

## AIDE DE TOURMA

### Sommaire

1	Introduction.....	3
2	Créer un tournoi .....	3
2.1	Nouveau tournoi .....	4
2.1.1	Individuel .....	4
2.1.2	Par équipe.....	5
2.2	Type d'appariement .....	5
2.2.1	Appariement individuel : .....	5
2.2.2	Appariement par équipe : .....	5
3	Paramètres du tournoi .....	6
3.1	Section Tournoi .....	8
3.2	Section Paramètres de classement .....	8
3.2.1	Individuel .....	9
3.2.2	Par Equipe (Tournoi par équipe) .....	11
3.2.3	Clan (Tournoi Individuel) .....	12
3.2.4	Groupe.....	13
3.2.5	Critères .....	14
3.3	Section Coach .....	15
3.3.1	Editer le coach .....	16
3.3.2	Editer le roster (en cours de développement) .....	17
3.4	Section Equipe .....	17
3.5	Chargement et sauvegarde .....	19
3.5.1	Sauvegarde automatique .....	19
3.5.2	Export NAF.....	19
3.5.3	Export FBB (en cours) .....	19
4	Générer la première ronde .....	19
4.1	Aléatoire .....	20
4.2	Coupe.....	20
4.3	Round Robin .....	20
4.4	Manuel.....	20
4.5	Poules .....	21
4.6	NAF .....	21
5	Ronde .....	21

5.1	Matches .....	21
5.2	Individuel .....	25
5.3	Par équipe .....	25
5.4	Groupe.....	27
5.5	Clan.....	28
5.6	Poules .....	29
5.7	Générer ronde suivante .....	30
6	Statistiques .....	31
7	Coupe.....	31

## Table des illustrations

Figure 1 - TourMa .....	3
Figure 2 - Première fenêtre .....	4
Figure 3 - type de tournoi.....	4
Figure 4 - Nombre de coaches et type d'appariement.....	5
Figure 5 - Appariement dans l'équipe .....	6
Figure 6 - Par équipe .....	7
Figure 7- Individuel.....	8
Figure 8 - Détails du tournoi.....	8
Figure 9 - Paramètres de classement .....	9
Figure 10 - Paramètres individuel .....	10
Figure 11 - Paramètres de classement par équipe.....	11
Figure 12 - Clans .....	12
Figure 13 – Clans et coaches .....	13
Figure 14 - Groupe de rosters .....	14
Figure 15 - Critères de classement .....	15
Figure 16 – Coaches.....	16
Figure 17 - Editer un coach.....	17
Figure 18 - Equipes .....	18
Figure 19 - Equipe.....	19
Figure 20 - Première ronde .....	20
Figure 21 - Affectation manuelle.....	20
Figure 22 – Matches (équipe).....	22
Figure 23 - vue imprimable des matches .....	23
Figure 24 - Changer manuellement l'appariement .....	24
Figure 25 - Classements individuels .....	25
Figure 26 - Classements par équipe .....	26
Figure 27 - Matches par équipe .....	27
Figure 28 - Classement par groupe .....	28
Figure 29 - Classements par clan.....	29
Figure 30 - Poules .....	30

Figure 31 - Statistiques .....	31
Figure 32 - Coupe simple .....	32

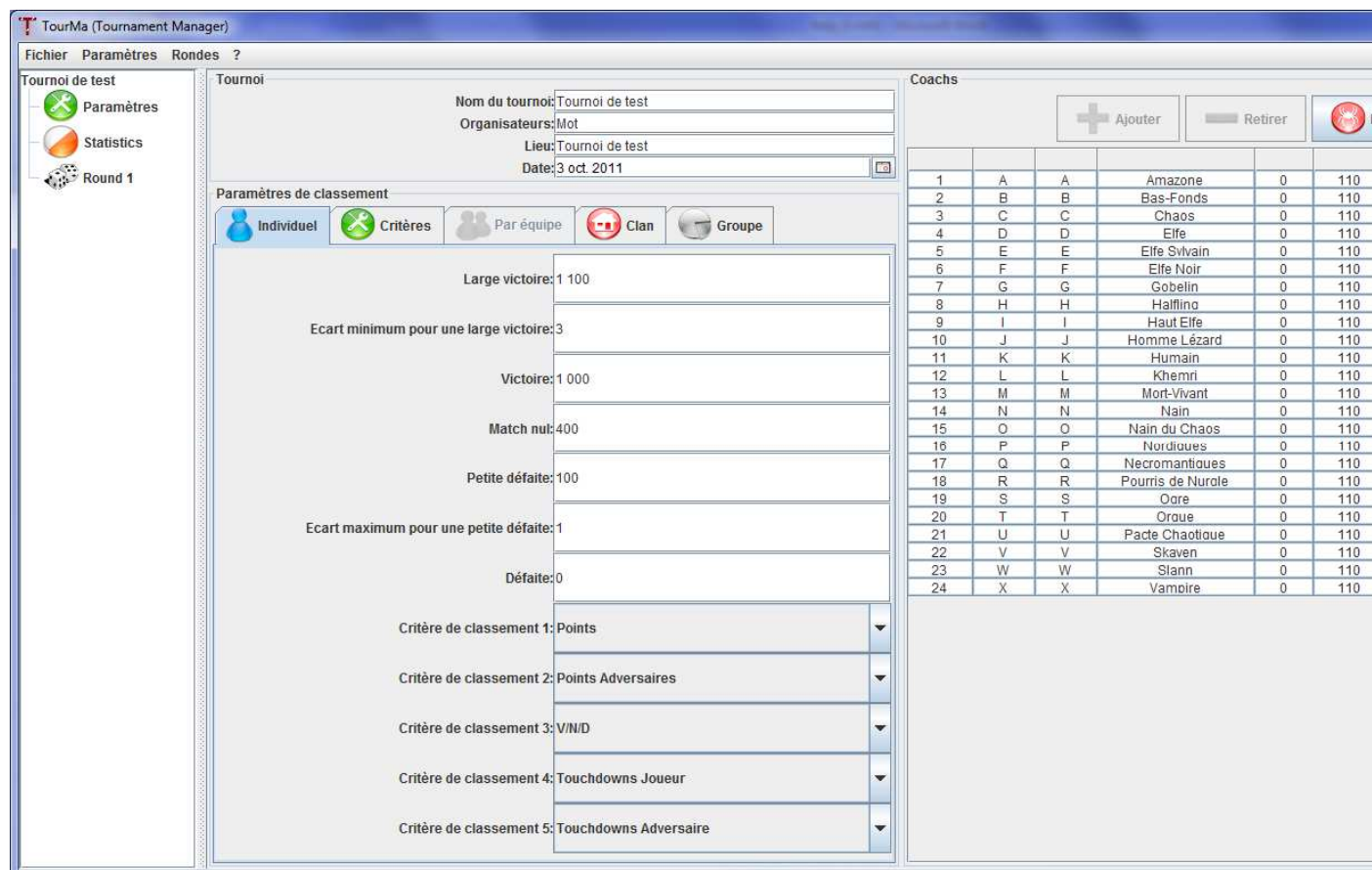


Figure 1 - TourMa

## 1 Introduction

TourMa est un logiciel créé pour gérer des tournois de Blood Bowl (essentiellement avec un système suisse) ou éventuellement de DreadBall. Il s'agit d'un logiciel créé en Java, et donc utilisable sur toute plateforme disposant d'une JVM Java SE supportant au moins la version 7 de Java.

## 2 Créer un tournoi

Lors du lancement une fenêtre vous propose soit d'ouvrir un tournoi existant, soit d'en créer un nouveau.

