

MANUEL UTILISATION TOURNOI TVC

CONFIGURATION

Il existe un fichier config.ini dans le repertoire d'installation (qui sera nommé <INSTALL> . Pour cela, ouvrir l'explorateur windows

```
[Paths]
directory = C:\\Users\\franck\\TVC\\
input_file = TVC2526_2emeTOUR.xlsx
directoryJson = C:\\Users\\franck\\TVC\\Json
directoryExcel = C:\\Users\\franck\\TVC\\Excel
directoryWord = C:\\Users\\franck\\TVC\\Word
directoryPdf = C:\\Users\\franck\\TVC\\Pdf

[Versions]
TableauPy = Tableau_2025_V3.py
PoulesPy = Poules_2025_V1.py
RepartitionPy = Repartition_2025_V1.py

[TopsDefaut]
Poussins = 1
Benjamins = 2
Minimes = 2
Cadets-Juniors = 2
Feminines = 0

[Debug]
Status = False
```

[Paths]

directory : Repertoire d'install du logiciel

input_file : fichier excel (format.xlsx) du TVC

directoryxxxxx : Repertoire des fichiers

 directoryJson : Repertoires de données

 directory Excel : Repertoire excel du TVC

 directoryWord : Repertoire de génération des poules

 directyoryPdf : Repertoire de génération des tableaux

Versions :

 Versions du logiciel (ne devrait pas avoir à bouger)

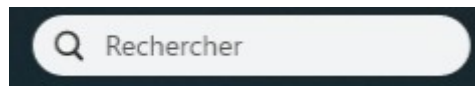
TopsDefaut : Nombre poules par défaut (à partir du tour 2)

Debug : On verra ca plus tard

LANCEMENT DU LOGICIEL

Si il existe un raccourci pour le lancement du logiciel, ignorez cette partie

En bas de l'écran, il y a une fenetre :



Taper cmd et sur enter. Une fenetre s'affiche. Aller dans le repertoire d'installation :

```
Invite de commandes
Microsoft Windows [version 10.0.26100.3194]
(c) Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

C:\Users\franc>cd /Users/franck/TVC
C:\Users\franck\TVC>
```

Pour le PC de CC2, taper cd [C:/Users/user/Desktop/TVC](#)

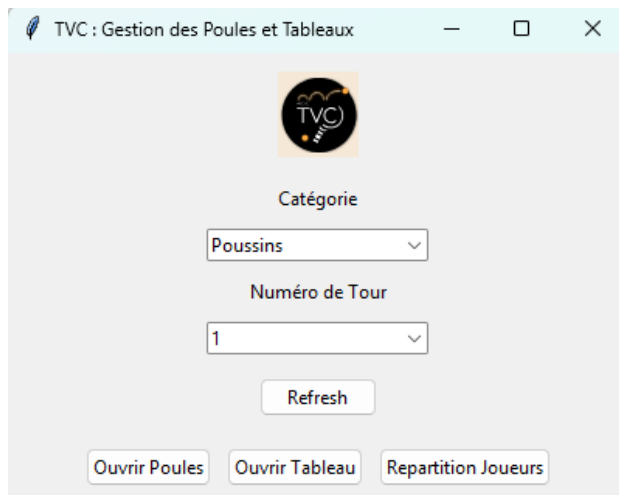
Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel

Lancement du logiciel :

lancer dans <INSTALL>

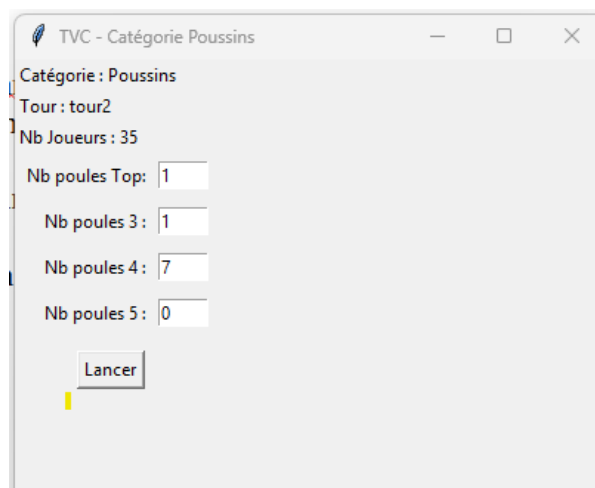
python TVC-2025-V1.py

S'affiche alors :



GENERATION DES POULES

Selectionner la categorie et cliquer sur Repartition Joueurs. Pour la generation des poules, le numéro de tour n'est pas important
categorie peut etre égal à Poussins, Benjamins, Cadets-Juniors ou Feminines
On arrive dans une fenetre comme celle-ci :



Le logiciel determine le tour par rapport à la colonne du fichier excel Pr. Tx : il prendra en compte la colonne « presence » la plus élevée qui contient un « x » ou « X »

Au 1^{er} tour, il n'y a pas de top. Pour les tours suivants, le nombre de tops est déterminé par rapport à la valeur dans config.ini, mais modifiable

Une fois qu'on a déterminé le nombre de poules, on appuie sur Lancer

Le logiciel teste que le nombre de poules est correct par rapport au nombre de joueurs

On evitera pour le moment de faire des poules de 5

La fenetre suivante s'affiche :

