



Gestion de tournoi par ordinateur

Manuel d'utilisation

Version 6.42

SPORT Software
Ottmar Krämer-Fuhrmann
Hauptstr. 57a
53229 BONN
ALLEMAGNE

eMail: ok@sport-software.de
www.sport-software.de

Table des matières

1	VUE D'ENSEMBLE	3
2	SYSTEMES DE TOURNOI	6
2.1	Système de groupes (tous contre tous)	6
2.2	Système à élimination directe (KO System)	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2.3	Système Poule	10
2.4	Système par rondes	11
2.5	Système suisse	13
2.6	Système Super Mêlée	16
3	TYPES DE DONNEES	18
3.1	Données du tournoi	18
3.2	Disciplines	21
3.3	Clubs	23
3.4	Joueurs	24
3.5	Inscriptions	25
3.6	Arbitres	24
3.7	Terrains	25
4	ÉDITIONS	29
4.1	Classement	32
4.2	Feuilles de match	33
5	SOMMAIRES	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
5.1	Planning	35
5.2	Calendrier des rencontres	36
5.3	Droits d'inscription	38
6	COMMANDES DU MENU	39
7	BARRE D'OUTILS	41
8	MONITEUR	37

1 Vue d'ensemble

Le Tournament Manager permet d'organiser des compétitions sportives, notamment pour les disciplines suivantes :

1. Badminton
2. Billard
3. Curling
4. Fléchettes
5. Sports de combat (boxe, escrime, kick-boxing, taekwondo, etc.)
6. Judo
7. Sports d'équipe (basket-ball, football, handball, hockey, etc.)
8. Pétanque (boules) et boccia
9. Squash
10. Tennis
11. Baby-foot
12. Tennis de table
13. Volley-ball

1.1 Guide pour organiser un tournoi avec Tournament Manager

Ce guide vous aide à organiser un tournoi sportif avec Tournament Manager.

Les principales étapes sont les suivantes :

1. Saisir les données du tournoi

Commencez par renseigner les informations générales du tournoi.

- Cliquez sur « **Données du tournoi** » (en bas à gauche du menu).
- Saisissez le nom officiel du tournoi ainsi que le nombre de terrains.

Exemple :

Nom du tournoi : **Championnat de la Ville 2025**

Nombre de terrains : **8**

2. Créer les disciplines

Définissez ensuite les disciplines qui seront disputées pendant le tournoi.

- Cliquez sur **Disciplines**, puis sur **Nouveau** afin de créer une nouvelle discipline.
- Choisissez pour chaque discipline le système de tournoi (par exemple : groupes ou élimination directe).
- Définissez également le nombre de manches, leur longueur et, le cas échéant, les droits d'inscription.

Exemple :

Discipline : **Simple Messieurs**

Système : **Élimination directe – tableau simple**

Nombre de manches : **3**

Points par manche : 21

3. Enregistrer les inscriptions

Les joueurs peuvent maintenant s'inscrire dans les différentes disciplines.

- Cliquez sur **Inscriptions**, puis sur **Nouveau** afin d'ajouter une inscription.

Un joueur peut participer à plusieurs disciplines et avoir des partenaires différents selon les épreuves.

Exemple :

Simple Messieurs : Le joueur A s'inscrit.

Double Messieurs : Les joueurs A et B s'inscrivent ensemble.

4. Désigner les têtes de série

Une fois les inscriptions terminées, vous pouvez attribuer des têtes de série.

Les joueurs classés comme têtes de série sont répartis dans le tableau de manière à ne se rencontrer qu'aux tours avancés (par exemple dans un tableau à élimination directe).

- Cliquez sur **Inscriptions**.
- Sélectionnez la discipline souhaitée.
- Consultez la liste des participants et attribuez les positions de tête de série.

5. Effectuer le tirage au sort

Vous pouvez maintenant procéder au tirage des rencontres.

- Sélectionnez la discipline.
- Cliquez sur **Démarrer**  afin de lancer le tirage au sort.

Le logiciel génère automatiquement le tableau du tournoi et celui-ci peut commencer.

6. Lancer les matchs et saisir les résultats

Les rencontres peuvent maintenant être disputées.

- Cliquez sur **Calendrier des matchs** pour afficher les matchs programmés.
- Sélectionnez un terrain et saisissez son numéro dans la zone jaune afin de lancer le match.
- À la fin de la rencontre, saisissez le résultat dans la zone verte.

Le logiciel calcule automatiquement les tours suivants ainsi que les classements.

Exemple :

Joueur A – Joueur B

Résultat : 21:15, 17:21, 21:19

Conseils supplémentaires

- **Modification du règlement** : vous pouvez modifier à tout moment certains paramètres d'une discipline (par exemple le nombre de points par manche ou le nombre de tours). En revanche, le système de tournoi lui-même ne peut plus être modifié une fois le tournoi lancé.
- **Suivi du tournoi** : utilisez l'**arborescence de navigation** pour visualiser à tout moment l'état d'avancement du tournoi et planifier les étapes suivantes.
- **Impression** : une fonction permet également d'imprimer le tableau du tournoi afin d'informer les participants de son déroulement.

2 Systèmes de tournoi

2.1 Système de groupes (*tous contre tous*)

Dans le système de groupes, toutes les inscriptions sont réparties en plusieurs groupes. À l'intérieur de chaque groupe, chaque participant rencontre tous les autres.

Nombre de groupes

Le nombre de groupes doit être défini avant le tirage au sort, lors de la création de la discipline.

Matches retour

Lors de la définition de la discipline, il faut préciser si chaque confrontation est disputée une seule fois ou si un match retour avec inversion de l'avantage du terrain est prévu.

Têtes de série

Dans un système de groupes, il est important de répartir les meilleurs participants dans des groupes différents. Les positions de tête de série peuvent donc être définies dans la liste des inscriptions.

Deux méthodes sont disponibles :

1. Attribution selon le niveau de jeu

Les inscriptions sont réparties dans les groupes en fonction de leur niveau supposé, selon un modèle en zigzag (de haut en bas, puis de bas en haut, etc.).

Exemple : 8 inscriptions réparties dans 3 groupes :

Groupe 1 : 1, 6, 7, ...

Groupe 2 : 2, 5, 8, ...

Groupe 3 : 3, 4, ...

2. Attribution directe aux groupes

La position de tête de série correspond directement au numéro du groupe.

Ainsi :

- toutes les inscriptions ayant la position 1 sont placées dans le groupe 1,
- celles ayant la position 2 dans le groupe 2,
- etc.

Tirage au sort

Les autres inscriptions sont ensuite réparties aléatoirement.

Le logiciel veille autant que possible à répartir les joueurs d'un même club dans des groupes différents. Si cela n'est pas totalement possible (par exemple cinq inscriptions provenant du même club réparties dans seulement trois groupes), la répartition est optimisée afin de limiter au maximum les confrontations entre membres d'un même club.

Modification manuelle de l'ordre des joueurs

Tant que le tournoi n'a pas commencé, l'ordre proposé par Tournament Manager peut être modifié.

Pour cela :

- cliquez sur le participant concerné dans l'affichage du groupe
- cliquez sur Modifier (icône représentant un crayon)
- indiquez ensuite le joueur avec lequel il doit échanger sa place.

Ordre des rencontres

L'ordre des matchs peut être défini via : Options → Ordre des matchs

Ce réglage doit être effectué avant le tirage au sort, car celui-ci organise ensuite automatiquement toutes les rencontres dans l'ordre choisi.

Classement

Les critères de classement peuvent être définis par le directeur du tournoi via :

Options → Classement

Lorsque deux joueurs seulement sont à égalité selon tous les critères, le résultat de leur confrontation directe est déterminant.

En tennis de table, ces critères ne peuvent pas être modifiés, car ils sont imposés par le règlement officiel. L'ordre de classement est alors le suivant :

1. Différence de matchsgagnés/perdus
2. Différence de manches
3. Si plusieurs joueurs restent à égalité, établissement d'un classement partiel ne tenant compte que des rencontres entre ces joueurs
4. Différence de points

2.2 Système à élimination directe "KO System"

Tournament Manager prend en charge plusieurs variantes du système à élimination directe.

1. Élimination directe simple

Forme classique dans laquelle le perdant d'un match est immédiatement éliminé.

2. Double élimination

Système avec tableau de repêchage.

Tous les joueurs ayant perdu une première rencontre poursuivent la compétition dans le tableau des perdants.

Une deuxième défaite entraîne l'élimination définitive.

Selon les disciplines sportives, différents schémas de transfert entre le tableau principal et le tableau de repêchage sont utilisés :

- Fléchettes : DSAB, Merkur ou Steel
- Badminton : DBV ou IBF

3. Élimination complète (classement intégral)

Tous les participants disputent le même nombre de matchs.

Les vainqueurs jouent entre eux pour les meilleures places tandis que les perdants disputent les places suivantes.

Têtes de série

Dans toutes les variantes à élimination directe, il est essentiel que les meilleurs joueurs ne se rencontrent qu'en fin de tournoi.

Les positions de tête de série sont donc attribuées dans la liste des inscriptions.

Deux méthodes sont disponibles.

Attribution selon le niveau de jeu

Les joueurs classés sont placés automatiquement aux positions prévues dans le tableau.

Ces positions peuvent être consultées dans :

Positions des têtes de série

Si plusieurs joueurs reçoivent la même position, leur ordre est déterminé aléatoirement. (Ce fonctionnement est notamment conforme au règlement de l'IBF en badminton.)

