

Bilan Tournoi de Go de Versailles 1999

Tirage des rondes

1 Bilan général

Globalement, le tirage s'est bien déroulé. Le logiciel Gotha version 0.05 de Luc Vannier a servi de point de départ pour chaque tirage de rondes, quelques corrections manuelles s'avérant nécessaires afin de rectifier au besoin des handicaps trop élevés entre joueurs forts. Le résultat du tirage, probablement perfectible, n'a pas provoqué de contestations majeures de la part des joueurs.

L'horaire n'a pas beaucoup dérivé, les décalages étant dus principalement aux inscrits de dernière minute pendant le samedi (environ trois quarts d'heure de retard, dont une demi-heure à cause des retardataires) et à l'attente des fins de parties ou des résultats de la ronde précédente.

Le résultat du tournoi a été transmis le soir même à Jean-Loup Gailly. Son intégration a été faite le lendemain.

1.1 Choix de la méthode de tirage

Après quelques contacts avec des joueurs déjà confrontés au tirage de tournois (Istvan KRISTOF, Luc VANNIER et Sylvain SOLIMAN), nous avons finalement opté pour un tirage de type FFG, ce qui sous-entend :

- un système *suissé* (les joueurs sont divisés en plusieurs catégories, et au sein d'entre elle on oppose les joueurs ayant le même nombre de victoires),
- un handicap entre deux joueurs d'une table égal à la différence des scores *Mac Mahon*¹ -1. Cela limite le handicap des parties et augmente le « fun ». Inversement, le joueur le plus fort a plus à y perdre.
- un départage établi sur le *nombre de victoires*, les critères secondaires étant dans cet ordre les *exploits tentés* (critère d'autant plus élevé que la différence de niveau par rapport aux opposants est importante), les *exploits réussis*, et le *niveau d'inscription*. Ces critères sont cohérents avec le type de tirage.

Cette méthode s'oppose à la méthode Mac Mahon classique, qui ne distingue pas de catégories initiales et où le critère principal d'appariement est le score Mac Mahon. Cette méthode, préconisée par Istvan KRISTOF, ne semble pas faire l'unanimité parmi les autres

¹ le Mac Mahon (MM) est le classement d'un joueur à un instant donné du tournoi. Lors de la première ronde, on le calcule de la façon suivante à partir du niveau à l'échelle : le joueur le plus faible a un score MM de 1. Un joueur qui lui donne n pierres de handicap a un MM de 1+N. De cette façon, on évite la discontinuité entre joueurs en kyu et en dan.

Lors des rondes suivantes, ce classement évolue en ajoutant 1 aux gagnants, 1/2 aux joueurs qui déclarent à l'avance forfait pour la ronde suivante ou aux joueurs ayant fait match nul, 0 aux perdants ou aux joueurs qui ne sont pas présentés et n'en ont pas averti le comité d'organisation.

joueurs. Elle présente néanmoins l'avantage intrinsèque de limiter le nombre de parties à handicaps élevés.

La méthode FFG ayant été cooptée par un comité de joueurs confrontés au tirage a donc été (arbitrairement) choisie. Cet argument a été utilisé pour justifier la méthode lorsqu'elle était contestée.

Afin de la mettre en oeuvre, nous nous sommes appuyés sur le programme de Luc Vannier, Gotha V0.05. Malheureusement, l'application stricte de l'algorithme de tirage génère des handicaps parfois élevés entre les joueurs (y compris parmi les plus forts), et ce, dès la première ronde. Des corrections manuelles ont donc été apportées pour pallier cet inconvénient. Gotha permet heureusement la gestion manuelle des appariements. Pour ce faire, nous nous sommes aussi aidés des feuilles de tirage manuel initialement prévues pour faire face à un problème informatique.

Nous avons indiqué un tournoi de type Mac Mahon sur notre prospectus d'annonce sans plus de précisions. Afin d'éviter des questions oiseuses, la méthode effectivement pratiquée n'a été communiquée qu'aux personnes en ayant fait la demande. Plus de transparence serait peut-être souhaitable lors du prochain tournoi. Doit-on conserver ce système suisse ?

1.2 Gestion manuelle et informatique

Afin de pouvoir fonctionner même si le matériel informatique était défaillant, la solution a consisté à effectuer en parallèle une gestion manuelle et une gestion informatique du tirage. Un ordinateur PC portable avec son imprimante ont été installés dans la salle réservée au comité d'organisation. En parallèle, plusieurs supports papier étaient tenus à jour (voir les exemples en annexe) :

- Les fiches de tirage, indiquant les adversaires rencontrés par un joueur et le calcul de son niveau.
- Le tableau des victoires dans la grande salle.

