

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

directoryxxxx : Repertoire des fichiers

 directoryJson : Repertoires de données

 directory Excel : Repertoire excel du TVC

 directoryWord : Repertoire de génération des poules

 direcytoryPdf : Repertoire de génération des tableaux

Versions :

 Versions du logiciel (ne devrait pas avoir à bouger)

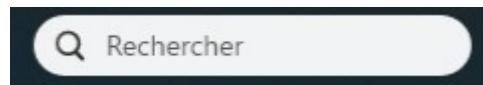
TopsDefaut : Nombre poules par défaut (à partir du tour 2)

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 fenêtre :



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

A screenshot of a Windows Command Prompt window titled "Invite de commandes". The window shows the following text:

```
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>

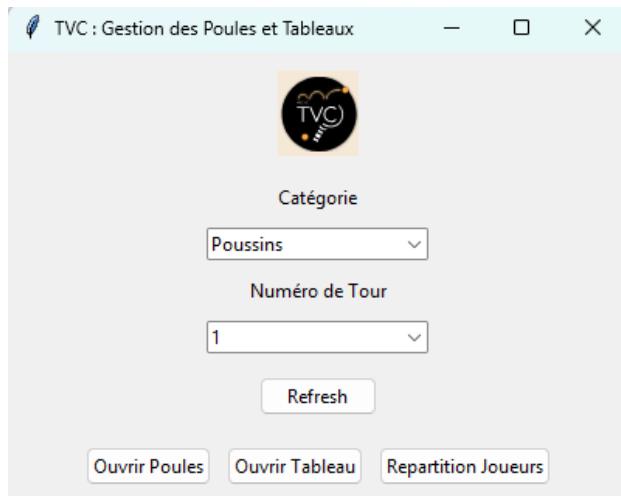
Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel

Lancement du logiciel :

lancer dans <INSTALL>

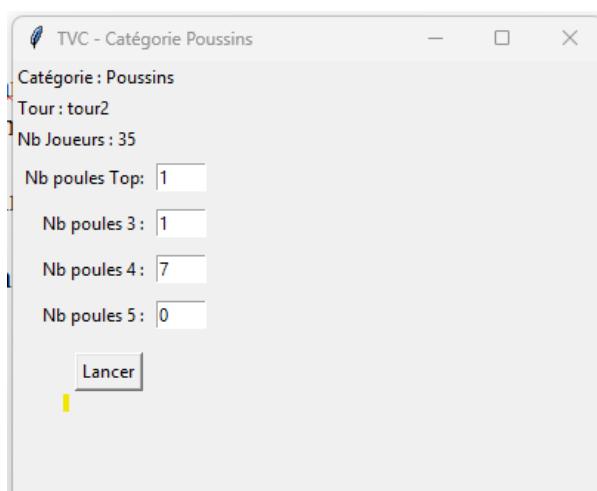
python TVC-2025-V1.py

S'affiche alors :



GENERATION DES POULES

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



Le logiciel détermine le tour par rapport à la colonne du fichier excel Pr. Tx : il prendra en compte la colonne « présence » 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 fenêtre suivante s'affiche :