Aperçu des Poules

Deplacer joueurs

Désélectionner

Valider Poules

Échanger joueurs

Poule 1						
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	
1068	Andrieux	Timéo	USP	508	nan	
1072	AMOURETTE	Léo	API	500	nan	
1045	REKIK	Isaac	COS	500	nan	
1042	SOLER	Alexis	TTJ-BUC	500	nan	

Poule 2						
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	
1057	GRANDIDIER	VICTOR	CAO	503	nan	
1087	SURMON	Charlie	API	500	nan	
1004	BEAUJOT	Jean	CC2	500	nan	
1031	Perraudin	Oscar	TTJ-BUC	500	nan	

Poule 3						
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	
1086	SISMEIRO	Lucas	API	501	nan	
1028	AYRAULT	Mathéo	CC2	500	nan	
1035	BAMBA	Mohamed-Adam	COU	500	nan	
1089	BERBONDE	Alexandre	USP	500	nan	

Poule 4						
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	
1078	FRONTERA	Enzo	API	501	nan	
1030	FALINOWER	Saël	ASV	500	nan	
1062	DEBSKI	Raphaël	COU	500	nan	
1069	Abbadi	Neil	USP	500	nan	

Composition des tops :

On prend en compte les 4 ou 8 meilleurs joueurs au général

On essaie de s'assurer que les clubs soient bien répartis entre les poules

Quand il y a égalité pour jouer en poule, on prend en compte le/les joueurs ayant eu le meilleur résultat sur les tours précédents

Composition des poules :

On essaie de s'assurer que les clubs soient bien répartis entre les poules

Les joueurs sont classés en mode serpent

- Au tour 1, en fonction du classements

- A partir du tour 2, en fonction du nombre de points SAUF SI Nb-Tops = 0 (par exemple pour les féminines) ou il continuera à être basé sur le classement

Si on s'aperçoit qu'il y a une erreur dans la répartition, on qu'on veut déplacer un joueur :

On sélectionne les 2 joueurs, puis on appuie sur **Echanger les joueurs** :

Aperçu des Poules						Aperçu des Poules					
Poule 1						Poule 1					
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1068	Andrieux	Timéo	USP	508	nan	1068	Andrieux	Timéo	USP	508	nan
1072	AMOURETTE	Léo	API	500	nan	1072	AMOURETTE	Léo	API	500	nan
1045	REKIK	Isaac	COS	500	nan	1045	REKIK	Isaac	COS	500	nan
1042	SOLER	Alexis	TTJ-BUC	500	nan	1042	SOLER	Alexis	TTJ-BUC	500	nan
Poule 2						Poule 2					
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1057	GRANDIER	VICTOR	CAO	503	nan	1057	GRANDIER	VICTOR	CAO	503	nan
1087	SURMON	Charlie	API	500	nan	1087	SURMON	Charlie	API	500	nan
1004	BEAUJOT	Jean	CC2	500	nan	1004	BEAUJOT	Jean	CC2	500	nan
1031	Perraudin	Oscar	TTJ-BUC	500	nan	1031	Perraudin	Oscar	TTJ-BUC	500	nan
Poule 3						Poule 3					
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1086	SIMEIRO	Lucas	API	501	nan	1078	FRONTERA	Enzo	API	501	nan
1028	AYRAULT	Mathis	CC2	500	nan	1028	AYRAULT	Mathis	CC2	500	nan
1035	BAMBA	Mohamed-Adam	COU	500	nan	1035	BAMBA	Mohamed-Adam	COU	500	nan
1089	BERBONDE	Alexandre	USP	500	nan	1089	BERBONDE	Alexandre	USP	500	nan
Poule 4						Poule 4					
Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points	Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1078	FRONTERA	Enzo	API	501	nan	1086	SIMEIRO	Lucas	API	501	nan
1030	FALINOWER	Sael	ASV	500	nan	1030	FALINOWER	Sael	ASV	500	nan
1062	DEBSKI	Raphael	COU	500	nan	1062	DEBSKI	Raphael	COU	500	nan
1069	Abbadi	Neil	USP	500	nan	1069	Abbadi	Neil	USP	500	nan

Si un joueur X très bien classé entre au tour 2 et qu'on souhaite le mettre 1^{er} de poule 1 par exemple :

- On le selectionne
- On selectionne par exemple le 1^{er} joueur de poule 1
- On appuie sur **Déplacer les joueurs**

=>

- Le joueur X sera mis en numéro de 1 de poule 1 (à la place du joueur sélectionné)
- L'ancien 1^{er} de poule 1 sera déplacé en 1^{er} de poule 2
- L'ancien 1^{er} de poule 2 sera déplacé en 1^{er} de poule 3
- etc

ATTENTION :

- On ne peut pas déplacer un joueur dans le top
- On ne gere pas dans ce cas le doublon de clubs dans une poule => Si le cas arrive il faudra utiliser la fonction Echanger Les joueurs

Aperçu des Poules

Deplacer joueur Désélectionner Valider Poules Échanger joueurs

Poule 1

Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1068	Andrieux	Timéo	USP	508	nan
1072	AMOURETTE	Léo	API	500	nan
1045	REKIK	Isaac	COS	500	nan
1042	SOLER	Alexis	TTJ-BUC	500	nan

Poule 2

Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1057	GRANDIDIER	VICTOR	CAO	503	nan
1087	SURMON	Charlie	API	500	nan
1004	BEAUJOT	Jean	CC2	500	nan
1031	Perraudin	Oscar	TTJ-BUC	500	nan