Un ordinateur et une imprimante de secours avaient été prévus, mais ils n'ont finalement pas été nécessaires.

1.3 Inscriptions

Les enregistrements des joueurs se sont effectués assez rapidement. Les arrivées étant régulières, la queue est restée très limitée. Pour la cinquantaine de participants, un seul poste d'accueil a suffi. Deux à trois personnes y sont nécessaires dans les moments d'affluence. La présence du portable, installé provisoirement sur le stand d'inscription, est vraiment pratique car Gotha est alimenté à partir du fichier d'échange de la FFG, ce qui permet de connaître instantanément le niveau d'un joueur qui y figure ainsi que l'état de sa licence. Une sortie papier a cependant été prévue au cas où. Un autre intérêt du micro est d'orthographier correctement les noms des joueurs, ce qui revêt de l'importance lors de la transmission des résultats au responsable de l'échelle de niveau. Le Secrétaire de la FFG s'est chargé d'enregistrer sur place les licences des nouveaux inscrits.

L'inscription était faite en parallèle avec Gotha et sur une liste papier. Cette dernière est quasiment obligatoire car elle permet à tout moment de contrôler qu'il n'y a pas eu d'oubli sur l'un ou l'autre support. De plus, Gotha ne gère pas la caisse. Lors de cette étape, le

remplissage en parallèle des feuilles de tirage permet de faire gagner un temps précieux pour le tirage qui suit (surtout si l'ordinateur plante !).

Il faut faire particulièrement attention à renseigner correctement le code du club si un joueur se licencie pour la première fois sur place. Cette information peut permettre lors des tirages d'éviter des rencontres entre joueurs d'un même club. Un oubli dans quelques cas a provoqué des remarques des joueurs de l'ENSAE, dont le niveau était sensiblement homogène et qui ont donc joué plusieurs fois ensemble.

Il faut aussi prendre garde à valider systématiquement toute saisie, en particulier lorsque l'on prévient d'une absence à une ronde. L'oubli est vite arrivé. Un contrôle rapide peut être effectué dans Gotha en regardant le nombre de participants par ronde.

Très peu de personnes ont souhaité être hébergées. Cela semble normal pour un tournoi en région parisienne. Pourtant, il faut questionner systématiquement lors de l'inscription, surtout si le nombre de joueurs inscrits doit augmenter lors des prochaines tournois. La présence éventuelle de joueurs étrangers venus en groupe peut faire exploser la demande.

Le poste Inscriptions a logiquement provoqué du retard dans l'organisation. Nous avons attendu les retardataires environ une demi-heure par rapport à l'horaire indiqué (13h30 au lieu de 13h00). Plus d'une dizaine de joueurs se sont inscrits dans ce laps de temps.

Certains joueurs se font inscrire par des amis, sachant qu'ils seront en retard. Il faut impérativement demander à quelles rondes ils seront présents. Cela permet d'éviter de les pénaliser par un forfait, car on ne peut pas les attendre indéfiniment. Par ailleurs, il faut faire attention à la réception de leur droit d'entrée et régulariser leur situation au plus tôt, d'où l'importance de bien noter qui a payé.

1.4 Gestion des rondes.

Une grande partie du travail consiste à saisir les résultats sur les feuilles de tirage et à les afficher au mur. Les problèmes viennent de ce que l'arrivée des résultats se fait massivement à la fin de chaque ronde. Il faut alors rapidement recruter de l'aide (ce qui n'a jamais posé problème). C'est pourquoi il est important de traiter **manuellement** les premières feuilles dès qu'elles arrivent pour ne pas prendre de retard. Pour une cinquantaine d'inscrits, deux ou trois personnes sont nécessaires aux moments les plus chauds.

La première ronde est en général la plus chargée. Il faut compter une personne à plein pour mettre à jour le tableau mural avec les noms et le niveau des joueurs.

La duplication des informations sur les différents supports papier augmente le travail à faire mais permet quelques contrôles.

L'existence des feuilles de résultat signées par les joueurs est finalement préférable à une simple feuille de tirage où on entoure le vainqueur. Transportables, elles permettent la mise à jour du tableau mural, puis celle des feuilles de tirage et enfin la saisie informatique. Une présentation légèrement différente est à envisager afin d'homogénéiser la façon dont le résultat est inscrit par les joueurs. Certains entourent Blanc ou Noir, d'autres cochent, ou enfin inscrivent B ou N (c'est ce qui était demandé...). Le traitement s'en trouvera favorisé et les erreurs de saisie limitées (voir la nouvelle version en annexe).