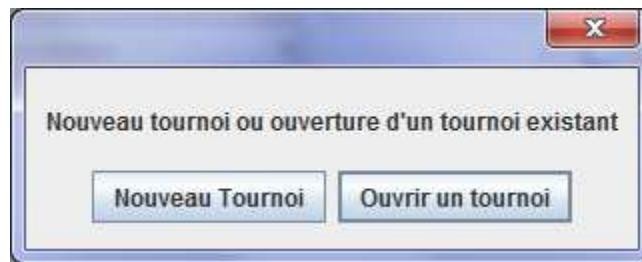


Figure 2 - Première fenêtre

## 2.1 Nouveau tournoi

Pour créer un tournoi, il faut sélectionner « Nouveau Tournoi » dans la première fenêtre ou bien cliquer sur le menu Fichier/Nouveau Tournoi. La fenêtre suivante s'affichera alors pour demander si vous allez gérer un tournoi individuel ou par équipe :

The dialog box 'Type de jeu' and 'Type de tournoi' contains the following elements:

- Type de jeu:** Two radio buttons: ☐ DreadBall and ☒ Blood Bowl.
- Type de tournoi:** Two radio buttons: ☐ Par équipe and ☒ Individuel.
- Nombre de coéquipiers:** A text input field with the value '1'.
- Nombre de coaches:** A text input field with the value '1'.
- Remplacant autorisés:** A checkbox that is currently unchecked.
- Appariement:** Two radio buttons: ☐ Appariement Individuel and ☒ Appariement en Equipe.
- Appariement des membres d'équipe:** Three radio buttons: ☒ Classement, ☐ Aléatoire, and ☐ Manuel.
- Classement NAF:** A radio button that is currently unchecked.
- OK:** A button at the bottom center of the dialog.

Figure 3 - type de tournoi

Le type de jeu a peu d'importance.

### 2.1.1 Individuel

Si vous choisissez un tournoi individuel, les autres options ne vous concernent pas.

## 2.1.2 Par équipe

### 2.1.2.1 Nombre de coaches

Si vous choisissez un tournoi par équipe une nouvelle fenêtre apparaît, certaines options s'activent, telles que le nombre de coaches et le type d'appariement.

The screenshot shows a software window for configuring a tournament. It has a title bar with a red 'X' button. The window is divided into several sections:

- Type de jeu:** Contains two radio buttons: 'DreadBall' (unselected) and 'Blood Bowl' (selected).
- Type de tournoi:** Contains two radio buttons: 'Par équipe' (selected) and 'Individuel' (unselected).
- Nombre de coéquipiers:** A label followed by a text input field containing the number '1'.
- Nombre de coaches:** A label followed by a text input field containing the number '1'.
- Remplacant autorisés:** A checkbox that is currently unchecked.
- Appariement:** A section containing two radio buttons: 'Appariement Individuel' (selected) and 'Appariement en Equipe' (unselected).
- Appariement des membres d'équipe:** A section containing four radio buttons: 'Classement' (selected), 'Aléatoire' (unselected), 'Manuel' (unselected), and 'Classement NAF' (unselected).
- OK:** A button at the bottom center of the window.

Figure 4 - Nombre de coaches et type d'appariement

L'option « Remplaçants autorisés » permet d'activer ou de désactiver des coaches dans les équipes pour chaque ronde. Ainsi, un coach peut remplacer un autre pendant le tournoi.

## 2.2 Type d'appariement

Ensuite, on doit choisir le type d'appariement :

### 2.2.1 Appariement individuel :

Les matchs se font en ronde suisse classique, mais les membres de la même équipe ne peuvent pas se rencontrer. Dans ce cas les points de l'équipe est obligatoirement la somme des points des membres et les bonus d'équipe n'ont pas de sens.

### 2.2.2 Appariement par équipe :

En appariement par équipe, les matchs se font équipe contre équipe. En cas d'appariement pas équipe, une dernière option est à remplir, l'appariement à l'intérieur de l'équipe.

The image shows a software window for configuring a tournament. It has a title bar with a red 'X' button. The window is divided into several sections:

- Type de jeu:** Two radio buttons, ☐ DreadBall and ☒ Blood Bowl.
- Type de tournoi:** Two radio buttons, ☒ Par équipe and ☐ Individuel.
- Nombre de coéquipiers:** A text input field with the value '1' and a small up/down arrow button.
- Nombre de coaches:** A text input field with the value '1' and a small up/down arrow button.
- Remplacant autorisés:** A checkbox that is currently unchecked.
- Appariement:** Two radio buttons, ☐ Appariement Individuel and ☒ Appariement en Equipe.
- Appariement des membres d'équipe:** Four radio buttons: ☒ Classement, ☐ Aléatoire, ☐ Manuel, and ☐ Classement NAF.
- OK:** A button at the bottom center.

Figure 5 - Appariement dans l'équipe

Les différentes options sont :

- « classement » : l'appariement se fera selon les résultats individuels, une sorte de « double suisse »
- « manuel »: décidé par les organisateurs ou les capitaines.
- « Aléatoire » : Laissons le hasard faire
- « Classement NAF » : Selon les classement NAF des joueurs au début du tournoi. Cela nécessite de mettre à jour ces classements avec le menu dédié.

### 3 Paramètres du tournoi

L'utilisateur a donc créé un tournoi et obtient donc l'une des interfaces suivantes (après avoir sélectionné « Paramètres » dans l'arbre de gauche) :

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres Rondes ?

Tournoi

Paramètres

Statistics

Tournoi

Nom du tournoi:

Organisateurs:

Lieu:

Date: 12 sept. 2013

Paramètres de classement

Individuel

Critères

Par équipe

Clan

Groupe

Large victoire: 1 100

Ecart minimum pour une large victoire: 3

Victoire: 1 000

Match nul: 400

Petite défaite: 100

Ecart maximum pour une petite défaite: 1

Défaite: 0

Critère de classement 1: Points

Critère de classement 2: Points Adversaires

Critère de classement 3: V/N/D

Critère de classement 4: Touchdowns Joueur

Critère de classement 5: Touchdowns Adversaire

Ajouter

Retirer

#

Nombre de membres: 1(Par équipe)

Coachs

Figure 6 - Par équipe

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres Rondes ?

Tournoi

Paramètres

Statistics

Tournoi

Nom du tournoi:

Organisateurs:

Lieu:

Date: 12 sept. 2013

Coachs

Ajouter Retirer

Paramètres de classement

Individuel Critères Par équipe Clan Groupe

Large victoire: 1 100

Ecart minimum pour une large victoire: 3

Victoire: 1 000

Match nul: 400

Petite défaite: 100

Ecart maximum pour une petite défaite: 1

Défaite: 0

Critère de classement 1: Points

Critère de classement 2: Points Adversaires

Critère de classement 3: V/N/D

Critère de classement 4: Touchdowns Joueur

Critère de classement 5: Touchdowns Adversaire

Figure 7- Individuel

### 3.1 Section Tournoi

Cette section est à remplir avec les informations relatives au tournoi. Elles ont peu d'importance dans le sens où elles ne sont pas exploitées pour les classements.

Tournoi

Nom du tournoi: God Bowl

Organisateurs: Maitre du Monde

Lieu: Monde

Date: 12 sept. 2013

Figure 8 - Détails du tournoi

### 3.2 Section Paramètres de classement

Cette section permet de choisir quels sont les paramètres de classement.



**Paramètres de classement**

☒ Individuel
 ☐ Critères
 ☐ Par équipe
 ☐ Clan
 ☐ Groupe






Large victoire:	1 100
Ecart minimum pour une large victoire:	3
Victoire:	1 000
Match nul:	400
Petite défaite:	100
Ecart maximum pour une petite défaite:	1
Défaite:	0
Critère de classement 1:	Points ▼
Critère de classement 2:	Points Adversaires ▼
Critère de classement 3:	V/N/D ▼
Critère de classement 4:	Touchdowns Joueur ▼
Critère de classement 5:	Touchdowns Adversaire ▼

Figure 9 - Paramètres de classement

### 3.2.1 Individuel

Cette section permet de choisir comment le classement général individuel va être réalisé. Dans le cas d'un tournoi par équipe, si le classement utilisé les points des coachs, et non la victoire d'équipe, ces critères sont également utilisés pour l'affectation des points de l'équipe.