Attribution directe dans le tableau

Les numéros de tête de série correspondent directement aux positions du tableau.

Ainsi :

- position 1 joue contre position 2,
- position 3 contre position 4,
- etc.

Tirage au sort

Le tirage s'effectue en trois étapes :

1. Les joueurs têtes de série sont placés dans le tableau. Si plusieurs joueurs possèdent la même position, leur ordre est tiré au sort.
2. Les exemptions (bys) sont ensuite insérées dans le tableau. Leur position peut être consultée

dans Options → Positions des têtes de série.

3. Enfin, les autres inscriptions sont réparties aléatoirement dans les emplacements libres.

Le logiciel essaie de placer les membres d'un même club dans des parties différentes du tableau (moitiés, quarts, huitièmes, etc.) afin qu'ils ne se rencontrent qu'au moment où cela devient inévitable.

Tirage manuel

Lors d'un tirage manuel, les inscriptions doivent être placées conformément au tableau des positions de tête de série disponible dans :

Options → Positions des têtes de série

Exemple pour un tableau à quatre participants :

1
4
3
2

La première rencontre utilise donc les positions 1 et 4, la seconde les positions 3 et 2.

Le même principe s'applique aux tableaux plus importants.

Nouvelle inscription

Il est possible d'ajouter une inscription tant que le tableau n'est pas complet.

Après avoir sélectionné :

Inscriptions → Nouveau

le logiciel demande la position à attribuer.

Toutes les places libres du premier tour sont numérotées de haut en bas à partir de 1.

Par exemple : saisir 2 place la nouvelle inscription sur la deuxième position libre. saisir 0 laisse Tournament Manager choisir une position au hasard.

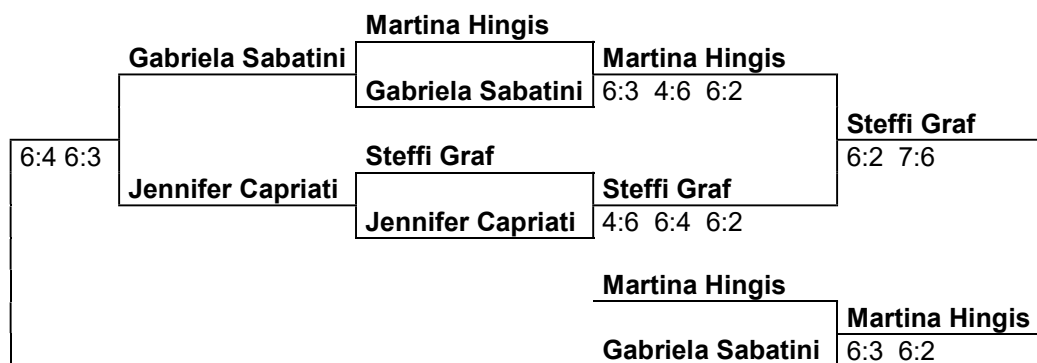
2.3 Système Poule

Le système Poule constitue une combinaison du système de groupes et du système à élimination directe.

Les inscriptions sont réparties en groupes (appelés poules) de quatre participants. Chaque poule dispute ensuite deux tours selon le principe de l'élimination directe afin de déterminer les première et quatrième places.

Ensuite a lieu le barrage, c'est-à-dire le match déterminant les deuxième et troisième places. Cette rencontre oppose le perdant de la finale au vainqueur du match des perdants.

Ce système permet de déterminer sans ambiguïté le classement complet de chaque poule :



Le classement obtenu est alors :

1. Steffi Graf
2. Martina Hingis
3. Gabriela Sabatini
4. Jennifer Capriati

Par rapport au système de groupes, le système Poule permet d'économiser une rencontre (5 matchs au lieu de 6) tout en établissant un classement complet sans égalité. Son principal inconvénient est qu'une même confrontation peut exceptionnellement avoir lieu deux fois (comme dans l'exemple ci-dessus).

Comme pour le système de groupes, il est recommandé de répartir les meilleurs joueurs dans des poules différentes. Les règles de têtes de série et de tirage au sort sont identiques à celles décrites au chapitre 2.1.

2.4 Système par rondes

Le système par rondes est un système très simple, conçu pour faciliter l'organisation manuelle de tournois comptant un grand nombre de participants.

Il n'a pas pour objectif d'établir un classement parfaitement équitable de toutes les positions ; il permet surtout de déterminer correctement les premières (et les dernières) places.

Il est donc principalement utilisé comme phase qualificative avant un tournoi principal.

Nombre de rondes

Lors de la création de la discipline, il faut définir le nombre de rondes à disputer.

Ce nombre dépend essentiellement :

- du nombre de participants ;
- du nombre de places que l'on souhaite départager.

Le tableau suivant fournit des valeurs minimales :

Nombre de participants	16 places	8 places	4 places	2 places
16	-	1	2	3
32	1	2	3	4
64	2	3	4	5

Par exemple, avec 16 participants, il faut au minimum deux rondes pour déterminer les quatre premières places.

Système Buchholz

Lors de la définition d'une discipline, il est possible d'utiliser le coefficient Buchholz (BHZ) ainsi que son raffinement FBHZ pour établir le classement.

1. Coefficient Buchholz (BHZ)

Le coefficient Buchholz correspond à la somme des points obtenus par tous les adversaires rencontrés.

Il mesure donc indirectement la difficulté du parcours.

Lorsque plusieurs joueurs ont remporté le même nombre de matchs, celui qui a affronté les adversaires les plus performants est classé devant.

2. Fein-Buchholz (FBHZ)

Le Fein-Buchholz correspond à la somme des coefficients Buchholz de tous les adversaires.

Il constitue une version plus précise du classement Buchholz.

D'autres critères peuvent être définis via : Options → Classement

Ces critères peuvent être modifiés à tout moment. Toutefois, il est fortement recommandé de fixer définitivement le règlement avant le début du tournoi afin d'éviter toute contestation.

Têtes de série

Des positions de tête de série peuvent être attribuées dans la liste des inscriptions.

Les joueurs sont ensuite répartis dans le tableau selon un schéma en zigzag (de haut en bas puis de bas en haut).

Les autres participants sont placés aléatoirement sur les positions restantes.

Tirage au sort

Le tirage de toutes les rondes est effectué dès le début du tournoi.

Le logiciel garantit qu'aucune confrontation ne sera répétée.

Pour la première ronde, il essaie également d'éviter que deux joueurs du même club se rencontrent.

Les rondes suivantes utilisent un système de rotation (système de glissement).

On peut imaginer que tous les matchs sont disposés sur des terrains voisins :

avec un nombre impair de participants, chaque joueur avance d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre ;

avec un nombre pair, un joueur reste fixe tandis que tous les autres tournent autour de lui.

1 2 3 4 8 7 6 5	1 8 2 3 7 6 5 4	1 7 8 2 6 5 4 3	1 6 7 8 5 4 3 2	etc.
1 2 3 4 7 6 5	7 1 2 3 6 5 4	6 7 1 2 5 4 3	5 6 7 1 4 3 2	etc.

Ce procédé garantit qu'aucune rencontre n'est disputée deux fois et qu'après le nombre maximal de rondes, chaque participant aura rencontré tous les autres.

Modification manuelle du tirage

Le tirage proposé par Tournament Manager peut être modifié.

Pour cela :

- cliquez sur le joueur concerné dans le calendrier des matchs
- cliquez sur Modifier (icône en forme de crayon )
- choisissez le joueur avec lequel échanger sa position.

Le logiciel mémorise ensuite le nombre de modifications manuelles effectuées et l'affiche dans la discipline.

2.5 Système suisse

Le système suisse trouve son origine dans les compétitions d'échecs. Grâce notamment au Tournoi Manager, il est aujourd'hui largement utilisé dans de nombreuses autres disciplines sportives.

Il combine les avantages du système de groupes (tous contre tous) et du système à élimination directe.

Il garantit que :

- tous les participants disputent le même nombre de rencontres ;
- des joueurs de niveaux différents (hommes, femmes, jeunes, joueurs expérimentés ou débutants) peuvent participer au même tournoi ;
- la majorité des rencontres, surtout à partir du milieu du tournoi, opposent des joueurs de niveau comparable ;
- les résultats détaillés (et pas uniquement la victoire ou la défaite) conservent une importance pour le classement ;
- chaque joueur rencontre de nombreux adversaires différents sans jamais affronter deux fois le même ;
- il n'est pas nécessaire que tous les joueurs se rencontrent.

Constitution des groupes

En règle générale, les participants ne sont pas répartis en groupes fixes.

Tous les joueurs prennent part à une seule discipline.

Le mode de tirage permet qu'à partir de la troisième ronde environ, les joueurs de niveau comparable se rencontrent.

Il est cependant indispensable de prévoir un nombre suffisant de rondes.

Le minimum recommandé correspond au nombre de tours d'un tableau à élimination directe simple.

Dans la pratique, il est conseillé de jouer une à deux rondes de plus.

Nombre de participants	Nombre minimal de rondes	Nombre recommandé
9 - 16	4	6
17 - 32	5	7
33 - 64	6	8

Il est important que le nombre de rondes reste nettement inférieur au nombre de participants.

Avec un faible nombre de joueurs, il devient parfois impossible de constituer des appariements complets sans répéter une rencontre.

Par exemple, avec seulement six participants, programmer quatre ou cinq rondes n'est généralement pas recommandé. Dans ce cas, un système de groupes est préférable.

