

ConcoursJeunes



Documentation

Table des matières

Premier lancement et paramétrage du logiciel.....3

Création / Chargement d'un concours.....7

Paramétrage d'un concours.....7

Initialisation d'un concours.....8

Ajout d'un concurrent.....9

Placement des concurrents sur le pas de Tir.....10

Gestion du concours.....11

Classement et contrôle.....11

Équipes.....12

Importation des données.....13

Exportation des données.....13

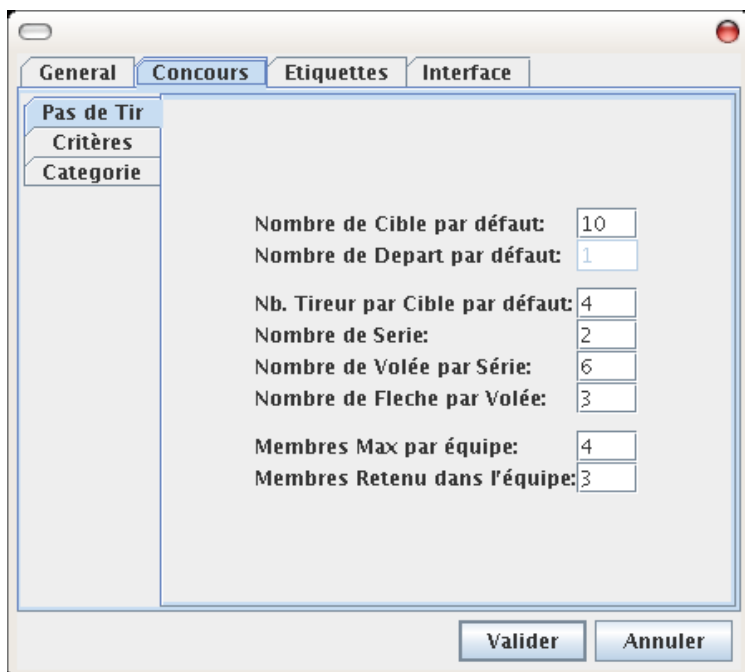
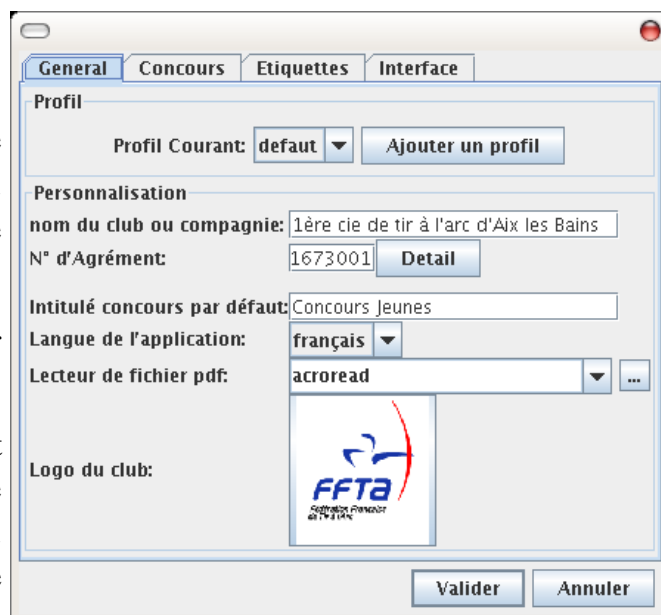
Création d'un concours en ligne.....14

Premier lancement et paramétrage du logiciel

Lors du premier lancement de ConcoursJeunes, une boîte de dialogue de paramétrage de l'application va apparaître. L'application étant pré-paramétrée, seul le **nom** du club et le **numéro du club** devraient être renseignés.

Pour une réaliser une installation sur un ordinateur pour plusieurs club, il suffit de créer un profil par club.

Sous Linux ou en cas d'installation non standard d'Acrobat Reader ou d'une solution concurrente, saisir le chemin de votre lecteur pdf dans le champs "Lecteur de fichier pdf". Celui ci est indispensable au bon fonctionnement de l'application.



