

ConcoursJeunes



Documentation

Révision 2.0

Table des matières

Premier lancement.....	<u>3</u>
Création / Chargement d'un concours.....	<u>4</u>
Paramétrage d'un concours.....	<u>5</u>
Initialisation d'un concours.....	<u>6</u>
Ajout d'un concurrent.....	<u>7</u>
Placement des concurrents sur le pas de Tir.....	<u>8</u>
Gestion du concours.....	<u>9</u>
Classement et contrôle.....	<u>9</u>
Équipes.....	<u>10</u>
Paramétrage avancé de ConcoursJeunes.....	<u>11</u>
Règlement de Concours.....	<u>12</u>
Importation des données (Uniquement sur la version windows).....	<u>14</u>
Mise à Jour de ConcoursJeunes.....	<u>14</u>

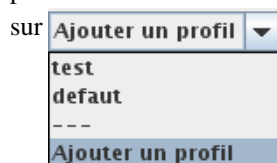
Premier lancement

Lors du premier lancement de ConcoursJeunes, une boîte de dialogue de paramétrage de l'application va apparaître.

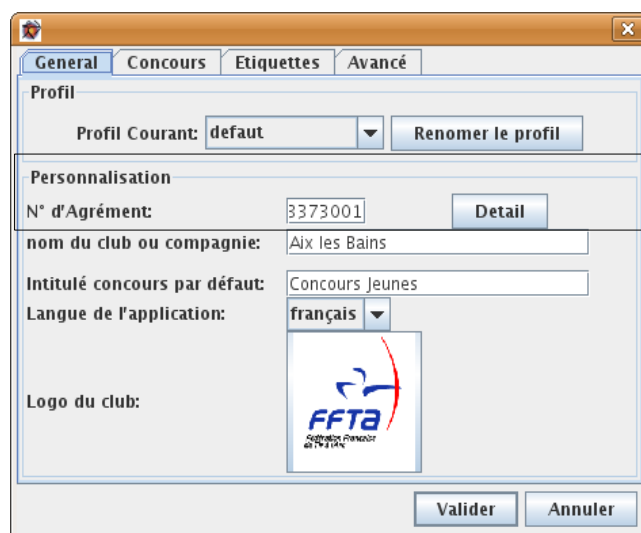
L'application étant pré-paramétrée, seul le **numéro d'agrément du club** devra être renseigné. Dans une grande majorité des cas, *le nom du club* se complétera alors automatiquement en fonction du numéro d'agrément. Il faut simplement que le club existe dans la base fournie avec le logiciel.

Le numéro d'agrément est important pour faciliter la sélection des archers sur un concours

Astuce. Pour réaliser une installation sur un ordinateur pour plusieurs club, il suffit de créer un profil par club. La création d'un profil se fait en ouvrant la liste déroulante des profils et en cliquant



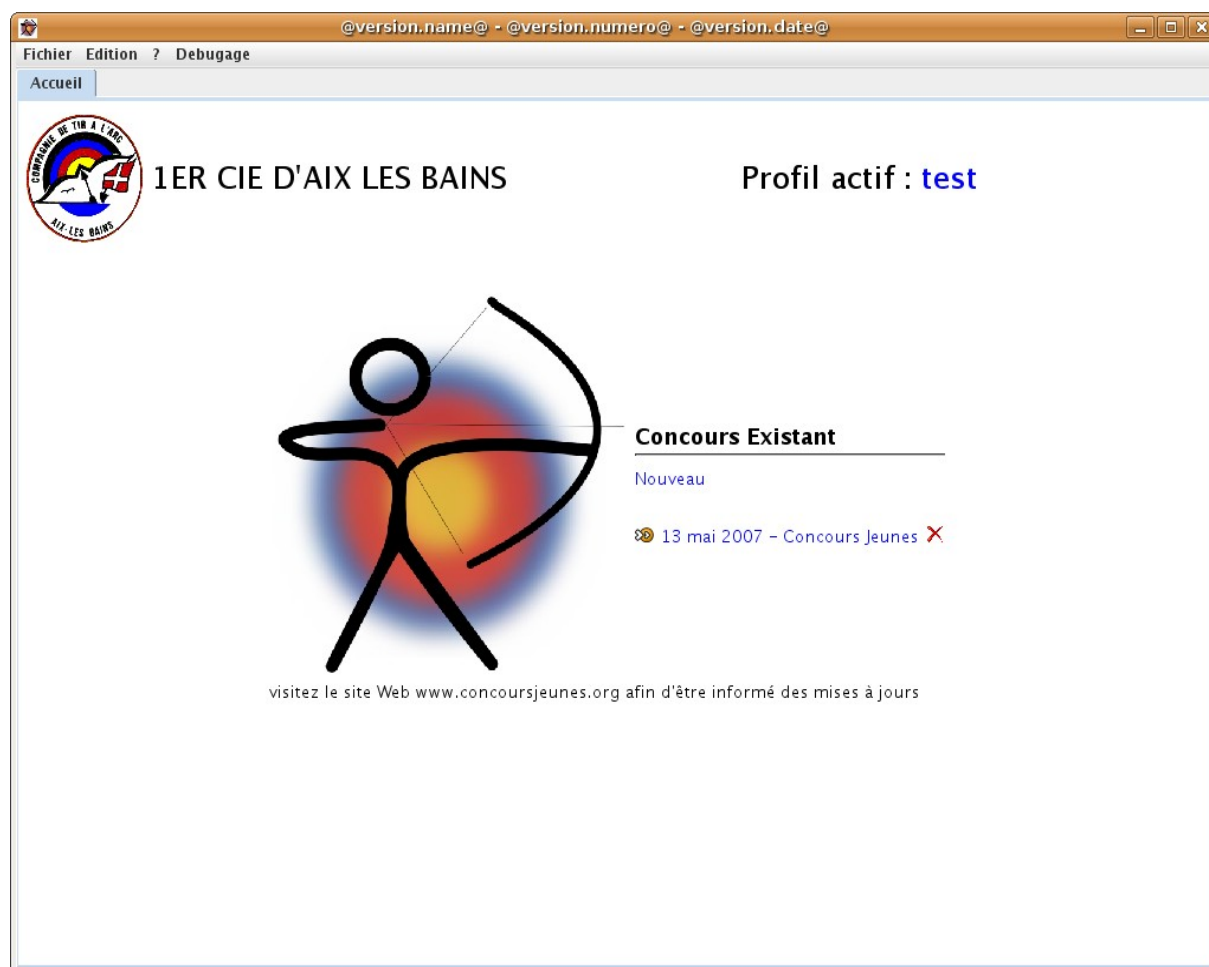
Particularité. Sur certains systèmes, il peut être nécessaire de saisir le chemin de votre lecteur pdf dans le champs « *Lecteur de fichier pdf* ». Celui ci est indispensable au bon fonctionnement de l'application. Si le champs n'est pas apparent, cette procédure est inutile. Veillez toutefois à ce que votre système dispose bien d'un logiciel de lecture des fichiers pdf.