Mode de classement

Lors de la création d'une discipline, plusieurs méthodes de classement sont disponibles.

- 1 Standard (points de match)
Chaque victoire rapporte un point. En cas d'égalité, la différence puis le nombre de points inscrits servent de critères de départage.
- 2 Coefficient Buchholz (BH)
Le coefficient Buchholz correspond au total des points obtenus par tous les adversaires rencontrés.
Il mesure donc la difficulté du parcours.
Le joueur ayant affronté les adversaires les plus performants est classé devant.
Si un joueur bénéficie d'une exemption (bye), cette ronde est comptabilisée avec le score du dernier du classement.

- 3 **Fein-Buchholz (FBH)**
Le Fein-Buchholz est la somme des coefficients Buchholz de tous les adversaires.
Il constitue une version plus précise du système Buchholz.
- 4 **Coefficient Schoch**
Le coefficient Schoch additionne les points des adversaires que le joueur a battus.
Il récompense donc les victoires obtenues contre des adversaires forts.
Comme pour le Buchholz, une exemption est comptabilisée avec le score du dernier du classement.
- 5 **Somme progressive (Progressive / Cumulative)**
Après chaque ronde, les points cumulés du joueur sont additionnés.
Exemple :

Résultats d'un joueur :
Victoire – Défaite – Victoire – Défaite – Victoire
Évolution du total de points :
 $1 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 2 \rightarrow 3$
Somme progressive :
 $1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 9$

Ce système valorise les victoires obtenues dès le début du tournoi, car elles influencent davantage le total final.

Après chaque ronde entièrement terminée, un nouveau classement est calculé.

Les critères de départage peuvent être définis via : Options → Classement

Résultats des matchs

Pour la première ronde, le directeur du tournoi peut désigner des têtes de série afin d'éviter que les favoris ne se rencontrent dès le début de la compétition.

Deux méthodes sont proposées.

1. **Attribution directe dans le tableau**
Les positions du tableau sont numérotées de haut en bas.
Les rencontres sont :

1 contre 2, 3 contre 4, ...

 Les joueurs peuvent être placés manuellement à ces positions.
2. **Attribution selon le niveau de jeu**
Les joueurs reçoivent une position de tête de série correspondant à leur niveau estimé :

le meilleur joueur reçoit la position 1 ;
le deuxième reçoit la position 2 ;
etc.

 Le tirage est ensuite réalisé de manière que, pour 2ⁿ participants, les rencontres soient :

1 contre dernier,
2 contre avant-dernier,
etc.

 Exemple avec huit joueurs :

1 contre 8
2 contre 7
3 contre 6
4 contre 5

 Plusieurs joueurs peuvent partager la même position de tête de série.
 Dans ce cas, Tournament Manager détermine leur ordre par tirage au sort.

Lorsque le nombre de participants est impair, cette méthode permet également d'attribuer de préférence l'exemption (bye) à un joueur non tête de série ou au joueur possédant la position de tête de série la plus faible.

Le logiciel essaie également d'éviter que deux joueurs du même club se rencontrent au premier tour.

Tirage au sort — Rondes suivantes

À partir de la deuxième ronde, les joueurs sont appariés autant que possible avec des adversaires ayant un nombre de points comparable.

Le logiciel garantit qu'aucune rencontre n'est répétée.

Les joueurs possédant le même nombre de points constituent un groupe d'appariement (pool), dans lequel les rencontres sont tirées au sort.

Si un groupe comporte un nombre impair de joueurs, l'un d'eux est apparié avec un joueur du groupe immédiatement inférieur.

Le logiciel choisit le joueur ayant bénéficié du plus petit nombre de traitements particuliers (exemptions ou changement de groupe) afin d'assurer un tournoi aussi équitable que possible.

Exemptions (Byes)

Lorsque le nombre de participants est impair, un joueur bénéficie d'une exemption à chaque ronde.

Lors de la première ronde, le directeur du tournoi choisit le bénéficiaire, généralement un joueur moins bien classé.

Par la suite, l'exemption est attribuée de préférence à un joueur figurant parmi ceux ayant le moins de points.

Aucun joueur ne peut recevoir plus d'une exemption au cours du tournoi.

Une exemption est comptabilisée comme une victoire obtenue contre un adversaire fictif ayant marqué la moitié des points possibles (par exemple 21:11), ou 2:0 dans les sports utilisant un score libre (comme le football).

Pour le calcul du coefficient Buchholz, l'exemption est considérée comme une rencontre contre le dernier du classement.

Tirage anticipé

Il est possible d'effectuer le tirage de la ronde suivante avant que toutes les rencontres de la ronde en cours soient terminées.

Il suffit de cliquer sur le bouton Tirage au sort .

Cela permet de lancer immédiatement les rencontres suivantes sans attendre le dernier match.

Le classement utilisé est toutefois celui disponible au moment du tirage.

Les résultats des rencontres encore en cours ne sont donc pas pris en compte.

Cette fonction ne devrait être utilisée que lorsqu'attendre la fin du dernier match retarderait fortement le déroulement du tournoi.

Modification manuelle du tirage

Le tirage proposé peut être modifié. Il suffit :

1. de sélectionner le joueur concerné
2. de cliquer sur Modifier (icône représentant un crayon )
3. de choisir le joueur avec lequel échanger sa position.

Le nombre de modifications manuelles est mémorisé et affiché dans les informations de la discipline.

Nouveaux participants et abandons

De nouveaux joueurs (par exemple arrivés en retard) peuvent intégrer le tournoi à chaque ronde.

Ils commencent avec 0 point et ne pourront plus bénéficier d'une exemption.

Inversement, un joueur peut abandonner (par exemple à la suite d'une blessure).

Un joueur retiré ne peut plus réintégrer cette discipline.

S'il a déjà disputé au moins une rencontre, il reste visible dans le classement, mais ne marque plus aucun point lors des rondes suivantes.

2.6 Système Super Mêlée

Dans le système Super Mêlée (également appelé tournoi à partenaires tournants), les équipes de double (ou les triplettes) sont recomposées à chaque ronde.

De nouvelles équipes sont constituées par tirage au sort avant chaque tour.

Le logiciel s'efforce autant que possible d'éviter qu'un joueur joue plusieurs fois avec le même partenaire, de sorte que chaque participant rencontre un grand nombre de partenaires différents au cours du tournoi.

Tournament Manager permet de désigner comme têtes de série un groupe de joueurs représentant au maximum la moitié des participants.

Ainsi, une équipe ne sera jamais composée de deux joueurs têtes de série ; chaque joueur tête de série sera associé à un joueur non tête de série.

Ce mode est particulièrement utile pour les tournois mixtes, où chaque équipe doit être composée d'un homme et d'une femme.

Par exemple, tous les joueurs masculins peuvent recevoir la position de tête de série 1.

Les positions de tête de série peuvent également être modifiées pendant le tournoi afin d'intégrer facilement des joueurs arrivant en cours de compétition.

Tirage au sort de la première ronde

Lors de la première ronde :

les partenaires sont désignés aléatoirement ;

les rencontres entre les équipes sont ensuite tirées au sort.

Deux joueurs têtes de série ne sont jamais associés dans la même équipe.

Tirage au sort des rondes suivantes

Avant chaque nouvelle ronde, de nouvelles équipes sont constituées.

Le logiciel respecte autant que possible les règles suivantes :

- deux joueurs têtes de série ne jouent jamais ensemble ;
- un joueur retrouve le moins souvent possible le même partenaire ;
- un joueur bien classé est associé à un joueur moins bien classé afin d'équilibrer le niveau des équipes.

Une fois les équipes formées, les rencontres sont établies.

Le logiciel essaie également de limiter le nombre de confrontations répétées entre les mêmes joueurs.

Exemptions (Byes)

Si le nombre de joueurs n'est pas divisible par 4 (ou par 6 pour les triplettes), jusqu'à 3 joueurs (ou 5 en triplettes) bénéficient d'une exemption à chaque ronde.

Une exemption est comptabilisée comme si l'adversaire fictif avait marqué la moitié des points possibles (par exemple 15:8 ou 21:11).

Les exemptions sont attribuées en priorité :

aux joueurs ayant bénéficié du moins grand nombre d'exemptions ;

puis à ceux dont la dernière exemption remonte le plus loin.

Lorsque le nombre de joueurs têtes de série est égal au nombre de joueurs non têtes de série et que le nombre d'exemptions est pair, celles-ci sont réparties équitablement entre les deux groupes.

Si plusieurs joueurs sont exemptés pendant la même ronde, le directeur du tournoi peut leur proposer de disputer une rencontre amicale en simple.

Cette rencontre n'est toutefois pas prise en compte dans le classement officiel.

Tirage manuel

Par défaut, la ronde suivante est automatiquement tirée au sort dès que la dernière rencontre de la ronde précédente est terminée.

Le directeur du tournoi peut également lancer ce tirage manuellement avant la fin de la ronde en utilisant : Discipline → Démarrer

Nouveaux participants et abandons

De nouveaux joueurs peuvent rejoindre le tournoi à n'importe quelle ronde.

Ils commencent toujours avec 0 point.

Des joueurs peuvent également abandonner la compétition (par exemple en raison d'une blessure).

Une fois retiré, un joueur ne peut plus réintégrer la discipline.

S'il avait déjà disputé au moins une rencontre, il reste visible dans le classement mais ne marque plus de points.

Classement

À la fin de chaque ronde entièrement disputée, un nouveau classement est calculé.