Poule 3

Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1086	SISMEIRO	Lucas	API	501	nan
1028	AYRAULT	Mathéis	CC2	500	nan
1035	BAMBA	Mohamed-Adam	COU	500	nan
1089	BERBONDE	Alexandre	USP	500	nan

Poule 4

Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
1078	FRONTERA	Enzo	API	501	nan
1030	FALINOWER	Saël	ASV	500	nan
1062	DEBSKI	Raphaël	COU	500	nan
1069	Albbadi	Neil	USP	500	nan

La prise en compte de toutes ces modifs ne sera prise en compte qu'après appui sur le bouton **Valider Poules**

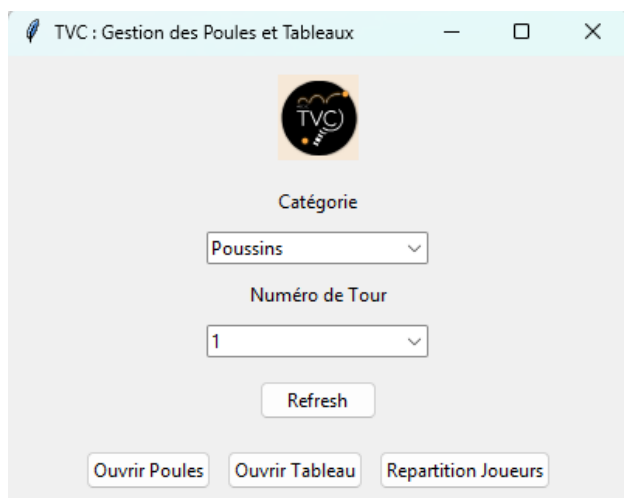
Les poules sont générées sous <INSTALL>/Word

Sous <INSTALL>/Json un fichier <categorie>_tour<tour>.json est générées

Une fois la fenetre de repartition fermée, appuyer sur « Refresh » afin de prendre en compte ce tour

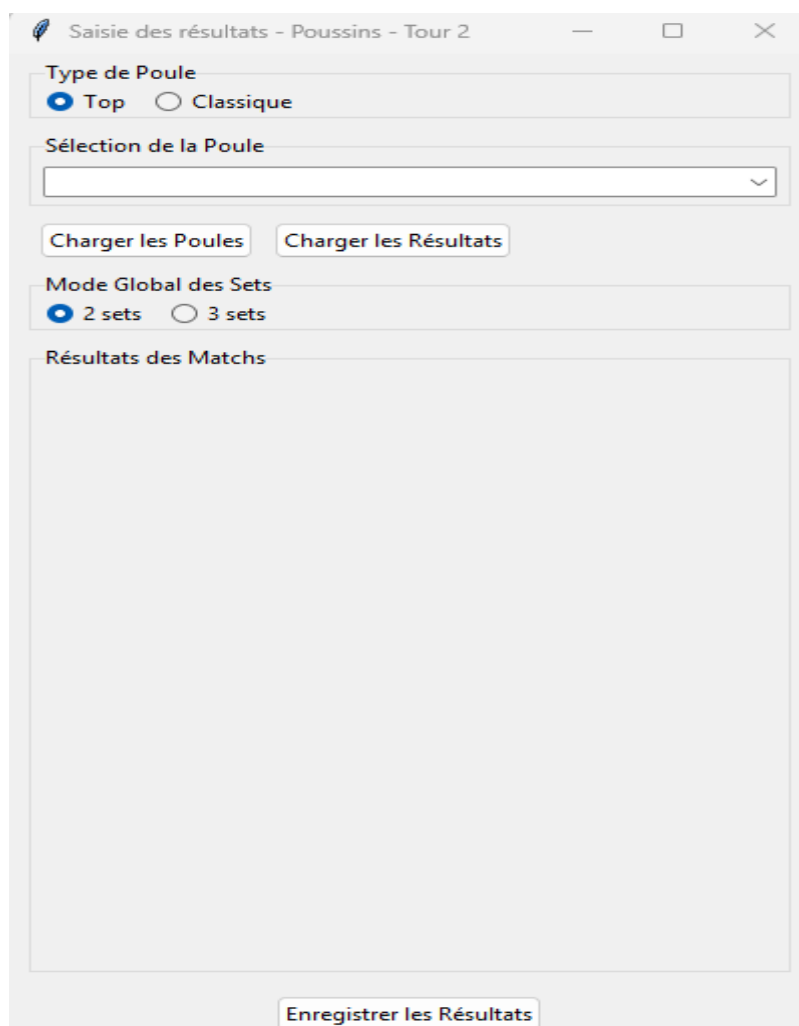
RENTREE RESULTATS POULES

A partir de l'appli



On selectionne la catégorie, le tour, puis on clique sur « Ouvrir Poules »

On aura cette fenetre :



On cliquera sur « Charger les Poules » et on aura par exemple (généré à partir du fichier <categorie>_tour<tour>.json

Saisie des résultats - Poussins - Tour 2

Type de Poule

☒ Top ☐ Classique

Sélection de la Poule

Top 1

Charger les Poules

Charger les Résultats

Mode Global des Sets

☒ 2 sets ☐ 3 sets

Résultats des Matchs

LEBERT Raphael (API) vs CHOTTE-FATRAS Loan (VAU)

ANDRIEUX Timéo (USP) vs DURAND Mathis (CC2)