Plus d'information sur le paramétrage dans le chapitre [« Paramétrage avancé de ConcoursJeunes »](#)

Création / Chargement d'un concours

Au lancement, l'application fait apparaître un écran d'accueil permettant de sélectionner un concours existant ou d'en créer un nouveau.



La sélection et la création d'un concours se fait dans le profil actif. En cliquant sur le nom du profil, vous pouvez modifier ou changer celui ci. Dans le cas d'un changement de celui ci, tous les concours ouvert seront automatiquement fermé et la liste des concours du nouveau profil apparaîtra.

- Pour créer un nouveau concours cliquez simplement sur « Nouveau »
- Pour sélectionner un concours existant, cliquez simplement sur son nom
- Pour supprimer un concours, cliquez sur la croix rouge à droite de son nom.

A la première initialisation ou ouverture d'un concours après le lancement du logiciel, le temps de chargement peut être un peu long. C'est normal le logiciel charge simplement l'ensemble des données utile à son bon fonctionnement.

 **Attention l'action de suppression est irréversible**

Paramétrage d'un concours

Lors de la création d'un concours, la fenêtre suivante apparaît. Vous devez y paramétrer le concours.

La majorité des champs sont déjà renseignés par défaut en fonction de la configuration général du programme ([Voir chapitre « Paramétrage avancé de ConcoursJeunes »](#)). Vous pouvez toutefois les modifier pour les adapter à votre concours.

Paramètre du concours

Intitulé du concours: Concours Jeunes

Date du concours: 17/05/07 ?

Règlement test +

Nombre de cibles: 10

Nombre de tireurs par cible: 4

Nombre de départ: 1

Arbitres:

Ajouter

Supprimer

Arbitre Responsable

Valider Annuler

Il est fortement conseillé de compléter la **date** et **les arbitres** présent sur le concours.

