



## Outil de gestion de tournois d'escrime [V4]

### Table des matières

Installation.....	1
1.Préparation.....	2
1.1.Création de la compétition.....	2
1.2.Formules.....	2
1.3.Bon à savoir.....	4
1.4.Déclarer les tireurs et les arbitres .....	5
1.5.Importer un classement.....	6
1.6.Les arbitres.....	6
1.7.Impression de la liste des inscrits (tireurs et arbitres).....	6
2.Utilisez votre Smartphone (Android ou Apple).....	7
2.1.Arbitrage avec « SmartPoule ».....	7
2.2.Aide à la saisie des résultats avec « SmartPoule ».....	7
3.Démarrage et poules.....	8
3.1.Démarrage.....	8
3.2.Composition des poules.....	8
3.3.Lancement et résultats des poules.....	9
3.4.Classements après les poules.....	10
3.5.Tour de barrage.....	10
4.Scissions.....	10
5.Tableaux.....	11
5.1.Création du tableau et feuilles de matches.....	11
5.2.Saisie des résultats.....	12
5.3.Tableaux de classements.....	12
6.Résultats.....	13
7.Publication des résultats.....	14
7.1.Publication des résultats pour la FIE et Escrime-Info.....	14
7.2.Publication des résultats pour la FFE.....	14
7.3.... et pour le site de votre club.....	14
Crédits.....	15

### Installation

*BellePoule* a adopté la licence **GPL** « General Public Licence » (licence publique générale) : il est gratuit, utilisable et distribuable sans restriction. On peut même y apporter des modifications sous réserve de les rendre publiques.

*BellePoule* fonctionne actuellement avec les systèmes d'exploitation **Windows** et **Linux**, parle le français, l'anglais, l'allemand, le néerlandais, l'espagnol, le portugais, l'italien, l'arabe, le russe, le suédois, le japonais et le coréen. L'interface se configure automatiquement selon la langue déclarée dans les options régionales du PC utilisé.

Pour **changer la langue** : cliquer sur le code de la langue courante affiché en haut de l'écran (exemple : « fr »), puis quitter l'application et la relancer pour que le changement soit pris en compte.

Le fichier d'installation est téléchargeable sur le site [betton.escrime.free.fr/index.php/bellepoule](http://betton.escrime.free.fr/index.php/bellepoule).



## 1. Préparation

### 1.1. Création de la compétition

Il est conseillé de créer un dossier dédié à la compétition ou au groupe de compétitions à gérer simultanément. Ayant lancé *BellePoule*, il y a deux méthodes pour créer une compétition :

#### 1ère méthode : utiliser le fichier « .XML » téléchargé depuis l'extranet de la FFE :

C'est la meilleure méthode dans le cas des épreuves déclarées sur le site de la Fédération.

Le téléchargement depuis l'Extranet de la FFE ([extranet.escrime-ffe.fr](http://extranet.escrime-ffe.fr)) importe sur votre ordinateur un « zip » contenant un fichier « XML », la liste des arbitres sous forme de fichier texte et la liste des tireurs inscrits, au format « FFF » : *BellePoule* accepte également ces formats mais il est beaucoup plus simple d'utiliser le « .xml ».

Un simple « glisser-déposer » du fichier XML sur la fenêtre ou l'icône de Belle-Poule suffit pour charger la compétition et ses principales propriétés (titre, date, arme, sexe, catégorie, date), les listes des tireurs et arbitres inscrits.

On peut également utiliser le menu **Fichier → Ouvrir**, et naviguer pour charger le fichier souhaité.

Il reste à compléter les propriétés de la compétition via le menu **Préférences**. Les entêtes des documents imprimés reprennent une partie de ces informations : titre à gauche, Type au centre, organisateur et date à droite.

Fleur'Isère Grenoble	<b>Fleuret - Féminin - Senior</b>	GUC Escrime 01/12/2013
	<b>Formule</b>	

#### 2e méthode : à utiliser dans les autres cas :

menu **Fichier → Nouveau**, et remplir le formulaire qui s'affiche.

**Sauvegarde :** Belle-Poule propose immédiatement de créer un fichier de sauvegarde propre à la compétition, au format « XML », et nommé « <Titre>-<Arme>-<Sexe>-<Catégorie>.cocot ». Les sauvegardes sont ensuite automatiques.

### 1.2. Formules

Belle-Poule permet d'enchaîner tours de poules et tableaux et de prévoir des scissions.

Dans le cas des épreuves par équipes, la ligne « Appel » permet de préciser :

- le nombre minimum de tireurs par équipe « N » (généralement N = 3)
- la « force » des équipes : peut être affectée manuellement ou bien calculée automatiquement.

Dans ce cas BP additionne les points de force des « N » meilleurs de chaque équipe. Les tireurs qui n'ont pas de points de force sont affectés par défaut du coefficient « 10000 ». Il faut remplacer ce chiffre par le coefficient du tireur gradué le plus faible augmenté de 1.

Le calcul des forces des équipes s'effectue au fur et à mesure du pointage des présents et il est recalculé si on modifie la formule.