Dans la pratique, on s'aperçoit qu'il est préférable de faire la **saisie informatique** des résultats une fois qu'on les a collectés. Cette étape est en effet très rapide ; la réaliser en

plusieurs étapes présente un risque accru de modification intempestives des saisies antérieures.

Vers la fin de chaque ronde, il est nécessaire de demander à tous les organisateurs de surveiller les dernières parties et de transmettre le résultat aux responsables du tirage dès qu'elles sont finies. Ceux-ci terminent en parallèle la mise à jour des feuilles puis la saisie sur micro. Lors de la dernière ronde du Samedi, il faut rappeler aux joueurs la nécessité de remplir ces feuilles avant de partir. L'absence d'un résultat le lendemain empêche de faire le tirage le soir même.

Il faut centraliser la gestion des désistements. Tout organisateur ayant été avisé d'un désistement doit immédiatement en informer l'équipe du tirage, afin de mettre à jour la fiche des présences de Gotha et les feuilles de tirage.

Il faut enfin prévoir un ou deux joueurs du club en réserve pour rétablir la parité dans le cas de désistements ou d'inscriptions en cours de route.

1.5 Calcul des résultats

Par chance, les joueurs ont été principalement départagés par leur nombre de victoires. Quelques questions ont été posées, le calcul du SOS / SDOS ne donnant pas le même résultat que les critères retenus (exploits tentés / réussis).

Le tournoi n'a pas généré de montées ni de descentes spectaculaires dans l'échelle de niveau. En valeur absolue, le maximum est d'une petite centaine de points.

1.6 Incidents rencontrés

Il n'y a pas eu d'incident grave. Les seules « problèmes » rencontrés sont les suivants :

- Un arbitrage nécessaire pour une partie où l'un des joueurs (forts) s'est mis en *atari* en comblant les *dame* dans le *yose*, alors que la pendule avait été arrêtée. S'étant fait capturer un groupe, il a été déclaré perdant alors qu'il aurait gagné s'il l'avait conservé.
- Une erreur de saisie du résultat. Le gagnant avait été correctement indiqué (Noir), mais les joueurs ont inversé leurs couleurs respectives. La ronde suivante étant déjà tirée et annoncée, seul le résultat de la partie a été corrigé. En revanche, les impacts sur les résultats et les tirages suivants sont difficiles à apprécier. On peut espérer minimiser le problème en modifiant la maquette de la feuille de résultats (voir annexe).
- Les joueurs de l'ENSAE ayant été licenciés sur place ont été inscrits avec le club 00L2, ce qui les a fait se rencontrer entre eux. Signalons qu'ils avaient un niveau semblable dans une tranche où il y avait peu de joueurs. De toutes façons, éviter les rencontres interclubs entre joueurs faibles n'est pas un critère majoritaire.
- Il y a eu quelques contestations sur la méthode de tirage, et des questions sur le calcul des résultats. Pour le prochain tournoi, il faudrait l'indiquer plus clairement, mais cela risque d'augmenter les remarques et interrogations. Tous ceux qui ont posé des questions ont obtenu les explications demandées.
- Deux joueurs s'étonnaient du handicap lors d'une partie. Un effet des désistements annoncés est d'augmenter le score MM du joueur forfait d'un demi point. Cela explique

un handicap moins important que prévu entre deux joueurs, puisqu'il est arrondi à la valeur inférieure. Cette gestion est correctement traitée par Gotha.

- Le Dimanche, une partie n'a pas été terminée. L'un des joueurs seulement étant resté sur place, celui-ci a été déclaré vainqueur.

2 Préparation / Méthodologie

2.1 Plusieurs jours avant le tournoi

Prévoir le matériel :

- Un portable, (éventuellement un de secours), une alimentation et des batteries de secours.
- La présence d'un traitement de textes et d'un tableur permet de faire à la dernière minute des affichettes lisibles, voire de retirer certains documents.
- Une imprimante, (éventuellement une de secours). Vérifier la présence des drivers d'impression sur le PC.
- Des rallonges, prises multiples.
- Du papier blanc A4 en quantité.
- Les différentes feuilles qui figurent en annexe :
 - Des panneaux divers (non fumeur, machine à café en panne, fléchage dans les deux sens, etc.)
 - Les feuilles de résultats, qui doivent être sorties dans 5 couleurs différentes pour pouvoir facilement distinguer les rondes et ainsi éviter des erreurs,
 - Les fiches d'inscription,
 - Les fiches de tirage,
 - Les feuilles pour indiquer le tirage de chaque ronde (seulement en prévision d'un plantage du PC, car Gotha les génère automatiquement),
 - Les feuilles pour noter les parties,
 - Les numéros à apposer sur les tables.