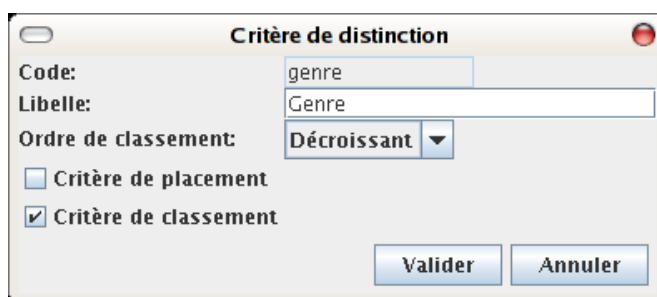
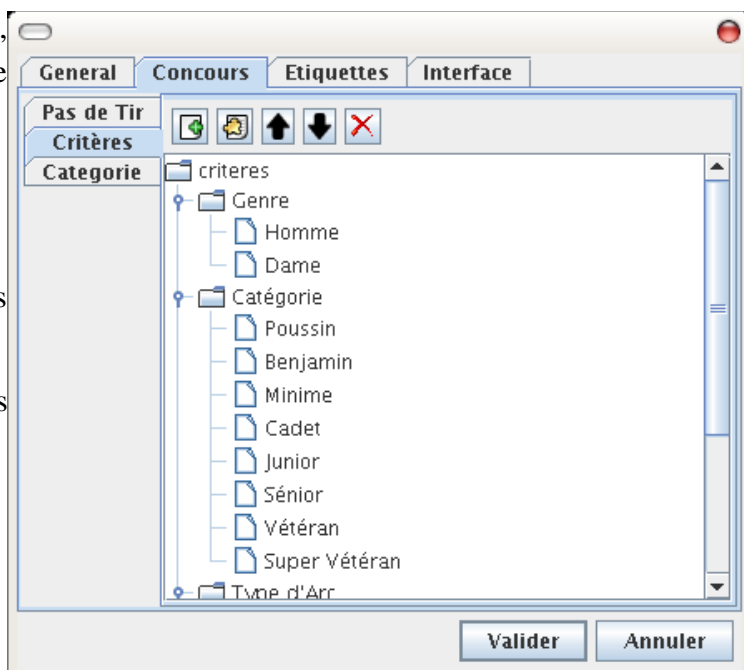
Sur l'onglet Concours, les paramètres du concours peuvent être édités pour répondre aux spécificités du club. Il est ainsi possible de spécifier le nombre de cible possible par défaut en fonction de la taille de la salle.

Certains champs peuvent être grisés sur les profils officiels disponibles par défaut afin d'éviter que la réglementation officielle prenne « des souplesses » d'un club sur l'autre et conserver une cohérence dans les résultats. Il reste toutefois possible de créer un nouveau profil pour modifier les paramètres mais l'export vers internet devient alors impossible.

Afin de s'adapter aux différentes réglementation, ConcoursJeunes utilise une table de critère de distinction entièrement paramétrable

Chaque critère peut servir

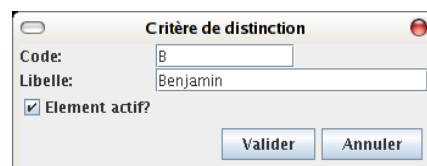
- A titre informatif dans la fiche de l'archer
- A des fins de placement de l'archer sur le pas de tir
- A des fins de distinction dans les catégories de classement



Il est à noter que le critères marqué pour classement peuvent être changé à volonté au cours d'un concours *non officiel*

⚠ Cet onglet est grisé sur les profils officiel

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



General **Concours** **Etiquettes** **Interface**

Pas de Tir
Critères
Categorie

Distance et Blasons

Cat. SCNA	Distance 1	Distance 2	Blason
Niveau 0	10	10	80
Niveau 1	15	15	80
Niveau 2	18	18	80
Niveau 3	18	18	60

Valider **Annuler**

Cet onglet résulte des deux précédent. En fonction des critères de placement choisi et du nombre de série, doit être saisi ici les correspondances en terme de distances et blasons pour chacune des catégories précité.

 *Cet onglet est grisé sur les profils officiel*

Pour les clubs qui souhaite éditer des étiquettes pré-remplit pour leurs feuilles de marque, il est nécessaire de régler ici les paramètre correspondant à leurs modèles de papier étiquettes.