LEBERT Raphael (API) vs DURAND Mathis (CC2)

ANDRIEUX Timéo (USP) vs CHOTTE-FATRAS Loan (VAU)

LEBERT Raphael (API) vs ANDRIEUX Timéo (USP)

DURAND Mathis (CC2) vs CHOTTE-FATRAS Loan (VAU)

Enregistrer les Résultats

Classement Poule

1er

2ème

3ème

4ème

Les résultats sont indiqués comme sous Girpe, avec le nombre de points du joueur perdant (avec – devant si besoin). Les sets sont pris en compte après appui sur Enter

Pour passer d'un set à l'autre il faut appuyer **sur la touche Enter** (et non tabulation)

Le bouton « Charger les résultats » permet de récupérer des résultats préalablement saisis

Les classements poule sont calculés avec le départage en cas d'égalité sur les matchs gagnés

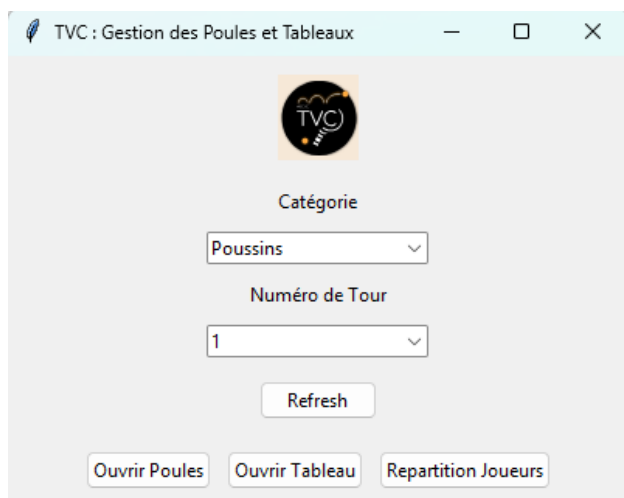
Pour sauvegarder les résultats de la poule (indispensable pour le tableau ensuite), appuyer sur « Enregistrer les résultats »

Pour passer des tops au poule, il faut cliquer sur « Classique » en haut

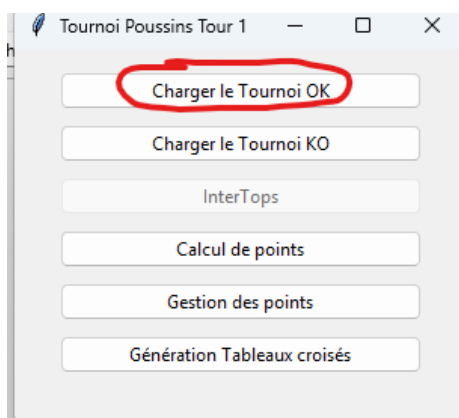
un fichier <INSTALL>/Tableau_<categorie>_tour<tour> sera généré

RENTREE TABLEAU

A partir de l'appli



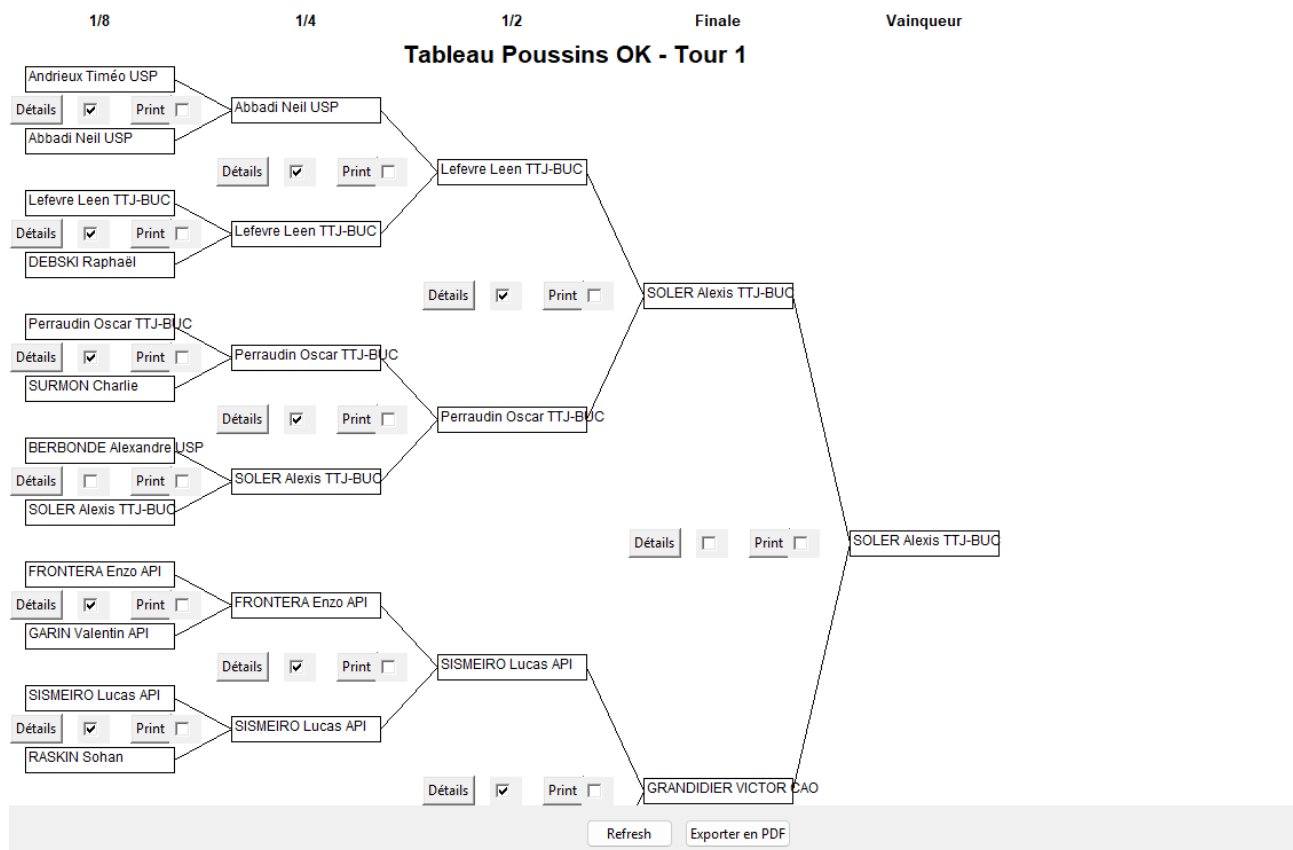
On appuiera sur « Ouvrir Tableau ». On aura ca :