**Paramètres de classement**

 **Individuel**
 **Critères**
 **Par équipe**
 **Clan**
 **Groupe**

Large victoire:	1 100
Ecart minimum pour une large victoire:	3
Victoire:	1 000
Match nul:	400
Petite défaite:	100
Ecart maximum pour une petite défaite:	1
Défaite:	0
Critère de classement 1:	Points ▼
Critère de classement 2:	Points Adversaires ▼
Critère de classement 3:	V/N/D ▼
Critère de classement 4:	Touchdowns Joueur ▼
Critère de classement 5:	Touchdowns Adversaire ▼

Figure 10 - Paramètres individuel

Les paramètres à remplir sont les suivants :

- Points affectés lors d'une grosse victoire (Si la grosse victoire n'est pas prise en compte dans le tournoi, mettre la même valeur que pour la victoire)
- Points affectés lors d'une victoire
- Points affectés lors d'un match nul
- Points affectés lors d'une petite défaite (Si la petite défaite n'est pas prise en compte dans le tournoi, mettre la même valeur que pour la défaite)
- Points affectés lors d'une défaite
- Ecart minimal à considérer pour qu'il y ait grosse victoire
- Ecart maximal à considérer pour qu'il y ait petite défaite
- Critères de classement sachant que le critère 1 est le plus important. Le second étant utilisé en cas d'égalité sur le premier, puis le troisième, etc.. Les critères disponibles sont : Points du

coach, Points adversaires, Victoires/Nuls/Défaites, puis les classements annexes (Marqué/encaissés, différence).

### 3.2.2 Par Equipe (Tournoi par équipe)

Cet onglet permet de choisir comment le classement par équipe va être réalisé.

**Paramètres de classement**

Individuel Critères **Par équipe** Clan Groupe

Utiliser la victoire d'équipe ☒ Utiliser la somme des points des coaches ☐

Victoire	1 000
Match nul	400
Défaite	0
Critère de classement 1:	Points ▼
Critère de classement 2:	Points Adversaires ▼
Critère de classement 3:	V/N/D ▼
Critère de classement 4:	Touchdowns Joueur ▼
Critère de classement 5:	Touchdowns Adversaire ▼
Bonus de victoire d'équipe	1
Bonus de nul d'équipe	0

Figure 11 - Paramètres de classement par équipe

#### 3.2.2.1 Somme des points des coaches

Si l'option choisie est la somme des points des coaches, les paramètres individuels sont alors ajoutés. Si l'appariement sélectionné est « par équipe », on peut ajouter des bonus pour les victoires et les matches nuls d'équipe.

### 3.2.2.2 Victoire d'équipe

Si l'option choisie est « victoire d'équipe », on comptabilise les résultats de l'équipe entière. Pour cela les points pour la victoire / le match nul / la défaite par équipe sont configurables. Ensuite l'ordre des critères de classement est sélectionnable.

### 3.2.3 Clan (Tournoi Individuel)

Il est possible de créer des clans pour gérer les différents groupes de coach. Cela a pour effet de faire en sorte que les coaches issus des même clans ne se rencontrent pas (au moins au premier tour) et d'établir un classement en utilisant les X premiers coaches de chaque clan.

Paramètres de classement

Individuel Critères Par équipe **Clan** Groupe

Active les clans : ☒

Nombre de coéquipiers : 3

Eviter les matchs entre membres au premier roun... ☒

Eviter les matchs entre membres du clan : ☐

Clans

- Aucun
- Voyelles
- Consonnes

Coachs du clan

Ajouter Editer Retirer

Figure 12 - Clans

Tournoi

Nom du tournoi:

Tournoi de test

Organisateurs:

Mot

Lieu:

Tournoi de test

Date:

3 oct 2011

Paramètres de classement

Individuel

Critères

Par équipe

Clan

Groupe

Active les clans:

☒

Nombre de coéquipiers:

3

Eviter les matchs entre membres au premier rou...

☒

Eviter les matchs entre membres du clan:

☐

Clans

Aucun

Voyelles

Consonnes

Coachs du clan

A

E

I

O

U

Ajouter

Editer

Retirer

Coachs

Ajouter

Retirer

Modifier

							Classement
1	A	A	Amazone	0	110	Actif	150.0
2	B	B	Bas-Fonds	0	110	Actif	150.0
3	C	C	Chaos	0	110	Actif	150.0
4	D	D	Elfe	0	110	Actif	150.0
5	E	E	Elfe Sylvain	0	110	Actif	150.0
6	F	F	Elfe Noir	0	110	Actif	150.0
7	G	G	Gobelin	0	110	Actif	150.0
8	H	H	Halfling	0	110	Actif	150.0
9	I	I	Haut Elfe	0	110	Actif	150.0
10	J	J	Homme Léopard	0	110	Actif	150.0
11	K	K	Humain	0	110	Actif	150.0
12	L	L	Khemri	0	110	Actif	150.0
13	M	M	Mort-Vivant	0	110	Actif	150.0
14	N	N	Nain	0	110	Actif	150.0
15	O	O	Nain du Chaos	0	110	Actif	150.0
16	P	P	Nordiques	0	110	Actif	150.0
17	Q	Q	Necromantiques	0	110	Actif	150.0
18	R	R	Pourris de Nurole	0	110	Actif	150.0
19	S	S	Ogre	0	110	Actif	150.0
20	T	T	Oraque	0	110	Actif	150.0
21	U	U	Pacte Chaotique	0	110	Actif	150.0
22	V	V	Skaven	0	110	Actif	150.0
23	W	W	Slann	0	110	Actif	150.0
24	X	X	Vampire	0	110	Actif	150.0

Figure 13 – Clans et coachs

On configure combien de coachs sont nécessaires pour le classement ainsi que si on demande à éviter les matchs entre membres du même clan. Les boutons permettent d'ajouter/retirer des clans. En revanche l'appartenance à un clan est gérée lors de l'édition du coach.

### 3.2.4 Groupe

La gestion des groupes permet de créer des groupes de roster afin d'obtenir des sous-classements.