General **Concours** **Etiquettes** **Interface**

Dimension de la Feuille: A4 **portrait**

Nb Etiquettes: 9 x 3

Marges:
Haut: 0.0 **Bas:** 0.0
Droite: 0.1 **Gauche:** 0.1

Espacement:
Horiz.: 0.5 **Vert.:** 0.0

Valider **Annuler**

General Concours Etiquettes Interface

Saisie des résultats

☐ Permettre la saisie non cumulé sur une serie complete

☒ Permettre la saisie des 10/9/M

Affichage des résultats

☒ Mettre en surbrillance les Ex-Aequo

Chemins d'accès

☐ Expert

Dossier ressources: /ressources

URL Import: http://

URL Export: http://

Valider Annuler

Permet d'adapter l'interface à sa façon de l'utiliser.

La saisie nom cumulé sur une série complète permet de saisir par exemple à la volée 4 le score cumulé sur les volée 3 et 4 seulement et non depuis la volée 0. Ce paramètre peut être utile sur un spécial jeunes ou les archers commettent souvent des erreurs de cumul.

Le dossier ressources contient les images utilisé par l'application ainsi que les modèles pour les impressions.

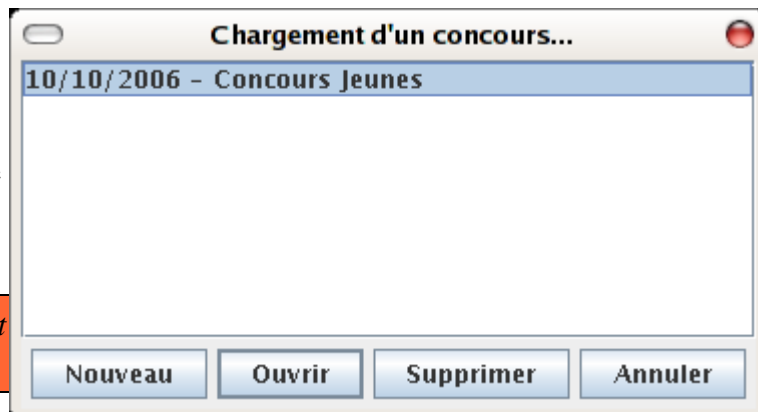
 *Le changement des valeurs en grisé se fait à vos risques et périls*

Création / Chargement d'un concours

Au lancement, l'application lance automatiquement la boîte de dialogue de gestion des concours.

En Haut on retrouve la liste des concours déjà créé. Pour ouvrir ou supprimer un concours, il suffit de le sélectionner dans la liste et de cliquer sur le bouton correspondant à l'action choisi.

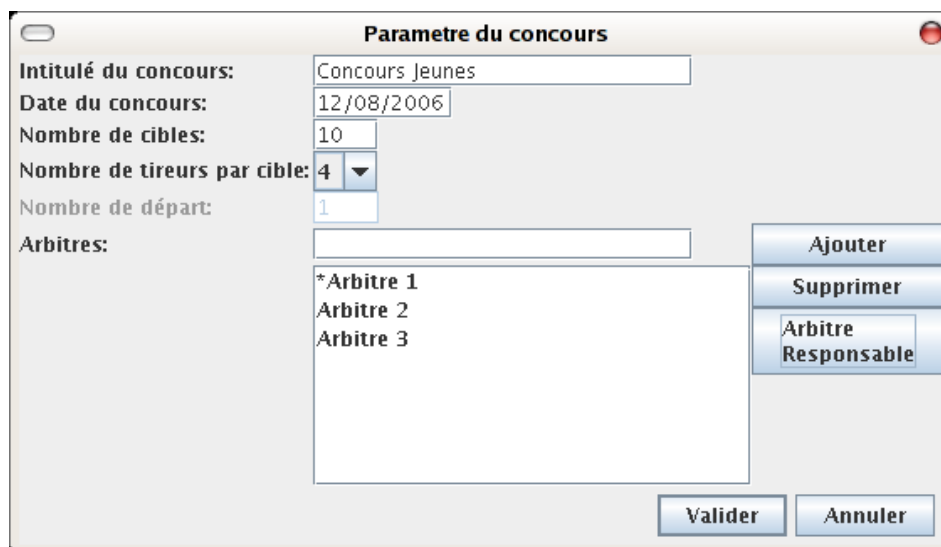
⚠ Attention l'action de suppression est irréversible



Pour créer un nouveau concours sélectionner simplement « Nouveau »