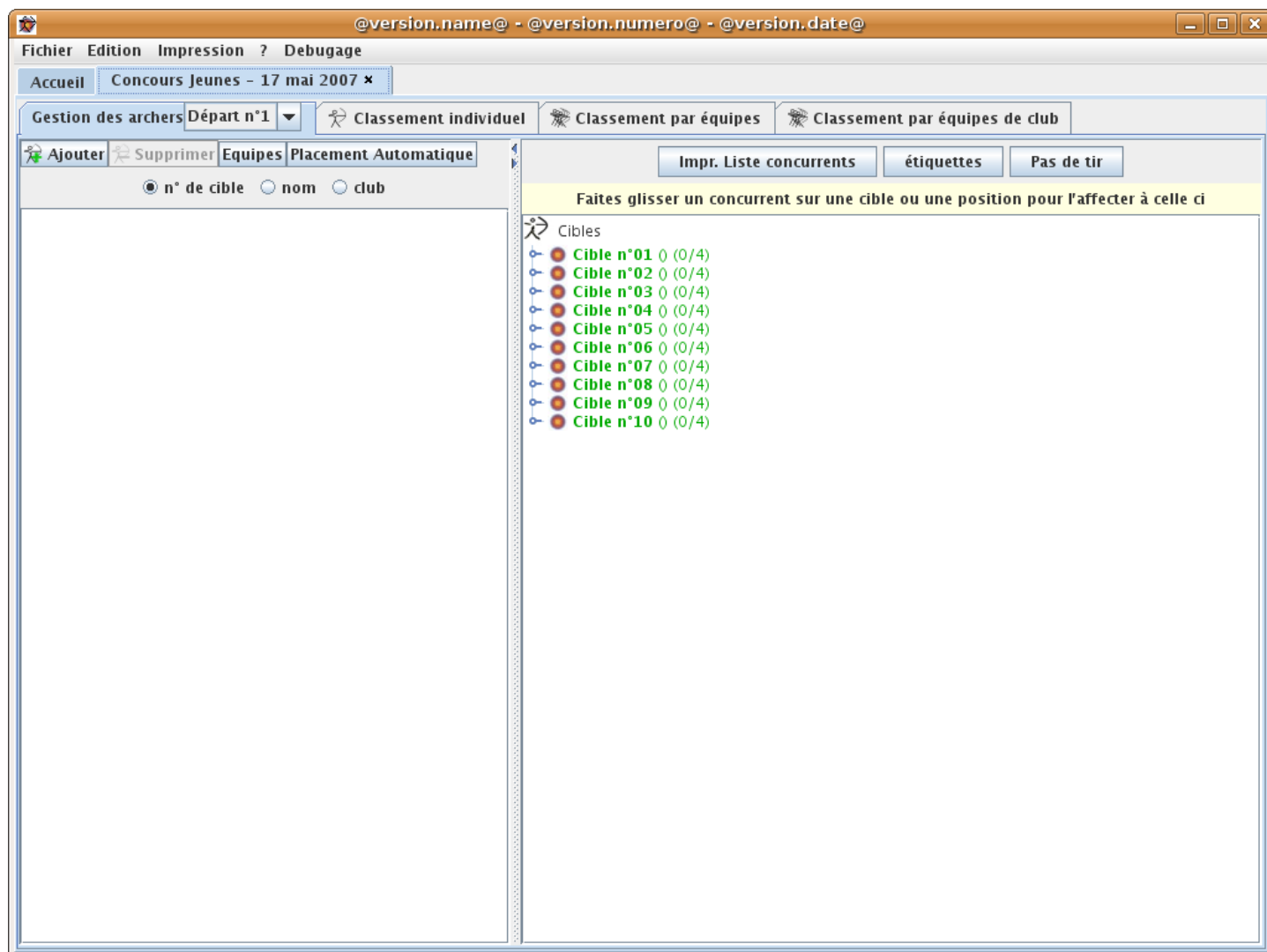
Pour sélectionner un arbitre responsable, après avoir saisi sa ligne, sélectionnez le et cliquez sur une étoile apparaîtra devant son nom. Vous pouvez changer d'arbitre responsable à volonté.

Arbitre
Responsable

Le règlement correspond aux règles de tir et de comptage des points à appliquer sur le concours. Vous pouvez voir le détail de celui ci en cliquant sur le plus à coté de la liste de sélection. Une fois le concours commencé, il n'est plus possible de modifier son règlement.

Selon la nature du règlement choisi (officiel ou libre) vous aurez la possibilité d'en modifier ou non les différents critères composant celui ci avant la création du concours. Une fois le concours créé, un certain nombre de ces critères ne seront accessible qu'en consultation ([Voir chapitre « Règlement de Concours »](#)).

Initialisation d'un concours



Une fois le paramétrage validé, la fiche concours s'ouvre alors et se présente comme ci-dessus.

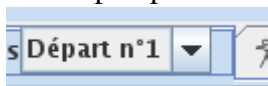
La gestion des archers se décompose en deux parties distincts:

- sur la gauche la liste des archers déjà rentrés sur le concours
- sur la droite l'arbre des cibles sur lesquelles vont être disposé les archers.

Les trois autres onglets « Classement individuel », « Classement par équipes » et « Classement par club » permettent de visualiser directement dans l'application les classements sans avoir à effectuer d'impression.

Le classement par club récupère automatiquement les scores des 3 meilleurs archers de chaque club (si un club est représenté par au moins 3 membres) et classe les clubs en fonctions des cumuls de ceux ci.

En outre, si vous avez plusieurs départ pour un concours, vous pouvez basculer d'un d'un départ à l'autre en utilisant la liste déroulante