 Aperçu des Poules

Déplacer 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	GRANDIER	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	SIUMEIRO	Lucas	API	501	nan
1028	AYRAULT	Mathéïs	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	Abbadia	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					
		Dossard	Nom	Prenom	Club	Classement	Points
Poule 1							
1068	Andrieux	Timéo	USP	508	nan		
1072	AMOURETTE	Léo	API	500	nan		
1045	REKIK	Isaac	COS	500	nan		
1042	SOLER	Alexis	TTI-BUC	500	nan		
Poule 2							
1057	GRANDIDIER	VICTOR	CAO	503	nan		
1087	SURMON	Charlie	API	500	nan		
1004	BEAUJOT	Jean	CC2	500	nan		
1031	Perraudin	Oscar	TTI-BUC	500	nan		
Poule 3							
1078	FRONTERA	Enzo	API	501	nan		
1028	AVRAULT	Mathéïs	CC2	500	nan		
1035	BAMBA	Mohamed-Adam	COU	500	nan		
1089	BERBONDE	Alexandre	USP	500	nan		
Poule 4							
1079	FRONTERA	Enzo	API	501	nan		
1030	FALINOWER	Saïl	ASV	500	nan		
1062	DEBSKI	Raphaël	COU	500	nan		
1069	Abbadì	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 gère pas dans ce cas le doublon de clubs dans une poule => Si le cas arrive il faudra utiliser la fonction Echanger Les joueurs