Les critères de classement peuvent être définis par le directeur du tournoi via : Options → Classement

3 Types de données

3.1 Données du tournoi

Les données du tournoi regroupent tous les paramètres généraux applicables à l'ensemble de la compétition.

Nom du fichier

Nom du fichier dans lequel le tournoi est enregistré.

Les fichiers de tournoi portent l'extension : .SPO

À chaque enregistrement, jusqu'à dix copies de sauvegarde sont créées automatiquement.

Ces fichiers de sauvegarde portent l'extension : .bat

Ils permettent de restaurer un état antérieur du tournoi.

Monitoring

Tournament Manager peut enregistrer une copie des données du tournoi dans un second fichier afin qu'elles puissent être affichées sur un système d'information.

Cette copie est générée automatiquement à chaque sauvegarde.

Plusieurs modes sont disponibles.

- **Aucun Monitoring**
- **Monitoring avec SPORT Monitor**
À chaque sauvegarde, Tournament Manager crée automatiquement une copie du tournoi sous le nom : [nom_licence]_[nom_tournoi].monitor.SPO dans le répertoire de monitoring.
Le programme : monitor\monitor.exe
fourni avec l'installation permet d'afficher en temps réel l'évolution du tournoi.
Une connexion réseau ou une synchronisation de fichiers avec l'ordinateur de la direction du tournoi est nécessaire.
- **Monitoring avec Tournament Viewer (TView).**
À chaque sauvegarde, le logiciel génère également un fichier : [nom_licence]_[nom_tournoi].json dans le dossier de monitoring.
Une connexion réseau ou une synchronisation des fichiers reste nécessaire.
Le transfert de ce fichier JSON vers un serveur Internet doit être assuré par l'organisateur.
Par exemple, les scripts fournis avec le logiciel peuvent être utilisés :
 monitor/upload.bat (Invite de commandes Windows)
 monitor/upload.ps1 (Windows PowerShell)

TView est une application Web accessible sur le site de SPORT Software.

Elle permet de suivre le déroulement du tournoi depuis n'importe où dans le monde.

Seul l'accès au fichier JSON est nécessaire.

- **Export XML**
À chaque sauvegarde, Tournament Manager peut également générer un fichier XML : [nom_licence]_[nom_tournoi].xml
Ce fichier peut être utilisé pour : suivre un tournoi en direct ;
exploiter les résultats dans d'autres logiciels.
SPORT Software ne fournit toutefois aucun support technique concernant le traitement de ce format XML.

Nom du tournoi

Nom officiel de la compétition.

Exemples :

Championnat du Club 2025

Championnat d'Andorra 2026

Ce nom est imprimé sur toutes les listes et tous les états.

Langue

Tournament Manager prend en charge plusieurs langues.

La langue sélectionnée détermine notamment :

- Deutsch
- English
- Français
- Español
- Nederlands
- Dansk
- Svenska.

Sauvegarde automatique

Le logiciel peut enregistrer automatiquement les données du tournoi à intervalles réguliers.

L'intervalle est défini en minutes.

En cas de panne de courant ou de défaillance du système, seules les modifications effectuées depuis la dernière sauvegarde automatique peuvent être perdues.

Il est néanmoins recommandé d'effectuer régulièrement des sauvegardes manuelles, notamment avant les opérations importantes (tirage au sort, saisie de nombreux résultats, etc.).

Nombre de terrains

Indiquez ici le nombre de terrains (ou tables, pistes, courts, etc.) disponibles.

Les terrains sont numérotés automatiquement de 1 jusqu'au nombre indiqué.

Si nécessaire, ces numéros peuvent être modifiés dans les Données des terrains.

Temps de préparation

Le temps de préparation correspond à la durée prévue entre deux rencontres successives sur un même terrain.

Ce temps est pris en compte lors du calcul automatique du planning.

Il peut comprendre par exemple :

- l'échauffement ;
- l'installation des joueurs ;
- le changement de matériel.

Durée des rencontres

Pour chaque discipline, une durée moyenne de rencontre peut être définie.

Le logiciel utilise ces valeurs pour calculer automatiquement le déroulement du tournoi.

Plus les durées saisies sont réalistes, plus les horaires calculés seront précis.

Début du tournoi

Indiquez la date et l'heure officielles de début.

Toutes les heures planifiées sont calculées à partir de cette valeur.

Pause de midi

Une interruption peut être programmée.

Pendant cette période, aucune rencontre n'est planifiée automatiquement.

Exemple :

- début : 12:30
- fin : 13:30

Numérotation des rencontres

Tournament Manager attribue automatiquement un numéro unique à chaque rencontre.

Cette numérotation est utilisée notamment :

- sur les feuilles de match ;
- dans le planning ;
- pour les annonces au micro.

Arbitres

Lorsque des arbitres sont enregistrés, le logiciel peut les affecter automatiquement aux rencontres.

L'affectation tient compte autant que possible :

- de leur disponibilité ;
- de la répartition équilibrée du nombre de matchs.

Les arbitres peuvent également être désignés manuellement.

Droits d'inscription

Les droits d'inscription peuvent être calculés automatiquement.

Ils peuvent être définis :

- par discipline ;
- par joueur ;
- ou par équipe.

Le logiciel établit ensuite les listes correspondantes pour la comptabilité.

Impression des listes

Les listes suivantes peuvent notamment être imprimées :

- liste des inscriptions ;
- liste des joueurs ;
- calendrier des rencontres ;
- résultats ;
- classements.

3.2 Disciplines

Une discipline décrit un tournoi pour un groupe d'inscriptions. Chaque discipline est disputée selon un mode de compétition défini (par exemple, le système à élimination directe). Tournament Manager effectue le tirage au sort, affiche toutes les rencontres et permet de saisir tous les résultats afin que le programme puisse calculer automatiquement le classement actuel.

Lorsqu'il existe plusieurs disciplines, chacune d'elles reçoit une couleur propre dès qu'elle est démarrée. Ces couleurs sont affichées dans la liste des rencontres et sur les feuilles de match afin de faciliter le travail de la direction du tournoi.

Les couleurs suivantes ont une signification particulière :

Blanc : la discipline n'a pas encore été démarrée ; les inscriptions sont toujours en cours.

Gris : la discipline est terminée ; le classement final est disponible.

Toutes les disciplines sont classées dans l'ordre de leur création et sont accessibles en sélectionnant Disciplines dans le volet de gauche de Tournament Manager. Les données d'une discipline qui n'a pas encore été démarrée peuvent être modifiées librement. En revanche, une fois le tirage au sort effectué, la plupart des données sont figées et ne peuvent plus être modifiées ultérieurement.

Les propriétés suivantes doivent être définies pour chaque discipline :

Nom

Nom de la discipline. Ce nom doit être unique ; deux disciplines ne peuvent pas porter le même nom. Exemple: Double Messieurs

Nombre de joueurs par inscription

Nombre de joueurs par inscription :

1 = Simple ou Tête-à-Tête

2 = Double, Double Mixte ou Doublette

3 = Triplette

(Ce champ n'est pas utilisé pour les sports par équipes.)

Sexe

Catégorie de sexe des joueurs :

- Messieurs
- Dames
- Mixte (un homme et une femme)
- Libre (disciplines ouvertes)

Système de tournoi

Mode de compétition :

- Système de groupes
- Système à élimination directe
- Système Poule
- Système par rondes
- Système Suisse
- Système Super Mêlée

Nombre de manches gagnantes

Nombre de manches qu'un joueur ou une équipe doit remporter pour gagner une rencontre.

Cette valeur peut être modifiée pendant le tournoi. Il est ainsi possible de jouer les premiers tours en deux manches gagnantes, puis les phases finales en trois manches gagnantes.

Ce paramètre ne s'applique pas aux sports ne comportant pas de manches (comme le football ou la pétanque).

Points par manche

Dans certains sports, la longueur des manches peut être choisie (par exemple, en pétanque : 13 ou 21 points per Badminton).

Pour les sports disputés au temps (comme le football), il convient de sélectionner 9 ou 99, ce qui permet de saisir librement les scores (jusqu'à 9 ou 99).

Mode de tête de série

Choix de la méthode de placement des inscriptions lors du tirage au sort :

- **Sans têtes de série**

Toutes les inscriptions sont attribuées à une position aléatoire.

- **Têtes de série selon le niveau de jeu**

Certaines ou toutes les inscriptions peuvent être désignées comme têtes de série. Le joueur le plus fort reçoit la position de tête de série 1, le deuxième la position 2, etc. Les inscriptions sont ensuite placées conformément au système de tournoi choisi. Dans le système à élimination directe, par exemple, elles sont placées selon le tableau défini dans Options → Positions des têtes de série.

- **Placement direct dans le tableau**

Certaines ou toutes les inscriptions peuvent être placées directement dans le tableau. Dans le système de groupes et le système Poule, les inscriptions sont affectées au groupe correspondant (par exemple, la position de tête de série 2 est placée dans le groupe 2). Dans tous les autres systèmes de tournoi, les inscriptions sont placées directement aux positions correspondantes du tableau, la position 1 étant située en haut et affrontant la position 2, etc.

Droit d'inscription

Montant du droit d'inscription par inscription. Le décompte des droits d'inscription peut être établi par club à l'aide de la commande Liste des droits d'inscription.

Exemple : 10.00 €

Premier terrain / Dernier terrain

Terrains sur lesquels les rencontres de la discipline doivent être disputées. Si les numéros de terrain ne sont pas pertinents, saisir 0 dans les deux champs.

