

AIDE DE TOURMA

Sommaire

1	Introduction.....	4
2	Créer un tournoi	4
2.1	Nouveau tournoi	5
2.1.1	Individuel	5
2.1.2	Par équipe.....	6
2.2	Type d'appariement	6
2.2.1	Appariement individuel :	6
2.2.2	Appariement par équipe :	7
2.3	Utilisation de plusieurs rosters.....	8
3	Paramètres du tournoi	8
3.1	Section Tournoi	10
3.2	Section Paramètres de classement	10
3.2.1	Individuel	11
3.2.2	Par Equipe (Tournoi par équipe)	13
3.2.3	Clan (Tournoi Individuel)	14
3.2.4	Groupe.....	16
3.2.5	Catégorie	17
3.2.6	Critères	18
3.3	Section Coach	19
3.3.1	Editer le coach	20
3.3.2	Editer le roster.....	21
3.4	Section Equipe.....	28
3.5	Chargement et sauvegarde	30
3.5.1	Sauvegarde automatique	30
3.5.2	Export NAF.....	30
3.5.3	Export FBB (en cours)	30
4	Générer la première ronde	30
4.1	Aléatoire	31
4.2	Coupe.....	31
4.3	Round Robin	31
4.4	Manuel.....	31
4.5	Poules	32

4.6	NAF	32
4.7	Ronde Libre.....	32
5	Ronde	32
5.1	Matches.....	32
5.2	Individuel.....	36
5.3	Par équipe	36
5.4	Groupe.....	38
5.5	Clan.....	39
5.6	Poules	40
5.7	Générer ronde suivante	41
6	Statistiques.....	42
7	Coupe.....	46

Table des illustrations

Figure 1 - TourMa	4
Figure 2 - Première fenêtre	5
Figure 3 - type de tournoi.....	5
Figure 4 - Nombre de coachs et type d'appariement.....	6
Figure 5 - Appariement individuel lors d'un tournoi par équipe.....	7
Figure 6 - Appariement dans l'équipe	8
Figure 7 - Par équipe	9
Figure 8- Individuel.....	10
Figure 9 - Détails du tournoi.....	10
Figure 10 - Paramètres de classement	11
Figure 11 - Paramètres individuel	12
Figure 12 - Paramètres de classement par équipe.....	14
Figure 13 - Clans	15
Figure 14 – Clans et coachs	16
Figure 15 - Groupe de rosters	17
Figure 16 - Catégories de coach	18
Figure 17 - Critères de classement	19
Figure 18 – Coachs.....	20
Figure 19 - Editer un coach.....	21
Figure 20 - Ajout d'un roster	22
Figure 21 - Cliquer sur Editer pour modifier le roster	23
Figure 22 - Editeur de roster	24
Figure 23 - Equipe créée avec l'éditeur de roster	25
Figure 24 - Sélection d'une compétence.....	26
Figure 25 - Sélection d'une compétence (bis)	26
Figure 26 - Roster avec une compétence.....	27

Figure 27 - Vue HTML d'un roster	28
Figure 28 - Equipes	29
Figure 29 - Equipe.....	30
Figure 30 - Première ronde	31
Figure 31 - Affectation manuelle.....	31
Figure 32 – Matchs (équipe).....	33
Figure 33 - vue imprimable des matchs	34
Figure 34 - Changer manuellement l'appariement	35
Figure 35 - Classements individuels	36
Figure 36 - Classements par équipe	37
Figure 37 - Matchs par équipe	38
Figure 38 - Classement par groupe	39
Figure 39 - Classements par clan.....	40
Figure 40 - Poules	41
Figure 41 – Statistiques – Rosters présents	42
Figure 42 - Statistiques – résultats	43
Figure 43 - Statistiques - Par paramètre	44
Figure 44 - Statistiques – Points.....	45
Figure 45 - Statistiques - Classements.....	46
Figure 46 - Coupe simple.....	47

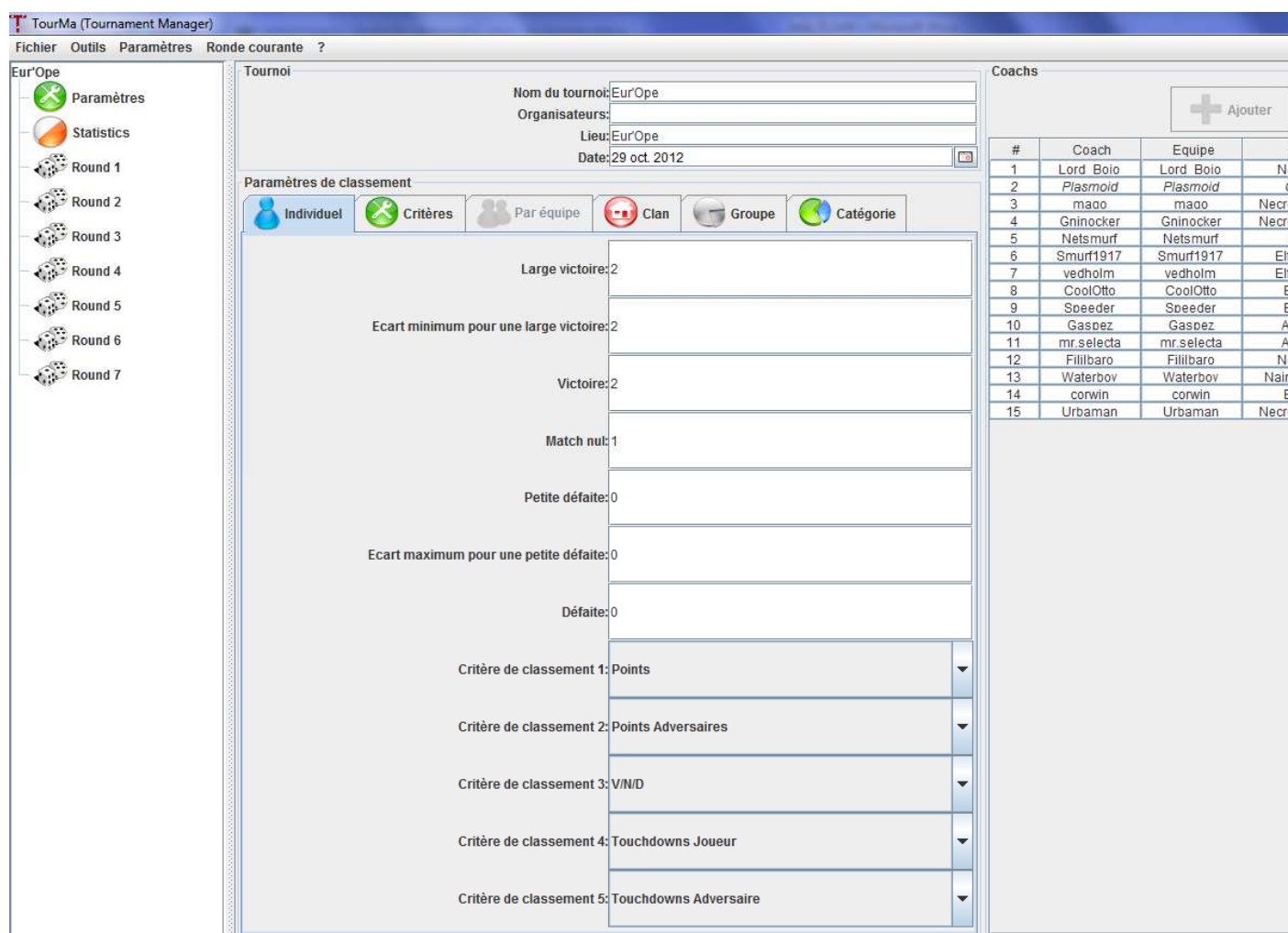


Figure 1 - TourMa

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.

Pour toute remarque, bug ou suggestion, vous pouvez contacter l'auteur du logiciel, c'est-à-dire moi : Lord Bojo : lancie69@yahoo.com

De plus, le logiciel est codé en Java, et donc peut être gourmand en ressource. N'hésitez pas à vérifier que le programme tourne avec votre matériel avant le jour du tournoi.

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 :

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 configuration window for a tournament. It is titled 'T' and has a standard Windows-style title bar with a close button. The window is divided into several sections. The 'Type de jeu' section has two radio buttons: 'DreadBall' and 'Blood Bowl', with 'Blood Bowl' selected. The 'Type de tournoi' section has two radio buttons: 'Par équipe' and 'Individuel', with 'Par équipe' selected. The 'Nombre de coéquipiers' section has a text box labeled 'Nombre de coaches' with the value '4'. Below it is a checkbox for 'Remplaçant autorisés'. The 'Appariement' section has two radio buttons: 'Appariement Individuel' and 'Appariement en Equipe', with 'Appariement en Equipe' selected. The 'Appariement des membres d'équipe' section has four radio buttons: 'Classement' (selected), 'Aléatoire', 'Manuel', and 'Classement NAF'. The 'Divers' section has a checkbox for 'Utiliser plusieurs rosters'. An 'OK' button is located at the bottom right 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.