The screenshot shows a software interface for managing tournaments. At the top, there's a navigation bar with tabs like 'Aperçu des Poules', 'Déplacer joueur' (which is circled in red), 'Désélectionner', 'Valider Poules', and 'Échanger joueurs'. Below the tabs are four tables, each representing a pool (Poule 1, Poule 2, Poule 3, Poule 4). Each table has columns for Dossard (Player ID), Nom (Name), Prenom (First Name), Club (Club), Classement (Ranking), and Points (Points). The data for each pool is as follows:

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

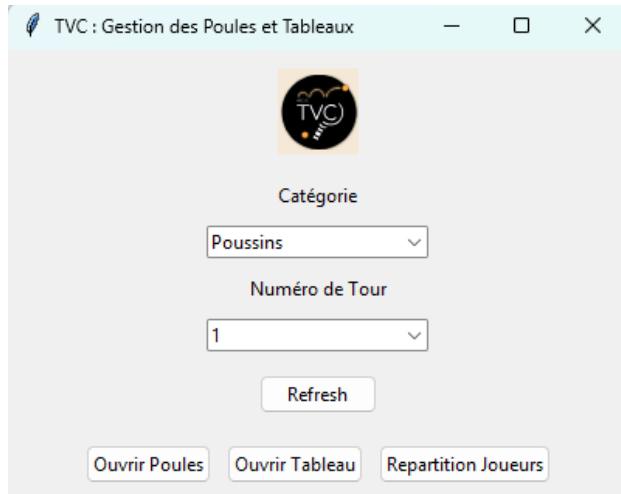
Les poules sont générées sous <INSTALL>/Word

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

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

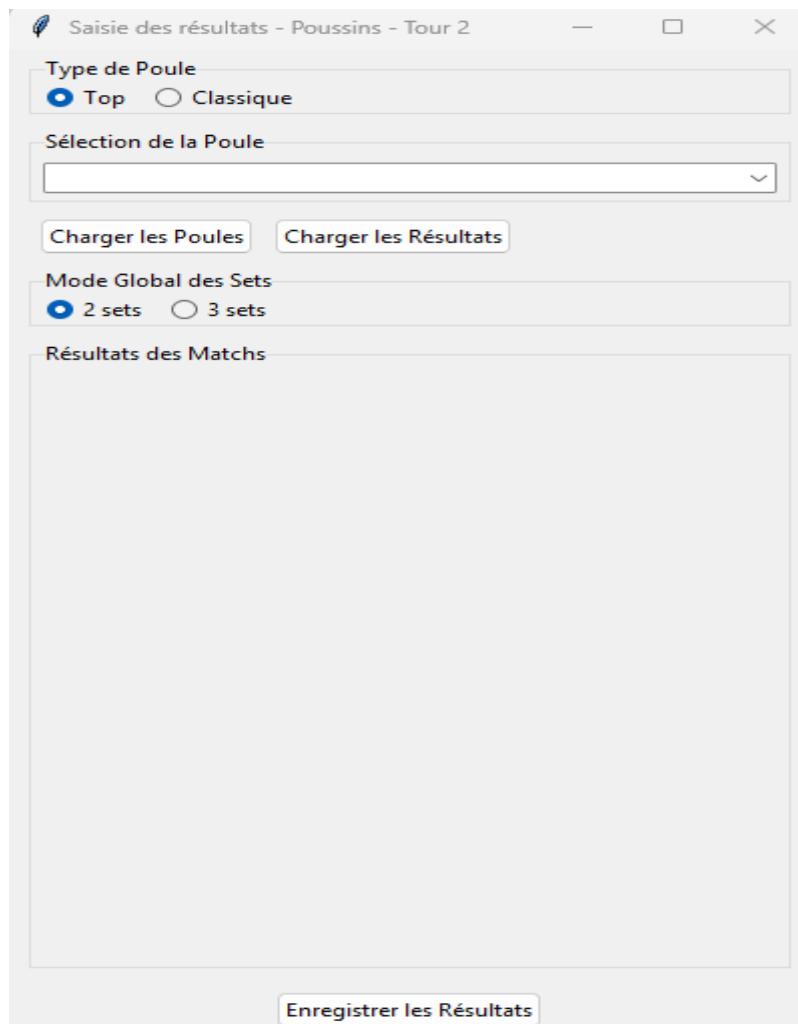
RENTREE RESULTATS POULES

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

1^{er}
2^{ème}
3^{ème}
4^{ème}

Les résultats sont indiqué comme sous Girpe, avec le nombre de points du joueur perdant (avec – devant si besoin). Les sets sont pris en compte apres 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

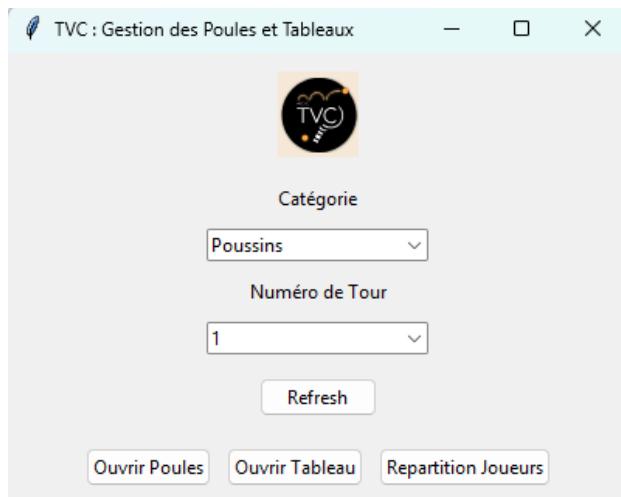