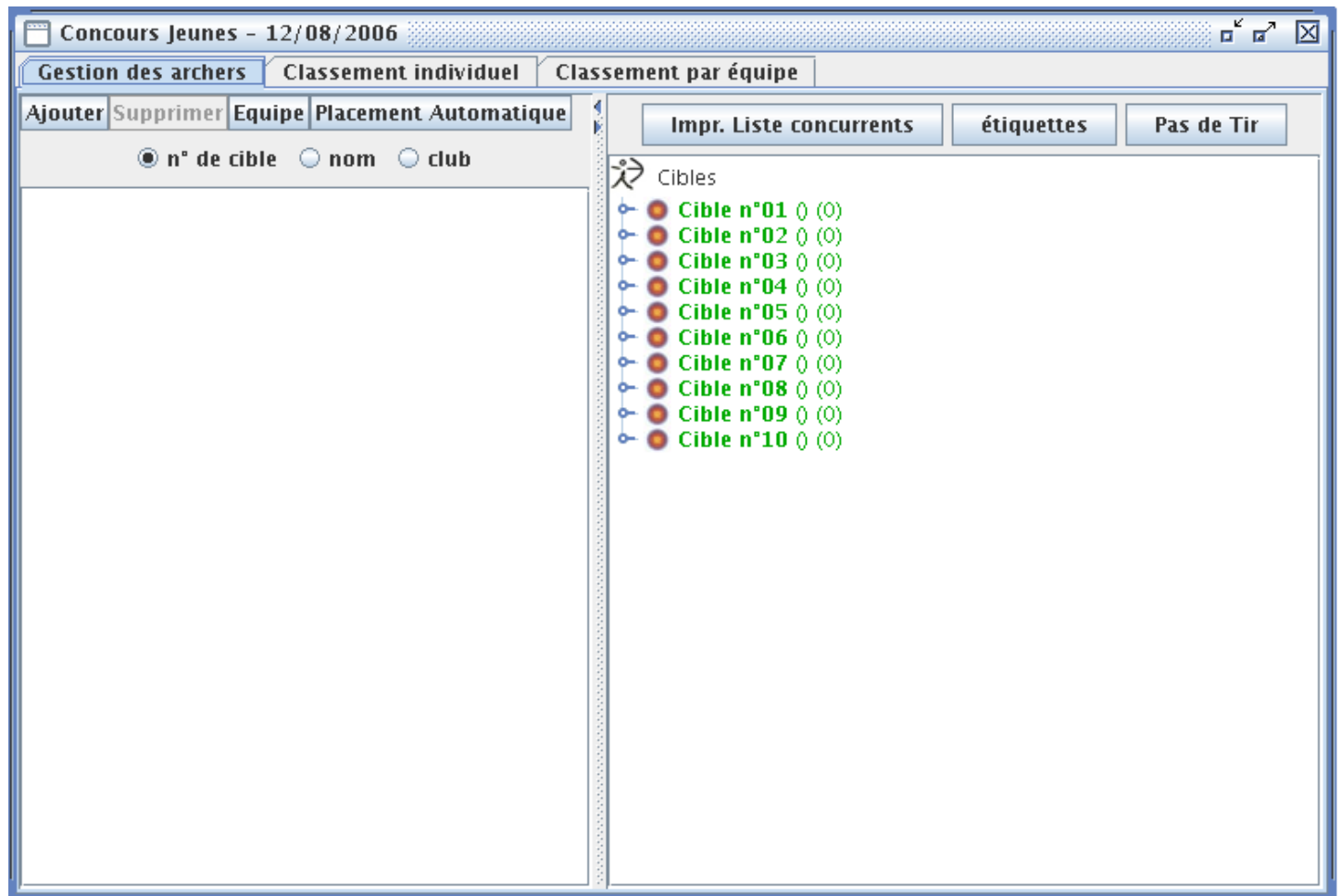
Paramétrage d'un concours

Lors de la création ou du chargement d'un concours, la fenêtre suivante apparaît. Vous devez y paramétrer le concours. Le champs « Intitulé du concours » est déjà rempli avec la valeur renseigné dans la configuration (Voir plus haut « paramétrage logiciel »). Il en est de même avec les champs « nombre de cible », « nombre de tireur » et « nombre de départ ». vous pouvez toutefois les modifier pour les adapter à votre concours.



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 « Arbitre responsable » une étoile apparaîtra devant son nom. Vous pouvez changer d'arbitre responsable à volonté

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 rentré sur le concours et sur la droite l'arbre des cibles sur lesquelles vont être disposé les archers.

Les deux autres onglets « Classement individuel » et « Classement par équipes » permettent de visualisé directement dans l'application les classements sans avoir à effectué d'impression.