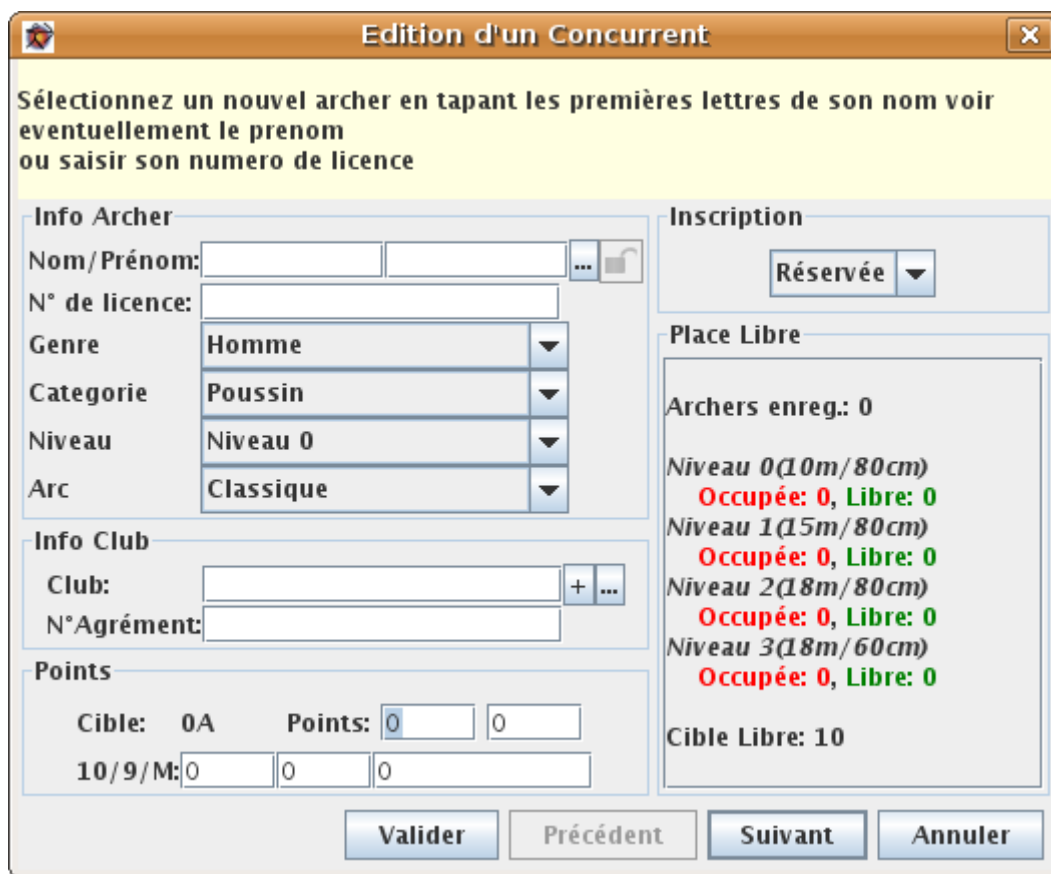


présente dans le premier onglet de la fiche. L'insertion des

archers se fait départ par départ. Le calcul de la place disponible se fait de la même manière.

Ajout d'un concurrent


En cliquant sur le bouton  de la fenêtre de gestion des archers, la boîte de dialogue suivante apparaît.



Édition d'un Concurrent

Sélectionnez un nouvel archer en tapant les premières lettres de son nom voir éventuellement le prénom ou saisir son numero de licence

Info Archer

Nom/Prénom: ... 

N° de licence:

Genre: Homme ▼

Categorie: Poussin ▼

Niveau: Niveau 0 ▼

Arc: Classique ▼

Info Club

Club: + ...

N°Agrément:

Points

Cible: 0A Points: 0

10/9/M: 0 0

Inscription

Réservée ▼

Place Libre

Archers enreg.: 0

Niveau 0(10m/80cm)
Occupée: 0, Libre: 0

Niveau 1(15m/80cm)
Occupée: 0, Libre: 0

Niveau 2(18m/80cm)
Occupée: 0, Libre: 0


Niveau 3(18m/60cm)
Occupée: 0, Libre: 0

Cible Libre: 10

Valider Précédent Suivant Annuler

Commencez alors la saisi d'un concurrent. La saisi étant semi-automatique, **vous ne devriez n'avoir qu'à rentrer les premières lettres du nom et éventuellement du prénom pour que la fiche soit intégralement renseigné.** Toutefois si un cas d'homonymie se présentait, celui saisi automatiquement peut ne pas être le bon. Dans ce cas vous pouvez cliquer sur les « ... » pour faire apparaître la liste des archers pouvant correspondre à votre requête.

Les cas d'homonymie vous sont automatiquement signalé.

 *Seul les archers pouvant participer au concours selon le règlement peuvent être renseigné. ex: si le règlement n'accepte pas les seniors (cas typique d'un concours jeunes) la saisi semi automatique ou par liste ne proposera jamais de senior dans la selection.*

Il ne reste plus qu'à régler son statut d'inscription (Réservée/Payée) et à valider. Pour la validation, deux options sont possible:

- Suivant: valide la fiche et passe à la suivante. Dans le cas d'une création, cela permet de créer une série de fiche à la suite et un minimum d'opération
- Valider: Enregistre la fiche en cours et revient sur la liste des archers