Pour sauvegarder les resultats de la poule (indispensable pour le tableau ensuite), appuyer sur « Enregistrer les resultats »

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

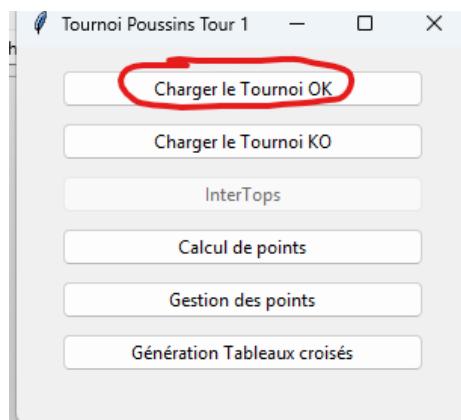
un fichier <INSTALL>/Tableau_<categorie>_tour<tour> sera généré

RENTREE TABLEAU

A partir de l'appli



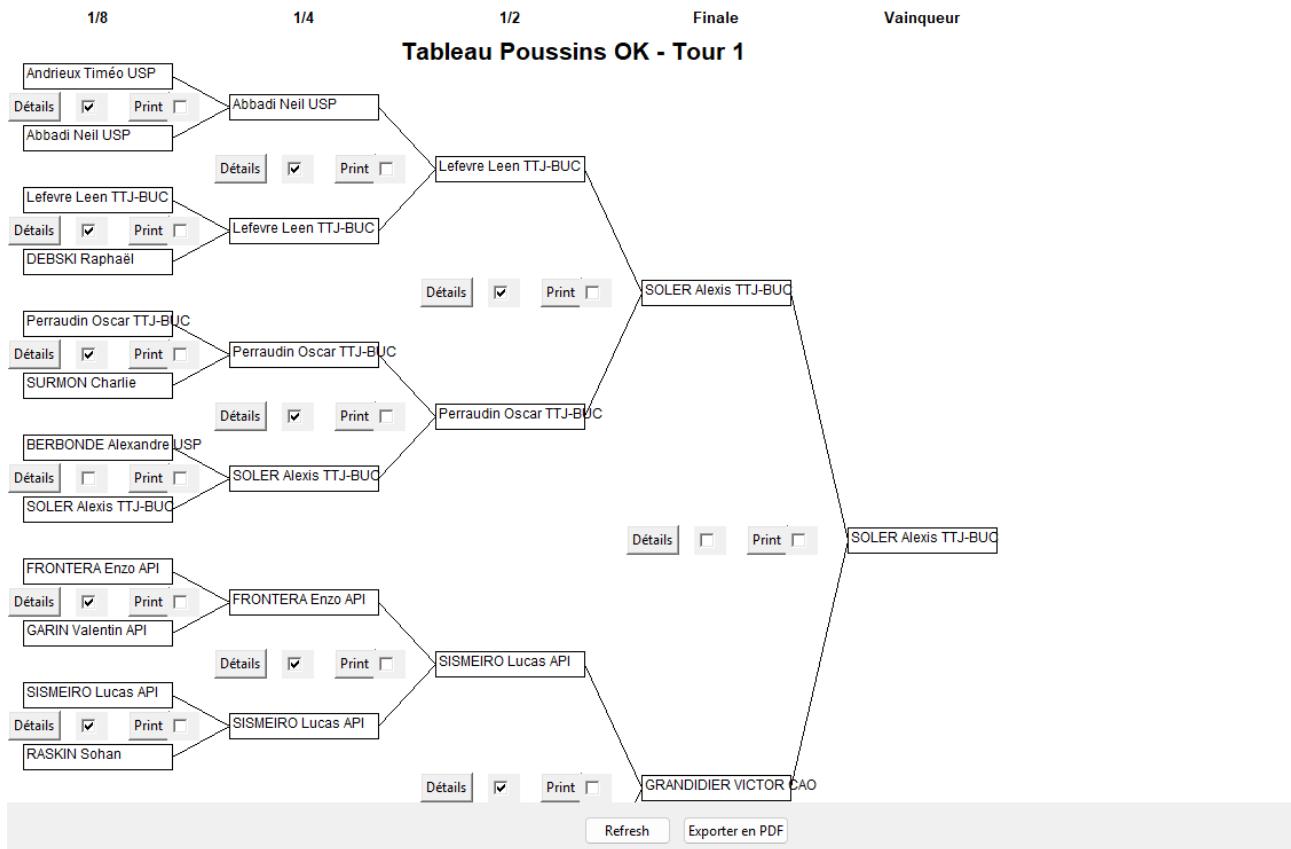
On appuiera sur « Ouvrir Tableau ». On aura ca :



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



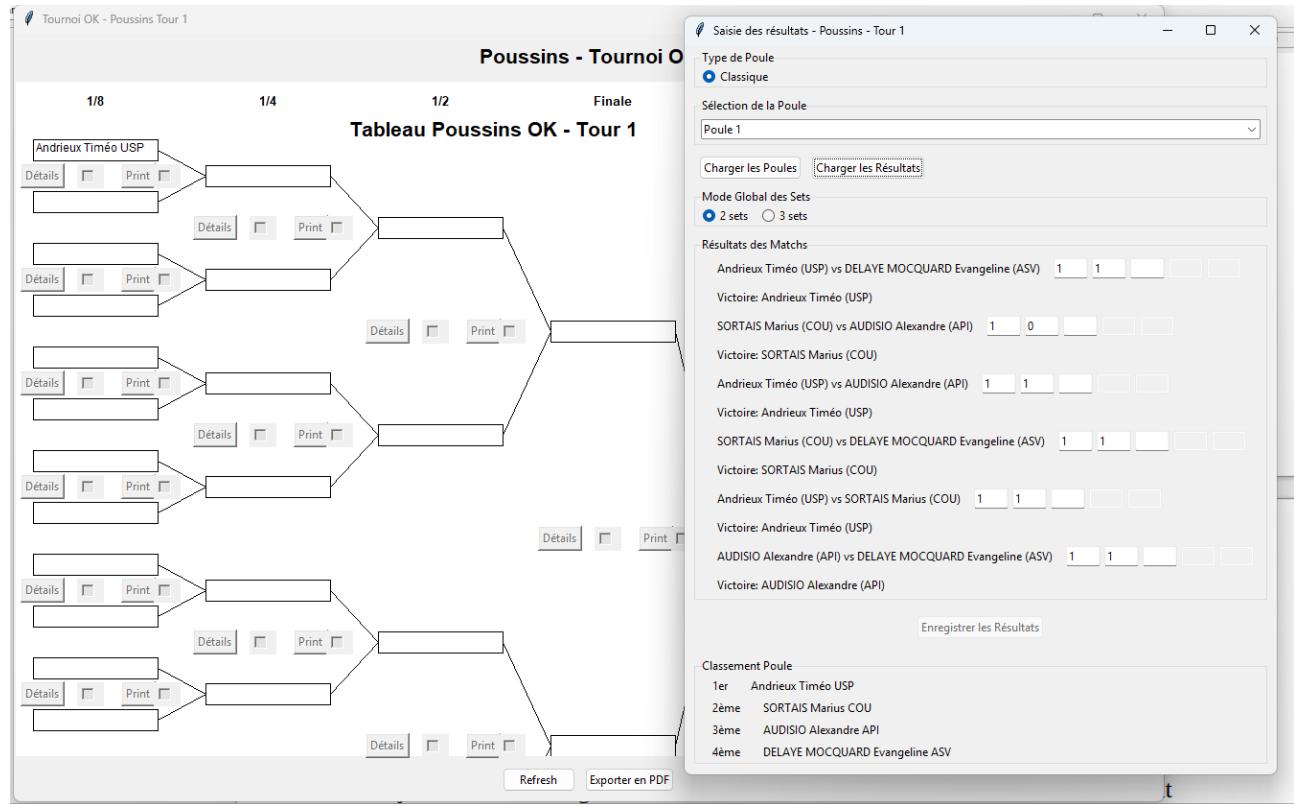
Les applis Poules et Tableau peuvent marcher ensemble. Pour cela il faut sur l'appli poule rentrer le résultat de la poule, puis faire « enregistrer les résultats », puis sur le tableau appuyer sur Refresh

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 « Details » permet d'indiquer si un match a été lancé (ou la feuille de match écrite)

le dossard est indiqué si on passe la souris sur les contours du rectangle entourant un joueur

Ex :



Si il y a des cases grises, cela signifie qu'il n'y a pas d'adversaire (Exemple 7 poules sur un tableau 16 joueurs)

Les cases blanches sont celles pour lesquelles le résultat de la poule n'est pas rentré.