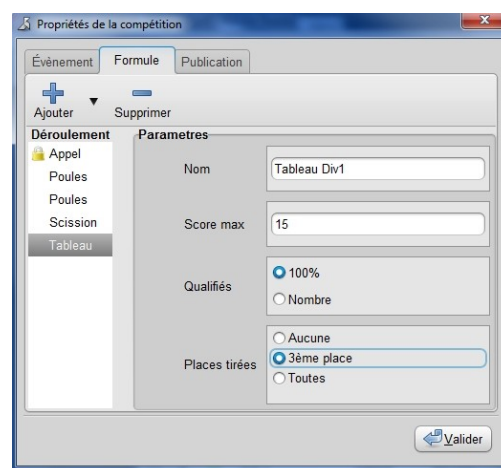


Pour les **poules**, il faut préciser :

- le **nombre de touches**,  
*Cas général épée ou fleuret en individuel :*  
4 touches pour les poussins, pupilles et benjamins - 5 pour les autres catégories  
*Cas général sabre en individuel : identique, sauf benjamins (5t)*  
*Cas général épée ou fleuret par équipes :*  
6 touches (2x3) pour les poussins, 8t (2x4) ou 12t (3x4) pour les pupilles, 12t (3x4) ou 36t (9x4) pour les benjamins et minimes, 15t (3x5) ou 45t (9x5) pour les autres catégories.  
*Cas général sabre par équipes :*  
8t (2x4) ou 12t (3x4) pour les poussins et pupilles, 15t (3x5) ou 45t (9x5) pour les autres.
- le **nombre de qualifiés** après le tour (100% par défaut),
- le **mode de regroupement** dans les poules :
  - « **équilibrée** » : cas général des compétitions officielles.
  - « **par force équivalente** » : mode original plutôt adapté aux petites catégories. On peut le retenir après un premier tour classique, ce qui évite de toujours mettre les plus faibles face aux plus forts.

Pour le **tableau**, il faut préciser :

- le **nombre de touches**,  
*Cas général épée ou fleuret en individuel :* 6 touches pour les poussins et pupilles, 8 pour les benjamins, 10 pour les minimes et les vétérans, 15 pour les autres catégories.  
*Cas général sabre en individuel : identique, sauf benjamins (10t)*  
*Cas général par équipes : similaire aux poules*
- le **nombre de qualifiés**, (100% dans le cas général)
- les **matches de classement** devant être tirés :  
*aucun, 3e place ou tous.*



**Il est possible de limiter le nombre de places tirées :**

il suffit de passer au classement général quand on le souhaite. Exemple : pour tirer les 8 premières places, on fait tirer les sous-tableaux « Place N°3 », « Place N°5 », « Place N°7 » et on ignore le sous-tableau « Place N°9 ».

**Les scissions** permettent de répartir les compétiteurs sur plusieurs épreuves après un ou plusieurs tours communs. On peut ainsi faire un tour de poules mixte et un tableau différencié par sexe, ou par tranches d'âges, ou selon le classement ou selon tout autre critère. Voir à ce sujet le **chapitre « Scissions »**.

**On imprimera la formule (Préférences → Formule → Imprimer)** afin de l'afficher.

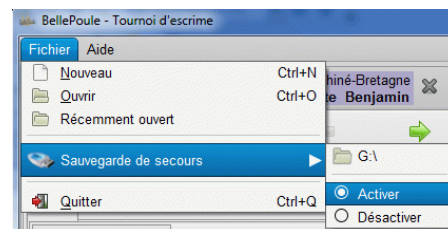
Le QR code permet de se connecter au serveur FTP de la compétition. (voir le paragraphe "serveur vidéo »)



## 1.3. Bon à savoir

### Astuce de sécurité :

l'activation de l'option « Sauvegarde de secours » permet d'enregistrer une copie de la compétition dans un autre dossier, situé par exemple sur un disque dur externe ou une clef USB. *Attention, il faut ré-activer cette option à chaque lancement de BellePoule.*

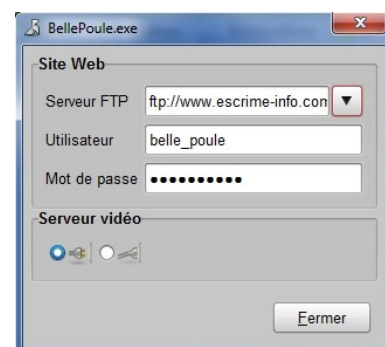


**Pour quitter BellePoule :** menu **Fichier** → **Quitter**

**Pour ré-ouvrir une compétition :** menu **Fichier** → **Ouvrir**, sélectionner le fichier souhaité.

### Publication automatique sur un site internet :

menu **Ecosystème** → **Publication** : cette option permet le suivi en direct du déroulement de l'épreuve. *Elle doit être réactivée à chaque lancement de BellePoule.*



### Serveur vidéo :

Des ordinateurs connectés sur le même réseau WIFI peuvent afficher le déroulement des compétitions gérés sur le(s) PC BellePoule.