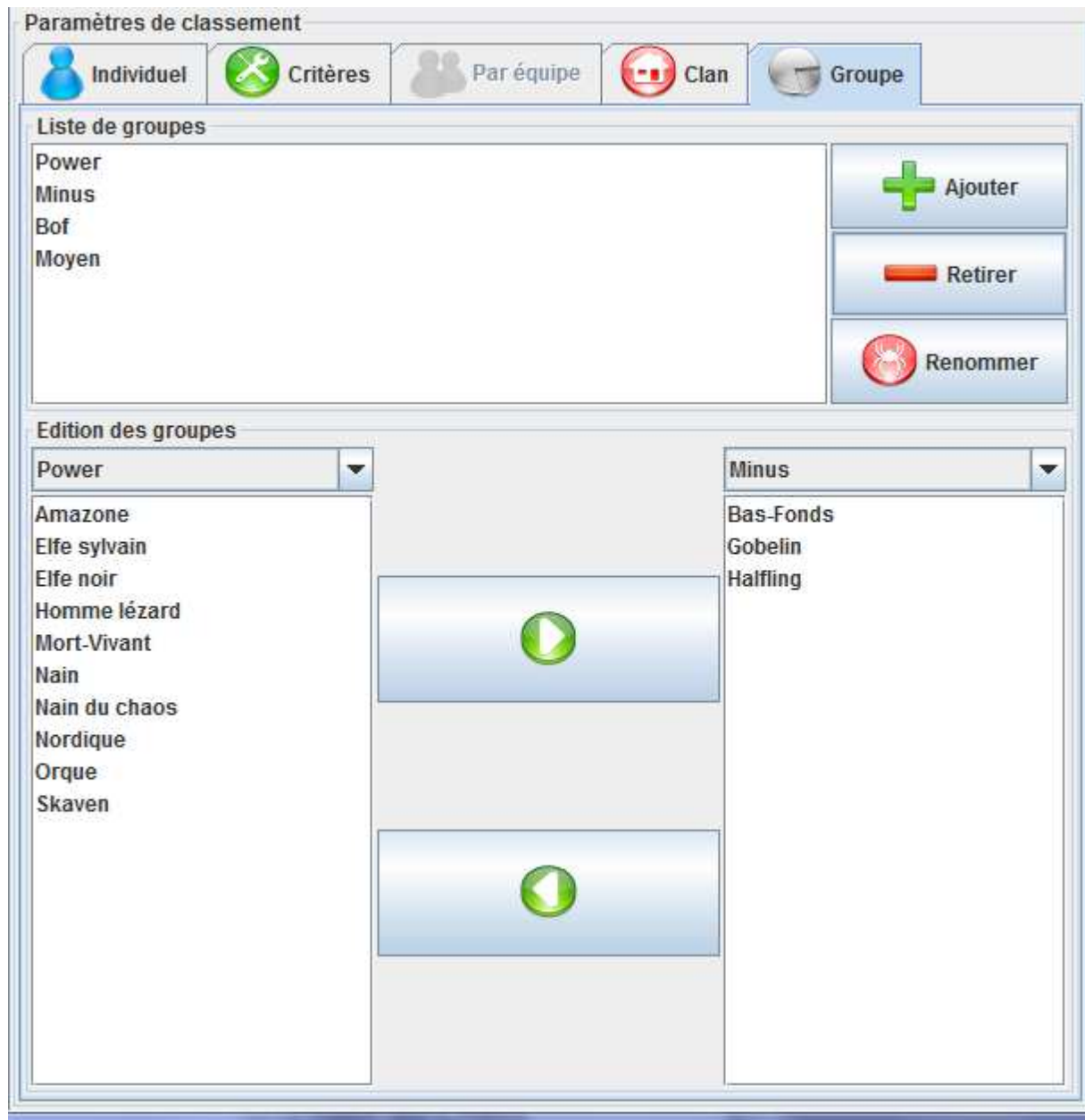


Figure 14 - Groupe de rosters

Dans la partie haute de l'interface, on gère les groupes, tandis que dans la partie basse, on ajoute/retire des rosters au groupe.

### 3.2.5 Critères

Cette interface permet de gérer les critères de classement. Les critères Touchdowns et Sorties sont créés par défaut. On peut y ajouter ce que l'on veut : Aggressions, Doubles crânes, Passes, etc ... De plus, on ne peut pas retirer le critère touchdown (on peut éventuellement le renommer).

Paramètres de classement

Individuel

Critères

Par équipe

Clan

Groupe

Ajouter Critère

Retirer critère

Nom Critère	Points +	Points -
Touchdowns	3	0
Sorties	2	0
Foul	2	0
Table rase	50	0
Double As	1	0
Expulsions	-1	0

Figure 15 - Critères de classement

Des classements seront créés pour chacun des critères. Si on le désire on peut leur allouer des points qui entreront dans le calcul des points individuels ou par équipe. On pourra utiliser ces critères pour ajouter des points au classement

### 3.3 Section Coach

Cette partie de l'interface permet de définir la liste des coachs participant au tournoi.

Coachs								
			 Ajouter		 Retirer		 Modifier	
							Classement	
1	A	A	Amazone	0	110	Actif	150.0	Vovelles
2	B	B	Bas-Fonds	0	110	Actif	150.0	Aucun
3	C	C	Chaos	0	110	Actif	150.0	Aucun
4	D	D	Elfe	0	110	Actif	150.0	Aucun
5	E	E	Elfe Svlvain	0	110	Actif	150.0	Vovelles
6	F	F	Elfe Noir	0	110	Actif	150.0	Aucun
7	G	G	Gobelin	0	110	Actif	150.0	Aucun
8	H	H	Halfling	0	110	Actif	150.0	Aucun
9	I	I	Haut Elfe	0	110	Actif	150.0	Vovelles
10	J	J	Homme Léopard	0	110	Actif	150.0	Aucun
11	K	K	Humain	0	110	Actif	150.0	Aucun
12	L	L	Khemri	0	110	Actif	150.0	Aucun
13	M	M	Mort-Vivant	0	110	Actif	150.0	Aucun
14	N	N	Nain	0	110	Actif	150.0	Aucun
15	O	O	Nain du Chaos	0	110	Actif	150.0	Vovelles
16	P	P	Nordiques	0	110	Actif	150.0	Aucun
17	Q	Q	Necromantiques	0	110	Actif	150.0	Aucun
18	R	R	Pourris de Nurole	0	110	Actif	150.0	Aucun
19	S	S	Oore	0	110	Actif	150.0	Aucun
20	T	T	Orque	0	110	Actif	150.0	Aucun
21	U	U	Pacte Chaotique	0	110	Actif	150.0	Vovelles
22	V	V	Skaven	0	110	Actif	150.0	Aucun
23	W	W	Slann	0	110	Actif	150.0	Aucun
24	X	X	Vampire	0	110	Actif	150.0	Aucun

Figure 16 – Coachs

### 3.3.1 Editer le coach



Nom du coach	B
Nom de l'équipe	B
Race du Roster	Bas-Fonds
Numéro NAF	0
Classement	110
Clan	Aucun
Editer Roster	<input checked="" type="checkbox"/> Actif
Handicap	0
Télécharger depuis NAF	150.0

Figure 17 - Editer un coach

On définit ici les caractéristiques du coach (nom, numéro NAF, clan, Roster). Les informations NAF pourront être téléchargées depuis cette interface pour chaque coach, ou bien depuis le menu « Paramètres » pour TOUS les coaches.

Dans le cas d'un tournoi par équipe, une fois l'équipe définie, on pourra éditer le coach, mais **pas la composition de l'équipe**. Pour modifier une équipe il faut la supprimer et en recréer une autre.

### 3.3.2 Editer le roster (en cours de développement)

Il sera possible d'éditer le roster du coach, de le stocker et de le restaurer. Puis dans un second temps, de consulter en ligne les résultats et les rosters utilisés.

## 3.4 Section Equipe

S'il s'agit d'un tournoi par équipe, il faut définir les équipes. Il n'est pas possible d'éditer une équipe après coup, il faut la supprimer et la rajouter.





Figure 19 - Equipe

### 3.5 Chargement et sauvegarde

Les fonctions de chargement et de sauvegarde sont disponibles sous le menu « Fichier ». Le format du fichier est XML, ce qui le rend lisible avec un éditeur de texte.

#### 3.5.1 Sauvegarde automatique

Pour pallier à certains problèmes, une sauvegarde automatique existe. Ce mécanisme crée des fichiers à la racine de l'exécutable tourma.jar.

#### 3.5.2 Export NAF

Il est possible de créer le fichier d'export NAF pour entrer les résultats plus rapidement sur le site de la NAF. Seulement, le format, bien que correspondant au fichier fourni par la NAF, ne semble pas compatible.

#### 3.5.3 Export FBB (en cours)

Il est possible de créer des fichiers d'export pour le site France Blood Bowl. Cette fonctionnalité est encore en test.

## 4 Générer la première ronde

Une fois les coachs inscrits, la première ronde peut être générée via le menu « Ronde ».