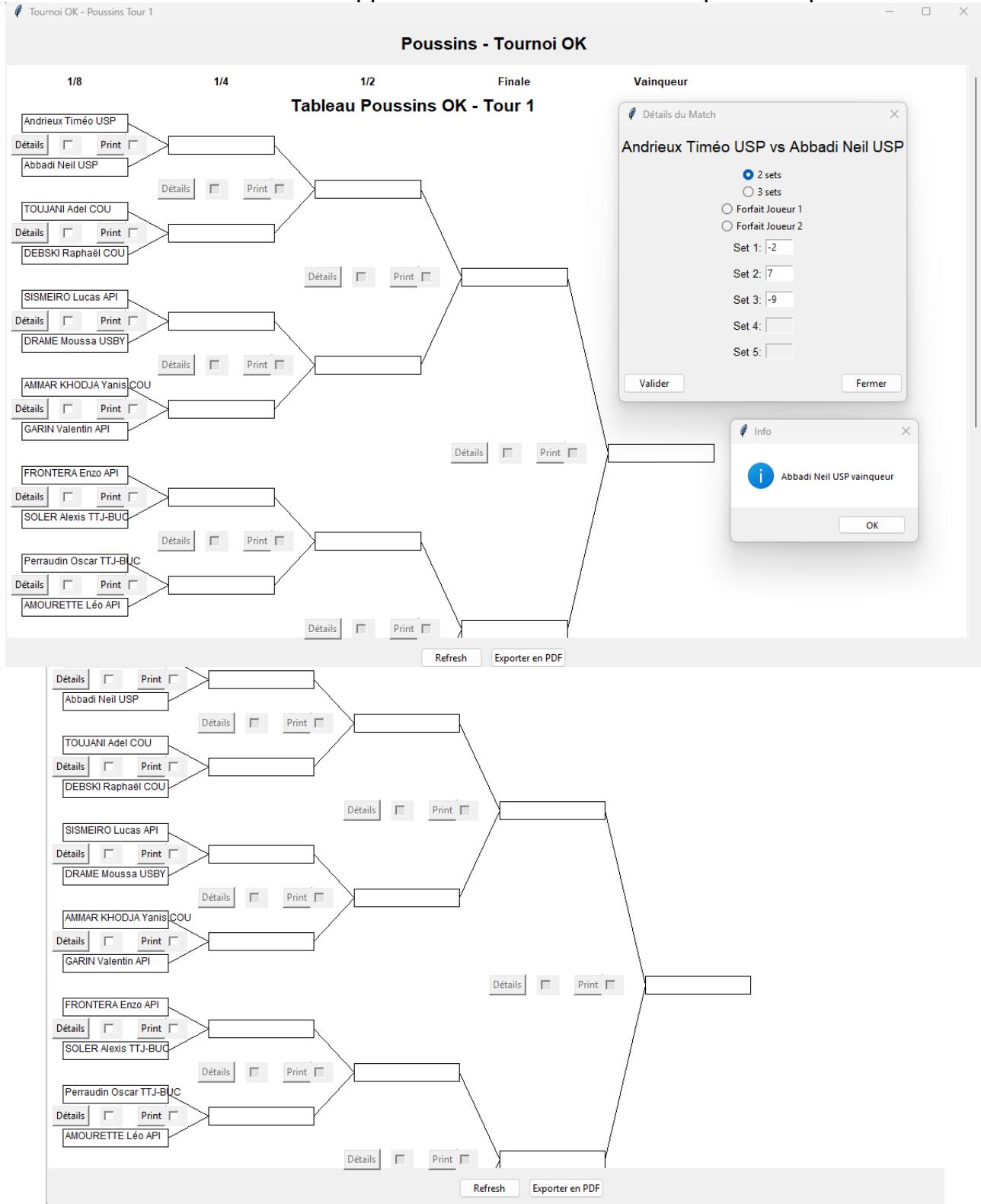
Si il y a une case grise, le joueur en face doit passer un tour automatiquement

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



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

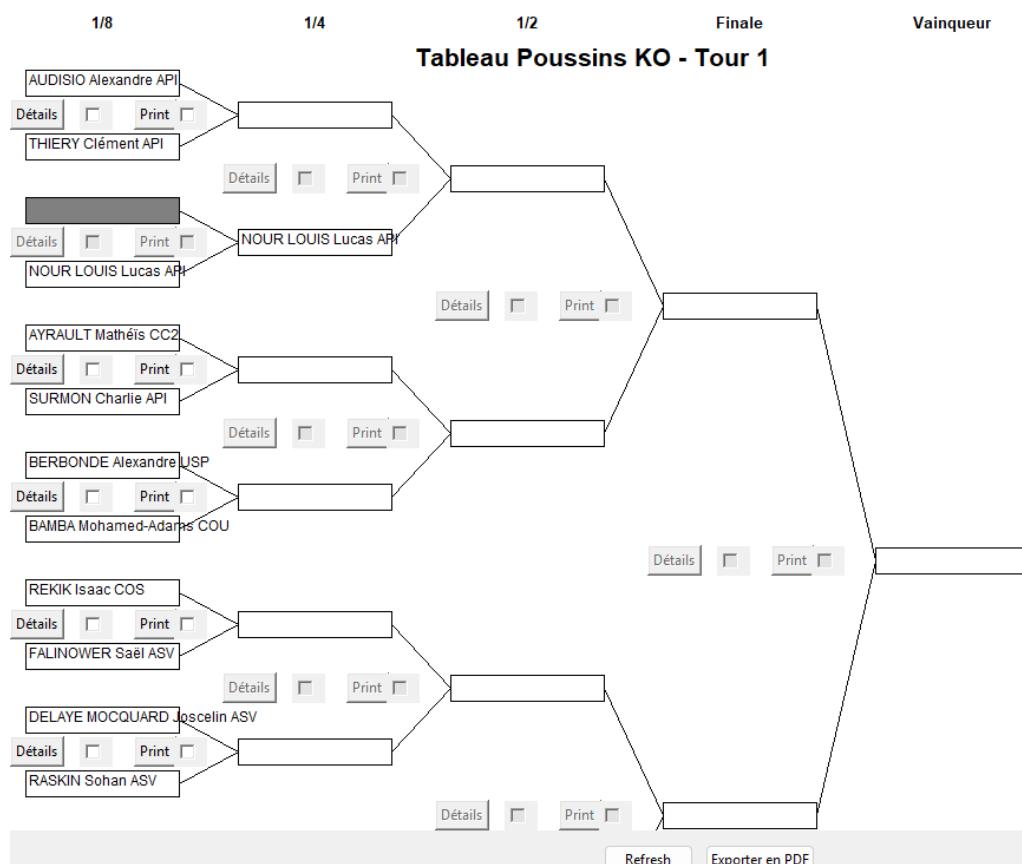
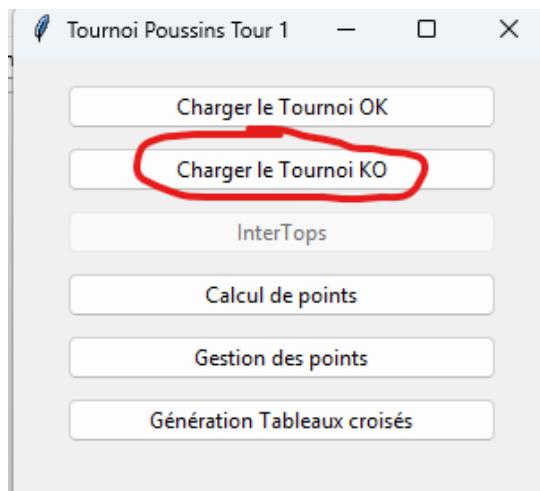
Si on appuie Sur Forfait joueur1 ou joueur2, on ne pourra saisir aucun set

Ensuite, N'OUBLIEZ PAS D'APPUYER SUR VALIDER

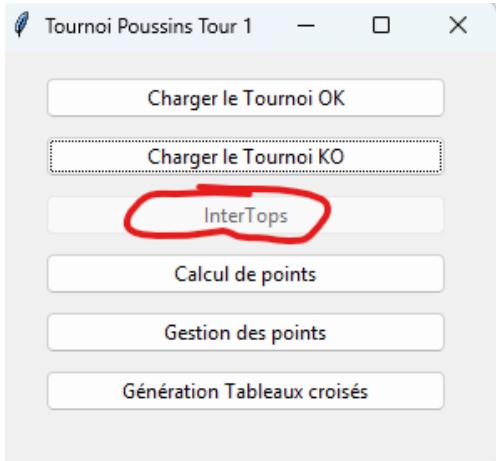
Le joueur vainqueur sera automatiquement ajouté dans le tableau

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 même que pour tournoi OK (sans les tops)