Attention : l'accès à ce menu ne sera autorisé que si au moins un résultat de poule a été rentré

Tournoi OK : On appuiera sur « Charger le Tournoi OK »

On aura cet écran

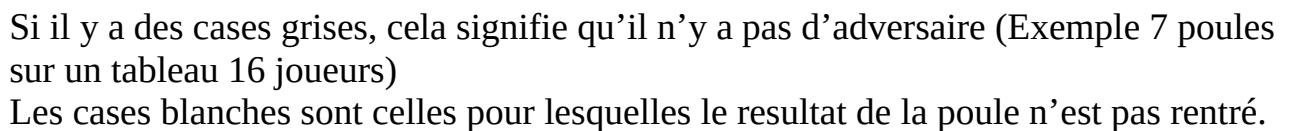


Les applis Poules et Tableau peuvent marcher ensemble. Pour cela il faut sur l'appli poule rentrer le résultat de la poule, puis faire « enregistrer les résultats », puis sur le tableau appuyer sur Refresh

Dans le cas d'un Top, les joueurs seront ajoutés automatiquement après saisie du résultat dans l'appli « Poules ». Ils seront ajoutés au niveau du 1/4 de finale
 Dans le cas de 2 tops, Ils seront ajoutés au niveau du 1/8 de finale (lire partie « Intertops »)

La case à côté de « Détails » permet d'indiquer si un match a été lancé (ou la feuille de match écrite)

Ex :



Si il y a une case grise, le joueur en face doit passer un tour automatiquement

Si un joueur a une case grise ou une case blanche en face, le bouton « details » doit etre inactif

Si dans config.ini Status=True, les cases details seront toujours affichées

Apres saisie de toutes les poules on devrait avoir par exemple :

Si on veut saisir un match on appuie sur « Details ». On aura par exemple

The screenshot displays a tournament bracket application titled "Poussins - Tournoi OK". The main interface shows a bracket structure with four rounds: 1/8, 1/4, 1/2, and Finale. The "Vainqueur" (Winner) section is on the right. A "Tableau Poussins OK - Tour 1" is visible, showing the first round matches. Each match entry includes a "Détails" button and a "Print" button. The "Détails" button is active for matches where the player's name is visible in the bracket. The "Print" button is active for all matches. The "Détails" button is inactive for matches where the player's name is not visible in the bracket.

The "Détails du Match" window is open, showing the match details for "Andrieux Timéo USP vs Abbadi Neil USP". The window includes a "Vainqueur" section with a "Détails du Match" button. The match details include the following information:

- Match: Andrieux Timéo USP vs Abbadi Neil USP
- Set selection: ☒ 2 sets, ☐ 3 sets
- Forfait options: ☐ Forfait Joueur 1, ☐ Forfait Joueur 2
- Set scores: Set 1: -2, Set 2: 7, Set 3: -9, Set 4: , Set 5:
- Buttons: Valider, Fermer

The "Info" window is also open, showing the message: "Abbadi Neil USP vainqueur". The window includes an "Info" button and an "OK" button.

The bottom of the screenshot shows a "Refresh" button and an "Exporter en PDF" button.

Après saisie du résultat, on aura une fenetre donnant le vainqueur.