Type de jeu

☐ DreadBall ☒ Blood Bowl

Type de tournoi

☒ Par équipe ☐ Individuel

Nombre de coéquipiers

Nombre de coéquipiers

Remplacant autorisés ☐

Appariement

☒ Appariement Individuel

☐ Appariement en Equipe

Appariement des membres d'équipe

☒ Classement

☐ Aléatoire

☐ Manuel

☐ Classement NAF

Divers

☐ Utiliser plusieurs rosters

OK

Figure 5 - Appariement individuel lors d'un tournoi par équipe

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 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:** Radio buttons for 'DreadBall' and 'Blood Bowl' (selected).
- Type de tournoi:** Radio buttons for 'Par équipe' (selected) and 'Individuel'.
- Nombre de coéquipiers:** A text box with '4' and a spinner.
- Nombre de coachs:** A text box with '4' and a spinner.
- Remplacant autorisés:** A checkbox that is unchecked.
- Appariement:** Radio buttons for 'Appariement Individuel' and 'Appariement en Equipe' (selected).
- Appariement des membres d'équipe:** Radio buttons for 'Classement' (selected), 'Aléatoire', 'Manuel', and 'Classement NAF'.
- Divers:** A checkbox for 'Utiliser plusieurs rosters' that is unchecked.
- OK:** A button at the bottom center.

Figure 6 - 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.

2.3 Utilisation de plusieurs rosters

Durant le tournoi, les coachs pourront changer de roster volontairement ou non (double click sur le joueur dans le tableau des matchs).

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 Outils Paramètres Ronde courante ?

Tournoi

Paramètres

Statistics

Tournoi

Nom du tournoi:

Organisateurs:

Lieu:

Date: 9 déc. 2013

Coachs

#	Coach	Equipe

Paramètres de classement

Individuel Critères Par équipe Clan Groupe Catégorie

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: Aucun

Critère de classement 4: Aucun

Critère de classement 5: Aucun

Figure 8- 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 9 - 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 10 - 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 11 - 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 est divisé en 2 parties

3.2.2.1 Appariement individuel

Les options de cette partie permettent d'équilibrer le nombre d'adversaire de chaque équipe rencontré. Par exemple si l'option d'équilibrage par équipe activé, cela voudra dire que l'équipe A a fait autant de match contre l'équipe B que contre les autres équipes (en tout cas avec un écart le plus faible possible).

Cette option est à utiliser avec précaution, dans le cas de rondes suisses cela peut fortement changer les allocations d'adversaires, cette options est plutôt à utiliser avec des rondes aléatoires.



Figure 12 - Equilibrage du nombre d'adversaire par équipe

3.2.2.2 Calcul du points

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 13 - Paramètres de classement par équipe

3.2.2.3 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.

3.2.2.4 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 :

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 14 - 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 roun...

☒

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	Amazonne	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	Oore	0	110	Actif	150.0
20	T	T	Oraue	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 15 – 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.

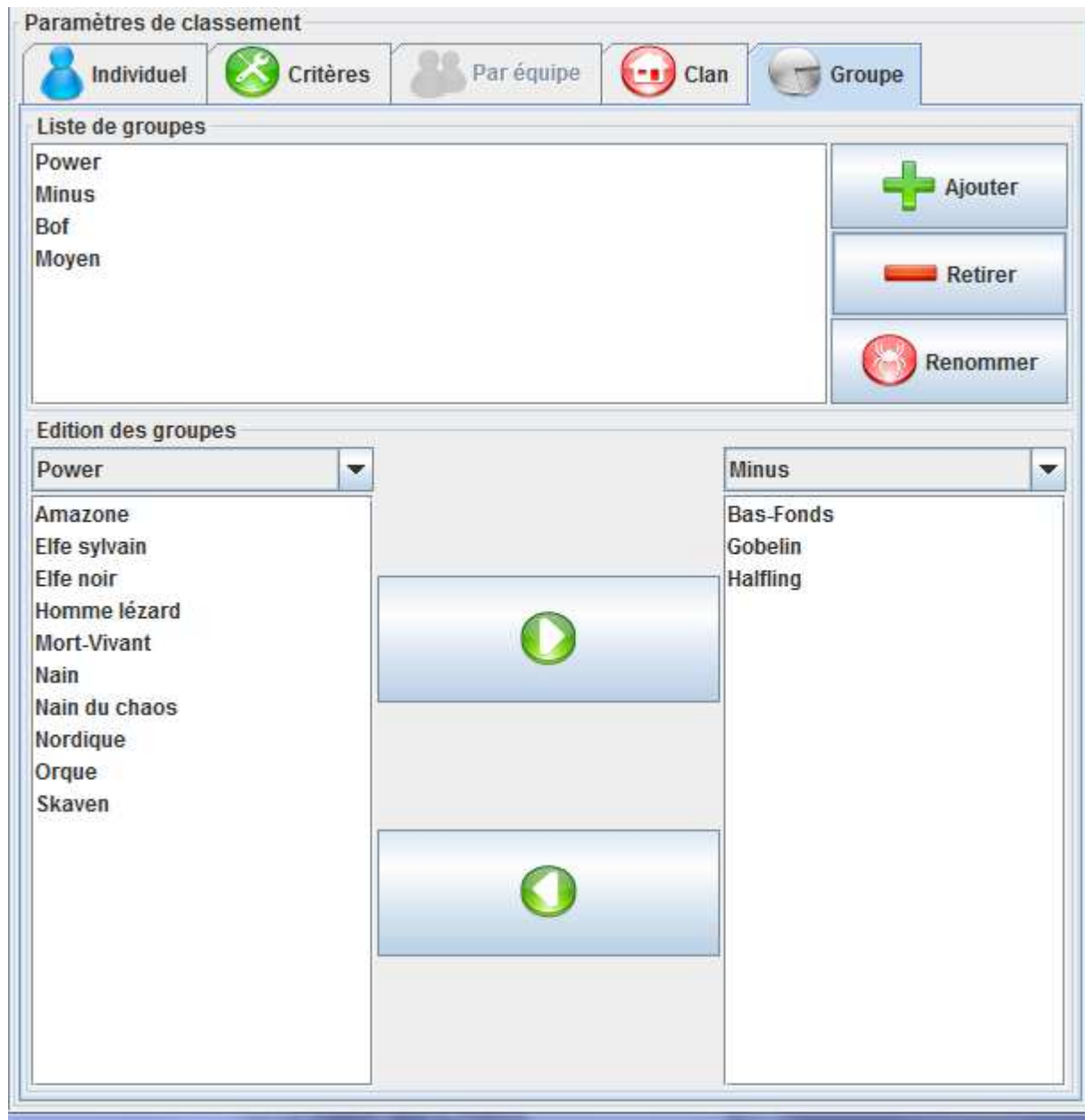


Figure 16 - Groupe de rosters

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 Catégorie

La gestion des catégories permet de créer des groupes de coachs afin d'obtenir des sous-classements. Par exemple : Rookie, féminine, portugais, etc ...