Le découpage des différents papiers prend du temps. L'effectuer à l'avance gagne un temps précieux le jour du tournoi.

- Du papier grand format pour afficher les résultats des joueurs.
- Une règle de taille assez grande pour préparer le tableau mural, éventuellement un mètre si la règle n'est pas graduée. Ici encore, la préparation du tableau peut être anticipée.
- Des marqueurs de plusieurs couleurs pour différencier notamment les 3, 4, et 5 victoires. Prévoir plusieurs marqueurs noirs, ils ont piètre allure à la fin du tournoi...
- Du scotch, des ciseaux.
- Des punaises pour l'affichage.
- Des trombones pour regrouper les feuilles de tirage.

- De nombreux crayons, en particulier pour que les joueurs notent leurs résultats.
- Une « urne » pour y placer les feuilles de résultat des parties. On pourra y attacher un crayon avec une ficelle pour éviter des « emprunts » définitifs.
- Une règle FFG en cas de problème d'arbitrage. On la trouvera facilement sur Internet.

Avant le tournoi, il est recommandé de se faire la main sur le programme de tirage. Une façon simple consiste à charger les listes de participants d'autres tournois (qu'on trouvera sur le site de la FFG) et à les saisir pour faire le tirage de façon informatisée. Cela donne des répartitions de joueurs vraisemblables et permet de tester le comportement du programme d'appariement avec différents nombres de joueurs. De cette façon, on détecte rapidement les problèmes que l'on va rencontrer pendant les festivités.

Il est préférable d'être deux lors de cette phase (cela facilite un remplacement de dernière minute...).

Le choix des méthodes de tirage et de calcul des résultats doivent avoir été prévus avant. On trouve sur Internet un grand nombre d'articles. L'aide en ligne de Gotha donne aussi un aperçu du problème et propose des liens *internet*.

2.2 Le matin du tournoi

- Récupérer sur *internet* le dernier fichier d'échange (qui contient l'échelle, mais pour tous les joueurs y compris ceux qui ne sont plus licenciés), à l'adresse http://www.teaser.fr/~jlgailly/ech_ffg.txt. Mieux vaut le faire au tout dernier moment, pour être le plus à jour possible. Il faut en faire une (ou plusieurs, si plusieurs postes d'accueil) sortie(s) papier (prévoir une cinquantaine de feuilles par jeu).
- Flécher le tournoi un peu avant. Ne pas utiliser les panneaux de signalisation, c'est strictement interdit.
- Etiqueter les tables. Isoler les deux ou trois premières afin de permettre aux spectateurs de venir observer les parties sans trop gêner les joueurs.
- Préparer le matériel et effectuer quelques tests d'impression.
- Préparer le tableau mural des résultats

2.3 Déroulement pendant le tournoi

Pendant l'inscription :

- Vérifier le niveau et la licence des joueurs avec Gotha.
- L'enregistrer sur Gotha et sur papier (liste des joueurs puis fiche de tirage). Noter combien il a payé, s'il souhaite héberger / être hébergé. Saisir dans Gotha les désistements prévisionnels.
- Périodiquement, vérifier le nombre de joueurs de la liste et dans Gotha.
- Clôturer les inscriptions
- Sortir la liste des joueurs par niveau

- Numéroté la liste papier et les fiches de tirage.
- Dès la fin des inscriptions, supprimer le fléchage si aucune autorisation n'a été donnée par la mairie.