Il suffit que le dossier de sauvegarde des compétitions soit partagé sur le réseau et de suivre les étapes suivantes :

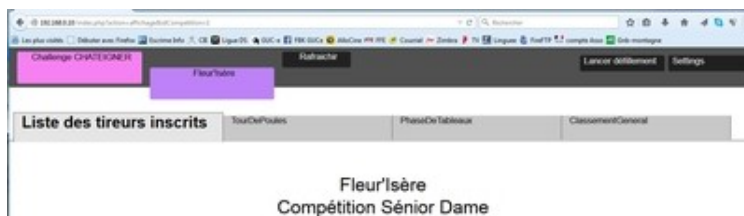
- Sur l'ordinateur de gestion des compétitions ("serveur") : "Brancher" le serveur vidéo via le menu **Ecosystème** → **Publication**
- Sur les ordinateurs dédiés à l'affichage : ouvrir un navigateur internet et charger l'URL qui apparaît en bas de la formule imprimée. (exemple : <http://192.168.0.10/>)
  - une fenêtre s'affiche : saisir le chemin du dossier contenant les compétitions sur le serveur :  
 //<nom serveur>/<nom dossier>  
 (on peut retrouver le nom du serveur et du dossier via l'explorateur windows)
- le navigateur (Firefox, Explorer...) affiche alors les compétitions lancées sur le serveur :  
 les boutons en haut à gauche permettent de sélectionner une épreuve.  
 Les onglets situés au dessous permettent de choisir l'étape à afficher.  
 Le bouton "défilement" en haut à droite fait défiler les informations sur l'écran.

Entrez le chemin du dossier contenant les fichiers compétitions (.cotcot). Les sous dossiers seront contrôlés

//guc\_escrime/zorro

Contrôler Valider

Fichiers cotcot trouvés :  
 //guc\_escrime/zorro/CHATEIGNER\_preparation\_liste.cotcot  
 //guc\_escrime/zorro/Fleur'Isère-Fleuret-Féminin-Senior.cotcot





### 1.4. Déclarer les tireurs et les arbitres

Si la compétition a été créée en **chargeant le fichier « .xml »** (voir le paragraphe 1.1), alors les tireurs et arbitres inscrits sont déjà déclarés.

**Dans le cas des inscriptions prises en dehors du site de la FFE** (compétition non déclarée, inscriptions tardives, inscription de tireurs étrangers non licenciés à la FFE), il est nécessaire d'utiliser l'une des trois méthodes ci-dessous pour créer ou compléter la liste des tireurs :

- **1ère méthode : saisie manuelle des tireurs** : le bouton « + » ouvre un formulaire :

Le champ « équipe », doit être renseigné pour les épreuves par équipe, soit en choisissant une équipe déjà déclarée, soit en saisissant un nouveau nom.

*BellePoule* connaît la liste des nations, ainsi que la liste des ligues et clubs pour certains pays. Il suffit de saisir les premières lettres de ces champs pour afficher les possibilités et choisir. Il est cependant possible de saisir librement ces informations.

Le bouton « - » permet de retirer les tireurs surlignés au préalable.

- **2e méthode : import d'un fichier** : il est possible de créer un fichier de type « .CSV » (via un tableur par exemple) et de l'importer dans BellePoule via le bouton « **Importer des tireurs** ». Le menu « Aide / Modèle de fichier de tireurs » (en haut à droite) ouvre votre tableur préféré pour vous simplifier la saisie. Le fichier doit être sauvé au format « CSV », avec les champs séparés par des virgules ou des points-virgule.

Le fichier résultant est décrit ci-dessous. La première ligne contient les titres.

```
équipe;nom;prénom;date naissance;sexe;nation;ligue;club;licence;Niveau;classement
Equipe_1;RENAULT;Zoé;20/01/1997;F;FRA;;Grenoble UC;XX;;
Equipe_1;RENAULT;Yann;20/01/1996;M;FRA;;Grenoble UC;XX;;
```

Colonne « date naissance » : format selon les options régionales de votre PC (ex : JJ/MM/AAAA)

Colonne « sexe » : Lettre "F" pour Féminin, "M" pour Masculin

Colonne « nation » : mettre le nom complet (ex: France, Allemagne), ou bien le code international en 3 caractères majuscules (ex: FRA, GER, BEL...)

Colonne « club » : il est conseillé de limiter les noms des clubs à 12 caractères environ pour optimiser les impressions des documents.

Colonne « Niveau » : concerne le niveau des arbitres : le format n'est pas contrôlé, mais on utilise la convention FD, D, FR, R, N, FN, NA, NB, I : Départemental, Régional, National A ou B, International, et le préfixe F pour les arbitres en formation.

Si vous modifiez le fichier avec un éditeur tel que « Bloc-notes », veillez à terminer le fichier par un retour à la ligne. Les lignes doivent comporter tous les champs de la ligne de titres, même vides, séparés par des points-virgule.

- **3e méthode : copier les tireurs depuis une autre compétition** :

Aller sur l'onglet « **Appel** » de la compétition source, sélectionner les tireurs souhaités, cliquer droit pour les copier.

Aller sur l'onglet « **Appel** » de la compétition cible, cliquer droit pour les « coller ».

**La liste des arbitres** apparaît en cliquant sur le bouton « **Arbitres** ».

#### Bon à savoir :

- Le bouton « **données** » permet de choisir les données à afficher. Cela est notamment très utile pour imprimer les documents souhaités.





- Le **double-clic sur une ligne** ouvre une fenêtre permettant de modifier les données d'un tireur ou d'une équipe. Cela permet notamment d'éditer les numéros de série « classement », afin d'insérer des tireurs étrangers par exemple.
- La **liste des tireurs peut être triée** de différentes manières en cliquant simplement sur les titres de colonnes.
- Cas des **épreuves par équipes** : les deux petits boutons en bas à gauche permettent d'afficher ou de masquer les noms des tireurs dans les équipes.