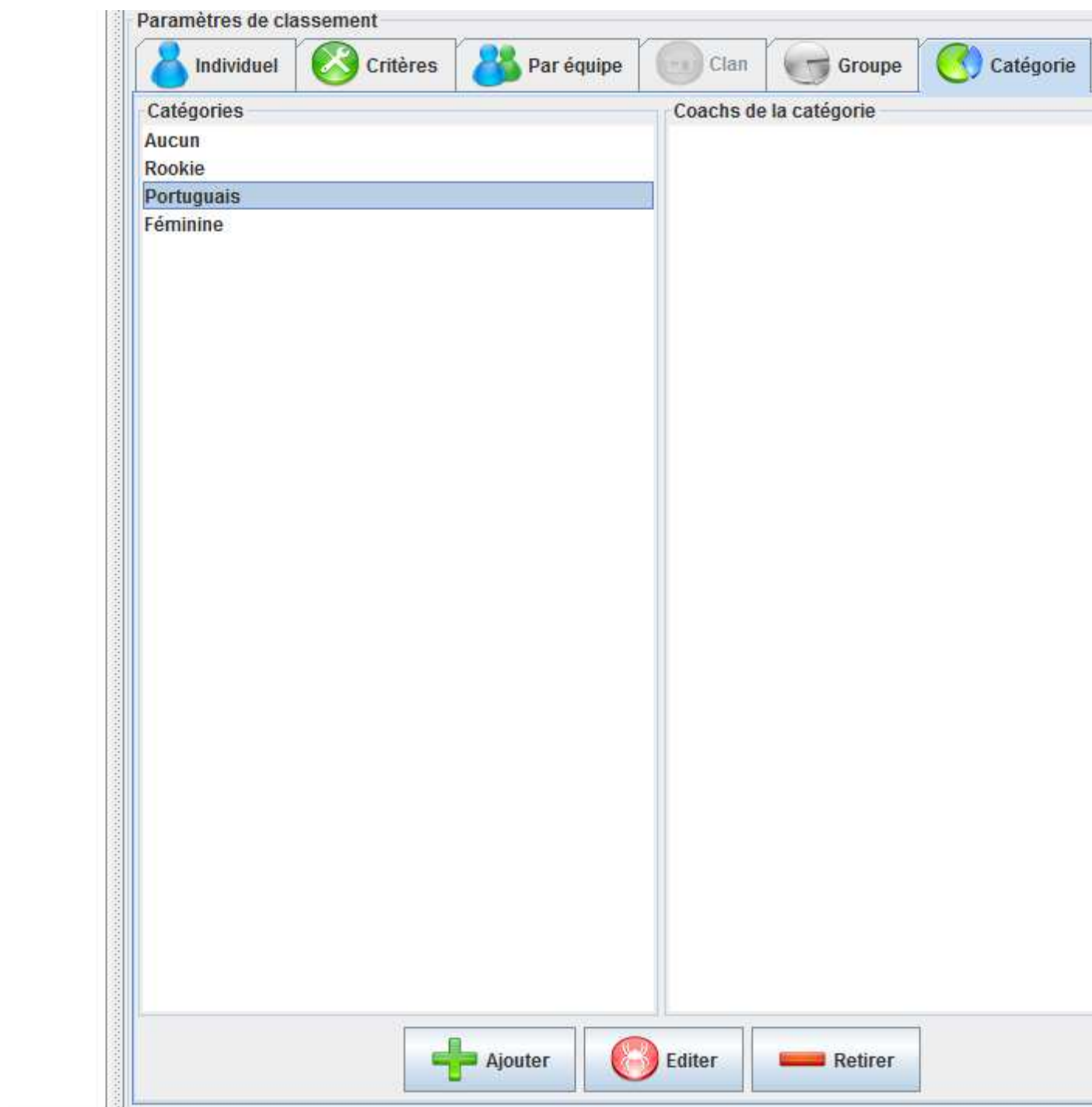


Figure 17 - Catégories de coach

3.2.6 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 18 - 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								
<div>    </div>								
							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	Oare	0	110	Actif	150.0	Aucun
20	T	T	Oraue	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 19 – Coachs

3.3.1 Editer le coach

Nom du coach: E
 Nom de l'équipe: E
 Race du Roster: Elfe Sylvain
 Numéro NAF: 0
 Classement: 110
 Clan: Aucun
 Categorie:
☒ Actif
 Handicap: 0
 Télécharger depuis NAF: 150.0
 Rosters
 + - [Document Icon]
 OK Annuler

Figure 20 - 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.

On pourra aussi créer des rosters via l'éditeur de roster et les associer au coach (utile pour vérifier les rosters en début de tournoi ou pour imprimer pour les retardataires).

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

Il sera possible d'éditer les rosters du coach, de les stocker et de les restaurer.






Figure 21 - Ajout d'un roster

T [X]

Nom du coach	E
Nom de l'équipe	E
Race du Roster	Elfe Sylvain ▼
Numéro NAF	0
Classement	110
Clan	Aucun ▼
Categorie	▼
	<input checked="" type="checkbox"/> Actif
Handicap	0

Télécharger depuis NAF 150.0

Rosters

Pacte Chaotique



 OK  Annuler

Figure 22 - Cliquer sur Editier pour modifier le roster

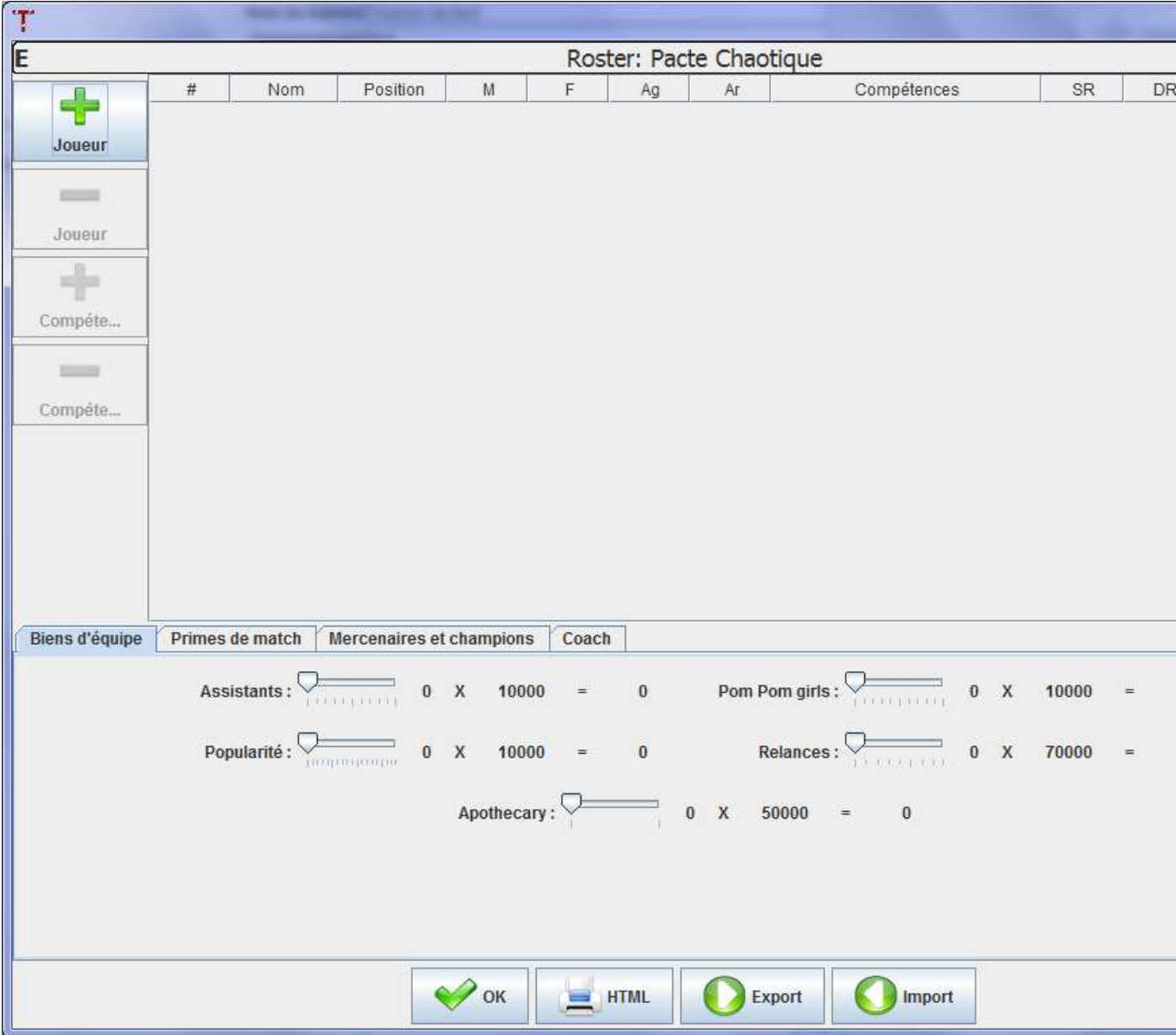


Figure 23 - Editeur de roster

Il est possible d'éditer le roster choisi en ajoutant des joueurs dans la partie haute. Les biens d'équipe, les primes de matchs, ainsi qu'éventuellement le changement de race sont gérés dans la partie basse de la fenêtre.

+

Joueur

-

Joueur

+

Compète...

-

Compète...