Selon le système de tournoi sélectionné, des informations supplémentaires sont requises :

Système de groupes

Nombre de groupes

Nombre de groupes dans lesquels les inscriptions doivent être réparties. À l'intérieur de chaque groupe, chacun rencontre tous les autres.

Match retour

Oui : les joueurs disputent une phase aller et une phase retour.

Non : une seule rencontre est disputée entre deux adversaires.

Système par rondes

Nombre de rondes

Nombre de rondes à disputer.

Système suisse

Nombre de rondes

Nombre de rondes à disputer. Cette valeur peut être modifiée en cours de tournoi.

Mode de classement

Critère supplémentaire utilisé pour calculer le classement :

- Standard (rencontres, manches, points)
- avec BH (Buchholz)
- avec BHZ et FBH (Fein-Buchholz)
- Schoch
- Progressif.

Ce critère peut être modifié pendant le déroulement du tournoi.

Modifications manuelles

Nombre de modifications manuelles apportées au tirage au sort.

3.2 Clubs

Les informations relatives aux clubs participant au tournoi peuvent être enregistrées. Ces données sont principalement utilisées pour :

- établir les listes d'inscriptions des clubs ;
- calculer les droits d'inscription ;
- imprimer des lettres circulaires destinées à tous les clubs.

Les clubs sont classés par ordre alphabétique par Tournament Manager et peuvent être consultés à tout moment en sélectionnant Clubs dans l'arborescence de navigation.

Les informations suivantes peuvent être enregistrées pour chaque club :

Préfixe

Préfixe du nom du club.

Exemple : FC Bayern

Nom

Nom du club, généralement le nom de la ville. Les listes de clubs sont triées selon ce champ. Le nom complet du club est constitué du « Préfixe + Nom ».

(Deux clubs ne peuvent pas porter le même nom.)

Exemple : Munich e.V.

Personne de contact

Nom de la personne de contact du club.

Rue

Rue et numéro de la personne de contact.

Code postal / Ville

Code postal et ville de la personne de contact.

Téléphone

Numéro de téléphone de la personne de contact.

Fax

Numéro de fax de la personne de contact.

Téléphone portable

Numéro de téléphone mobile.

E-Mail

Adresse e-mail.

Remarque

Champ libre destiné à des informations complémentaires.

Le nom du club est obligatoire. Tous les autres champs sont facultatifs.

Chaque joueur ou chaque équipe est rattaché(e) à un seul club. Les clubs doivent donc être enregistrés avant la saisie des joueurs. Ce n'est qu'après leur création que les joueurs pourront être enregistrés.

3.3 Joueurs

Les joueurs sont les participants individuels actifs à une compétition sportive.

Chaque joueur est rattaché de manière univoque à un club. Ce club doit avoir été créé avant l'enregistrement du joueur.

Un joueur peut participer simultanément ou successivement à plusieurs disciplines. Ainsi, lors d'un tournoi important, il est courant qu'un joueur participe, par exemple, au Simple Messieurs, au Double Messieurs et au Double Mixte. Dans ce cas, le joueur n'est enregistré qu'une seule fois, puis inscrit dans chacune des trois disciplines avec son ou ses partenaires respectifs.

Pour chaque joueur, le nom et le club sont obligatoires ; tous les autres champs sont facultatifs.

Nom

Nom de famille du joueur. Le nom complet est constitué du nom et du prénom. Afin de garantir une identification univoque, deux joueurs ne peuvent pas porter le même nom complet.

Prénom

Prénom du joueur.

Club

Club auquel appartient le joueur.

Licence

Champ texte destiné à saisir un numéro de joueur, par exemple le numéro de licence. Celui-ci peut être utilisé pour enregistrer rapidement des inscriptions à l'aide d'un lecteur de codes-barres via Inscriptions → Nouveau (par scanner).

Date de naissance

Champ permettant de saisir la date de naissance.

Statut / Terrain

État actuel du joueur :

- Si le joueur dispute actuellement une rencontre, le numéro du terrain est affiché.
- S'il arbitre une rencontre, cette information est indiquée ; il ne peut alors pas être affecté à une autre rencontre.
- Si le joueur s'est signalé comme absent auprès de la direction du tournoi, le statut est Absent.
- Si le joueur a été retiré du tournoi via Joueurs → Supprimer, son statut devient Inactif.
Ce statut est définitif et ne peut plus être modifié.

Sexe

M = Homme

F = Femme.

Rue

Rue et numéro.

Code postal / Ville

Code postal et ville.

Téléphone

Numéro de téléphone.

Fax

Numéro de fax.

Téléphone portable

Numéro de téléphone mobile.

E-Mail

Adresse e-mail.

Remarque

Champ libre destiné à des informations complémentaires, par exemple l'année de naissance.1958

Les joueurs sont classés par ordre alphabétique par Tournament Manager et affichés par club. Ils peuvent être consultés à tout moment en sélectionnant Joueurs dans l'arborescence de navigation.

3.4 Inscriptions

Les inscriptions sont constituées d'un ou de plusieurs joueurs et sont enregistrées pour une seule discipline. Par exemple, l'équipe composée de „Boris Becker“ et “Michael Stich” peut constituer une inscription pour la discipline Double Messieurs. Le nombre de joueurs composant une inscription est déterminé par la discipline pour laquelle l'inscription est effectuée.

Numéro de départ

Numéro de départ de l'inscription. Il est attribué automatiquement par Tournament Manager.

Pseudonyme

Forme abrégée des noms des joueurs, utilisée dans les tableaux de compétition. Si ce champ est laissé vide, les noms complets de tous les joueurs sont affichés.

Nom

Nom des joueurs.

Lors de la création d'un nouveau joueur, si le nom et le prénom sont saisis en les séparant par une virgule (par exemple : « Becker, Boris »), Tournament Manager répartit automatiquement les deux éléments dans les champs Nom et Prénom.

Club

Club auquel appartient chaque joueurs.

Sexe

Sexe des joueurs :

M = Homme

F = Femme

Dans les paramètres généraux du tournoi, il est possible de définir que les inscriptions recevront automatiquement un numéro de départ. Dans ce cas, lors de la création d'une inscription, un numéro séquentiel est automatiquement ajouté devant le nom des joueurs, par exemple 007 Boris Becker / Michael Stich.

Les inscriptions sont classées par ordre alphabétique par Tournament Manager et affichées séparément pour chaque discipline. Elles peuvent être consultées à tout moment en sélectionnant Inscriptions dans l'arborescence de navigation.

Sports par équipes

La logique de Tournament Manager prévoit que le club (par exemple Bonner Löwen) soit enregistré comme club et que les différentes équipes de ce club soient enregistrées comme inscriptions, par exemple :

Bonn Liojns – 2e équipe masculine

Berlin Bears – Juniors féminines A

Lorsqu'un tournoi ne comporte qu'une seule équipe par club, la procédure simplifiée suivante peut être utilisée :

1. N'enregistrez pas les clubs participants dans le menu Clubs. À la place, créez un seul club dont le nom est vide (par exemple « . »).
2. Enregistrez directement les clubs participants comme inscriptions.

Cette méthode permet de ne saisir le nom de chaque club qu'une seule fois.

Positions de tête de série

Lorsque les inscriptions sont affichées via l'arborescence Inscriptions, une position de tête de série est indiquée à côté du nom des joueurs.

Les positions de tête de série permettent, selon le système de tournoi utilisé, de placer les meilleurs joueurs à des positions éloignées dans le tableau afin qu'ils ne se rencontrent pas dès les premiers tours, mais si possible seulement en finale.

Les règles suivantes s'appliquent à l'attribution des positions de tête de série :

- Les positions de tête de série commencent à 1 et sont numérotées de manière continue.
- Si une même position est attribuée à plusieurs inscriptions, Tournament Manager détermine leur ordre par tirage au sort. Dans le système de groupes et le système Poule, les inscriptions ayant la même position de tête de série sont placées dans le même groupe.
- Toutes les inscriptions ne disposant d'aucune position de tête de série sont placées aléatoirement lors du tirage au sort.

Liste des droits d'inscription

Les droits d'inscription des différentes inscriptions enregistrées dans le tournoi peuvent être récapitulés dans la Liste des droits d'inscription.

3.5 Arbitres

Si les paramètres généraux du tournoi prévoient que les rencontres soient dirigées par des arbitres officiels, les arbitres mis à disposition pour le tournoi peuvent être enregistrés, avec leurs coordonnées.

Ces informations peuvent être utilisées pour générer des courriers en série à destination des arbitres à l'aide de la commande Arbitres → Exporter et d'un logiciel tel que Microsoft Word.

Pendant le tournoi, un arbitre est automatiquement affecté à chaque nouvelle rencontre. En règle générale, Tournament Manager désigne l'arbitre ayant bénéficié de la plus longue période de repos. L'arbitre affecté est affiché dans le planning des rencontres et peut être remplacé manuellement si nécessaire.

Pour chaque arbitre, le nom et le club sont obligatoires. Les champs suivants sont également disponibles :

Nom

Nom de l'arbitre.

Club

Club auquel appartient l'arbitre.

Terrain

Si l'arbitre dirige actuellement une rencontre, le numéro du terrain est affiché. Si l'arbitre n'est pas disponible, son statut peut être défini sur Absent, afin qu'il ne soit pas affecté à de nouvelles rencontres.

Rue

Rue et numéro.

Code postal / Ville

Code postal et ville.

Téléphone

Numéro de téléphone.

Fax

Numéro de fax.