Intertops :



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

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

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 même façon que précédemment

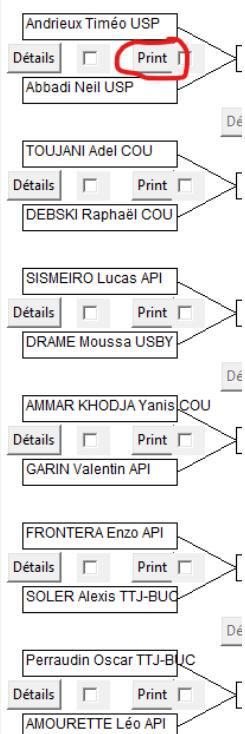
Si les résultats sont indiqués, la place sera indiquée, et ils seront automatiquement ajoutés dans le tableau OK

Benjamins - InterTops

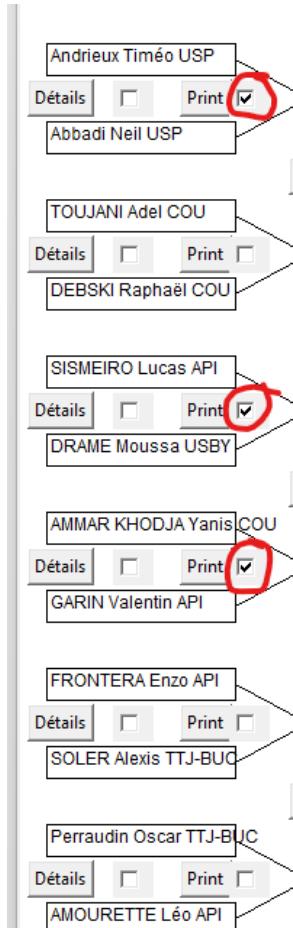
GOUDEY Aymeric API 2ème	<input type="button" value="Détails"/>	<input type="checkbox"/>
LEGARSON Valentin API 1er	<input type="button" value="Détails"/>	<input type="checkbox"/>