#	Nom	Position	M	F	Ag	Ar	Compétences	SR	DR
1		Chaos Troll	4	5	1	9	Loner, Really Stupid, Always Hungry, Mighty Blow, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GPAM
2		Chaos Ogre	5	5	2	9	Loner, Bone Head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GMPA
3		Minotaur	5	5	2	8	Loner, Wild Animal, Mighty Blow, Claw	S	GAPM
4		Dark Elf	6	3	4	8	Animosity	GAM	SP
5		Skaven	7	3	3	7	Animosity	GM	ASP
6		Goblin	6	2	3	7	Dodge, Stunty, Right Stuff, Animosity	AM	GSP
7		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
8		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
9		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
10		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
11		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A

Biens d'équipe

Primes de match

Mercenaires et champions

Coach

Assistants :

0

X

10000

=

0

Pom Pom girls :

0

X

10000

=

0

Popularité :

0

X

10000

=

0

Relances :

3

X

70000

=

21000

Apothecary :

0

X

50000

=

0

OK

HTML

Export

Import

Figure 24 - Equipe créée avec l'éditeur de roster

On peut également ajouter/retirer des compétences à un joueur, pour cela, il faut sélectionner le joueur et cliquer sur ajouter compétence.

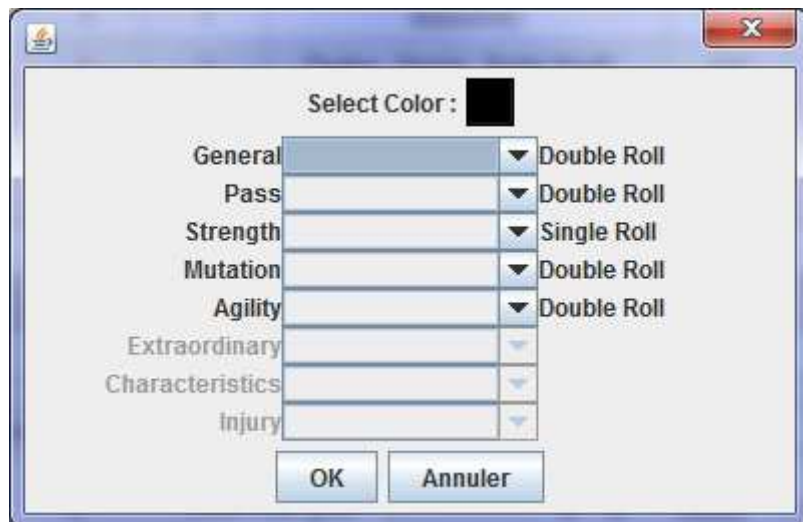


Figure 25 - Sélection d'une compétence

Dans le menu principal, on peut activer les compétences extraordinaires si besoin. Ici, elles sont désactivées. On peut également choisir une couleur pour l'affichage.

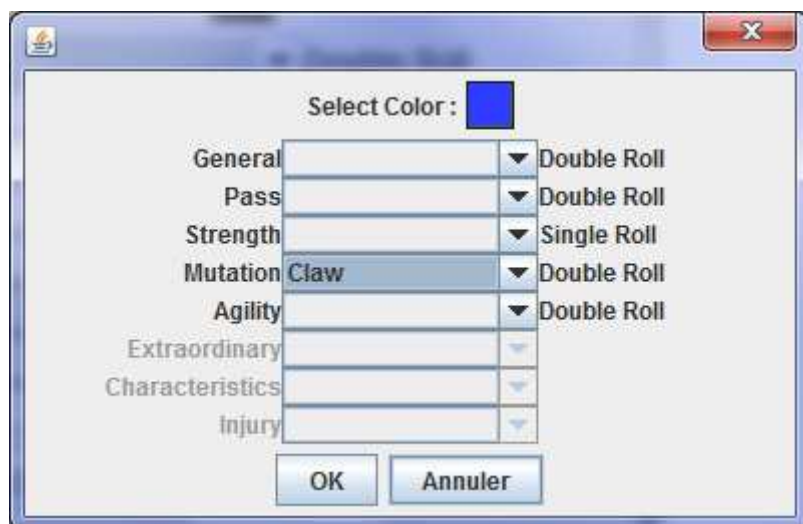


Figure 26 - Sélection d'une compétence (bis)

+

Joueur

+

Compète...

—

Compète...

#	Nom	Position	M	F	Ag	Ar	Compétences	SR	DF
1		Chaos Troll	4	5	1	9	Loner, Really Stupid, Always Hungry, Mighty Blow, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GPA
2		Chaos Ogre	5	5	2	9	Loner, Bone Head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GMI
3		Minotaur	5	5	2	8	Loner, Wild Animal, Mighty Blow, Claw, <i>Claw</i>	S	GAP
4		Dark Elf	6	3	4	8	Animosity	GAM	SP
5		Skaven	7	3	3	7	Animosity	GM	AS
6		Goblin	6	2	3	7	Dodge, Stunty, Right Stuff, Animosity	AM	GS
7		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
8		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
9		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
10		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A
11		Marauder	6	3	3	8		GSPM	A

Biens d'équipe

Primes de match

Mercenaires et champions

Coach

Assistants :

0

X

10000

=

0

Pom Pom girls :

0

X

10000

=

Popularité :

0

X

10000

=

0

Relances :

3

X

70000

=

2

Apothecary :

0

X

50000

=

0

OK

HTML

Export

Import

Figure 27 - Roster avec une compétence

Le bouton HTML permet d'accéder à une vue HTML imprimable :

#	Name	Position	M	S	Ag	Ar	Skills	
1		Chaos Troll	4	5	1	9	Loner Really Stupid Always Hungry Mighty Blow Regeneration	
2		Chaos Ogre	5	5	2	9	Loner Bone Head Mighty Blow Thick Skull Throw	
3		Minotaur	5	5	2	8	Loner Wild Animal Mighty Blow Claw Claw	
4		Dark Elf	6	3	4	8	Animosity	
5		Skaven	7	3	3	7	Animosity	
6		Goblin	6	2	3	7	Dodge Stunty Right Stuff Animosity	
7		Marauder	6	3	3	8		
8		Marauder	6	3	3	8		
9		Marauder	6	3	3	8		
10		Marauder	6	3	3	8		
11		Marauder	6	3	3	8		
12		Marauder	6	3	3	8		
13	Boomer Dribblesnot	Bombardier	6	2	3	7	Loner Accurate Bombardier Dodge Stunty Right Stuff	
Team Name							Apothecary	0
Coach Name							Assists	0
Race		Pacte Chaotique					Cheerleaders	0
Rank		116					Fan factor	3

OK
 Imprimer
 Export vers HTML

Figure 28 - Vue HTML d'un roster

De plus les boutons importer/exporter permettent de charger/sauvegarder un roster dans un fichier XML. Par exemple, un coach peut l'envoyer à l'organisateur avant le tournoi pour vérification.

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 30 - 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 :

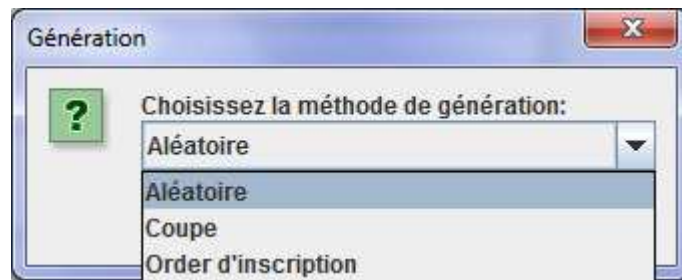


Figure 31 - Première ronde

Les différentes options sont :

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

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 32 - 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.

4.7 Ronde Libre

Cela crée seulement une ronde vide. Il faut ensuite ajouter les matchs manuellement avec le menu adéquat..