Téléphone portable

Numéro de téléphone mobile.

E-Mail

Adresse e-mail.

Remarque

Champ libre destiné à des informations complémentaires, par exemple l'année de naissance ou le numéro de licence.

3.6 Terrains

Le nombre de terrains est défini dans les paramètres du tournoi. Les terrains sont numérotés consécutivement à partir de 1.

Si un terrain n'est temporairement pas disponible pendant le tournoi (par exemple, lorsqu'une cible de fléchettes est hors service), il peut être bloqué afin qu'aucune nouvelle rencontre n'y soit programmée. Un terrain bloqué est signalé par un X dans l'affichage des terrains.

Le blocage d'un terrain est valable uniquement pendant le tournoi en cours. Lorsque vous quittez le logiciel, tous les terrains sont automatiquement débloqués.

Les informations suivantes sont affichées pour chaque terrain :

Numéro

Numéro du terrain, à partir de 1.

Domicile / Extérieur

Joueurs ou équipes disputant actuellement une rencontre sur ce terrain.

Arbitre

Nom de l'arbitre dirigeant la rencontre en cours.

Statut

Les terrains qui ne sont pas disponibles peuvent être marqués comme Bloqués.

Perdant / Gagnant

Joueur désigné comme arbitre pour la prochaine rencontre.

4 Options

Tournament Manager peut être configuré à l'aide des paramètres suivants :

Sport

Tournament Manager prend en charge les tournois de différentes disciplines sportives, une seule discipline sportive pouvant être active à la fois.

Si vous organisez simultanément des tournois dans plusieurs sports, il convient de lancer une instance distincte du logiciel pour chaque sport. Chaque discipline sportive dispose alors de sa propre fenêtre.

Dans le menu Options → Sport, sélectionnez la discipline sportive souhaitée.

La version actuelle du programme prend en charge les sports suivants :

1. Badminton
2. Billard
3. Curling
4. Fléchettes
5. Sports de combat (boxe, escrime, kick-boxing, taekwondo, etc.)
6. Judo
7. Sports collectifs (basket-ball, handball, hockey, football, etc.)
8. Pétanque (boules) et boccia
9. Squash
10. Tennis
11. Tennis de table
12. Baby-foot
13. Volley-ball.

L'auteur propose également, sur demande, d'ajouter la prise en charge d'autres disciplines sportives.

À tout moment, une seule discipline sportive peut être active dans Tournament Manager.

Licence

L'ensemble des fonctionnalités du programme n'est disponible qu'après la saisie d'une combinaison de licence composée :

1. d'un nom de licence, correspondant généralement à l'acheteur ou à son club ;
2. d'un mot de passe pour chaque discipline sportive sous licence.

Dans le menu Options → Licence, vous pouvez saisir le nom de licence ainsi que les mots de passe correspondants.

Une fois ces informations enregistrées, il est nécessaire de quitter puis de redémarrer Tournament Manager afin d'activer la nouvelle licence.

Feuilles de match

Tournament Manager peut imprimer différents types de feuilles de match.

Celles-ci peuvent être imprimées :

- soit au moment du tirage au sort ;
- soit lors du lancement de chaque rencontre.

Voir également le chapitre 4.2.

Points attribués pour une victoire

Dans certains systèmes de compétition (par exemple le système de groupes, le système par rondes, le système suisse et le Super Mêlée), une victoire peut être valorisée de différentes manières :

- 1 : 0
- 2 : 0
- 3 : 0

Les résultats nuls sont possibles dans les sports qui les autorisent.

Pour cela, il convient de définir, dans la discipline concernée :

- Nombre de manches par rencontre = 1
- Points par manche = 99 ou 999

Un match nul entraîne toujours un partage des points correspondant à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des points attribués pour une victoire, soit par exemple :

0 : 0

1 : 1

Critères de classement

Dans certains systèmes de tournoi (système de groupes, système par rondes, Super Mêlée et système suisse), le classement est établi à partir d'une liste de critères.

Ces critères peuvent être sélectionnés et pondérés dans cette option.

Voir également le chapitre 4.1.

Ordre des rencontres

Dans le système de groupes, Tournament Manager programme les rencontres selon un ordre standard.

L'exemple suivant montre l'ordre des rencontres pour un groupe composé de 4 inscriptions :

Ronde 1: 1-2 3-4

Ronde 2: 1-3 2-4

Ronde 3: 1-4 2-3

Dans la pratique, cet ordre est souvent tiré au sort par la direction du tournoi avant le début de la compétition.

La commande Options → Ordre des rencontres permet de définir manuellement l'ordre souhaité.

Cette opération doit toutefois être effectuée avant le tirage au sort des disciplines, car Tournament Manager reprend cet ordre au moment du tirage.

Lorsqu'un nouvel ordre est défini, le logiciel demande d'abord la taille du groupe.

En cas de modification manuelle, il suffit de définir l'ordre des rencontres pour le groupe le plus grand.

Tournament Manager calcule automatiquement l'ordre des rencontres pour les groupes de taille inférieure.

Ainsi, à partir de l'exemple précédent (groupe de 4), un groupe de 3 inscriptions est automatiquement organisé comme suit :

Ronde 1: 1-2 Exempt 3

Ronde 2: 1-3 Exempt 2

Ronde 3: 2-3 Exempt 1

Pour définir l'ordre des rencontres, toutes les inscriptions du groupe sont numérotées à partir de 1.

Dans un tableau, il convient d'indiquer, pour chaque ronde, l'adversaire de l'inscription n° 1.

Si cette inscription est exempte lors d'une ronde donnée, il faut saisir la valeur 0.

L'exemple suivant définit l'ordre des rencontres du groupe de 4 inscriptions présenté ci-dessus :

Ronde	Adversaire
1	2
2	3
3	4

Positions des têtes de série

Dans les tournois à élimination directe, il est important de désigner des têtes de série afin que les favoris ne s'éliminent pas mutuellement dès les premiers tours.

La commande Options → Positions des têtes de série affiche l'ordre des positions de tête de série utilisé par Tournament Manager pour les tableaux à élimination directe.

Elle indique également les positions attribuées aux exempts, lorsque le tableau n'est pas complet.

Lors de l'ouverture de cette commande, le programme demande la taille du tableau.

Tournament Manager arrondit automatiquement cette valeur à la puissance de deux supérieure (4, 8, 16, 32, etc.) et affiche les positions des têtes de série et des exempts.

Exemple pour un tableau de 8 inscriptions :

	Tête de série	Exempt
1	1	
2	8	1
3	4	
4	5	
5	6	3
6	3	
7	7	2
8	2	

Il en résulte, par exemple, pour une discipline comportant 7 inscriptions, le tableau suivant :

1 – Freilos
4 – 5
6 – 3
7 - 2

Dans la version actuelle du programme, l'ordre des têtes de série et la répartition des exempts ne peuvent pas être modifiés.

4.1 Critères de calcul du classement

Dans certains systèmes de tournoi (système de groupes, système par rondes, Super Mêlée et système suisse), les classements sont établis à partir des rencontres, des manches et des points remportés. Les méthodes de calcul peuvent varier considérablement. Tournament Manager permet de définir librement les critères utilisés pour établir le classement.

À cette fin, chacun des critères ci-dessous reçoit un ordre de priorité :

Une priorité 0 signifie que le critère n'est pas pris en compte.

Le critère ayant la priorité la plus élevée reçoit le numéro 1, le suivant le numéro 2, et ainsi de suite.

Lors de la comparaison de deux joueurs, Tournament Manager compare d'abord leurs résultats selon le premier critère (par exemple le nombre de rencontres gagnées). Si les deux joueurs sont encore à égalité pour ce critère, la comparaison est effectuée selon le deuxième critère, puis, si nécessaire, selon les critères suivants.

Ce n'est que si deux joueurs restent à égalité après application de tous les critères activés qu'ils sont classés au même rang.

Tournament Manager propose les critères suivants :

1	Rencontres	Différence	entre les rencontres gagnées et les rencontres perdues.
2		Gagnées	Nombre de rencontres gagnées.
3		Quotient	entre les rencontres gagnées et les rencontres perdues.
4	Manches	Différence	Différence entre les manches gagnées et les manches perdues.
5		Gagnées	Nombre de manches gagnées.
6		Quotient	entre les manches gagnées et les manches perdues.
7	Points	Différence	entre les points marqués et les points encaissés.
8		Gagnées	Nombre de points marqués.
9		Quotient	entre les points marqués et les points encaissés.

Par défaut, Tournament Manager calcule le classement selon les critères suivants :

1. Rencontres : différence entre les rencontres gagnées et les rencontres perdues.
2. Rencontres : nombre de rencontres gagnées.
3. Manches : différence entre les manches gagnées et les manches perdues.
4. Manches : nombre de manches gagnées.
5. Points : différence entre les points marqués et les points encaissés.
6. Points : nombre de points marqués

4.2 Feuilles de match

Tournament Manager permet d'imprimer des feuilles de match ou des feuilles d'arbitrage pour les rencontres. Il est possible d'utiliser soit un format standard, soit un format personnalisé défini par l'utilisateur.

Moment de l'impression

Les feuilles de match peuvent être imprimées à différents moments :

- Aucune feuille de match
- Imprimer une feuille au démarrage de chaque rencontre
- Imprimer toutes les feuilles lors du tirage au sort d'une discipline

Format

Tournament Manager propose plusieurs formats d'impression pour les feuilles de match :

- un format standard intégré, qui ne peut pas être modifié ;
- le formulaire officiel de la Fédération allemande de badminton (DBV) au format A4 paysage ;
- un format personnalisé (voir chapitre 4.3).