### 1.5. Importer un classement

Le bouton « **importer des classements** » permet de forcer le classement initial des compétiteurs, avec 2 possibilités :

- utiliser les **résultats complets d'une compétition précédente**, par import du « .cotcot » ou du « .xml » final.
- Utiliser un classement spécifique (exemple : classement de Ligue), par import d'un **fichier texte formaté**. Belle-Poule accepte le fichier produit par le logiciel CLAS. L'exemple suivant illustre le format requis :

```
TIREURS
NOM_1/Prénom 1/10
NOM_2/Prénom2/5
```

Les lignes qui précèdent le mot clef « TIREURS » sont ignorées. La casse (majuscule ou minuscule) doit être respectée. Les caractères entre le prénom et le rang sont ignorés.

L'import efface les classements initiaux de tous les tireurs inscrits. Les tireurs non cités dans le classement importé sont affectés du classement du dernier de cette liste, augmenté de 1.

### 1.6. Les arbitres

Le bouton « **Arbitres** » permet d'afficher ou de masquer la liste des arbitres.

Le menu « **Arbitres** » situé sur la barre supérieure permet de créer :

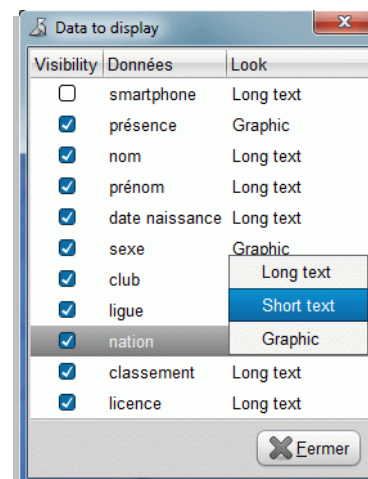
- **les Tickets repas** : 10 tickets par page, à découper et à remettre à chaque arbitre.
- **Le registre des paiements** : 1 ligne par arbitre enregistré, avec mention de leur niveau, sur laquelle vous pourrez inscrire le montant du et faire signer les intéressés.

### 1.7. Impression de la liste des inscrits (tireurs et arbitres)

La liste des inscrits doit être imprimée par ordre alphabétique des noms (cliquer sur la colonne « nom ») pour permettre au bureau d'accueil de pointer les présents. Le bouton « **Données** » permet de choisir les informations à afficher et leur ordre en faisant un simple « glisser-coller ».

#### Nos conseils :

- *Ordonner les champs* comme suit : nom, prénom, club, nation, classement, licence (à adapter selon la compétition)
- Il est possible d'afficher certains champs sous la forme textuelle complète ou abrégée ou bien sous la forme d'une petite icône (exemple : le champ nation affichera France, FRA ou un petit drapeau selon le choix effectué).
- *Imprimer dans un fichier PDF* (choisir l'imprimante « PDF creator ») : cela permet de visualiser





le document avant l'impression effective et de l'enregistrer dans le dossier de travail.

Le fichier crée s'appelle « **BellePoule - Liste des inscrits.pdf** » par défaut. Si l'on gère plusieurs épreuves en parallèle, on ajoutera un préfixe distinctif simple. (ex: « **SMB BellePoule - Liste des inscrits.pdf** »)

- Imprimer en *format paysage* pour améliorer la lisibilité à l'affichage

## 2. Utilisez votre Smartphone (Android ou Apple)

L'application Android « **SmartPoule** » permet d'utiliser des SmartPhones pour interagir en toute sécurité avec BellePoule sur l'ordinateur central.

On commence par identifier le réseau WiFi via **BellePoule** sur l'ordinateur central : menu « **Ecosystème** », saisir le « SSID » (nom du réseau) et le mot de passe « WPA ».

Le réseau doit être déclaré WPA2 et encrypté en « AES ».

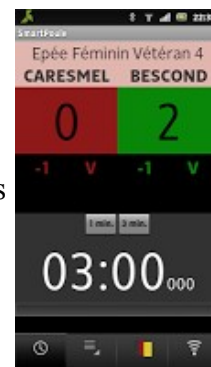
### 2.1. Arbitrage avec « SmartPoule »

#### Connexion du smartphone d'un arbitre :

- Ouvrir sur BellePoule sa fiche : bouton « **Arbitres** » et double clic sur le nom.
- L'arbitre lit sur l'écran de l'ordinateur son **QRcode** avec l'appli **SmartPoule**. (icone représentant des clefs en bas à droite)
- L'écran du SmartPhone affiche le nom du réseau et BellePoule voit que l'arbitre est "connecté".

#### Arbitrage des matches :

- SmartPoule offre un chronomètre, des compteurs de points et les trois cartons. Ces fonctions sont également utilisables hors connexion.
- Les arbitres connectés sont notifiés automatiquement : les feuilles de poules sont transmises au lancement du tour, les ordres pour les matches de tableau au lancement de l'impression des feuilles de matches.
- Les scores saisis par les arbitres connectés sont transmis à l'ordinateur central en temps réel. Il est néanmoins prudent de les reporter sur la feuille de poule ou de match.