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	AntohLunau - 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			Kairat - Skaven	Finland	0
	13	Germany	Overta - 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 33 – 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 34 - vue imprimable des matchs

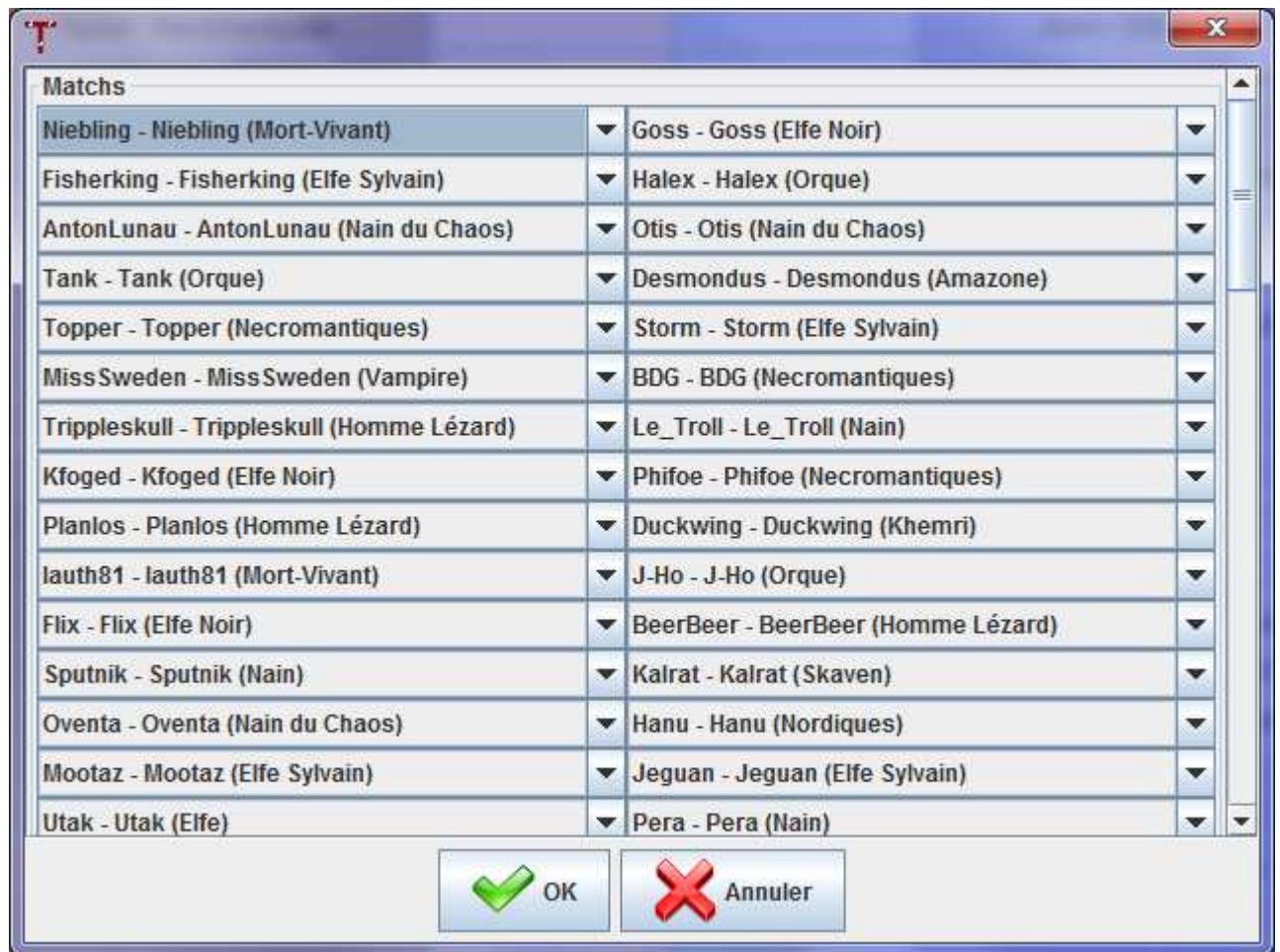


Figure 35 - Changer manuellement l'appariement

5.2 Individuel

TourMa (Tournament Manager)

Fichier Paramètres Rondes ?

Eurowbow

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 Cha	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 Cha	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	Kfged	Kfged	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 Sylvain
2	knox	knox	Orque
3	elyoukey	elyoukey	Homme Lézi
4	Bloody	Bloody	Nordiques
5	Daz	daz	Necromantiq
6	Jeff	Jeff	Mort-Vivant
7	Darktroll	Darktroll	Amazone
8	FXIII	FXIII	Nain du Cha
9	Rayd	Rayd	Homme Lézz
10	Woelfchen	Woelfchen	Elfe Sylvain
11	Belentor	Belentor	Necromantiq

Touchdowns(Coach)

#	Equipe	Coach	Roster
1	titouch	titouch	Elfe Sylvain
2	knox	knox	Orque
3	elyoukey	elyoukey	Homme Lézi
4	Bloody	Bloody	Nordiques
5	Daz	daz	Necromantiq
6	Jeff	Jeff	Mort-Vivant
7	Darktroll	Darktroll	Amazone
8	FXIII	FXIII	Nain du Cha
9	Rayd	Rayd	Homme Lézz
10	Woelfchen	Woelfchen	Elfe Sylvain
11	Belentor	Belentor	Necromantiq

Touchdowns(Adversaires)

Figure 36 - 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 ».

<div> <div>T TourMa (Tournament Manager)</div> <div>Fichier Paramètres ?</div> <div> <div>Paramètres du tournoi</div> <div>Ronde 1</div> </div> <div> <div>Matches</div> <div>Classements individuels</div> <div>Par équipe</div> <div>Groupe: Classiques</div> <div>Groupe: Minus</div> <div>Groupe: Challenge</div> <div>Groupe: Gros Bill</div> </div> </div>																																																					
<div> <div>Classement</div> <div>Matches</div> </div> <table> <tr> <th>#</th><th>Clan 1</th><th>V1</th><th>N</th><th>V2</th><th>Clan 2</th></tr> <tr> <td>1</td><td>Sweden</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>Austria</td></tr> <tr> <td>2</td><td>Italy</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>Enoland</td></tr> <tr> <td>3</td><td>Finland</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>Scotland</td></tr> <tr> <td>4</td><td>Switzerland</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>Belgium</td></tr> <tr> <td>5</td><td>Netherlands</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>Spain</td></tr> <tr> <td>6</td><td>Denmark</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>Germanv</td></tr> <tr> <td>7</td><td>Wales</td><td>0</td><td>8</td><td>0</td><td>France</td></tr> </table>						#	Clan 1	V1	N	V2	Clan 2	1	Sweden	0	8	0	Austria	2	Italy	0	8	0	Enoland	3	Finland	0	8	0	Scotland	4	Switzerland	0	8	0	Belgium	5	Netherlands	0	8	0	Spain	6	Denmark	0	8	0	Germanv	7	Wales	0	8	0	France
#	Clan 1	V1	N	V2	Clan 2																																																
1	Sweden	0	8	0	Austria																																																
2	Italy	0	8	0	Enoland																																																
3	Finland	0	8	0	Scotland																																																
4	Switzerland	0	8	0	Belgium																																																
5	Netherlands	0	8	0	Spain																																																
6	Denmark	0	8	0	Germanv																																																
7	Wales	0	8	0	France																																																
<div> <div>Classement général</div> <div>Classement Global</div> <div>Vue des Matches par équipe</div> </div>																																																					

<div> <div>Touchdowns</div> <div>Sorties</div> <div>Double crânes</div> <div>Aggressions</div> </div>			
Annex Ranking			
#	Clan		
1	France		
2	Austria		
3	Denmark		
4	Italy		
5	Enoland		
6	Spain		
7	Belgium		
8	Germanv		
9	Switzerland		
10	Finland		
11	Netherlands		
12	Sweden		
13	Scotland		

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

Figure 38 - 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/I/D	
1	Denmark	MissSweden	MissSweden	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 39 - 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 ?

Eur'Ope

- 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 40 - Classements par clan