Format du papier

Format du papier chargé dans l'imprimante pour les feuilles de match.

Tournament Manager prend en charge les formats suivants : A4, ½ A4 (= A5 paysage), 1/3 A4, ¼ A4.

Nombre de feuilles de match par page

Tournament Manager peut imprimer jusqu'à huit feuilles de match sur une seule page A4.

Afin de réduire la consommation de papier, il est recommandé de sélectionner le plus grand nombre possible de feuilles par page.

Si plusieurs feuilles de match sont sélectionnées pour une même page, Tournament Manager attend que la page soit complètement remplie avant de lancer l'impression.

Pour lancer l'impression avant que la page ne soit complète, utilisez la commande

Fichier → Imprimer les feuilles de match ou cliquez sur le bouton correspondant dans la barre d'outils



4.3 Feuilles de match personnalisées

Tournament Manager permet de personnaliser la présentation des feuilles de match.

À cet effet, un éditeur intégré est accessible via Options → Format des feuilles de match. Il permet de construire la feuille de match en ajoutant autant de lignes que souhaité. Les boutons + et – permettent respectivement d'insérer une nouvelle ligne à la position du curseur ou de supprimer la ligne actuellement sélectionnée.

Chaque ligne est composée de trois zones :

Gauche : texte aligné à gauche ;

Centre : texte centré ;

Droite : texte aligné à droite.

Les textes peuvent contenir les mots-clés indiqués dans le tableau ci-dessous. Lors de l'impression, Tournament Manager remplace automatiquement ces mots-clés par les valeurs correspondant à la rencontre concernée. Par exemple, le mot-clé [FELD] est remplacé par le numéro du terrain.

Lorsque vous cliquez sur le bouton OK, le format est enregistré dans le fichier sport-referee.xml.

Mots-clés disponibles

Tournament Manager remplace automatiquement les expressions suivantes lors de l'impression des feuilles de match :

[DATUM]	Date du jour
[DISZIPLIN]	Nom de la discipline
[RUNDE]	Numéro de la ronde
[FELD]	Numéro du terrain
[KOMMENTAR]	Commentaire (par exemple : demi-finale, finale ou match de classement)
[LIZENZ]	Nom du titulaire de la licence Tournament Manager, généralement le nom du club organisateur
[MELDUNG1]	Nom de l'inscription à domicile
[MELDUNG2]	Nom de l'inscription visiteuse
[NR]	Numéro de la rencontre dans la discipline
[SCHIRI]	Nom de l'arbitre
[SPIELER11] [SPIELER12] [SPIELER13] [SPIELER14]	Nom du 1er au 4e joueur de l'équipe à domicile. En simple, seul le premier champ est utilisé ; en double, les deux premiers ; en triplette, les trois premiers.
[SPIELER21] [SPIELER22] [SPIELER23] [SPIELER24]	Nom du 1er au 4e joueur de l'équipe visiteuse.
[TURNIER]	Nom du tournoi (défini dans les paramètres du tournoi)
[VEREIN1]	Clubs des joueurs de l'équipe à domicile
[VEREIN2]	Clubs des joueurs de l'équipe visiteuse
[VEREIN11] [VEREIN12] [VEREIN13] [VEREIN14]	Club du 1er au 4e joueur de l'équipe à domicile
[VEREIN21] [VEREIN22] [VEREIN23] [VEREIN24]	Club du 1er au 4e joueur de l'équipe visiteuse
[ZEIT]	Heure actuelle

Macros de mise en forme

Vous pouvez modifier la mise en forme des feuilles de match à l'aide des macros suivantes :

[B] [/B]	Texte en gras
[I] [/I]	Texte en italique
[C] [/C]	Texte en couleur

5 Compléments

5.1 Planning

L'écran principal affiche le planning de l'ensemble du tournoi.

Afin d'améliorer la lisibilité, toutes les rencontres des différentes disciplines sont numérotées.

Le tableau indique, pour chaque discipline, le nombre de rondes restant à disputer. Les colonnes Date et Heure, affichées sur fond vert, permettent de saisir la date et l'heure prévues pour chaque ronde. Pour des raisons d'équité, il est recommandé que toutes les rencontres d'une même ronde se déroulent, dans la mesure du possible, au même moment.

Ronde	Liste des rondes restant à disputer pour chaque discipline.
Rencontres	Numéro de la première et de la dernière rencontre de la ronde.
Date	Date prévue de la ronde (modifiable).
Heure	Heure de début prévue de la ronde (modifiable).
Nombre	Nombre de rencontres restant à disputer pour chaque discipline et pour chaque ronde.

5.2 Tableau des rencontres

Il existe deux façons d'afficher le tableau des rencontres :

1. Afficher les rencontres en cours de toutes les disciplines.
2. Afficher toutes les rencontres d'une discipline donnée.

Tableau des rencontres de toutes les disciplines

Lorsque vous sélectionnez l'option Tableau des rencontres dans l'arborescence de navigation, Tournament Manager affiche, pour l'ensemble des disciplines, les rencontres qui sont :

En cours (EN COURS), ou
Prêtes à démarrer (PRÊT).

Pour chaque discipline, seules les rencontres de la ronde actuellement en cours sont affichées. Cette présentation permet à la direction du tournoi de conserver une meilleure vue d'ensemble.

Tableau des rencontres d'une discipline

Lorsque vous sélectionnez une discipline dans l'un des sous-menus de Tableau des rencontres, toutes les rencontres de cette discipline sont affichées.

Les rencontres sont réparties en quatre catégories :

PRÊT
EN COURS
BLOQUÉ
TERMINÉ

Catégorie PRÊT

La rencontre est prête à commencer, c'est-à-dire qu'aucun des joueurs participants n'est actuellement engagé dans une autre rencontre.

Dans cet état, la rencontre attend l'affectation d'un terrain. Celle-ci peut être effectuée de deux manières :

1. en cliquant sur un terrain dans la barre d'outils ;
2. en saisissant le numéro du terrain dans la première colonne (sur fond jaune).

Dès qu'un terrain est attribué, la rencontre passe automatiquement dans la catégorie EN COURS.

La colonne Temps indique la durée de la pause des joueurs. Cette information permet à la direction du tournoi de respecter un temps de repos minimal entre deux rencontres.

Catégorie EN COURS

La rencontre est en cours et attend la saisie du résultat dans les champs sur fond vert.

Tournament Manager n'autorise que la saisie de résultats valides. Les résultats doivent être saisis manche par manche jusqu'à ce qu'un des joueurs ou une des équipes ait remporté le nombre de manches requis.

Exemple (tennis de table) :

21:15 <TAB>21:01

Les touches TAB et Entrée permettent de passer à la manche suivante.

Pour les scores à un seul chiffre, le second caractère doit également être saisi, par exemple :

01:15

À la place du zéro initial, il est également possible de saisir un espace (avant ou après le chiffre).

La saisie d'un résultat peut être interrompue à tout moment à l'aide de la touche Échap (ESC).

Une fois le résultat correctement enregistré, la rencontre disparaît de la liste des rencontres en cours et n'est plus visible que dans le tableau complet des rencontres, où son résultat peut être corrigé à tout moment.

Une rencontre en cours peut être replacée dans l'état PRÊT à l'aide de la commande Supprimer .

Dans certaines disciplines sportives, il peut arriver exceptionnellement que des résultats très élevés soient obtenus. Par exemple, au football, une équipe peut marquer 10 buts ou davantage, ou au basket-ball, les célèbres scores supérieurs à 100 points peuvent être atteints.

Ces résultats ne peuvent pas être saisis directement, car, afin de faciliter la saisie des résultats les plus courants, seuls un ou deux chiffres sont prévus pour chaque score.

Dans ces cas particuliers, saisissez d'abord un résultat provisoire (par exemple 99 au basket-ball), puis corrigez-le ensuite à l'aide de la fonction Modifier.

L'avant-dernière colonne indique, à titre d'information, la durée de la rencontre en cours, exprimée en minutes.

Catégorie BLOQUÉ

Une rencontre est bloquée lorsqu'au moins un des joueurs participants n'est pas disponible.

Cela peut être dû à l'une des raisons suivantes :

- le joueur participe actuellement à une autre rencontre ;
- le joueur arbitre une rencontre en cours ;
- le joueur s'est déclaré absent auprès de la direction du tournoi (ce statut est défini dans la liste des joueurs).

Toutes les inscriptions comprenant au moins un joueur indisponible sont affichées sur fond gris.

Une rencontre bloquée passe automatiquement dans la catégorie PRÊT dès que la rencontre précédente est terminée.

Catégorie TERMINÉ

Les rencontres terminées n'apparaissent plus que dans le tableau des rencontres.

Le résultat peut être corrigé à tout moment en sélectionnant la rencontre puis en cliquant sur Modifier



Modification des résultats

Les résultats saisis par erreur peuvent être corrigés à tout moment.

Pour cela :

- sélectionnez la rencontre concernée;
- choisissez la commande Modifier (ou cliquez sur le bouton représentant un crayon , ou utilisez le raccourci Ctrl + E).

Dans cette fenêtre de modification, il est également possible d'ajouter un commentaire à la rencontre.

Cette fonction est notamment utile lorsqu'une rencontre a été gagnée par forfait.

Une rencontre terminée peut être replacée dans la catégorie PRÊT à l'aide de la commande

Supprimer .