Le menu suivant s'affiche :

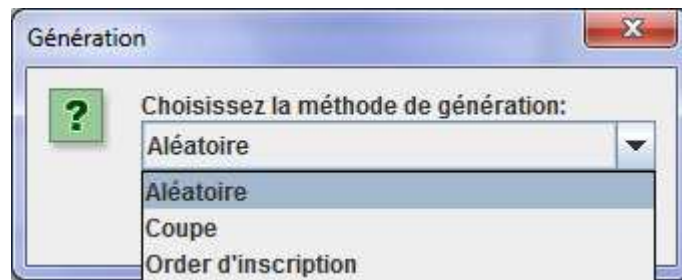


Figure 20 - Première ronde

Les différentes options sont :

- Aléatoire
- Coupe
- Order d'inscription
- Round Robin (Toute Ronde)
- Manuel
- Poules
- Classement NAF

#### 4.1 Aléatoire

Les équipes ou les coachs sont affecté Aléatoirement

#### 4.2 Coupe

Un tableau de coupe est généré. Si le nombre de coach n'est pas une puissance de 2 (2,4,8,16,32, etc ...) des tours préliminaires seront créés. Il est possible de créer un tableau à double élimination. De plus dans les rondes suivantes, les autres coachs peuvent tout de même être affectés à des matchs de classement.

#### 4.3 Round Robin

Dans un système Round Robin, Tout le monde se rencontre. Dans le cas d'un Round Robin Intégral, tous les coachs rencontrent tous les autres coachs des équipes adverses. Il s'agit en fait de générer des journées de championnat.

#### 4.4 Manuel

L'affectation peut se faire manuellement.



Figure 21 - Affectation manuelle

## 4.5 Poules

Dans le cas de poules, le logiciel demande le nombre de coachs par poules. Le nombre de coachs actifs devra ainsi être divisible par le nombre de coach par poules. Par exemple, 36 coachs donnent 9 poules de 4. Le classement par poules donne un classement général un peu différent des autres. En effet, les premiers de poules sont aux premières places (même si un second de poule a plus de points qu'un premier), ensuite viennent les seconds, etc...

## 4.6 NAF

La génération initiale se fait en fonction du classement NAF de la personne dans le roster déclaré. Le mieux coté joue le mieux coté. La mise à jour des classements NAFS doit avoir été faite au préalable.

Une fois la ronde générée l'appariement peut être changé manuellement. Mais attention à la cohérence lors d'un tournoi par équipe !!!!

# 5 Ronde

Une fois la ronde générée, plusieurs onglets sont disponibles :

- Matches : Affichage des matchs et saisie des résultats
- Classements individuels : classements général et par critères
- Divers onglets de classements supplémentaires :
  1. Par équipe (Tournoi par équipe uniquement): Classement général et par critère
  2. Clans (tournoi individuel uniquement): Classement des clans
  3. Plusieurs onglets groupes : Classement par groupe de roster.
  4. Poules : Si des poules ont été créées des classements par poules sont affichés. De plus le classement individuel aura obligatoirement les premiers de poule d'abord, même si certains second ont plus de points. Ensuite les seconds de poule, etc...

## 5.1 Matches



TourMa (Tournament Manager)								
Fichier Paramètres Rondes ?								
Eurobow	<div> <div>Matches</div> <div>Classements individuels</div> <div>Par équipe</div> </div>							
	<div> <div>Paramètres</div> <div>Statistics</div> <div>Round...</div> </div>							
Table	Equipe 1	Coach 1	Score 1	Score 2	Coach 2	Equipe 2	Sorties 1	
1	Denmark	Niebling - Mort-Vivant			Goss - Elfe Noir	Switzerland	0	
2	Denmark	Fisherking - Elfe Sylvain			Halex - Orque	Switzerland	0	
3	Denmark	AntonLunau - Nain du Chaos			Otis - Nain du Chaos	Switzerland	0	
4	Denmark	Tank - Orque			Desmondus - Amazone	Switzerland	0	
5	Denmark	Topper - Necromantiques			Storm - Elfe Sylvain	Switzerland	0	
6	Denmark	MissSweden - Vampire			BDG - Necromantiques	Switzerland	0	
7	Denmark	Trippleskull - Homme Léopard			Le_Troll - Nain	Switzerland	0	
8	Denmark	Kfoged - Elfe Noir			Phifoe - Necromantiques	Switzerland	0	
9	Germany	Planlos - Homme Léopard			Duckwing - Khemri	Finland	0	
10	Germany	Iauth81 - Mort-Vivant			J-Ho - Orque	Finland	0	
11	Germany	Flix - Elfe Noir			BeerBeer - Homme Léopard	Finland	0	
12	Germany	Sputnik - Nain			Kalrat - Skaven	Finland	0	
13	Germany	Oventa - Nain du Chaos			Hanu - Nordiques	Finland	0	
14	Germany	Mootaz - Elfe Sylvain			Jeguan - Elfe Sylvain	Finland	0	
15	Germany	Utak - Elfe			Pera - Nain	Finland	0	
16	Germany	Kithor - Necromantiques			Knaegten - Humain	Finland	0	
17	Scotland	David Millar - Elfe Sylvain			melisqus - Necromantiques	Sweden	0	
18	Scotland	Lord Garlack - Amazone			Stashman - Mort-Vivant	Sweden	0	
19	Scotland	Thadrin - Orque			dragons - Nain du Chaos	Sweden	0	
20	Scotland	Zulu501 - Nain			zerak - Nordiques	Sweden	0	
21	Scotland	Garrick - Elfe Noir			Ozt - Orque	Sweden	0	
22	Scotland	Doomy - Mort-Vivant			JammyDodger - Nain	Sweden	0	
23	Scotland	Tribble - Gobelins			BigFred - Elfe Noir	Sweden	0	
24	Scotland	Bantha - Homme Léopard			Iard - Elfe Sylvain	Sweden	0	
25	Italy	Beppe - Elfe Sylvain			Sjapie - Nain	Belgium	0	
26	Italy	Yena - Homme Léopard			Carloz - Homme Léopard	Belgium	0	
27	Italy	Roller - Nain			Da_Great_MC - Elfe Sylvain	Belgium	0	
28	Italy	Spartako - Orque			JJ - Skaven	Belgium	0	
<div> <div>Générer ronde</div> <div>Vue des matchs</div> <div>Vue des résultats</div> <div>Effacer la ronde</div> <div>Changer l'appariement</div> <div>Ajouter un match libre</div> <div>Retirer un match</div> </div>								

Figure 22 – Matches (équipe)

La saisie des résultats se fait directement dans les cases correspondantes.

Les boutons en bas de la zone permettent de :

- Générer la prochaine ronde
- Afficher une version imprimable des matchs
- Afficher une version imprimable des résultats
- Effacer la ronde
- Changer manuellement l'appariement par inversion
- Ajouter un match supplémentaire à la ronde
- Retirer un match

## Eurobow - Ronde 1

Table	Coach 1	Touchdowns		Coach 2
1	<i>Denmark - Niebling</i>			<i>Switzerland - Goss</i>
2	<i>Denmark - Fisherking</i>			<i>Switzerland - Halex</i>
3	<i>Denmark - AntonLunau</i>			<i>Switzerland - Otis</i>
4	<i>Denmark - Tank</i>			<i>Switzerland - Desmondus</i>
5	<i>Denmark - Topper</i>			<i>Switzerland - Storm</i>
6	<i>Denmark - MissSweden</i>			<i>Switzerland - BDG</i>
7	<i>Denmark - Trippleskull</i>			<i>Switzerland - Le Troll</i>
8	<i>Denmark - Kfoged</i>			<i>Switzerland - Phifoe</i>
9	<i>Germany - Planlos</i>			<i>Finland - Duckwing</i>
10	<i>Germany - lauth81</i>			<i>Finland - J-Ho</i>
11	<i>Germany - Flix</i>			<i>Finland - BeerBeer</i>
12	<i>Germany - Sputnik</i>			<i>Finland - Kalrat</i>
13	<i>Germany - Oventa</i>			<i>Finland - Hanu</i>
14	<i>Germany - Mootaz</i>			<i>Finland - Jeguan</i>



