

TICP

TABLE DES MATIERES

1 INTRODUCTION3

2 DESCRIPTION DU BESOIN FONCTIONNEL4

2.1 INSCRIPTIONS4

2.2 TIRAGE AU SORT DES POULES4

2.3 TIRAGE DES TABLEAUX4

2.3.1 *Exemples de tableaux*5

2.4 SCORES DES MATCHS6

1 INTRODUCTION

Le TICP est un tournoi de pétanque historique de l'entreprise SCALIAN DS ayant lieu chaque année, entre Avril et Juillet. Ce tournoi permet aux collaborateurs de s'inscrire par équipe de 2, 3 ou 4 personnes. Un premier tirage est effectué permettant de créer des poules de 4 équipes.

Une fois les matchs de poules réalisés et les classements mis à jour, un deuxième tirage permet de créer deux tableaux distincts : un tableau or, regroupant les meilleures équipes. Un tableau argent, regroupant le reste des équipes.

Dans le cas où le nombre d'équipes participantes n'est pas favorable à l'utilisation de deux tableaux, un 3^{ème} tableau (bronze) peut être créé.

2 DESCRIPTION DU BESOIN FONCTIONNEL

2.1 Inscriptions

Les inscriptions doivent permettre à une équipe de renseigner :

- Un nom d'équipe ;
- Le nom / prénom des 2, 3 ou 4 joueurs constituant l'équipe.

2.2 Tirage au sort des poules

Les poules sont tirées aléatoirement par l'application. Elles doivent être constituée de 4 équipes maximum et de 3 équipes minimum.

Il n'y a pas de nombre maximal de poules lors d'un tournoi.

2.3 Tirage des tableaux de phases finales

Quand la phase de poule est terminée, on débute alors les phases finales. Idéalement, il faut que chaque équipe soit attribué à un tableau de phase finale.

Les tableaux sont générés par l'application.

Chaque tableau contient au maximum 16 équipes. Pour le moment, on ne considère pas un nombre minimum d'équipe pour former un tableau. Ainsi, un tableau pourrait ne contenir qu'une seule équipe.

Si le nombre de participants ne permet pas de faire un tableau parfaitement symétrique, les meilleures équipes pourront être qualifiées directement pour le tour suivant.

Pour attribuer une équipe à un tableau, il faut classer toutes les équipes entre elle. Il convient donc de générer une sorte de score de performance, qu'on calcul pour chaque équipe. La création de la formule permettant de calculer un tel score est à l'initiative de l'équipe de développement.

En plus de ce score, les tableaux doivent idéalement respecter les règles suivantes :

- Deux équipes d'une même poule ne doivent pas se rencontrer dès le premier tour du tableau ;
- Le premier d'une poule doit rencontrer le 2^{ème} d'une autre poule ;
- Deux équipes d'une même poule doivent se rencontrer le plus tard possible.

Par habitude, lors des TICP, on appelle le tableau contenant les meilleurs joueurs « Tableau Or », puis le second tableau « Tableau Argent », et l'éventuel 3^{ème} tableau (il y a rarement assez d'équipes pour l'avoir) « Tableau Bronze ». L'application n'étant théoriquement pas limité dans son nombre de tableau, il n'est pas possible de fixer par avance les noms de ceux-ci. Il faut cependant laisser la possibilité à l'administrateur de renommer le nom un tableau.

2.3.1 Exemples de tableaux

Pour le tournoi 2022, 30 équipes étaient inscrites (83 personnes). Les 2 premiers de chaque poule ont été qualifiés en tableau Or, soit 16 équipes.

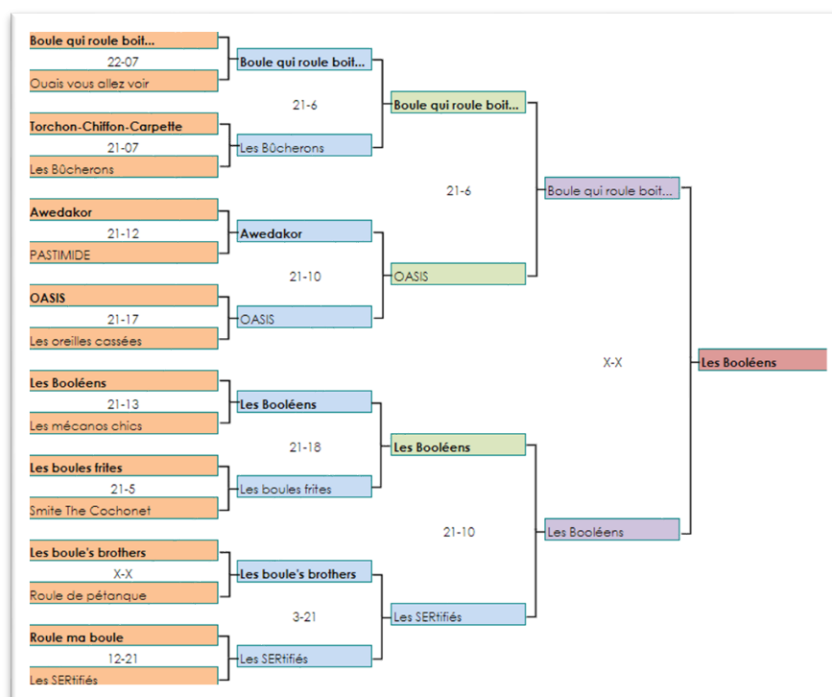


Figure 1 : Exemple de tableau or pour le tournoi 2022.

Les 14 équipes restantes ont été mises dans un tableau Argent. Le nombre d'équipes inscrites ne permettaient pas d'avoir un tableau parfaitement symétrique, comme le tableau Or. Les 2 meilleures équipes des poules (**Les Pétancards** et **Boule de cristal**) ont donc été qualifiées directement pour le tour suivant.