Ajout d'un concurrent

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

Vous pouvez au choix,

- saisir l'ensemble des informations sur le concurrent manuellement ou
- si la base des archers est valide et à jour appuyer sur le bouton « Chercher un archer » et sélectionner l'archer voulu dans la liste qui apparaît alors.

Edition d'un Concurrent

Selectionnez un nouvelle archer en cliquant sur le bouton "Selection de l'archer"

Selection de l'Archer

Chercher un archer Editer

Info Archer

Nom/Prénom: [Redacted]
N° de licence: 603960D
Genre: Homme
Catégorie: Junior
Type d'Arc: Classique
Niveau: Niveau 0

Info Club

Club: VALAURIE
N°Agrement: 1626096
Detail

Points

Cible: 0A Points: 0 0
10/9/M: 0 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

Précédent Valider et Nouveau Quitter

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

- Valider et 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
- Quitter: vous demande alors si vous voulez sauvegarder ou non la fiche en cours et revient sur la liste des archers

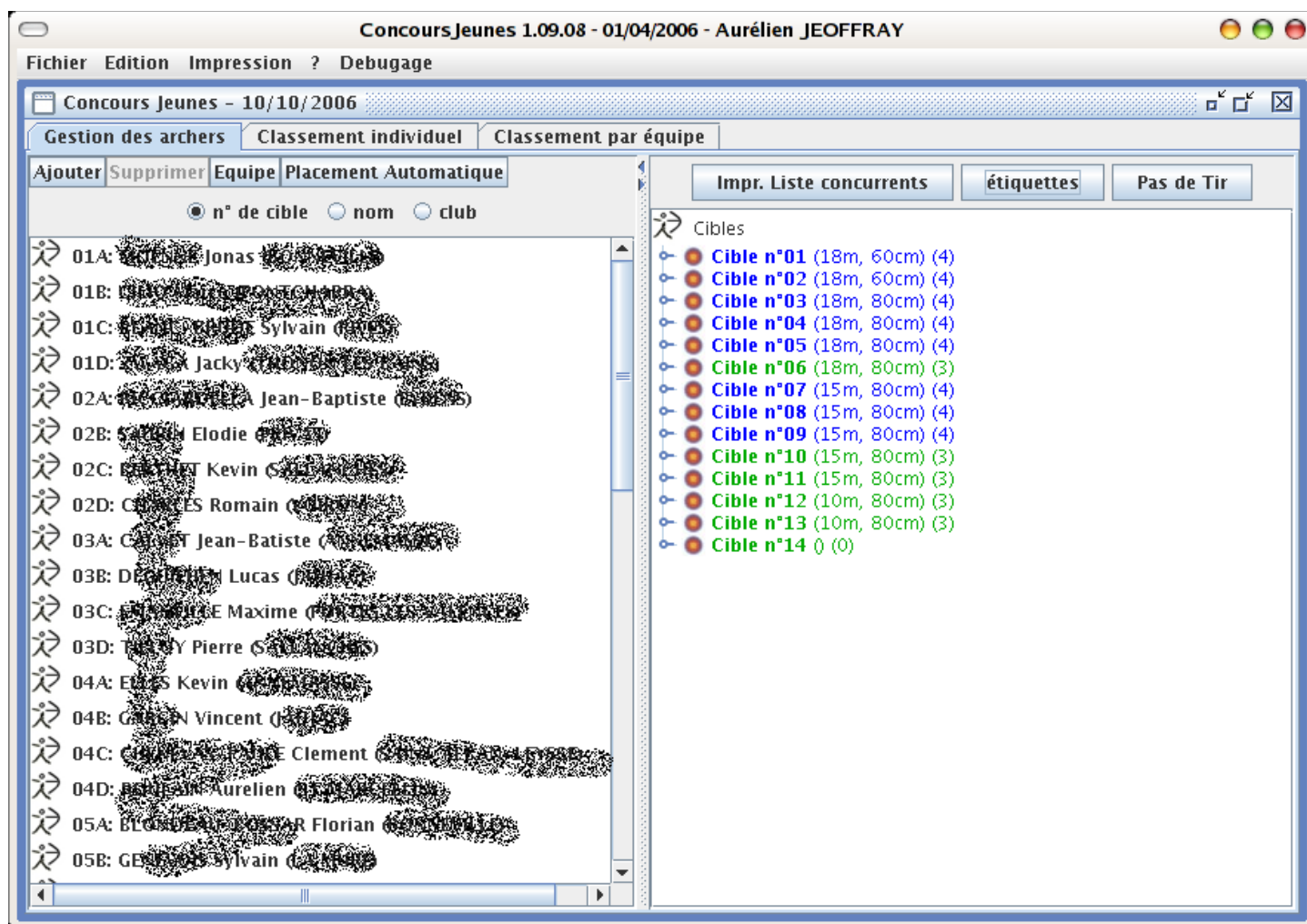
Le panneau Place Libre vous renseigne sur l'occupation du pas de tir en temps réel et vous permet d'évaluer si l'archer voulant s'inscrire peut disposer ou non d'une place.