OK




Imprimer



Export vers HTML

Figure 23 - vue imprimable des matchs



**Matches**

Niebling - Niebling (Mort-Vivant)	▼	Goss - Goss (Elfe Noir)	▼
Fisherking - Fisherking (Elfe Sylvain)	▼	Halex - Halex (Orque)	▼
AntonLunau - AntonLunau (Nain du Chaos)	▼	Otis - Otis (Nain du Chaos)	▼
Tank - Tank (Orque)	▼	Desmondus - Desmondus (Amazone)	▼
Topper - Topper (Necromantiques)	▼	Storm - Storm (Elfe Sylvain)	▼
MissSweden - MissSweden (Vampire)	▼	BDG - BDG (Necromantiques)	▼
Trippleskull - Trippleskull (Homme Lézard)	▼	Le_Troll - Le_Troll (Nain)	▼
Kfoged - Kfoged (Elfe Noir)	▼	Phifoe - Phifoe (Necromantiques)	▼
Planlos - Planlos (Homme Lézard)	▼	Duckwing - Duckwing (Khemri)	▼
lauth81 - lauth81 (Mort-Vivant)	▼	J-Ho - J-Ho (Orque)	▼
Flix - Flix (Elfe Noir)	▼	BeerBeer - BeerBeer (Homme Lézard)	▼
Sputnik - Sputnik (Nain)	▼	Kalrat - Kalrat (Skaven)	▼
Oventa - Oventa (Nain du Chaos)	▼	Hanu - Hanu (Nordiques)	▼
Mootaz - Mootaz (Elfe Sylvain)	▼	Jeguan - Jeguan (Elfe Sylvain)	▼
Utak - Utak (Elfe)	▼	Pera - Pera (Nain)	▼


 OK
  Annuler

Figure 24 - Changer manuellement l'appariement



## 5.2 Individuel

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres Rondes ?

Eurobow

Paramètres

Statistics

Round...

Matches Classements individuels Par équipe

Classement général

#	Clan	Equipe	Coach	Roster	Poin...	Pts A...	V/N/D	Touchdowns ...	Touchdowns Adv...
1	France	titouch	titouch	Elfe Sylvain	0	0	0	0	0
2	France	knox	knox	Orque	0	0	0	0	0
3	France	elyoukey	elyoukey	Homme Lézi	0	0	0	0	0
4	France	Bloody	Bloody	Nordiques	0	0	0	0	0
5	France	Daz	daz	Necromantiq	0	0	0	0	0
6	France	Jeff	Jeff	Mort-Vivant	0	0	0	0	0
7	France	Darktroll	Darktroll	Amazone	0	0	0	0	0
8	France	FXIII	FXIII	Nain du Chai	0	0	0	0	0
9	Austria	Rayd	Rayd	Homme Lézz	0	0	0	0	0
10	Austria	Woelfchen	Woelfchen	Elfe Sylvain	0	0	0	0	0
11	Austria	Belentor	Belentor	Necromantiq	0	0	0	0	0
12	Austria	Sukram	Sukram	Mort-Vivant	0	0	0	0	0
13	Austria	Lokis_World	Lokis_World	Amazone	0	0	0	0	0
14	Austria	Don_Pedro	Don_Pedro	Nain	0	0	0	0	0
15	Austria	Türin	Türin	Elfe Noir	0	0	0	0	0
16	Austria	Wuckal	Wuckal	Orque	0	0	0	0	0
17	Denmark	Niebling	Niebling	Mort-Vivant	0	0	0	0	0
18	Denmark	Fisherking	Fisherking	Elfe Sylvain	0	0	0	0	0
19	Denmark	AntonLunau	AntonLunau	Nain du Chai	0	0	0	0	0
20	Denmark	Tank	Tank	Orque	0	0	0	0	0
21	Denmark	Topper	Topper	Necromantiq	0	0	0	0	0
22	Denmark	MissSweder	MissSweder	Vampire	0	0	0	0	0
23	Denmark	Trippleskull	Trippleskull	Homme Lézz	0	0	0	0	0
24	Denmark	Kfoged	Kfoged	Elfe Noir	0	0	0	0	0
25	Italy	Beppe	Beppe	Elfe Sylvain	0	0	0	0	0
26	Italy	Yena	Yena	Homme Lézz	0	0	0	0	0
27	Italy	Roller	Roller	Nain	0	0	0	0	0

Classement général

Classement Global

Touchdowns Sorties

Annex Ranking

#	Equipe	Coach	Roster
1	titouch	titouch	Elfe S
2	knox	knox	Or
3	elyoukey	elyoukey	Homme
4	Bloody	Bloody	Nord
5	Daz	daz	Necrom
6	Jeff	Jeff	Mort-
7	Darktroll	Darktroll	Amaz
8	FXIII	FXIII	Nain d
9	Rayd	Rayd	Homme
10	Woelfchen	Woelfchen	Elfe S
11	Belentor	Belentor	Necrom

Touchdowns(Coach)

#	Equipe	Coach	Roster
1	titouch	titouch	Elfe S
2	knox	knox	Orqu
3	elyoukey	elyoukey	Homme L
4	Bloody	Bloody	Nordiq
5	Daz	daz	Necroman
6	Jeff	Jeff	Mort-Vi
7	Darktroll	Darktroll	Amazo
8	FXIII	FXIII	Nain du C
9	Rayd	Rayd	Homme L
10	Woelfchen	Woelfchen	Elfe Syl
11	Belentor	Belentor	Necroman

Touchdowns(Adversaires)

Figure 25 - Classements individuels

Sur la partie gauche, on voit le classement général calculé en « live ». Chaque changement de résultat sera automatiquement recalculé.

Sur la partie droite, les classements par critères sont affichés. En haut à droite, il y a le classement par critère « pour le coach », par exemple les touchdowns marqués, et en bas à droite le classement par critère « contre », par exemple les touchdowns encaissés.

Les boutons permettent d'obtenir une version imprimable des classements.

## 5.3 Par équipe

Dans l'onglet par équipe, il y a les classements général et par critère. Il y a aussi un onglet match, dans lequel on peut voir les résultats des matchs d'un point de vue « équipe ».

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres Rondes ?

Eurobow

Paramètres

Statistics

Round...

Matches

Classements individuels

Par équipe

Classement

Matches

Classement général

#	Equipe	Points	Pts Adv.	V/N/D	Touchdowns Coach	Touchdowns Adversaire
1	France	0	0	0	0	0
2	Austria	0	0	0	0	0
3	Denmark	0	0	0	0	0
4	Italy	0	0	0	0	0
5	England	0	0	0	0	0
6	Spain	0	0	0	0	0
7	Belgium	0	0	0	0	0
8	Germany	0	0	0	0	0
9	Switzerland	0	0	0	0	0
10	Finland	0	0	0	0	0
11	Netherlands	0	0	0	0	0
12	Sweden	0	0	0	0	0
13	Scotland	0	0	0	0	0
14	Wales	0	0	0	0	0

Classement général

Classement Global

Vue des Matches par équipe

Touchdowns

Sorties

Annex Ranking

#	Clan
1	France
2	Austria
3	Denmark
4	Italy
5	England
6	Spain
7	Belgium
8	Germany
9	Switzerland
10	Finland
11	Netherlands

Touchdowns(Eq

#	Clan
1	France
2	Austria
3	Denmark
4	Italy
5	England
6	Spain
7	Belgium
8	Germany
9	Switzerland
10	Finland
11	Netherlands

Touchdowns(Adve

Figure 26 - Classements par équipe

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres ?