VELLUET Auxence API 3ème	<input type="button" value="Détails"/>	<input type="checkbox"/>
PERONNE Aymeric ASV 4ème	<input type="button"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

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 :

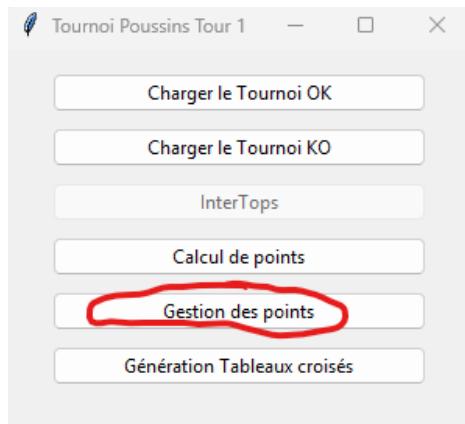


Pour imprimer plusieurs feuilles de match, on cliquera sur les coches à droite du bouton Print



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

Configuration des points



On aura pour chaque catégorie cette fenêtre

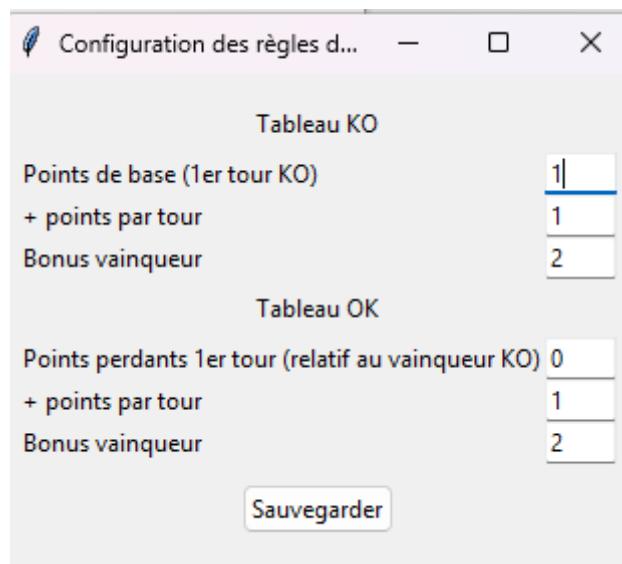


Tableau KO :

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

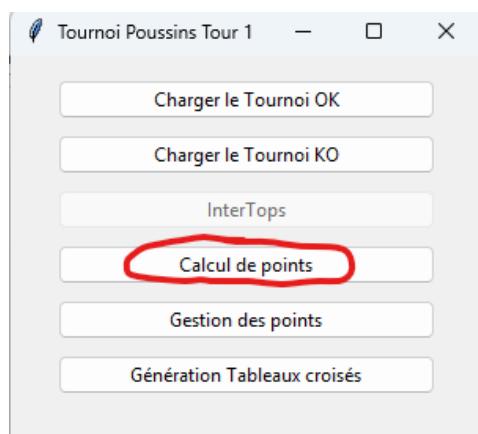