Placement des concurrents sur le pas de Tir

Une fois les concurrents renseigné, 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 aura pas été 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 sera réinitialisé par l'opération.
- 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 de la liste ou de son ancien emplacement sur le pas de tir vers sa nouvel position.

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 déroulé une cible pour y voir les archers rattaché.

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 effectué 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

Cible:	1	2ème	10	9	M
A: Jonas Jonas	104	169	0	0	0
B: Marco Marco	175	167	0	0	0
C: Sylvain Sylvain	121	126	0	0	0
D: Jacky Jacky	113	147	0	0	0

Valider **Suivant**

Classement et contrôle

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

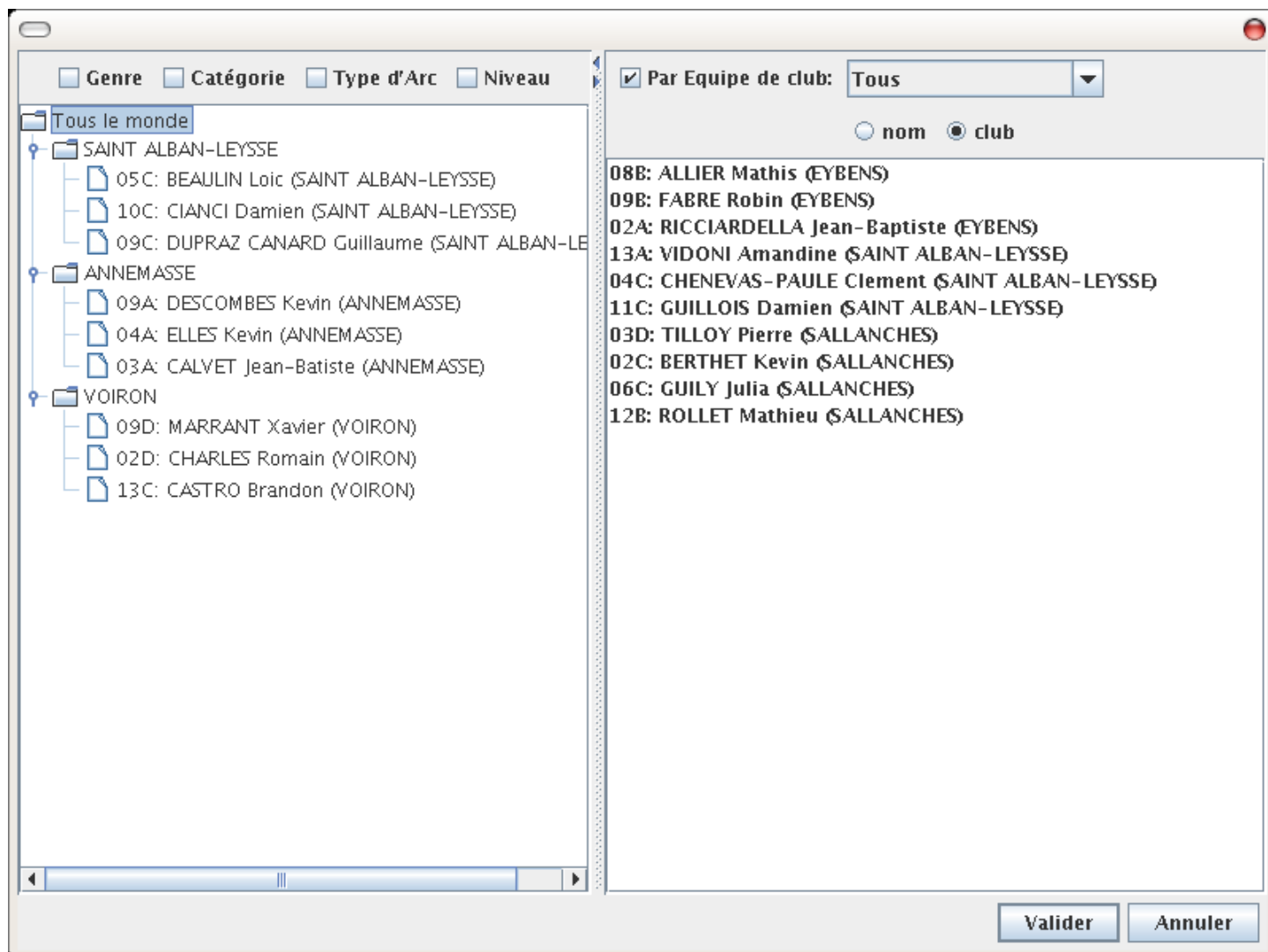
Dans l'onglet classement, certaine ligne peuvent apparaître surligné en rouge. Les lignes en rouge correspondent à des archers en ex-aequo au nombre de point. En cliquant sur le nom de chaque personne en rouge vous allez alors pouvoir ajouter les valeurs 10/9/M afin de permettre de les départagé au classement.