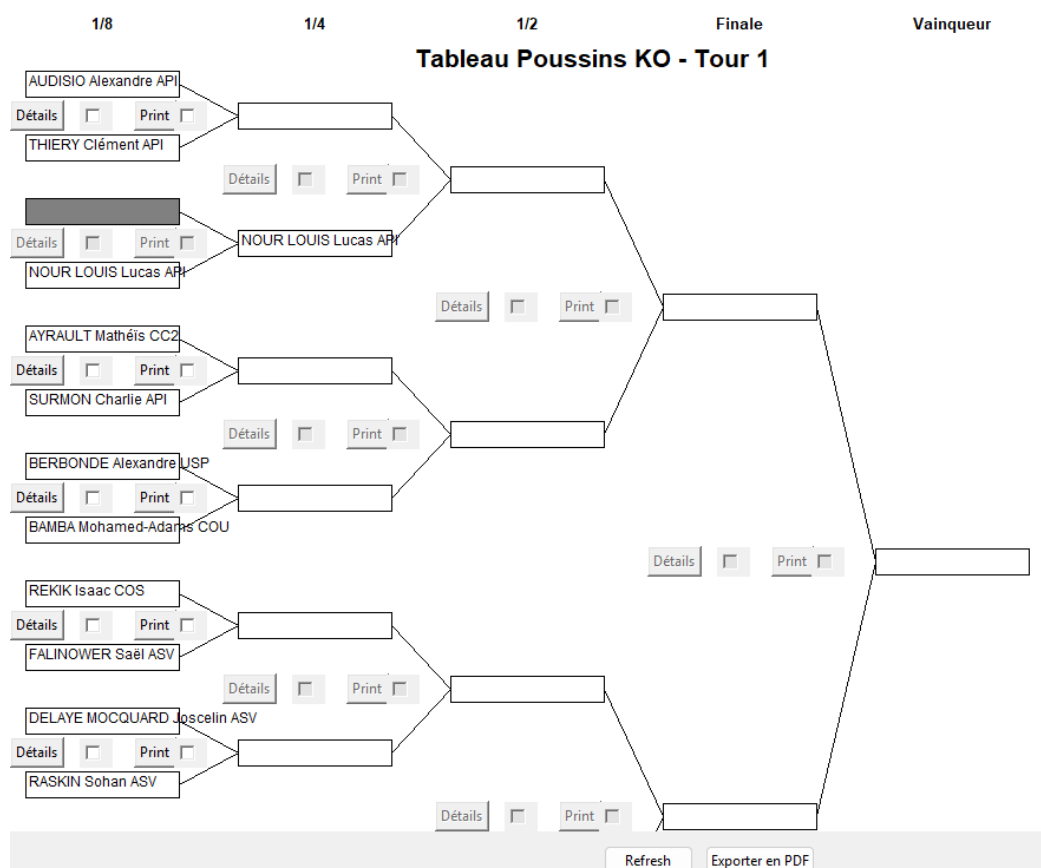
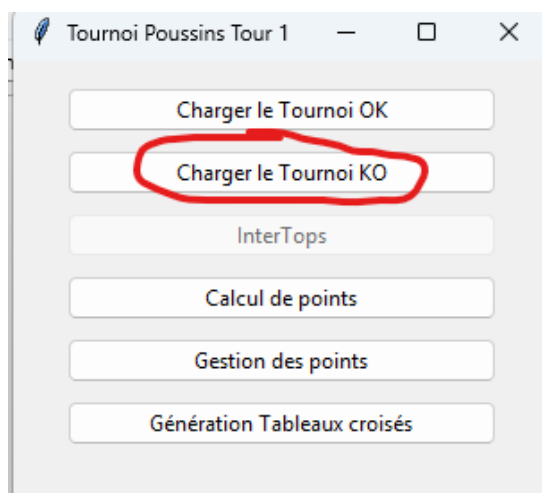
Si on appuie Sur Forfait joueur1 ou joueur2, on ne pourra saisir aucun set

Ensuite, N'OUBLIEZ PAS D'APPUYER SUR VALIDER

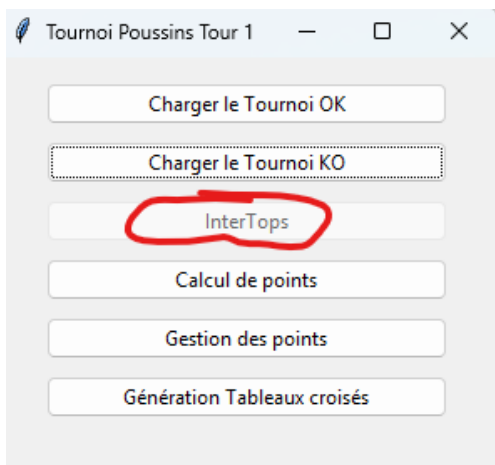
Le joueur vainqueur sera automatiquement ajouté dans le tableau

Le bouton PDF sert à écrire une copie d'écran dans <INSTALL>/Pdf. Cela sera utile pour imprimer le tableau (évitant que les jeunes viennent sans cesse à la table)

Tournoi KO : Le principe est le meme que pour tournoi OK (sans les tops)



Intertops :



Ne marchera que pour 2 tops. On aura par exemple :

Intertops - Benjamins Tour 3	
Benjamins - Intertops	
GOUDEY Aymeric API	Détails <input type="checkbox"/>
LEGARSON Valentin API	
VELLUET Auxence API	Détails <input type="checkbox"/>
PERONNE Aymeric ASV	
CHARLÈS Loan CC2	Détails <input type="checkbox"/>
LEBERT Elliot API	
BOURDEL BAPTISTE CAO	Détails <input type="checkbox"/>
TRICOT Adrien API	

On verra le match pour la place 1-2, puis place 3-4, puis 5-6, puis 7-8

Le résultat du match se fera de la meme facon que précédemment

Si les résultats sont indiqués, la place sera indiquée, et ils seront automatiquement ajoutés dans le tableau OK