### 2.2. Aide à la saisie des résultats avec « SmartPoule »

#### Configuration du Smartphone de l'administrateur :

- Ouvrir sur BellePoule « **Ecosystème / Scanner de feuille de match** »
- lire sur l'écran de l'ordinateur le **QRcode** avec l'appli **SmartPoule**.  
L'écran du SmartPhone affiche « Administrator ».

#### Identification des feuilles de poule ou de matches :

- Au retour de chaque feuille, l'administrateur flashe le QRcode situé en haut à gauche.
- L'écran BellePoule correspondant s'ouvre immédiatement et il n'y a plus qu'à saisir les résultats !

Cette fonctionnalité est très pratique, notamment quand plusieurs épreuves se déroulent en parallèle et pour les premiers tours des tableaux.



### 3. Démarrage et poules

#### 3.1. Démarrage

Les présents étant pointés sur les listes préalablement imprimées, on cochera « présents » tous les tireurs en cliquant sur « Tous » et on décochera les quelques tireurs absents.

#### 3.2. Composition des poules

Cliquer sur « **Tour suivant** ». BellePoule propose par défaut des poules de 5 à 6 tireurs. Il est possible d'intervenir sur la composition des poules de différentes manières :

- Définir le **nombre de poules**
- Définir le **nombre de tireurs par poule**
- Effectuer des « **décalages** » pour mélanger au mieux les tireurs en fonction de leur nation, ligue ou club en combinant éventuellement ces décalages.
- **Effectuer des modifications manuelles**, par « glissé-collé » : les tireurs déplacés sont mis en évidence par un symbole de permutation. Les poules en déséquilibre (par excès ou manque de tireurs) sont signalées par une icône « danger » et il n'est pas possible de passer au tour suivant.

#### Pour affecter les arbitres :

- la liste des arbitres apparaît via le bouton « **Arbitres** ». Le bouton « **Données** » permet de ne conserver à l'écran que les informations nécessaires (disponibilité, nom, club, niveau par exemple).
- On affecte les arbitres aux poules par simple « glisser-lacher » avec la souris. Ils apparaissent alors « Occupés ». Il sont « libérés » quand la poule est saisie.
- On peut les supprimer ou les changer de poule de la même manière. Il est possible d'affecter plusieurs arbitres sur une même poule. Le dernier affecté est l'arbitre principal.
- Il est possible d'affecter les arbitres à tout moment : il suffit de se placer sur l'onglet « Composition poules » du tour concerné.

#### Pour imprimer les répartitions dans les poules, 2 documents sont utiles pour l'affichage :

- **Composition des poules** : sélectionner les informations souhaitées par le bouton « **Données** » (par exemple : rang d'entrée, nom, prénom, nation, club), puis utiliser le bouton « **Imprimer** ». Les noms des arbitres figurent au dessous des numéros des poules. Il reste à inscrire les *numéros de piste* avant affichage.
- **Liste des tireurs avec leur numéro de poule** : le bouton « Liste des tireurs » permet d'obtenir ce document très utile pour les compétitions qui accueillent plus d'une trentaine de tireurs. On classera la liste par ordre alphabétique.





### 3.3. Lancement et résultats des poules

Cliquer sur « **Tour suivant** ».

Il faut préparer les feuilles de poules pour les arbitres, via le bouton

« **Imprimer** » : cocher "**toutes les poules**" et "**pour arbitrage**"

Nos conseils :

- N'afficher que les noms et prénoms des tireurs, imprimer en format portrait.
- L'arbitre sélectionné à l'étape précédente apparaît dans la case « Arbitre ».
- Les numéros de pistes ne sont actuellement pas gérés par le logiciel mais peuvent être inscrits dans la case prévue à cet effet.

Champ. Bretagne **Sabre - Masculin - Poussin** GUC-Escrime 15/01/2012  
**Poules - TP**

Poule No 03 Arbitre Piste

	1	2	3	4	
PIRIOU - Yoann		M6	M3	M1	Signature Signature Signature Signature
PIRIOU - Morgan	M6		M2	M4	
HENOFF - Gweltaz	M3	M2		M5	
HENOFF - Yves	M1	M4	M5		

M1 1 PIRIOU - Yoann 0000 M2 2 PIRIOU - Morgan 0000 M3 1 PIRIOU - Yoann 0000  
 4 HENOFF - Yves 0000 3 HENOFF - Gweltaz... 0000 3 HENOFF - Gweltaz... 0000  
 M4 2 PIRIOU - Morga... 0000 M5 3 HENOFF - Gweltaz... 0000 M6 1 PIRIOU - Yoann 0000  
 4 HENOFF - Yves 0000 4 HENOFF - Yves 0000 2 PIRIOU - Morgan 0000

Les résultats se saisissent comme sur le papier :

- V ou bien W suivi du nombre de touches (W0, W1, W2 ...) pour une victoire, le nombre de touches données dans le cas contraire.
- Les boutons de la colonne « statut » permettent de rendre compte des exclusions (carton noir ... assez rares quand même) et des abandons (étoile médicale).

▲ Poule No 02

	1	2	3	4	Status	Victoires	Vict. Matches	T. données	T. reçues	Indice	Place
BARNAVE - Pierre		V2		V6	✓	2	1,000	8	5	+3	1
BERGES - Aristide	1			V	✓	1	0,500	6	7	-1	2
CHAMPOLLION - Jean-François					✖	0	0,000	0	0	+0	4
LESDIGUIERES - François		V			✓	1	0,500	9	11	-2	3

- Les incohérences sont mises en évidence
- Les arbitres redeviennent « libres » quand la poule est complètement saisie.