Paramètres du tournoi

Ronde 1

Matches

Classements individuels

Par équipe

Groupe: Classiques

Groupe: Minus

Groupe: Challenge

Groupe: Gros Bill

Classement

Matches

#	Clan 1	V1	N	V2	Clan 2
1	Sweden	0	8	0	Austria
2	Italy	0	8	0	England
3	Finland	0	8	0	Scotland
4	Switzerland	0	8	0	Belgium
5	Netherlands	0	8	0	Spain
6	Denmark	0	8	0	Germany
7	Wales	0	8	0	France

Classement général

Classement Global

Vue des Matches par équipe

Touchdowns

Sorties

Double crânes

Aggressions

Annex Ranking

#	Clan
1	France
2	Austria
3	Denmark
4	Italy
5	England
6	Spain
7	Belgium
8	Germany
9	Switzerland
10	Finland
11	Netherlands
12	Sweden
13	Scotland

Touchdowns

#	Clan
1	France
2	Austria
3	Denmark
4	Italy
5	England
6	Spain
7	Belgium
8	Germany
9	Switzerland
10	Finland
11	Netherlands
12	Sweden
13	Scotland

Touchdowns

Figure 27 - Matches par équipe

Les boutons permettent d'afficher une version imprimable des classements.

## 5.4 Groupe

On peut également afficher le classement des joueurs par groupe de roster.

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres Rondes ?

Eurobow Paramètres Statistics Round...

Matches Classements individuels Par équipe Groupe: Power Groupe: Minus Groupe: BofBof

#	Clan	Equipe	Coach	Roster	Points	Pts Adv.	V/N/D
1	Denmark	Miss Sweden	Miss Sweden	Vampire	0	0	0
2	Finland	Knaegten	Knaegten	Humain	0	0	0
3	Finland	Duckwing	Duckwing	Khemri	0	0	0
4	Netherlands	Tos_T	Tos_T	Vampire	0	0	0
5	Wales	Sillysod	Sillysod	Humain	0	0	0

Classement général

Figure 28 - Classement par groupe

## 5.5 Clan

Les mêmes classements que précédemment sont disponibles par clan, c'est-à-dire en utilisant les N premiers de chaque clan pour faire le classement.

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres Rondes ?

Paramètres  
 Statistics  
 Round...

Matches  
 Classements individuels  
 Par Clan  
 Groupe: Minus

Classement général

#	Clan	Points	Pts Adv.	V/N/D	Touchdowns Coach	Touchdowns Adversaire
1	France	0	0	0	0	0
2	Italy	0	0	0	0	0
3	Denmark	0	0	0	0	0
4	Sweden	0	0	0	0	0
5	England	0	0	0	0	0

Classement général  
 Classement Global

Touchdowns Sorties

Annex Ranking

#	Clan
1	France
2	Italy
3	Denmark
4	Sweden
5	England

Touchdown

#	Clan
1	France
2	Italy
3	Denmark
4	Sweden
5	England

Touchdowns(Ac

Figure 29 - Classements par clan

## 5.6 Poules

Si des poules ont été décidées, un classement poule par poule est affiché :

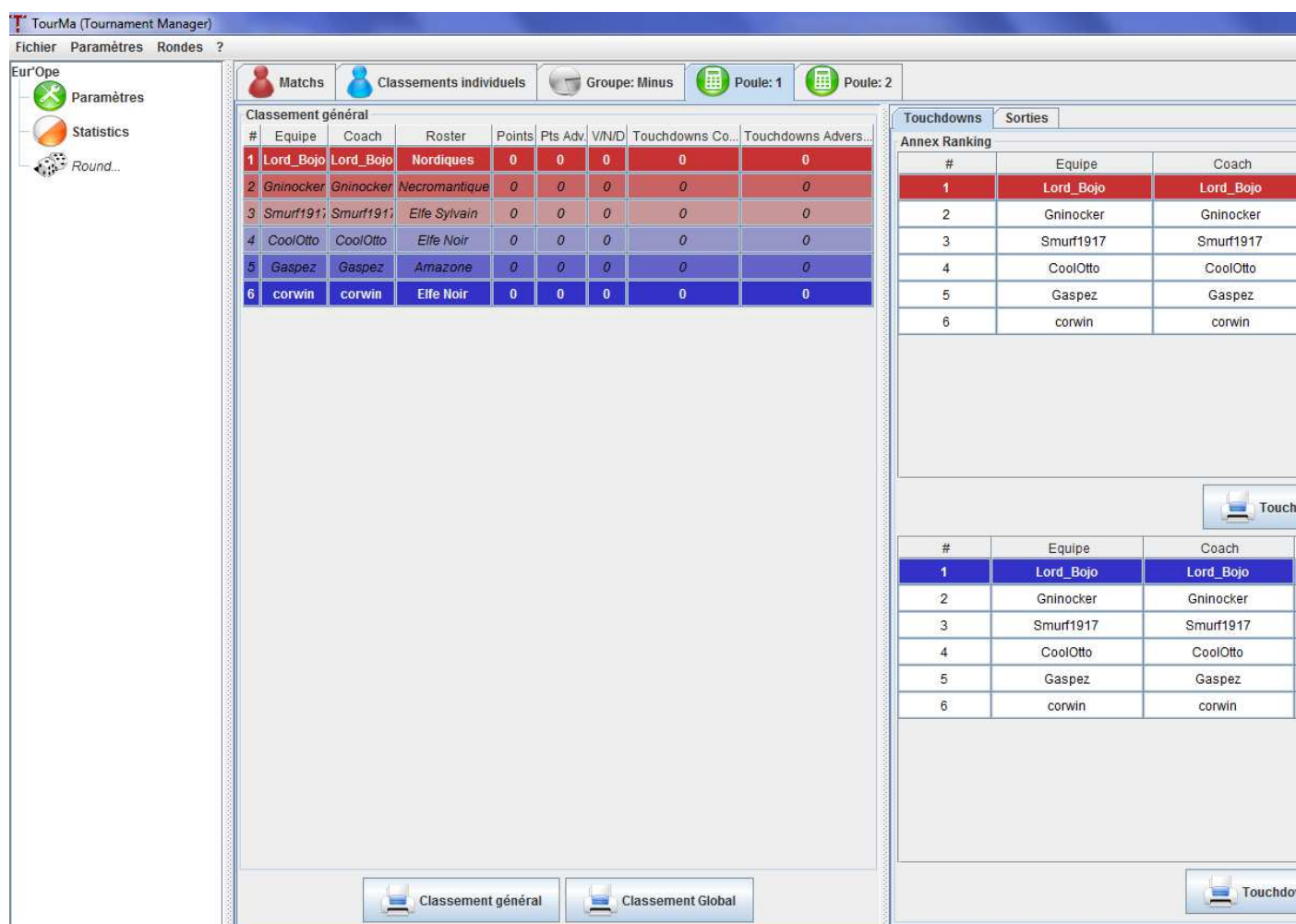


Figure 30 - Poules

## 5.7 Générer ronde suivante

Le bouton « Générer ronde » présent en bas de l'onglet « Match » permet de générer les matchs de la ronde suivante. A ce moment là les choix suivants sont proposés :

- Ronde suisse : Il s'agit du système classique de ronde, le premier rencontre le second, le troisième le quatrième, etc ....
- Ronde suisse accélérée : Se rapprochant du système suisse classique, il permet de départager plus rapidement les joueurs du haut du tableau et du bas du tableau. Il est à utiliser dans les premières rondes pour séparer plus vite les participants. On partage le classement en 4 parties. Q1 joue contre Q2 et Q3 contre Q4. A ne surtout pas utiliser dans les dernières rondes
- Aléatoire : On joue n'importe quel adversaire
- Coupe : On passe dans un système de coupe où le mieux classé jouera le moins bien classé, etc ... A chaque génération de tour suivant, seul le mode coupe sera accessible. De plus, on pourra garder un tableau fixe ou bien on pourra mélanger.