5.6 Poules

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

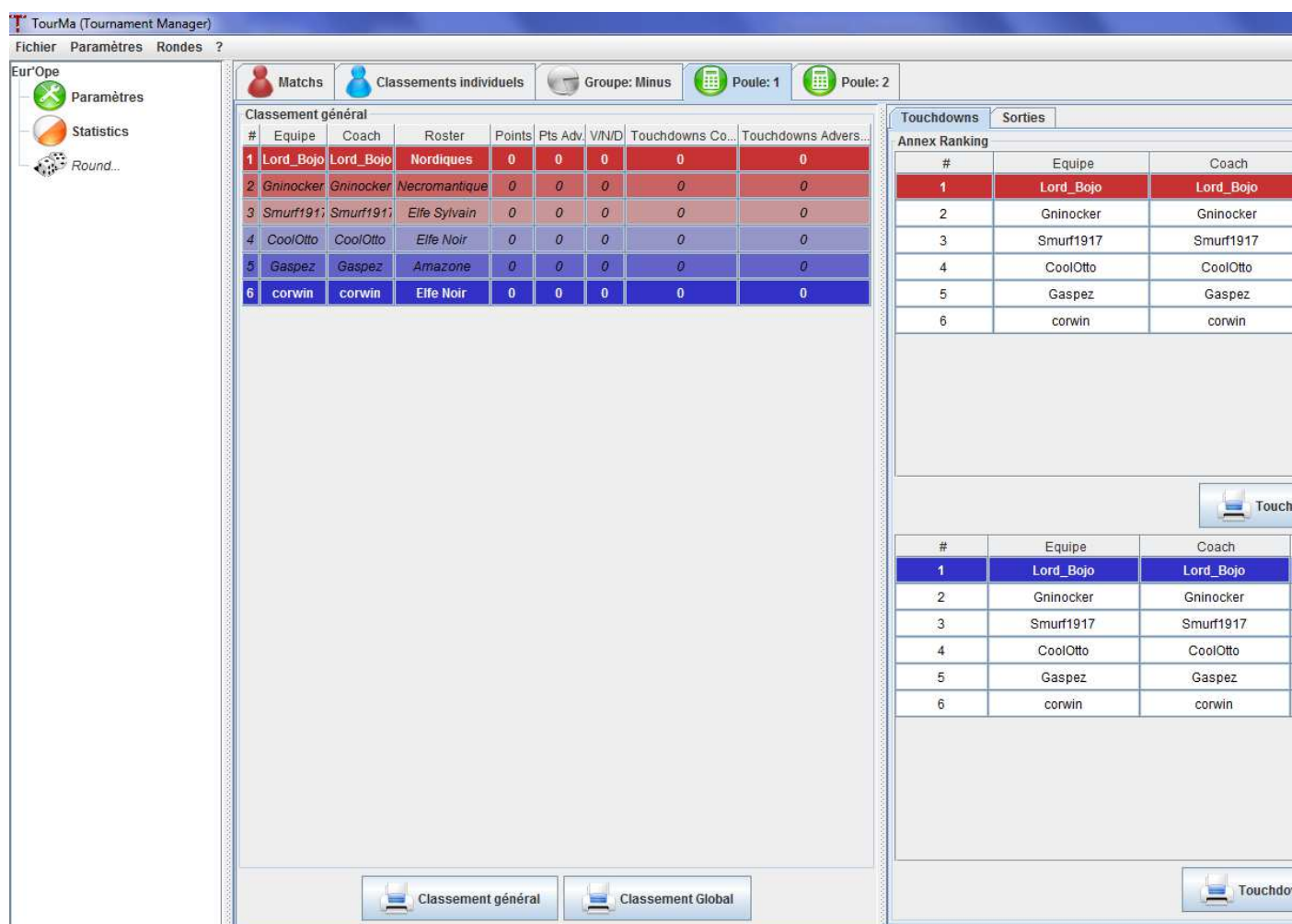


Figure 41 - Poules

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 :

- Rosters présents
- Représentation des groupes
- Statistiques des paramètres sélectionnés (Touchdowns, sorties, etc ..) par rosters
- Moyenne des points et points adversaires
- Classements au cours du tournoi