Benjamins - InterTops

GOUDEY Aymeric API <i>2ème</i>	Détails	<input type="checkbox"/>
LEGARSON Valentin API <i>1er</i>		
VELLUET Auxence API <i>3ème</i>	Détails	<input type="checkbox"/>
PERONNE Aymeric ASV <i>4ème</i>		
CHARLÈS Loan CC2 <i>6ème</i>	Détails	<input type="checkbox"/>
LEBERT Elliot API <i>5ème</i>		
BOURDEL BAPTISTE CAO <i>7ème</i>	Détails	<input type="checkbox"/>
TRICOT Adrien API <i>8ème</i>		

Impression des feuilles de match

Pour imprimer une feuille de match, appuyez sur Print. Dans l'exemple suivant, la feuille du match ANDRIEUX/ABBADI sera imprimée :

Andrieux Timéo USP	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
Abbadi Neil USP				
Dé				
TOUJANI Adel COU	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
DEBSKI Raphaël COU				
Dé				
SISMEIRO Lucas API	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
DRAME Moussa USBY				
Dé				
AMMAR KHODJA Yanis COU	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
GARIN Valentin API				
Dé				
FRONTERA Enzo API	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
SOLER Alexis TTJ-BUC				
Dé				
Perraudin Oscar TTJ-BUC	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
AMOURETTE Léo API				

Pour imprimer plusieurs feuilles de match, on cliquera sur les coches à droite du bouton Print

Andrieux Timéo USP	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input checked="" type="checkbox"/>
Abbadì Neil USP				
TOUJANI Adel COU	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
DEBSKI Raphaël COU				
SISMEIRO Lucas API	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input checked="" type="checkbox"/>
DRAME Moussa USBY				
AMMAR KHODJA Yanis COU	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input checked="" type="checkbox"/>
GARIN Valentin API				
FRONTERA Enzo API	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
SOLER Alexis TTJ-BUC				
Perraudin Oscar TTJ-BUC	Détails	<input type="checkbox"/>	Print	<input type="checkbox"/>
AMOURETTE Léo API				

L'appui sur n'importe quel bouton imprimera les 3 matchs sélectionnés

Configuration des points

Tournoi Poussins Tour 1

Charger le Tournoi OK

Charger le Tournoi KO

InterTops

Calcul de points

Gestion des points

Génération Tableaux croisés

On aura pour chaque catégorie cette fenetre

The screenshot shows a window titled 'Configuration des règles d...'. It contains two sections: 'Tableau KO' and 'Tableau OK'. Each section has three input fields: 'Points de base (1er tour KO)', '+ points par tour', and 'Bonus vainqueur'. The 'Tableau KO' section has values 1, 1, and 2 respectively. The 'Tableau OK' section has values 0, 1, and 2 respectively. A 'Sauvegarder' button is at the bottom.

Tableau KO	
Points de base (1er tour KO)	1
+ points par tour	1
Bonus vainqueur	2

Tableau OK	
Points perdants 1er tour (relatif au vainqueur KO)	0
+ points par tour	1
Bonus vainqueur	2

Sauvegarder

Tableau KO :

Points de base : indique le nombre de points qu'obtient le joueur qui perd au 1^{er} tour du tableau KO

+ points par tour : indique l'increment de points pour chaque tour

Bonus Vainqueur : Donne la différence de points entre le finaliste et le vainqueur

Tableau OK :

Points perdants 1^{er} tour : Donne la différence de points entre un vainqueur KO et le 1^{er} tour OK. 0 signifie donc qu'ils auront le meme nbre de points

+ points par tour : indique l'increment de points pour chaque tour

Bonus Vainqueur : Donne la différence de points entre le finaliste et le vainqueur

Calcul de points :

The screenshot shows a window titled 'Tournoi Poussins Tour 1'. It contains a vertical list of buttons: 'Charger le Tournoi OK', 'Charger le Tournoi KO', 'InterTops', 'Calcul de points' (circled in red), 'Gestion des points', and 'Génération Tableaux croisés'.