Cette opération n'est toutefois possible que si elle reste compatible avec le déroulement du tournoi.

Par exemple, dans le système suisse, une rencontre ne peut plus être annulée une fois que la ronde suivante a déjà été tirée au sort.

Temps de pause

Pour les rencontres des catégories PRÊT et EN COURS, l'avant-dernière colonne affiche une indication de temps.

Selon l'état de la rencontre, cette indication correspond :

- soit à la durée de la rencontre en cours ;
- soit à la durée de la pause des joueurs.

5.3 Liste des droits d'inscription

Les droits d'inscription se composent de deux éléments :

1. Une participation individuelle par joueur, indépendante du nombre de disciplines auxquelles il participe. Ce montant est défini dans les paramètres du tournoi.
2. Un droit d'inscription par inscription, propre à chaque discipline. Ce montant est défini dans les paramètres de la discipline concernée. Il s'applique à l'inscription dans son ensemble, mais il est réparti individuellement entre les joueurs qui la composent. À cette fin, le droit d'inscription est divisé par le nombre de joueurs composant l'inscription.

Exemple :

Discipline Double Messieurs : droit d'inscription = 20,00

Inscription : Boris Becker / Michael Stich

Droit d'inscription facturé :

Boris Becker : 10,00

Michael Stich : 10,00

La commande Liste des droits d'inscription dans l'arborescence additionne les droits d'inscription de tous les joueurs et les regroupe par club.

Le niveau de détail de l'affichage peut être modifié afin d'obtenir :

- soit uniquement le montant des droits d'inscription par discipline ;
- soit une liste détaillée de tous les joueurs.

L'exemple suivant montre la liste des droits d'inscription du tournoi de démonstration :

			180.00
Bonn Lions	X		70.00
		Simple Messieurs 40.00	
		Double Messieurs 30.00	
Berlin Bears			110.00
		Simple Messieurs 60.00	
		Double Messieurs 50.00	

Une case à cocher est affichée à côté de chaque joueur et de chaque club.

Cette case peut être cochée lorsque les droits d'inscription ont été réglés. Elle permet ainsi d'obtenir à tout moment un aperçu des droits d'inscription déjà encaissés.

6 Commandes du menu

Fichier

Le menu Fichier propose les commandes suivantes :

Nouveau	Crée un nouveau tournoi.
Ouvrir	Ouvre un tournoi existant.
Enregistrer	Enregistre le tournoi en cours sous son nom de fichier actuel.
Enregistrer sous	Enregistre le tournoi en cours sous un nouveau nom de fichier.
Enregistrer en tant que texte	Enregistre le contenu actuel de l'écran au format ASCII dans un fichier TXT.
Enregistrer au format HTML	Enregistre le contenu actuel de l'écran dans un fichier HTML afin de pouvoir le publier sur Internet.
Orientation de l'impression	Définit l'orientation du papier : Portrait ou Paysage.
Aperçu avant impression	Affiche un aperçu de l'écran actuel tel qu'il sera imprimé.
Imprimer	Imprime l'affichage actuel, c'est-à-dire la partie droite de l'écran.
Imprimer les feuilles de match	Imprime les feuilles de match enregistrées.
Quitter	Ferme Tournament Manager.

Enregistrer sous

Cette commande permet d'enregistrer le tournoi en cours sous un nouveau nom de fichier. La boîte de dialogue Enregistrer sous... permet de choisir le dossier et le nom du fichier.

La commande Enregistrer permet, quant à elle, de sauvegarder le tournoi sous son nom actuel.

Les options suivantes permettent de définir l'emplacement du fichier :

Répertoire

Saisissez le nom du dossier ou sélectionnez le dossier dans lequel le fichier SPO doit être enregistré.

Nom du fichier

Saisissez le nom du fichier. Afin de rester compatible avec les anciennes versions de Windows, le nom du fichier ne devrait pas dépasser 8 caractères, avec une extension de 3 caractères maximum. Par défaut, l'extension .SPO est utilisée.

Enregistrer en tant que texte

Cette commande enregistre le contenu actuel de la partie droite de l'écran au format ASCII dans un fichier TXT.

Le fichier ainsi obtenu peut être utilisé dans d'autres applications, telles qu'un traitement de texte, un tableur ou une base de données.

Le format du fichier correspond au format CSV (Comma Separated Values), utilisé notamment par les applications Microsoft Excel, Word et Access.

Chaque ligne de l'écran correspond à une ligne du fichier, les champs étant séparés par des virgules.

Exemple :

Name,Verein,Platz
Steffi Graf,Deutschland,1
Monica Seles,USA,2
Gabriela Sabatini,Argentinien,3
Martina Hingis,Schweiz,4

La boîte de dialogue suivante permet de choisir le nom du fichier et le répertoire de destination.

Enregistrer au format HTML

Cette commande enregistre le contenu actuel de la partie droite de l'écran au format HTML dans un fichier portant l'extension .html.

Le contenu affiché (par exemple le tableau du tournoi ou le classement final) peut ainsi être publié sur Internet.

Les utilisateurs connaissant le langage HTML peuvent personnaliser l'apparence des pages générées. Toutes les pages HTML produites par Tournement Manager sont automatiquement liées à une feuille de style CSS portant le nom fixe : SPORT.CSS

Par défaut, ce fichier contient toutes les définitions nécessaires à l'affichage des tableaux des systèmes à élimination directe (KO) et Poule.

Ces définitions ne doivent ni être supprimées ni modifiées.

En revanche, il est possible d'étendre cette feuille de style afin de personnaliser d'autres éléments de présentation, tels que les couleurs, les polices de caractères ou d'autres styles visuels.

Commande Imprimer les feuilles de match

Cette commande imprime les feuilles de match enregistrées.

Dans les Options des feuilles de match, vous pouvez choisir d'imprimer jusqu'à huit feuilles de match sur une seule feuille A4.

Dans ce cas, l'impression ne démarre que lorsque la feuille est entièrement remplie.

Cette commande permet de lancer immédiatement l'impression, même si la feuille A4 en cours n'est pas encore complète.

Cette fonction est également accessible à l'aide du cinquième bouton de la barre d'outils.

Le symbole du bouton indique le nombre de feuilles de match actuellement enregistrées, qui seront imprimées lors du prochain lancement de l'impression.

Raccourci: 

7 Barre d'outils

La barre d'outils contient des icônes donnant un accès rapide aux commandes les plus fréquemment utilisées, telles que Ouvrir un tournoi.

Une coche apparaît à côté de la commande correspondante dans le menu lorsque la barre d'outils est affichée.



La barre d'outils est située dans la partie supérieure de la fenêtre, directement sous la barre de menus.

Pour afficher ou masquer la barre d'outils, sélectionnez Barre d'outils dans le menu Fenêtre.

Icône	Action
	Ouvre un tournoi existant. Tournament Manager affiche la boîte de dialogue Ouvrir, dans laquelle vous pouvez sélectionner un fichier de tournoi (.SPO).
	Enregistre le tournoi actif sous son nom actuel. Si le tournoi n'a pas encore de nom, la boîte de dialogue Enregistrer s'ouvre afin de vous permettre de le définir.
	Affiche un aperçu de la partie droite de la fenêtre telle qu'elle sera imprimée.
	Imprime la partie droite de la fenêtre.
	Imprime les feuilles de match enregistrées. Le chiffre affiché sur l'icône indique le nombre de feuilles actuellement en attente d'impression.
	Crée un nouvel élément : discipline, club, joueur ou inscription.
	Modifie l'élément actuellement sélectionné : discipline, club, joueur ou inscription.
	Supprime l'élément actuellement sélectionné : discipline, club, joueur ou inscription. Si une rencontre en cours est affichée, celle-ci est remplacée dans l'état PRÊT.
	Lance la discipline sélectionnée en effectuant le tirage au sort.
	Agrandit la taille des caractères affichés.
	Réduit la taille des caractères affichés.
	Modifie le niveau de détail de l'affichage.
	Déplace la ligne sélectionnée d'une position vers le haut.
	Déplace la ligne sélectionnée d'une position vers le bas.

8 Monitor

Le Moniteur SPORT permet de suivre un tournoi en cours et d'afficher, au choix :

- les rencontres en cours ;
- un tableau du tournoi ;
- un classement.

Le moniteur permet de suivre le déroulement du tournoi sur un second écran. Il n'est toutefois pas possible d'y effectuer des modifications, telles que la saisie des résultats. Tous les écrans affichés peuvent également être imprimés.

Il est également recommandé de projeter le moniteur sur un grand écran ou un vidéoprojecteur. Les participants sont ainsi informés en permanence de l'évolution du tournoi. Cette solution permet de réduire les demandes d'information adressées à la direction du tournoi ainsi que le nombre d'impressions nécessaires.

Le moniteur peut afficher successivement différentes vues.

Pour cela, les vues souhaitées sont sélectionnées à l'aide du bouton circulaire  correspondant. Une fois cette sélection effectuée, le moniteur bascule automatiquement d'une vue à l'autre selon l'intervalle défini dans les paramètres du tournoi.

Le moniteur relit régulièrement le fichier de sauvegarde du tournoi (.SPO).

L'intervalle d'actualisation peut être configuré dans les paramètres du moniteur sur une durée comprise entre 10 secondes et 1 heure.

Afin d'assurer un fonctionnement correct avec Tournement Manager, l'intervalle de sauvegarde automatique défini dans Tournement Manager doit être adapté en conséquence.