Pendant les rondes :

- Pendant la première ronde, remplir le tableau mural. Cela ne peut s'effectuer qu'à ce moment car les numéros doivent de préférence être attribués dans l'ordre de l'échelle. Figurer les catégories (et les afficher).
- Faire une sauvegarde des 5 fichiers de travail de Gotha.
- Ajouter ou retrancher un joueur du club organisateur pour rétablir la parité.
- Effectuer l'appariement. S'aider des fiches de tirage. Dans un système suisse, classer les feuilles par catégories, nombre de victoires, puis par score Mc Mahon. Sinon classer par MM, nombre de victoires et rapidité d'accès à ce score.
- Sortir plusieurs feuilles de rondes à afficher dans les salles, et en garder une pour remplir les feuilles de tirage manuel.
- Déclencher les pendules des retardataires.
- Faire une petite pause bien méritée.
- Remplir les fiches de tirage avec les résultats et mettre à jour le tableau mural. Choisir des couleurs différentes pour les joueurs ayant 3, 4 ou 5 victoires.
- Quand toutes les fiches de résultat sont parvenues, saisir les résultats sur Gotha.
- Editer la liste des résultats et comparer avec les fiches de tirages. En cas de doute sur une table (intersion des couleurs, etc.), ne pas hésiter à se renseigner auprès des joueurs.
- Sauvegarder les 5 fichiers de travail. Une sauvegarde sur disquette peut être une bonne idée...
- A la fin, sortir l'état des classements par catégories. On pourra aussi sortir quelques récapitulatifs à la demande.

2.4 Après le tournoi

- Transmettre le fichier portant l'extension *.res* par e-mail à Jean-Loup Gailly (jloup@mail.dotcom.fr). Sa prise en compte est très rapide.
- Faire un compte-rendu et le transmettre

3 Améliorations du logiciel de tirage

Gotha 0.05 (dont c'était la première utilisation en tournoi dans cette version !) a donné satisfaction et a permis de gagner pas mal de temps lors des inscriptions, du tirage des rondes et pour l'envoi des résultats à l'échelle. Ce programme est stable, aucun plantage sournois n'a été déploré ni lors des tests ni surtout pendant le tournoi. Une grande partie du temps passé au

tirage a été consacrée à la gestion manuelle du papier et à l’affichage des scores en temps réel sur le tableau. La saisie informatique est très rapide.

Quelques points gagneraient cependant être améliorés, et quelques bugs mineurs corrigés. Nous les avons indiqués ci-dessous par ordre à peu près décroissant d’importance (évidemment dans la mesure du temps disponible pour les corrections et en respectant aussi les priorités des autres utilisateurs...).

3.1 Le tirage génère des handicaps trop élevés

Dès la première ronde, des handicaps apparaissent entre joueurs, même forts. Ce phénomène existe même quand les niveaux initiaux des joueurs sont relativement homogènes comme c’était le cas. Il s’amplifie assez logiquement lors des rondes suivantes.

Il me semble préférable d’avoir 5 parties à une pierre plutôt que une à 5 pierres entre joueurs assez forts. Pour ceux qui courent après le score de l’échelle de niveau, la partie a alors très peu d’enjeu (multiplicateur de 0,5 pour une partie à 5 pierres, sachant que le niveau élevé d’un joueur limite encore la progression...).

La difficulté consiste à ne pas trop s’éloigner de l’esprit du tirage lors des corrections manuelles. Les rectifications faites ont essayé de tenir compte du nombre de victoires, mais deux désappariements isolés ne permettent pas souvent – surtout vers la cinquième ronde – de conserver cet esprit. On perd aussi le principal attrait du tirage automatique s’il faut tout défaire sur une large plage de tables.

Une idée pour limiter les handicaps élevés serait de choisir comme fonction d’évaluation des tirages la somme des carrés des handicaps et non leur simple somme.

3.2 Les rectifications manuelles sont peu pratiques

Un manque d’habitude du tirage en utilisant uniquement sur micro explique en partie les difficultés rencontrées. Néanmoins, plusieurs points me semblent perfectibles du point de vue de l’ergonomie :

- Le classement des tables n’est pas fait par ordre décroissant de force des joueurs. Cela pose deux problèmes : nous avons préparé des tables avec seulement deux joueurs pour les plus forts d’entre eux, afin que beaucoup de spectateurs puissent observer sans trop déranger. Les matchs au sommet ne s’y sont pas toujours déroulés.

De plus, lorsque l’on cherche à réappairier deux joueurs, on a du mal à retrouver le classement Mac Mahon actuel. Par exemple, en désappariant deux tables, il peut être utile d’en trouver une troisième qui soit intermédiaire afin de limiter un trop fort handicap. La seule solution consiste alors à désappairier toutes les tables voisines pour observer les caractéristiques des joueurs qui les composent. C’est peu commode !

- Par ailleurs, l’écran qui présente les tables devrait permettre d’afficher des renseignements complémentaires, surtout le score MM et le nombre de victoires pour permettre des interventions plus faciles. Certes, les renseignements peuvent s’obtenir par désappariement, mais il faut alors réappairier immédiatement après si on veut éviter de perdre les autres modifications que l’on vient d’effectuer.