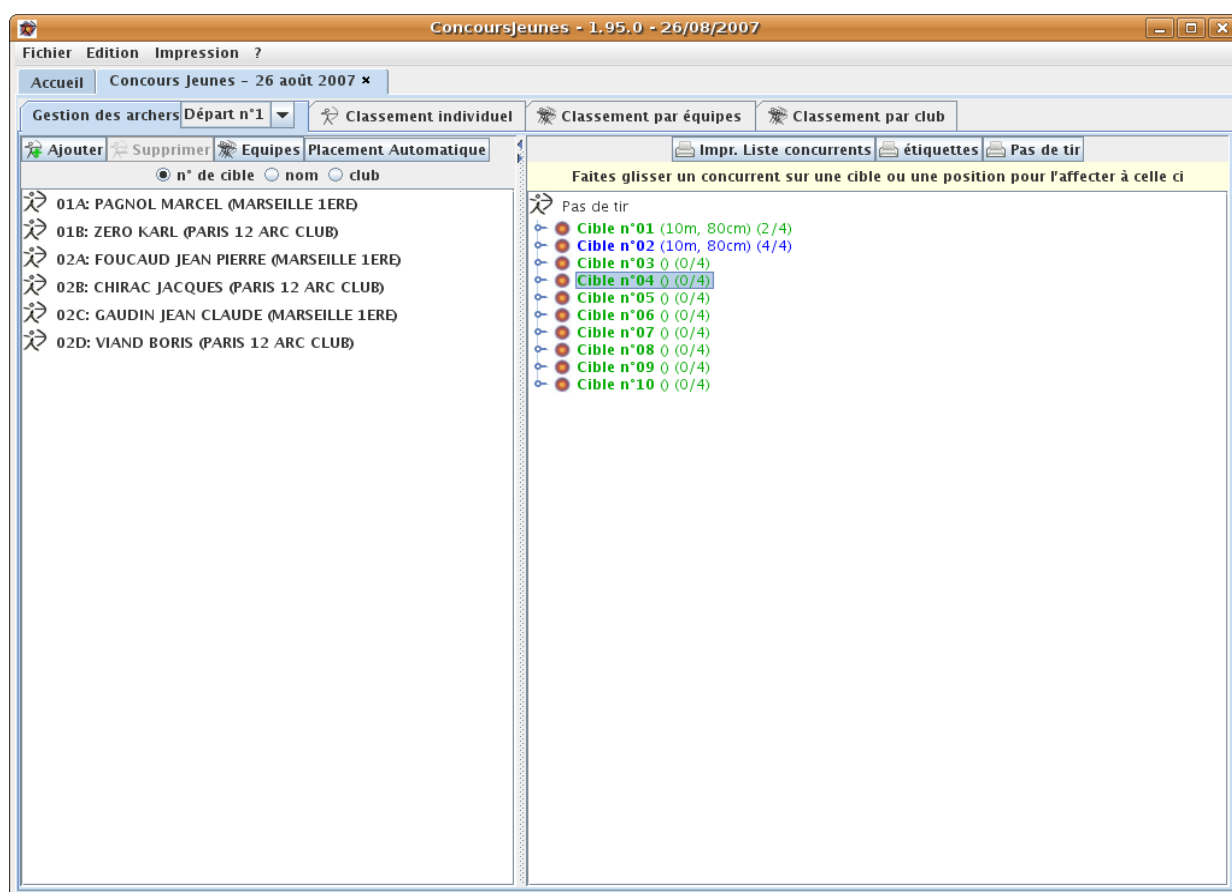
Le panneau Place Libre vous renseigne sur l'occupation du pas detir en temps réel et vous permet d'évaluer si l'archer voulant s'inscrire peut disposer ou non d'une place.

Placement des concurrents sur le pas de Tir

Une fois les concurrents renseignés, ceux ci apparaissent en rouge dans la liste de gauche de la gestion des archers. Il garderont leurs couleurs rouge tant qu'une cible ne leurs sera pas affecté. L'affectation d'une cible peut s'opérer de deux manières:

- **Le placement automatique:** Une simple pression sur le bouton « placement automatique » et l'ensemble des archers se retrouve correctement placé sur le pas de tir. Attention toutefois, si vous aviez placé manuellement des archers sur le pas de tir auparavant, leurs placement seraréinitialisé par l'opération. En outre, il est nécessaire de s'assurer que le placement automatique ne pose pas de souci notamment dans le cas de la présence d'archer handicapé.
- **Le placement manuel:** Pour placer ou déplacer manuellement un archer sur le pas de tir, faites simplement un glisser-déplacé à la souris de la ligne de l'archer dans la liste ou de son ancien emplacement sur le pas de tir vers sa nouvel position. Il est en outre possible de déplacer en une opération l'ensemble des archers d'une cible en faisant glisser l'icône de celle ci vers la nouvelle cible.

Lorsqu'un archer est placé sur le pas de tir, sa ligne passe du rouge au noir et sa position apparaît devant son nom. On obtient donc ceci:



Dans l'arbre du pas de tir, on note que certaines cible apparaissent en bleu et d'autre en vert.

Une cible est marqué bleu lorsqu'elle est pleine, et en vert lorsqu'il reste encore de la place.

Vous pouvez bien entendu dérouler une cible pour y voir les archers rattaché.

Un concurrent peut être à tout moment retiré du pas de tir de la même manière: le faire glisser de sa cible vers la liste des concurrents ou via le menu contextuel clic droit sur celui ci. De même si on change la catégorie de placement de l'archer ou si la cible ou se trouve le concurrent était supprimé, alors le concurrent se retrouverais à nouveau non placé (en rouge).