**Bon à savoir :**

- le remplissage auto est bien pratique pour s'exercer ... et à verrouiller le jour de la compétition ! (via le bouton "Préférences")
- l'appli « **SmartPoule** » installée sur votre smartphone permet de lire le Qrcode imprimé en haut à gauche de la feuille et d'ouvrir directement l'écran Belle-Poule correspondant.
- Les poules gérées par des arbitres connectés se remplissent directement en temps réel.

Pour imprimer les grilles de résultat des poules : utiliser le bouton « **Imprimer** », cocher "**toutes les poules**" et "**pour affichage**"

Nos conseils :

- Choisir "*nom, prénom, club, nation*" via le bouton « Données »
- *Imprimer en PDF format paysage, avec 2 pages par feuille* : le fichier crée s'appelle « **BellePoule – Poules - <nom du tour>.pdf** » par défaut.



### 3.4. Classements après les poules

**Pour imprimer les classements à afficher :** utiliser le bouton « **Classement** » :

- le « **classement simple** » correspond au classement de la poule courante
- le « **classement combiné** » tient compte des éventuels tours de poule précédents. La colonne « **statut** » identifie le cas échéant les tireurs éliminés, en application de la règle définie dans la formule.

**Nos conseils :**

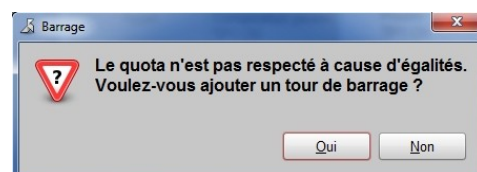
- N'afficher que le **classement combiné**
- Choisir "*place, nom, prénom, club, nation, V/M, Indice, TD*" et « **statut** » s'il y a des éliminés, via le bouton « Données »










### 3.5. Tour de barrage

Si un quota a été fixé et que le classement du tour ne permet pas de le respecter, *BellePoule* propose l'ajout d'un « tour de barrage ».

Si vous l'acceptez, la liste des tireurs ex-aequo est affichée et vous devez choisir les tireurs qualifiés pour le tour suivant, selon la règle définie à l'avance (meilleur classement initial, tirage au sort, assauts...). Vous pouvez aussi dépasser le quota initialement fixé.

En cas de refus, *BellePoule* dépasse le quota.

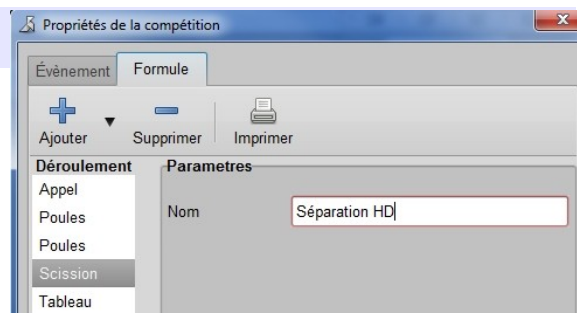
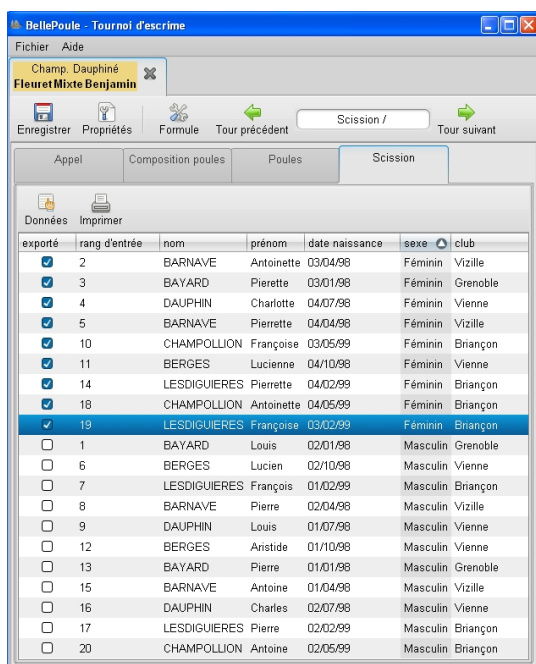


Appel	Composition poules Tour N° 1	Poules Tour N° 1	Barrage			
Promus  8						
Éliminés  3	Données	Imprimer	Classement			
classement 	promu	nom	prénom	date naissance	sexe	club
1005	<input checked="" type="checkbox"/>	J	Jj	19/01/1987		LYON MD
1016	<input type="checkbox"/>	K	K	12/05/1990		BORDEAU
1017	<input type="checkbox"/>	A	Aa	13/02/1989		ANTONY
1018	<input type="checkbox"/>	I	li	07/12/1990		CABRIES

## 4. Scissions

L'ajout d'une scission dans la formule d'une compétition permet de « sortir » des tireurs de la compétition courante, selon un critère d'âge, de sexe, de résultat ou autre, et de

les exporter dans une nouvelle compétition.



Il suffit de trier les tireurs en fonction du critère de sélection (clic sur la colonne correspondante), puis de les sélectionner à l'aide de la souris et des touches MAJ ou CTRL. Un clic sur la case à cocher de l'un d'entre eux est répercuté sur les autres. Dans l'exemple ci-dessous, nous exportons les tireuses.