Une façon de faire consiste à utiliser les listes à tailles variables de Windows, comme dans l’explorateur. De cette façon, on peut mettre en exergue les renseignements les plus

Nom	Taille	Type
 Bilan Tournoi de Go de Ve...	30 Ko	Document
 Copie de secours de Bilan...	31 Ko	Copie de se
 ~\wr10002.tmp	23 Ko	fichier TMP
 Tours99_1.jrs	11 Ko	fichier JRS
 Tours99_1.tmp	10 Ko	fichier TMP

intéressants à un moment donné (je sais, ça doit être lourd à programmer...). Un reclassement en cliquant sur chaque titre serait le nec plus ultra ! Cette solution reste compatible avec les écrans 640x480 des vieux ordinateurs portables.

- Lorsque l'on effectue une permutation en haut de tableau et que l'on en est satisfait, il serait agréable de pouvoir la sauvegarder facilement. En effet, si on doit ensuite s'attaquer au bas du tableau et que l'on doit y faire de nombreuses permutations, il arrive souvent que l'on ne sache plus revenir à la situation intermédiaire. La seule solution consiste alors à tout désaffecter, à relancer l'algorithme d'appariement puis à refaire la permutation initiale pour peu qu'on s'en souvienne. Deux ou trois essais de ce type deviennent vite crispants... Deux boutons, l'un permettant de sauvegarder le tirage intermédiaire et l'autre de le restaurer, seraient bienvenus.
- Compte tenu de ces points, le recours aux feuilles de tirage n'a pas été inutile. Pourquoi Gotha ne pourrait-il pas lui-même les produire, afin de revenir à un tirage manuel si le besoin s'en fait sentir ? On éviterait une fastidieuse saisie en double avec les erreurs qu'elle comporte (pour le backup, il suffit de sortir ces papiers à chaque ronde et de revenir à un tirage manuel avec les fiches de la ronde précédente).

3.3 Les sauvegardes doivent être faites à l'extérieur du logiciel par l'explorateur

Gotha dispose d'un sauvegarde en continu de ce qui est saisi. Il peut pourtant être nécessaire de revenir en arrière d'une ronde si des erreurs de saisie ont été faites et que leur correction par l'option *Visualiser / Modifier les résultats de la ronde précédente* risque de provoquer des incohérences. En cas de plantage et de corruption des fichiers de travail, la restauration est la seule possibilité. Gotha impose pour cela une copie manuelle des 5 fichiers de travail avec l'explorateur.

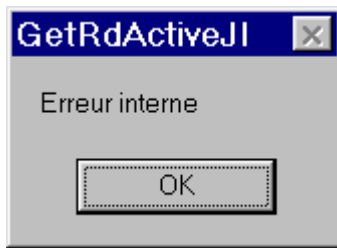
Cette sauvegarde devrait être obligatoire à chaque ronde. En définissant un répertoire par défaut, Gotha pourrait y créer une copie systématique dans un sous-répertoire suffixé par le numéro de ronde. Dans la pratique, on a vite oublié de faire cette copie dans l'affolement et assez souvent on déplace au lieu de copier (je dois être un peu manchot...).

De plus, en ajoutant dans le menu Fichier une option *ouvrir* et une option *sauvegarder*, on s'approche des standards de Windows, ce qui améliore l'ergonomie et la prise en main du programme.

3.4 Pinailons un peu...

Signalons quelques détails mineurs qui ne perturbent pratiquement pas le fonctionnement de l'outil. Les corriger en accentuerait l'aspect « pro », mais tel n'est probablement pas son but... et le développement est coûteux en temps.

- Dans la fenêtre permettant de choisir les catégories, le passage d'un calcul manuel à un calcul automatique ne rafraîchit pas les cases de saisie. La saisie dans les cases n'est pas non plus directement prise en compte.



- Si on a défini un système à cinq rondes, Gotha en propose une sixième dès qu'on a terminé les cinq premières. La gestion des présences est alors curieuse... Si inversement on saisit 4 dans le nombre de rondes alors qu'on a déjà rentré la cinquième, on est gentiment gratifié d'un message d'erreur interne du plus bel effet, voire même d'un plantage du logiciel (le seul constaté à ce jour !).
- L'option d'édition des résultats est globale et enchaîne les catégories. Le bouton de l'écran laisse entendre qu'on imprime la catégorie courante et on a vite fait de tripler l'édition si on ne fait pas attention.