Charger le Tournoi OK

Charger le Tournoi KO

InterTops

Calcul de points

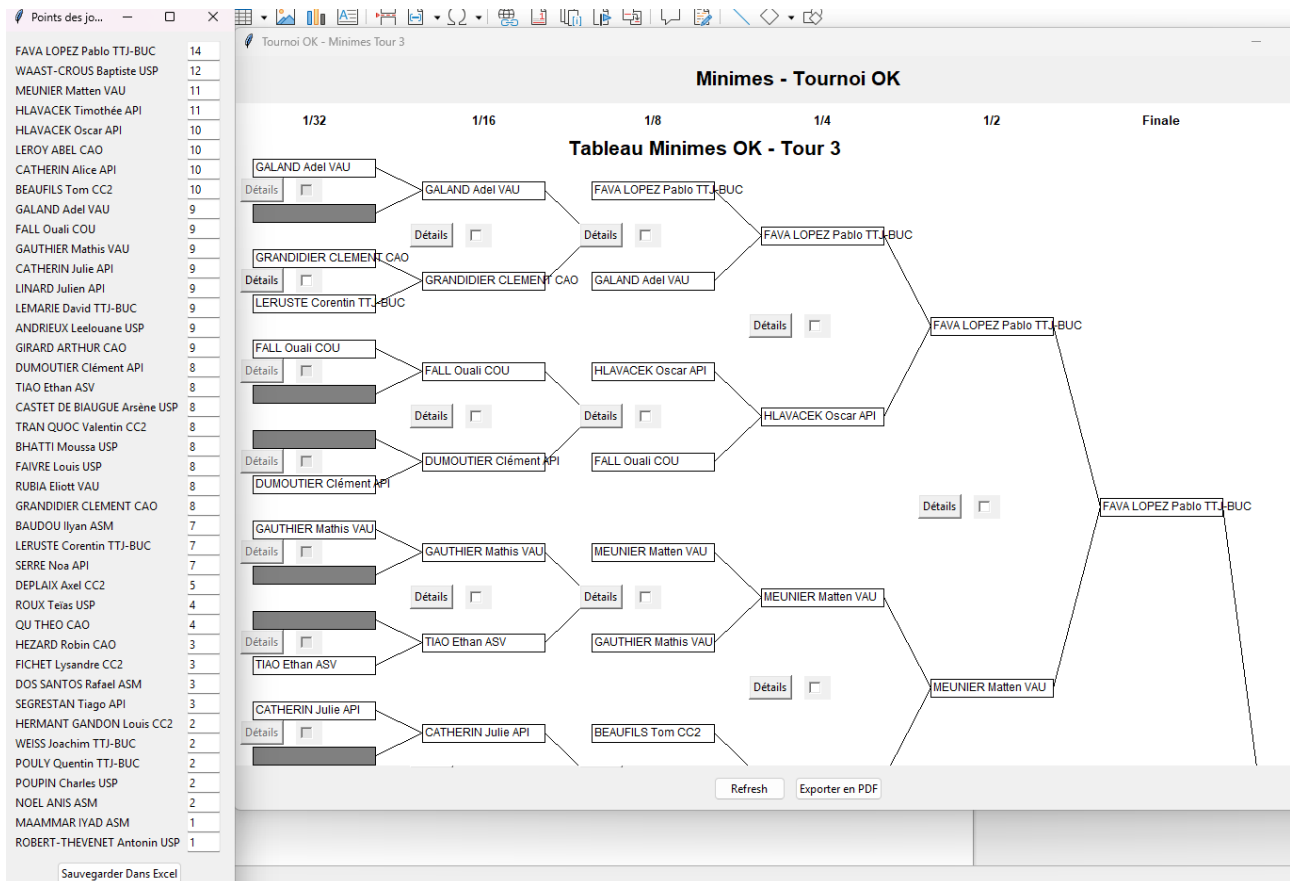
Gestion des points

Génération Tableaux croisés

Le calcul est fait automatiquement, par rapport au nombre de tours KO et OK. Le calcul se fie sur la configuration précédente

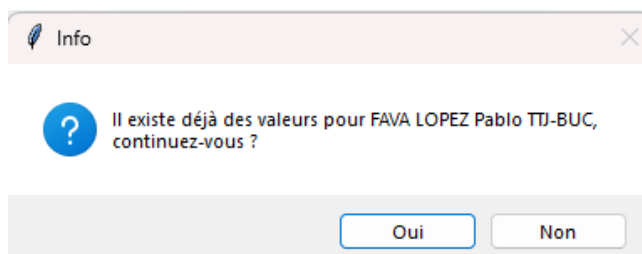
Mais les résultats sont modifiables :

Ex :

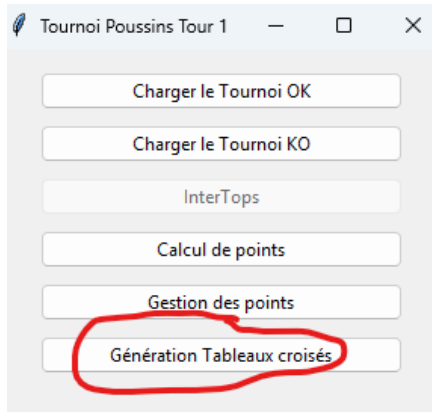


L'appui sur Sauvegarder Dans Excel » ajoutera les points dans le fichier Excel.

Note : Si dans Excel, on avait rentré préalablement un nombre de points différent pour un joueur, cette fenetre s'affichera pour confirmer le changement



Génération Tableaux Croisés



L'appui sur ce bouton permet de mettre à jour la page récapitulative sur le fichier Excel, par exemple

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	TOURNOI DE LA VALLEE DE CHEVREUSE 2025-2026												
2	Distribution des Points												
3	Benjamins												
4													
5	Tour							Minimes					
6	Club	Points T1	Points T2	Points T3	Points T4	Total généra		Club	Points T1	Points T2	Points T3	Points T4	Total généra
7	API	160						API	49				
8	ASM							ASM					
9	ASV	29						ASV	14				
10	VAU	22						VAU	27				
11	CAO	24						CAO	43				
12	CC2	68						CC2	72				
13	COS	8						COS	1				
14	COU	35						COU	1				
15	TTJ-BUC	26						TTJ-BUC	31				
16	USBY	73						USBY	28				
17	USP	77						USP	35				
18	Total général							Total général					
19													
20	Feminine												
21													
22													
23	Tour							Cadet/Junior					
24													
25	Club	Points T1	Points T2	Points T3	Points T4	Total généra		Club	Points T1	Points T2	Points T3	Points T4	Total généra
26	API	12						API	25				
27	ASM							ASM	18				
28	ASV	5						ASV	4				
29	VAU							VAU	22				
30	CAO	5						CAO	23				
31	CC2	6						CC2	41				
32	COS	3						COS					
33	COU							COU					
34	TTJ-BUC							TTJ-BUC	11				
35	USBY							USBY	30				
36	USP	20						USP	37				
37	Total général							Total général					
38													
39													
40													