Gestion du concours

Au cours du concours, la saisie et/ou la modification des points peut se faire de différents endroits en fonction du besoin.

- Un double clique sur un archer ou un simple clique dans l'onglet de classement ouvre la fiche concurrent. Vous pouvez alors, outre la modification des informations concernant l'archer en question, saisir les points qu'il à réalisé sur le concours.
Les boutons suivant et précédent permettent de passer respectivement à l'archer suivant ou précédent par ordre de placement sur le pas de tir
- Un double clique sur une cible ou une pression sur le bouton « saisie des résultats » dans l'onglet de classement ouvre la boîte de dialogue de saisie de résultats pour la cible entière et le bouton suivant permet de passer à la cible suivante. C'est la méthode la plus rapide de saisir le score des concurrents

Saisie des Résultats					
Cible: 2					
Distances	1ère	2ème	10	9	M
A:FOUCAUD JEAN PIERRE	0	0	0	0	0
B:CHIRAC JACQUES	0	0	0	0	0
C:GAUDIN JEAN CLAUDE	0	0	0	0	0
D:VIAND BORIS	0	0	0	0	0

Valider Précédent Suivant Annuler

Dans tous les cas, les scores saisi sont vérifiés par le programme en fonction du règlement de tel façon que vous ne puissiez valider une saisi avec un score impossible.

Classement et contrôle

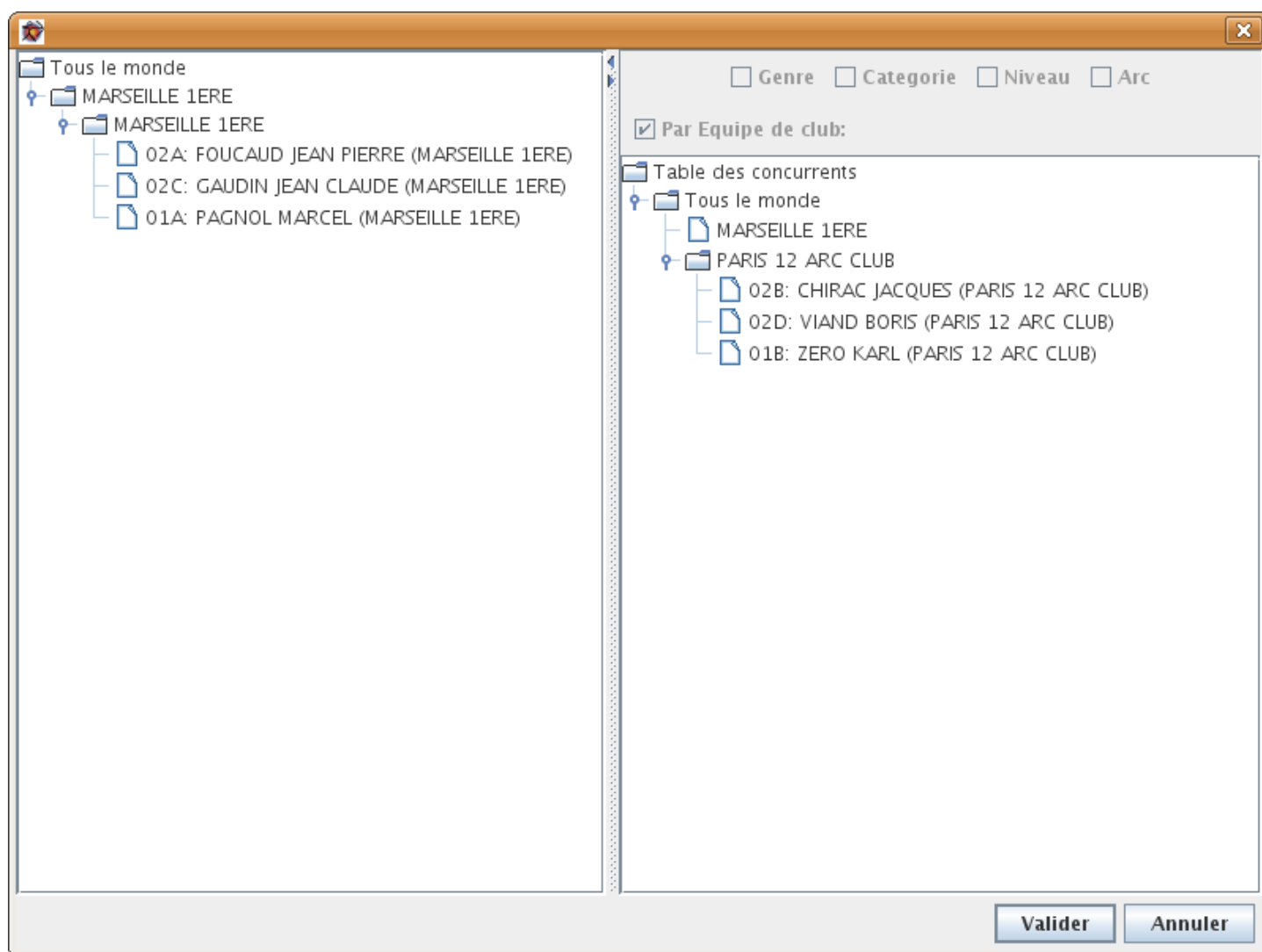
Une fois les scores saisis vous pouvez voir le classement généré en vous rendant sur l'onglet classement individuel et imprimer au format pdf le classement en appuyant sur le bouton impression des résultats.