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 « Equipe » de la gestion des archers



La fenêtre de gestion des équipes se décompose comme la fenêtre de gestion des archers en deux parties. Toutefois l'arbre et la liste sont volontairement inversé par rapport à celle ci pour éviter toutes confusion.

Sur la partie droite apparaît l'ensemble des archers susceptible d'être associé à une équipe répondant aux critères sélectionné sur la partie gauche. Cette liste peut être trié par nom ou par club. 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.

- La création d'une équipe en faisant glissé le ou les archers sélectionné sur la critère surligné dans l'arbre de gauche. Vous est alors demandé d'attribuer un nom à l'équipe qui portera par défaut le 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 foi en maintenant la touche Majuscule enfoncé pendant le glissé-déposé.
- Pour sortir un archer d'une équipes, faites un clique-doit supprimer. Si l'équipe fait alors moins que la taille minimum requises alors celle-ci est automatiquement supprimé.

Importation des données

Afin d'exprimer tous son potentiel, ConcoursJeunes à besoin d'une base de donnée d'archers à jour. Il existe 3 solutions afin d'importer cette base de données dans le logiciel.

- Importation à partir d'une base de donnée WinFFTA. Cette solution est la plus complexe et la plus longue mais permet de disposé d'une base directement issu de la FFTA. Ce type d'importation est décrit dans l'annexe « Importation d'une base WinFFTA 2 »
- Importation à partir d'internet. C'est la solution recommandé, Il suffit, une fois l'ordinateur accueillant ConcoursJeunes relié à internet, de faire à partir du logiciel « **Fichier-->Importation-->A partir d'internet** » et attendre le message « importation terminé ». Le logiciel va se connecté au site « concoursjeunes.org » qui contient une version à jour de la base de donnée.
- Si le poste accueillant ConcoursJeunes ne dispose pas d'une connexion à internet, vous pouvez vous rendre à partir d'un autre ordinateur relié à internet sur le site **<http://www.concoursjeunes.org>** et télécharger manuellement la base de données. La base ainsi téléchargé sera transféré via une clé usb, cd-rom ou autre support sur le poste ConcoursJeunes. Une fois copié, Dans ConcoursJeunes faire « **Fichier-->Importation-->A partir d'un fichier** » sélectionner alors l'emplacement de la base téléchargé puis validé.

Exportation des données

Les résultats obtenu par les archers au cours de votre concours peuvent donner lieu à des évolution dans les niveau des archers inscrits qui doivent être pris en compte pour les futur concours. En Outre, le comité départemental peut vouloir effectué un classement départemental en se basant sur les trois meilleur score d'un jeunes.

Afin d'assuré la continuité des données et éviter la double saisi, il est nécessaire de transmettre les informations au site concoursjeunes.org via internet.

Comme pour l'import, cela peut être fait directement via le menu « **Fichier-->Export-->Vers Internet** » si le poste est relié à internet ou « **Fichier-->Export-->Vers un fichier pour envoi ultérieur** » si le poste ne dispose pas d'une tel connexion. Il sera alors nécessaire d'envoyer manuellement le fichier sur le site par la suite.