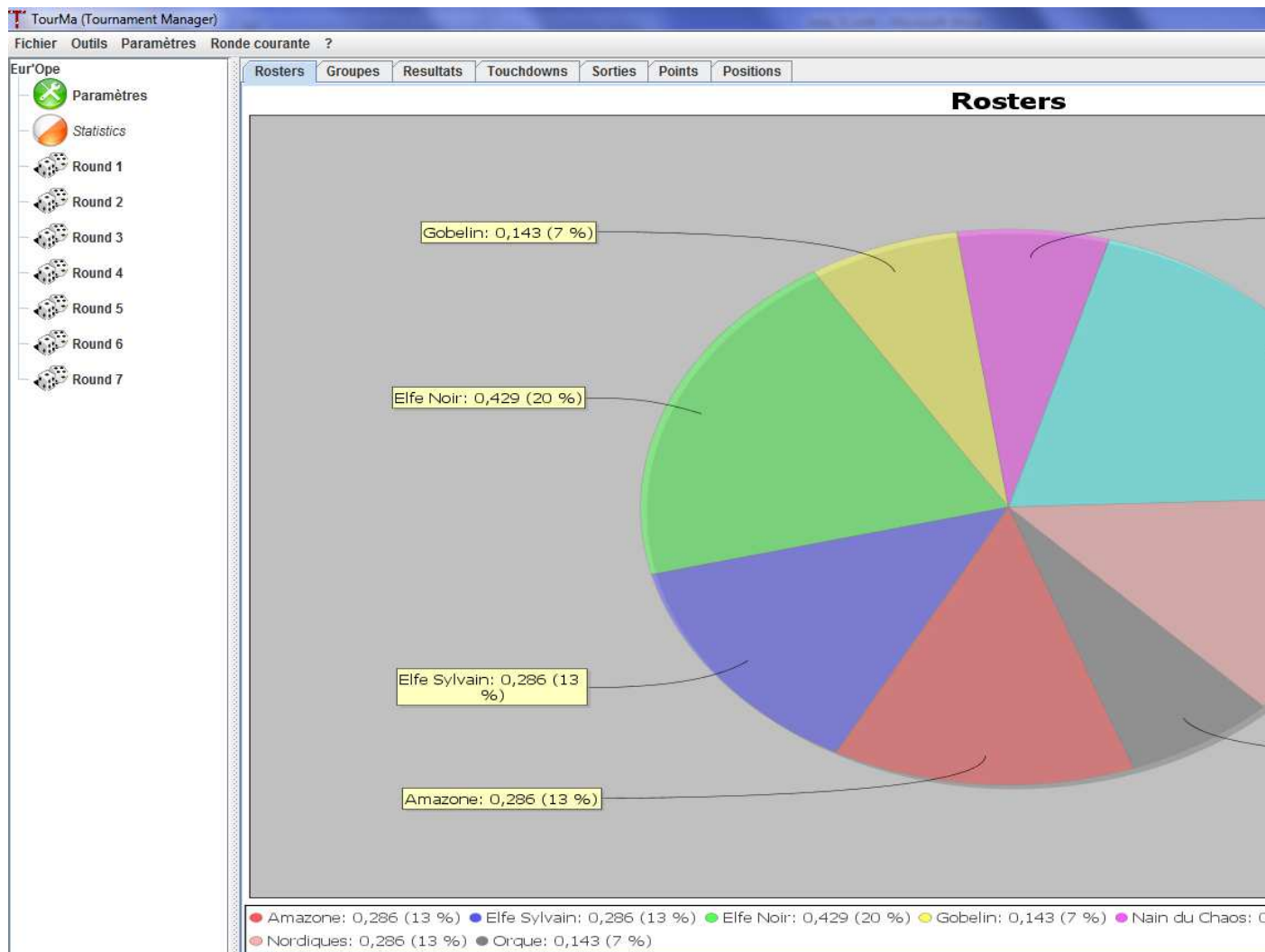


Figure 42 – Statistiques – Rosters présents

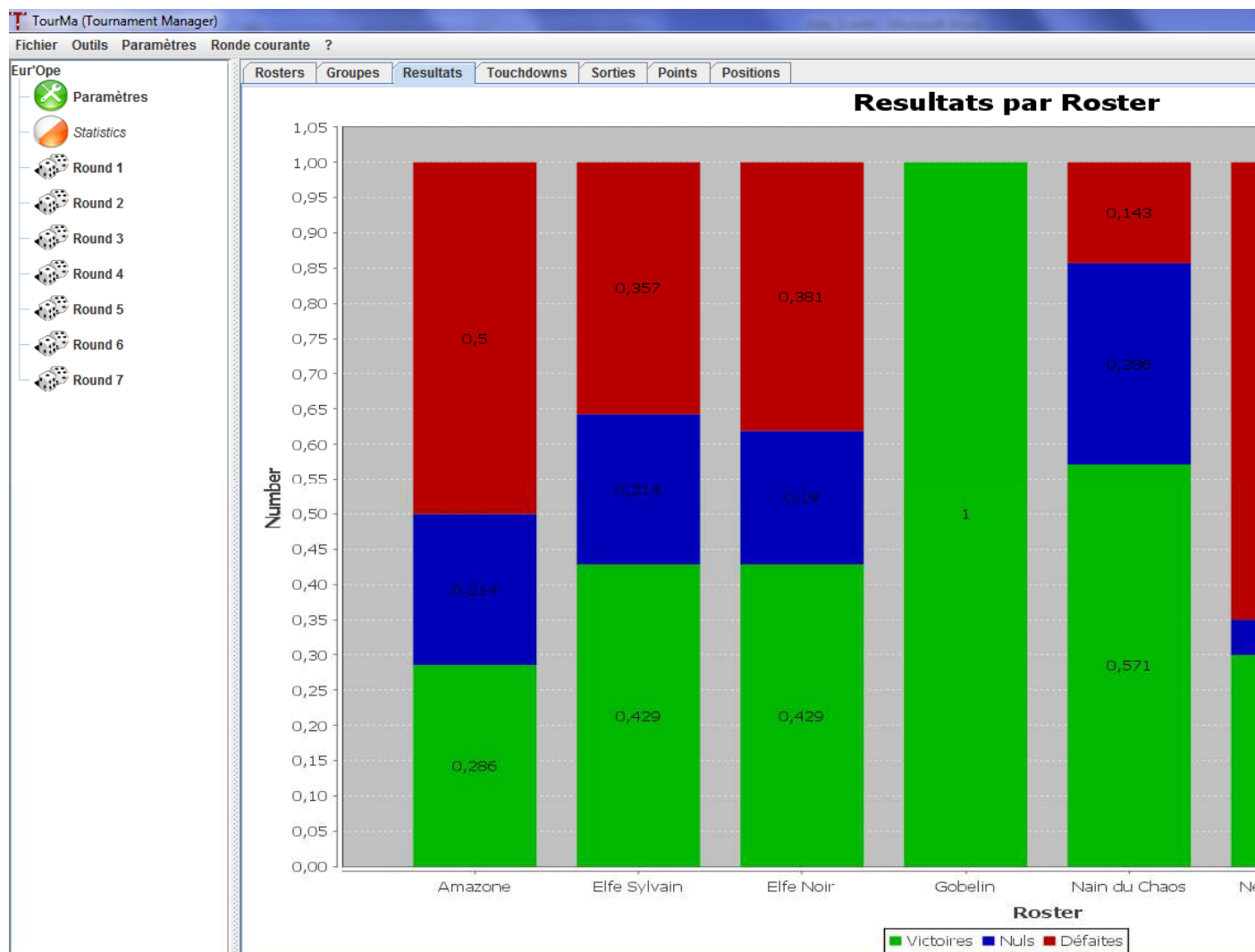


Figure 43 - Statistiques – résultats

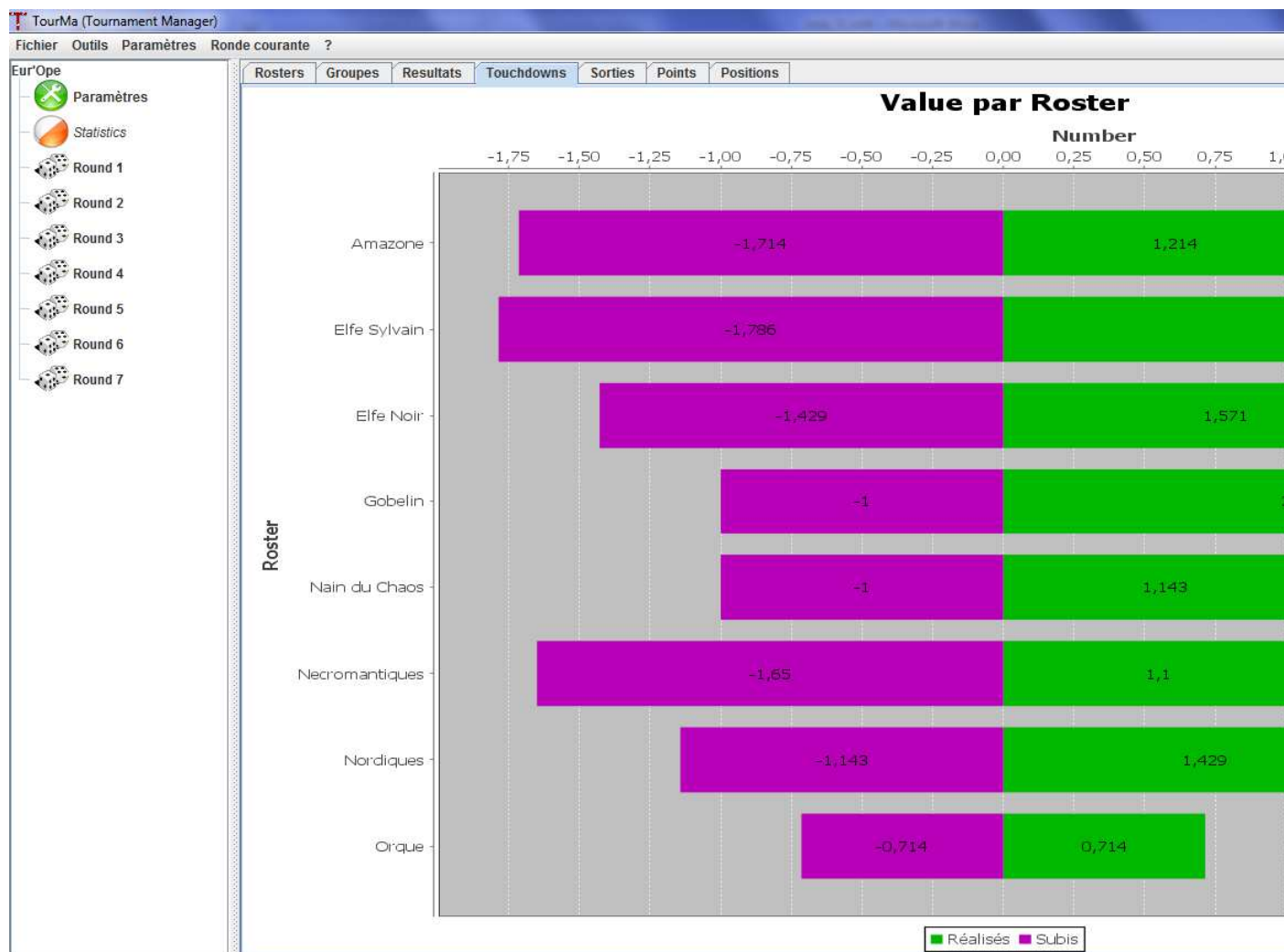


Figure 44 - Statistiques - Par paramètre

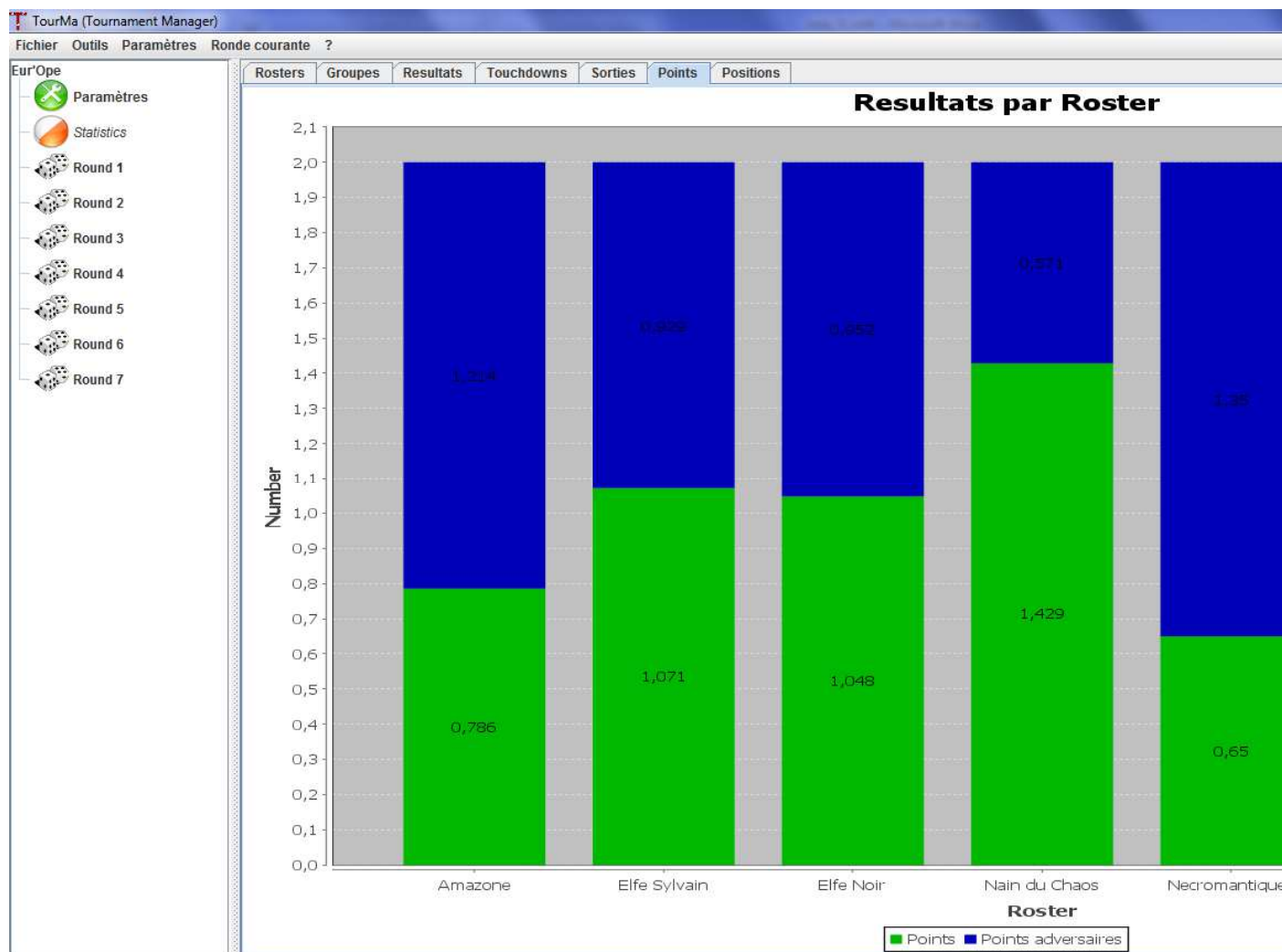


Figure 45 - Statistiques – Points

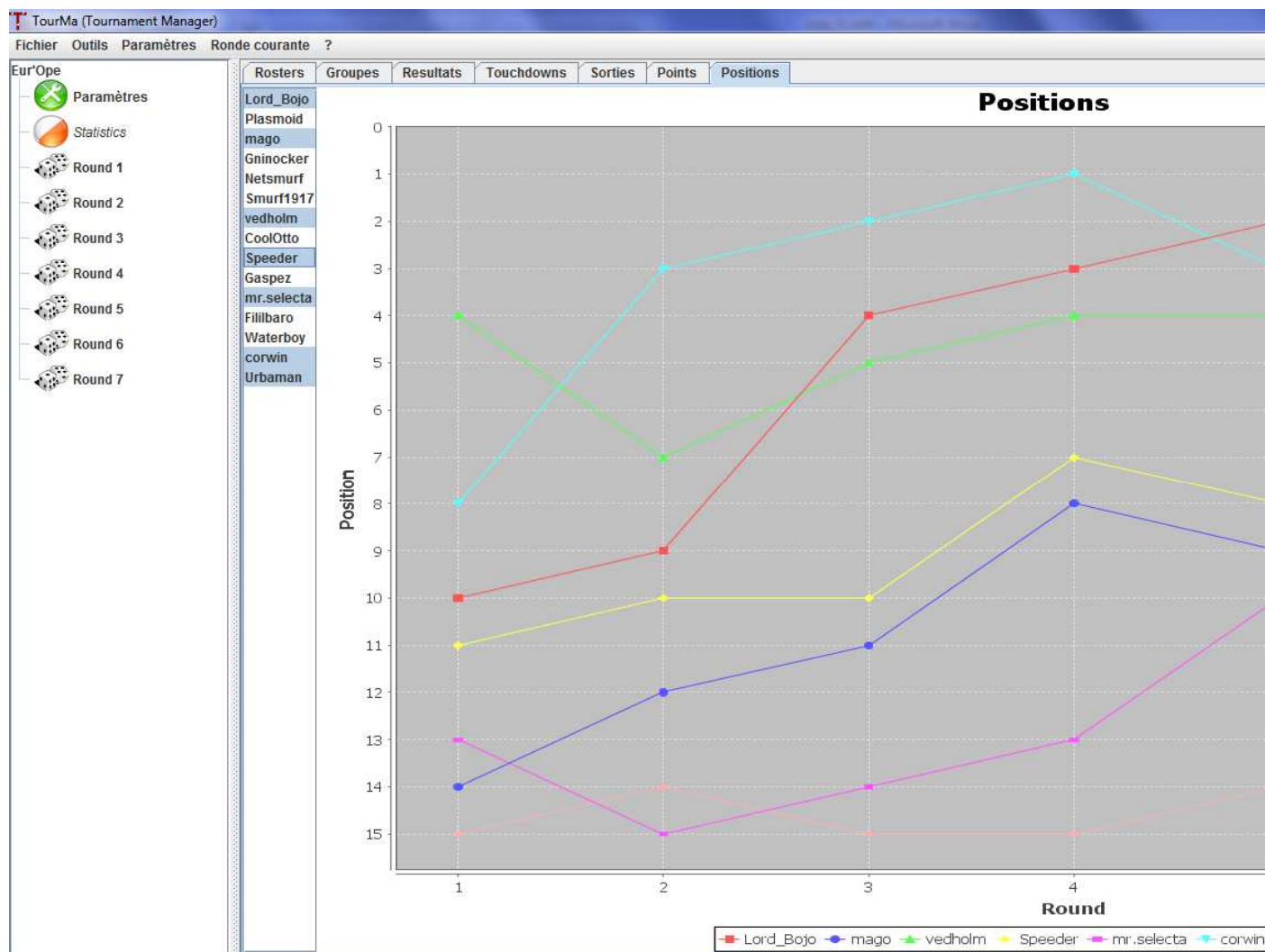


Figure 46 - Statistiques - Classements

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.

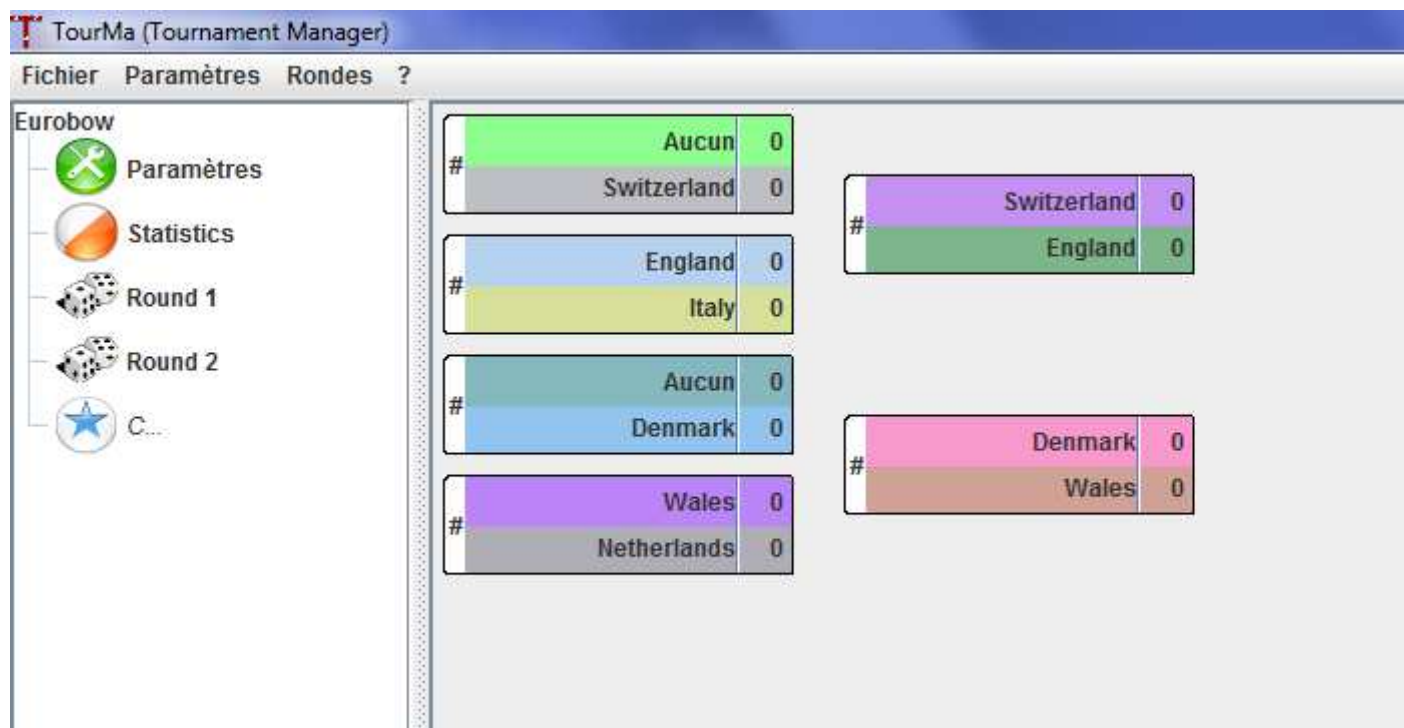


Figure 47 - Coupe simple

Le système de coupe peut être activé après plusieurs tours ou dès le début. Si la coupe est démarrée dès le début, dans le cas où le nombre de participant n'est pas un multiple de 2, des équipes sont épargnées au premier tour.

Si la double élimination est activée, les perdants sont reversés dans un tableau parallèle et devront gagner plus de match pour avoir une chance d'aller en finale.

Enfin, la coupe peut être activée après un système de qualification de type suisse, poule ou toute-ronde.