Tableau OK :

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 même 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

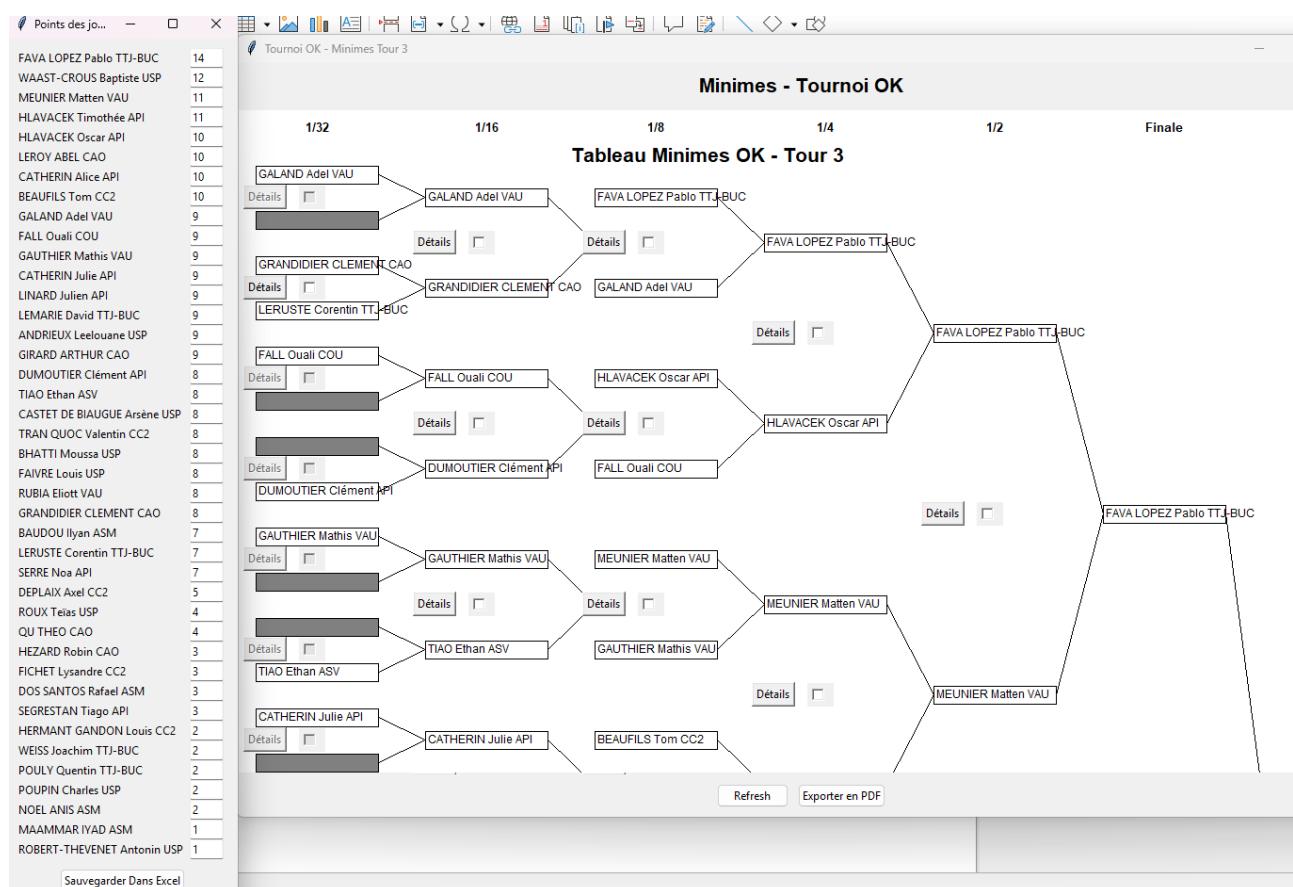
Calcul de points :



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

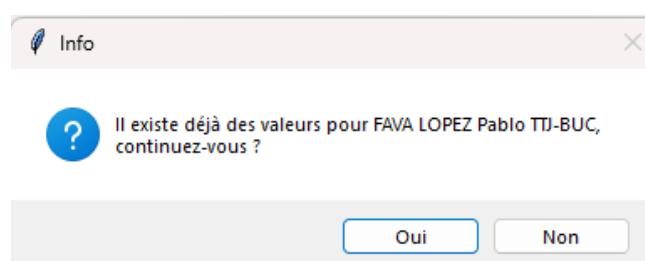
Mais les résultats sont modifiables :

Ex :

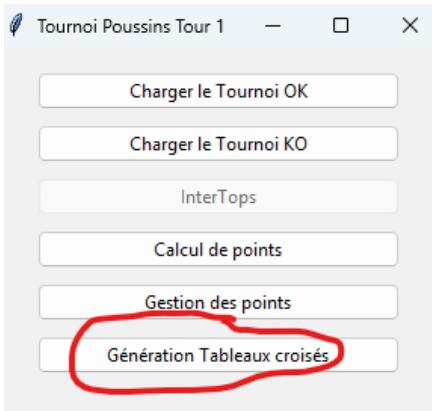


L'appui sur Sauvegarder Dans Excel » ajoutera les points dans le fichier Excel.

Note : Si dans Excel, on avait rentré préalablement un nombre de points différent pour un joueur, cette fenêtre 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