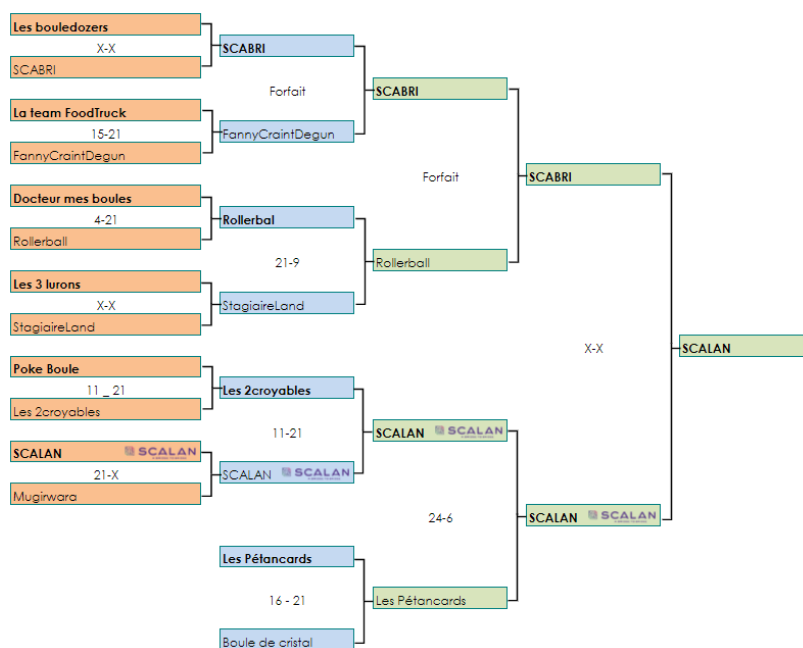


Figure 2 : Exemple de tableau argent pour le tournoi 2022.

2.4 Scores des matchs

Les équipes doivent pouvoir renseigner le score de leurs matchs et ceux-ci doivent être affichés.

Les matchs de poule se jouent en 21 points, avec 2 points d'écart. L'affichage des scores peut être sous la forme d'un tableau croisé (cadre rouge) et le classement de la poule peut être mis à jour au fur-et-à-mesure que les scores sont renseignés (cadre vert).

Poule 2 : la papa poule							
	Mugiwara	Smite The Cochonet	Torchon-Chiffon-Carpette	Les bouledozers			
Mugiwara		9-22	8-22	22-13			
Smite The Cochonet	22-9		10-21	8-0	1er	Torchon-Chiffon-Carpette	
Torchon-Chiffon-Carpette	22-8	21-10		8-0	2ème	Smite The Cochonet	
Les bouledozers	13-22	0-8	0-8		3ème	Mugiwara	
					4ème	Les bouledozers	

Figure 3 : Exemple d'affichage de poule.

Les matchs de tableaux se jouent en 2 manches gagnantes de 13 points (avec 2 points d'écart pour une manche). Les scores peuvent être renseignés entre les deux équipes, comme sur les figures Figure 1 et Figure 2. Ces champs peuvent être éditables. L'équipe gagnante bascule automatiquement au tour suivant.

Remarque : dans un souci de timing, les matchs de tableaux du tournoi 2022 ont été fait avec des manches de 21 points, comme pour les poules.

2.5 Notions de périodes

Dans un tournoi, on distingue 3 périodes :

- période d'inscription durant laquelle les équipes s'inscrivent. A la fin de cette période, les poules sont générées et on bloque la création des équipes.
- période de poules durant laquelle on peut renseigner les résultats des matchs de poules. A la fin de la période, les arbres finaux sont générés et on bloque les résultats des poules.
- période phase finale, durant laquelle on peut mettre à jour les résultats des phases finales. A la fin, le tournoi est clos, on ne peut plus rien modifier.

Dans la continuité de ces périodes, il faut pouvoir "créer" un tournoi et "archiver" un tournoi (actions admin). Créer un tournoi revient globalement à définir les périodes citées ci-dessus. Archiver un tournoi revient à réinitialiser l'application tout en conservant les diverses informations (équipes, poules, tableaux, vainqueurs, ...). Aucun tournoi ne peut être créer tant qu'un tournoi est en cours ou qu'un tournoi terminé n'a pas été archivé.

2.6 Rôle administrateur et utilisateur

Dans l'application, on distingue 2 rôles :

- rôle **User** : chaque utilisateur allant sur l'application est par défaut User (pas besoin de se connecter). Il pourra réaliser un sous-ensemble des actions de bases, comme la création d'une équipe et renseigner un score.

- rôle **Admin** : connexion avec une sécurité faible (car déploiement en intranet). Pourra réaliser toutes les actions disponible sur l'application, notamment la création et l'archivage d'un tournoi.

Pour le moment, la liste des droits précises de chaque rôle n'est pas fixé. L'initiative est donc laissé à l'équipe de développement de proposer une répartition des droits.

2.7 Autres

Les fonctionnalités suivantes sont également intéressantes :

- Onglet « Historique », permettant de renseigner les vainqueurs des années précédentes (nom d'équipe + noms des participants) ;
- Onglet « Photos » permettant d'uploader des photos des soirées des finales, rangées par date ;
- Onglet « Informations utiles », permettant aux administrateurs de renseigner des informations pour le tournoi :
 - Emplacement des terrains de pétanque autour de Rennes ;
 - Emplacement du boulodrome de Cesson (où se joue habituellement les finales) ;
 - Les échéances à respecter afin que le tournoi se finisse dans les temps ;
 - Le rappel des règles de pétanque.
- Un système d'alerte par mail.