## 6 Statistiques

Un item « statistiques » a été ajouté pour afficher divers graphiques à titre indicatif. Il s'agit essentiellement de statistiques à propos de rosters.

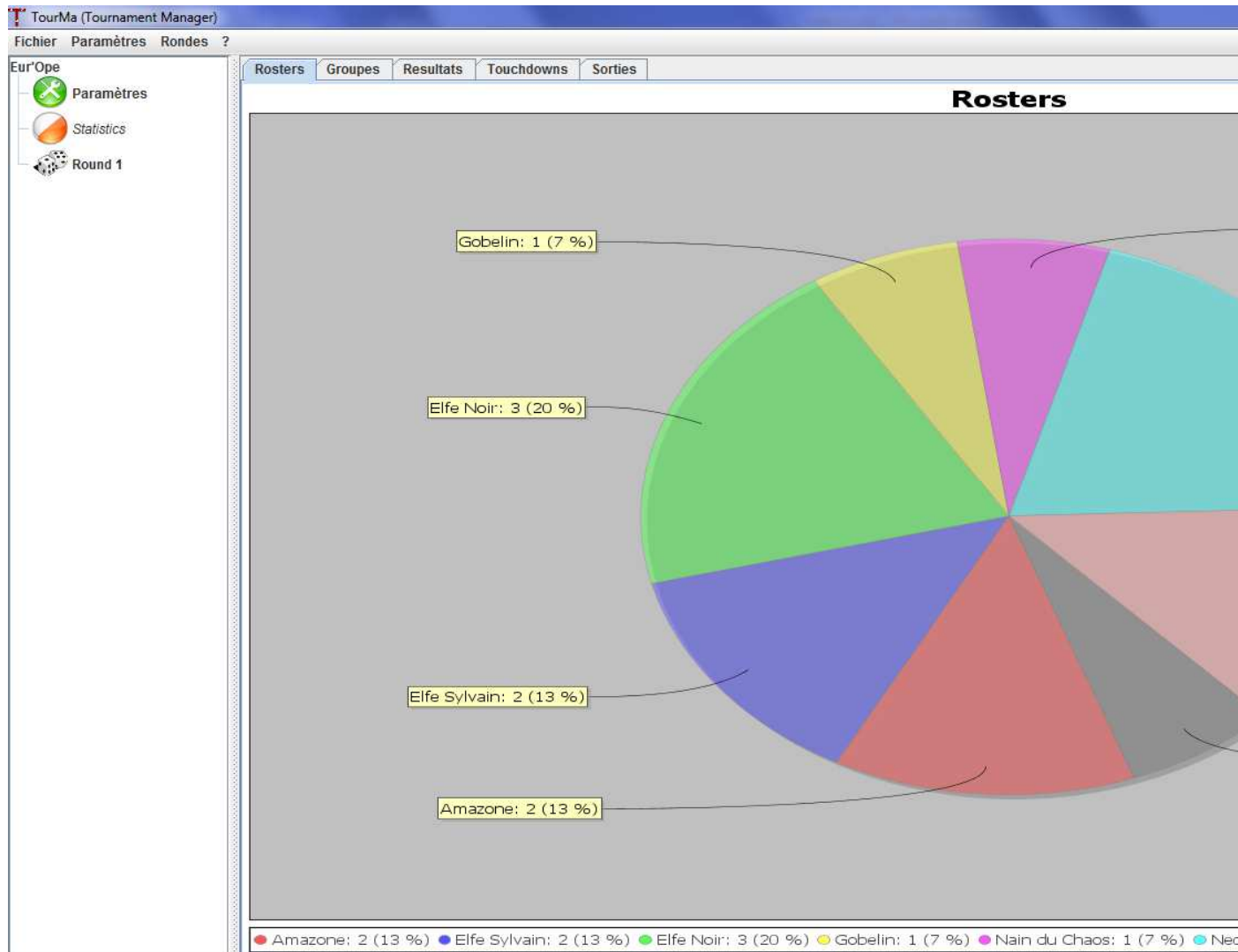


Figure 31 - Statistiques

## 7 Coupe

Si un système de coupe est activé un item « Coupe » est créé et affiche les différents tours de la coupe, y compris si il s'agit d'une coupe à double élimination.



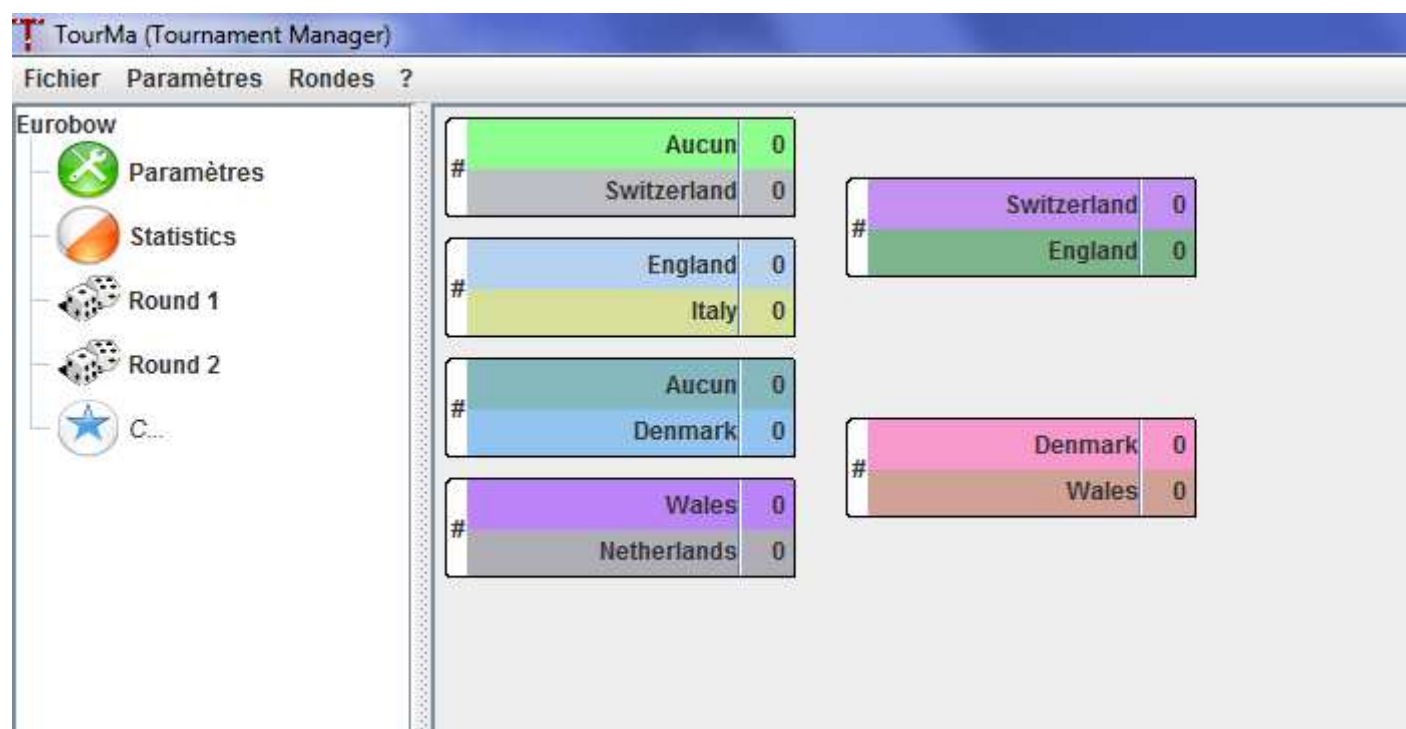


Figure 32 - Coupe simple