En appuyant sur « **Tour suivant** », la compétition courante passe à l'étape suivante (nouveau tour de poule ou tableau) avec les 11 tireurs masculins restants et un nouvel onglet a été créé pour gérer la suite du parcours pour les 9 tireuses exportées.

Le **paramétrage** de ou des compétitions ainsi créées doit être ajusté en utilisant les boutons « **Préférences** » et ses



deux onglets « **Événement** » et « **Formule** ».

**Ne pas oublier d'enregistrer le fichier correspondant** en lui donnant le nom souhaité, via le bouton « **Enregistrer** ».

Il est possible d'**enchaîner plusieurs scissions** et d'arrêter la compétition courante après celles-ci, afin de distribuer les groupes de tireurs vers de nouvelles compétitions.



On prévoira ainsi 2 scissions successives pour les compétitions avec un tour de poule mixte suivi de tableaux différenciés par sexe.

On prévoira de même 3 scissions successives pour gérer des tableaux différenciés pour vétérans 1, 2 et 3 après un tour de poule commun.



## 5. Tableaux

### 5.1. Création du tableau et feuilles de matches

A l'issue des tours de poules, le bouton « **Tour suivant** » construit le tableau automatiquement.

Le bouton « **Tableau** » permet de n'afficher qu'une partie du tableau.

**Affectation des arbitres** : comme pour les poules, on affecte les arbitres aux matches par simple « glisser-lacher » avec la souris. Ils apparaissent alors « Occupés ». Il sont « libérés » quand le résultat du match est saisi.

Il est possible d'affecter plusieurs arbitres sur un match. Le dernier affecté est l'arbitre principal. Il est possible d'affecter les arbitres à tout moment (ex : au retour des feuilles).

**Impression du tableau** pour affichage : un curseur et un bouton « découpe » permettent de cadrer au mieux la mise en page.

#### Nos conseils :

Se limiter à 3 ou 4 tours, régler le zoom pour que le tableau tienne dans la largeur et ajuster le nombre de découpes.

**Imprimer en PDF** : le fichier crée s'appelle toujours « **Belle Poule – Tableau - <nom du tableau> <sous tableau>.pdf** »

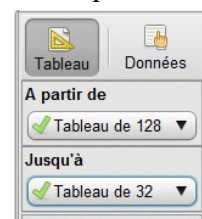
#### Impression des feuilles de matches :

(32 matches pour un tableau de 64 complet, 16 pour le tableau de 32, ... et ainsi de suite jusqu'au match de la finale).

Cliquer sur le symbole « **imprimante** » du tableau en cours, sélectionner « **feuilles de match en attente** » et imprimer.

Il reste ensuite à **affecter les pistes** au stylo dans les cases pré-dessinées, à confier les feuilles découpées aux arbitres affectés et à appeler les tireurs sur les pistes.

La sélection « **feuilles de matches en attente** » permet d'imprimer pour chaque tableau l'ensemble des matches possibles en fonction des résultats





déjà disponibles et qui n'ont pas déjà été imprimés. (pour réimprimer, il faut utiliser le bouton « **Toutes les feuilles de match** »).

Les feuilles de matches permettent de tenir la marque pour les assauts jusqu'à 15 touches. Au delà, donc pour les épreuves par équipe, ces cases n'apparaissent plus et on aura avantage à utiliser des formulaires pré-imprimés (le site <http://escrimeenligne.free.fr/> propose une gamme complète et pratique de feuilles de matches).

## 5.2. Saisie des résultats

Méthode 1 : saisie directe sur le schéma du tableau :

Tableau de 16	Tableau de 8
1 - LESDIGUIERES - François - Briançon	1 - LESDIGUIERES - François - Briançon
9 - DAUPHIN - Louis - Vienne	9 - DAUPHIN - Louis - Vienne
8 - BAYARD - Louis - Grenoble	8 - BAYARD - Louis - Grenoble

Méthode 2 : via le bouton « **Saisir un match** » :

Dans les deux cas, le principe de la saisie est identique à celui utilisé pour les poules. Les abandons et les expulsions ne peuvent être déclarés que par la première méthode.

### Bon à savoir :

- La deuxième méthode est la plus pratique jusqu'au tableau de 16 inclus, la seconde est parfaite ensuite car la totalité des matches restant à tirer est lisible sur l'écran.
- l'appli « **SmartPoule** » installée sur votre smartphone permet de lire le Qrcode imprimé en haut à gauche de la feuille et d'ouvrir directement l'écran Belle-Poule correspondant.
- Les matches gérés par des arbitres connectés se remplissent directement en temps réel.

## 5.3. Tableaux de classements

Dans le cas des formules prévoyant un ou plusieurs matches de classement, le bouton « **Tableau** » permet de naviguer dans les différents tableaux.

Dans le cas des formules prévoyant le **match pour la 3e place**, le tableau complémentaire ne propose bien sur qu'un match et n'apparaît qu'après la conclusion des deux demi-finales.

Dans le cas des formules où toutes les places



sont tirées, le navigateur liste tous les tableaux de classements qui seront tirés.