Dans l'onglet classement, certaine ligne peuvent apparaître surligné en rouge. Les lignes en rouge correspondent à des archers en ex-aequo au nombre de point. En cliquant sur le nom de chaque personne en rouge vous allez alors pouvoir ajouter les valeurs 10/9/M afin de permettre de les départager au classement.

Le surlignement rouge disparaît immédiatement après affectation de valeurs 10/9/M.

Équipes

ConcoursJeunes gère le classement par équipe. Le système de gestion des équipes est très souple et permet de concevoir aussi bien des équipes de club que des équipes arbitraires.



Pour accéder à la gestion des équipes, appuyez sur le bouton **Equipes** de la gestion des archers

Sur la partie droite apparaît l'ensemble des archers susceptible d'être associé à une équipe. Si la case « par équipe de club est coché », seul des équipes de clubs peuvent être constitué, si celle-ci est décoché tout type d'équipe peut être composé. Lorsque l'on sélectionne un archer sur la droite, Le panneau de gauche s'adapte pour ne laisser que les choix accessibles pour cet archer.

- La création d'une équipe est réalisé en faisant glissé le ou les archers sélectionné dans l'arbre de gauche. Saisissez alors un nom pour l'équipe. Une proposition par défaut ressemblera au nom du club suivit éventuellement d'un numéro.
- Pour rajouter un archer à l'équipe, le sélectionner et le faire glisser sur l'équipe voulu.
- Vous pouvez faire glisser plusieurs archers à la fois en maintenant la touche Majuscule enfoncé pendant le glissé-déposé.
- Pour sortir un archer d'une équipes, le faire glisser dans l'autre sens. Si l'équipe fait alors moins que la taille minimum requises alors celle-ci est automatiquement supprimé.

Paramétrage avancé de ConcoursJeunes

The 'Concours' tab is active. It contains the following settings:

- Règlement par défaut: test (dropdown)
- Nombre de Cible par défaut: 10 (text input)
- configuration.ecran.concours.depart: 1 (text input)
- Nb. Tireur par Cible par défaut: 4 (text input)

Buttons: Valider, Annuler

Sur l'onglet Concours, les paramètres du concours peuvent être édités pour répondre aux spécificités du club. Il est ainsi possible de spécifier le nombre de cible possible par défaut en fonction de la taille de la salle.

L'onglet Étiquettes permet de paramétrer le papier utiliser pour réaliser des étiquettes avec le dossard de chaque concurrents. Attention tous les format de papier ne sont pas forcément supporté.

The 'Etiquettes' tab is active. It contains the following settings:

- Dimension de la Feuille: A4 (dropdown)
- Nb Etiquettes: 9 x 3 (text inputs)
- Marges (cm):
 - Haut: 0.0, Bas: 0.0
 - Droite: 0.0, Gauche: 0.0
- Espacement (cm):
 - Horiz.: 0.0, Vert.: 0.0

Buttons: Valider, Annuler

The 'Avancé' tab is active. It contains the following settings:

- Saisie des résultats:
 - ☐ Permettre la saisie non cumulée sur une série complète
 - ☒ Permettre la saisie des 10/9/M
- Affichage des résultats:
 - ☒ Mettre en surbrillance les Ex-Aequo
 - ☐ Utiliser un proxy
- Configuration du proxy:
 - Adresse: [text input] Port: 0 (text input)
 - ☐ Utiliser l'authentification
 - Utilisateur: [text input]
 - Mot de Passe: [text input]

Buttons: Valider, Annuler

Saisie des résultats:

L'Option « Permettre la saisie non cumulée... » est particulièrement utile si le club relève les scores en cours de série et non seulement à la fin. Dans ce cas, si un marqueur ne transmet pas un score cumulé depuis le début de la série mais seulement depuis le dernier relevé, vous aurais la possibilité de réaliser l'addition automatiquement.

La Seconde option parle d'elle même.

Affichage des résultats:

Si la case « Mettre en surbrillance » est coché, les archers en ex-aequo apparaîtront en rouge à l'ecran. Vous pourrez alors les repérer plus rapidement et ajouter les 10/9/M.

Proxy:

Si vous êtes connecté à internet au travers d'un serveur proxy, il est nécessaire d'en renseigner les paramètres ici. Dans le cas contraire ou si vous ne savez pas ce que c'est, vous pouvez laisser les champs vide.

La configuration du serveur proxy peut être utile afin de recevoir les mises à jours.