Il est possible de limiter le nombre de places tirées : il suffit de passer au classement général quand on le souhaite. Exemple : pour tirer les 8 premières places, on fait tirer les sous-tableaux « Place N°3 », « Place N°5 », « Place N°7 » et on ignore le sous-tableau « Place N°9 ».

Le petit symbole « engrenage » identifie les tableaux à lancer, la coche marquant les tableaux clos.

## 6. Résultats

A la fin du dernier tour de la formule prévue, le bouton « **Tour suivant** » permet d'afficher le classement final. La compétition est alors terminée, il ne reste plus qu'à imprimer ce classement à l'afficher, à remettre les récompenses et à publier les résultats.

Le bouton « **Données** » permet de choisir les informations à afficher et leur ordre en faisant un simple « glisser-coller ». (*Notre conseil : ordonner les champs comme suit : place, nom, prénom, club, nation , à adapter selon la compétition*)

Le bouton « **Exporter en PDF** » assemble au format PDF :

- la liste des inscrits
- la répartition dans les poules
- les résultats des poules
- le classement général

Les informations affichées sont celles qui ont été choisies à chaque étape.

Le fichier crée s'appelle « <Titre>-<Arme>-<Sexe>-<Catégorie>.pdf » par défaut.

Le bouton « **Exporter en HTML** » assemble au format HTML, lisible par tous les navigateurs :

- la liste des inscrits
- les résultats des poules
- les feuilles de scission
- les tableaux
- le classement général.

Les informations affichées sont celles qui ont été choisies à chaque étape.

Le fichier crée s'appelle « <Titre>-<Arme>-<Sexe>-<Catégorie>.html » par défaut.

Le classement final peut également être exporté au format « **FFF** ».

Vous pouvez maintenant fermer la compétition en cliquant sur la croix présente sur son onglet, et éventuellement fermer « **BellePoule** » via le menu « **Fichier → Quitter** ».

### Autres solutions pour construire un rapport PDF :

vous pouvez créer à chaque étape un fichier « PDF » puis joindre les fichiers obtenus :

- soit en utilisant « PDF architect », téléchargeable gratuitement en complément de « PDF creator » sur <http://fr.pdfforge.org/>.
- soit en les confiant au site internet <http://www.pdfjoin.com/> qui vous retournera immédiatement et gratuitement la concaténation souhaitée.





## 7. Publication des résultats

### 7.1. Publication des résultats pour la FIE et Escrime-Info

Il suffit de charger le fichier de la compétition « *<Titre>-<Arme>-<Sexe>-<Catégorie>.cocot* » sur le site de *Escrime-Info*.

### 7.2. Publication des résultats pour la FFE

Il faut charger sur l'Extranet un rapport au format PDF contenant au moins le classement de chaque phase.

Le fichier « *<Titre>-<Arme>-<Sexe>-<Catégorie>.pdf* » créé plus haut convient.

On peut également construire un document plus complet en concaténant :

- la liste des engagés
- la formule
- les résultats des poules (pour chaque tour de poule)
- le classement de chaque tour de poule, et le classement combiné le cas échéant
- le tableau
- le classement général
- l'activité des arbitres : 1 ligne par arbitre, donnant ses nom et prénom, son niveau, son pays, le nombre de poules, de matches (hors finales) et de finales (demi incluse) arbitrés.

Exemple :

```
Activité des arbitres
LEGOFF Cedrick      R  FRA 1 7 0
MAURELLI Pierluigi  I  ITA 1 3 3
SALMON Romain       FN FRA 1 5 1
...
```

### 7.3. ... et pour le site de votre club

Le fichier PDF concaténé décrit ci-dessus, ou un sous-ensemble constitué du *classement général*, des *résultats des poules* et du *tableau*, ou bien le fichier "HTML" produit par BP exporté conviendra parfaitement.



## Crédits

### Spécifications/Tests:

Florence Blanchard ; Laurent Bonnot ; Tony (ajs New Mexico) ; Emmanuel Chaix ; Julien Diaz ; Olivier Larcher ; Yannick Le Roux ; Jean-Pierre Mahé ; Pierre Moro ; Killian Poulet ; Michel Relet ; Vincent Rémy ; Tina Schliemann ; Claude Simonnot ; Sébastien Vermandel ;

**Conception/Codage:** Yannick Le Roux

**Traductions :** Marijn Somers et Werner Huysmans (néerlandais) ; Julien Diaz, Tina Schliemann et Michael Weber (allemand) ; Alexis Pigeon, Paulo Morales, Ignacio Gil et Eduardo Alberto Calvo (espagnol) ; Eduardo Alberto Calvo et Rui Pedro Vieira (portugais) ; Aureliano Martini (italien) ; Mohamed Rebai (arabe) ; Sergev Makhtanov (russe) ; Jihwan Cho (coréen) ; Mikael Hiort af Ornäs (Suédois) ; Farid Elkhalki et Jean-François Brun (Japonais)

**Ce manuel utilisateur :** Laurent Bonnot [[bonnot.laurent@free.fr](mailto:bonnot.laurent@free.fr)]

V1 publiée en décembre 2010, V2 en novembre 2011, V3 fin octobre 2012, V4 en janvier 2015, V4e en mai 2015, V4f en septembre 2015

**Version anglaise :** Dom Walden February 2015

Il ne me reste plus qu'à vous dire « *Êtes-vous prêts ? Allez !* »