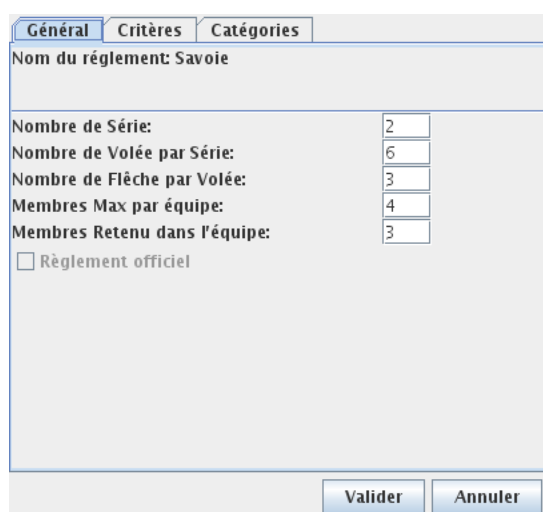
Règlement de Concours

Afin de s'adapter aux différentes réglementation, ConcoursJeunes utilise un menu de configuration des règlements permettant de régler les catégories, les séries, les volées, les distances, ...

Pour l'instant limité aux règlements de tir sur cible anglaise et assimilé, il sera à l'avenir possible de définir ici n'importe quelle type de règlement de Tir à l'arc de façon très souple.

On distingue les règlement dit « officiel » fournit avec le programme et qui ne sont pas modifiable et les règlement utilisateur créer par ceux ci et adaptable au besoin.

La configuration d'un règlement est accessible via le menu « Edition-> Règlements » puis le nom du règlement souhaité.

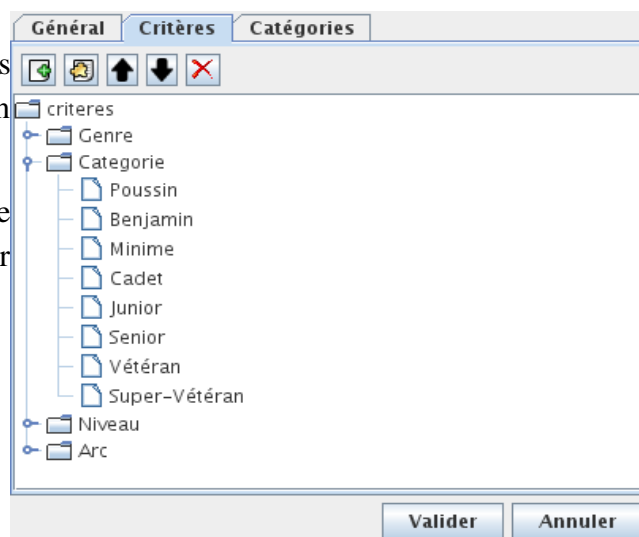


Sur l'onglet Général, se paramètre le rythme de tir ainsi que le format des équipes définit par le règlement.

En grisé en peut constater si le règlement est considéré ou non comme officiel.

Le deuxième onglet permet de définir la table de critères permettant de différencier les archers présents sur un concours, et d'invalider un certain nombre d'entre eux.

L'ordre des critères et des éléments va déterminer l'ordre d'affichage de ceux ci à l'impression des états, y apporter une grande attention.



Code:

Libellé:

Ordre de classement:

☐ Critère de placement

☐ Critère de classement

☐ Critère de classement par équipe

Critère FFTA correspondant:

Lorsque l'on crée un critère (bouton vert) ou que l'on double clic sur un critère existant, la fenêtre ci contre apparaît et permet de définir les options du critères

Les éléments de chaque critère peut se voir adapter, activer et désactivé en fonction du besoin

☐ Critère de distinction

Code:

Libellé:

☒ Element actif?

La définition des critères et du nombre de série va déterminé le tableau de placement des archers sur le pas de tir. C'est sur cet écran que l'on va renseigner pour chaque critère de placement (voir ci dessus) les distances des cibles ainsi que la taille du blason utilisé.

Général Critères Catégories

Critères	Distance 1	Distance 2	Blason
Niveau 0	15	15	80
Niveau 1	15	15	80
Niveau 2	15	15	80
Niveau 3	15	15	80

Importation des données (Uniquement sur la version windows)

Afin d'exprimer tous son potentiel, ConcoursJeunes à besoin d'une base de donnée d'archers à jour. L'import de la base des archers n'est disponible actuellement que sur la version windows en raison de l'existence du logiciel Result'Arc uniquement sur ce système.

L'import d'une base d'archer ne peut se faire qu'à partir du logiciel Result'Arc. Il est donc nécessaire de disposer de celui-ci ainsi qu'une base d'archer à jour dans celui-ci.

Il ne reste alors plus qu'à faire à partir de ConcoursJeunes « **Fichier-->Importation-->A partir de Result'Arc** » puis de laisser faire. Un message vous préviendra de la réussite ou de l'échec de l'import.

Mise à Jour de ConcoursJeunes

Lorsque l'ordinateur est connecté à internet, le logiciel vérifie automatiquement la présence de mise à jour en ligne. Si une mise à jour est détectée, l'utilisateur en est informé par un message au dessus d'un icône dans la barre des tâches. Pour télécharger et mettre en place la mise à jour, il suffit de cliquer sur cet icône et de suivre les instructions.

Sous Linux ou Windows Vista, une demande d'élévation de privilège vous sera demandé au moment de l'installation.