

Code couleur : par la suite, les termes en **vert** correspondent aux actions à effectuer à la souris, ceux en **rouge** à ce que vous devez taper au clavier.

Table des matières

Onglet « Accueil »	2
Reprise de vos derniers tournois	2
Prochains tournois	2
Détails d'une épreuve	2
Menu « Fichier » : sauvegarde, restauration d'une épreuve	2
Onglet « Inscription »	3
Déclaration des tables fixes	3
Onglet « Attribution »	4
Place des joueurs en table fixe	4
Attribution automatique de l'ensemble des numéros de table	4
Modification manuelle de la liste des attributions	4
Onglet « Résultats »	5
Importation des scores en fin de partie depuis Arbitrage	5
Modification manuelle de scores	6
Vue tableur	6
Validation des scores et parties suivantes	6
Onglet « Impressions »	6
Onglet « Événements(s) / Finances »	7
Menu « Résultats »	7
Envoyer les résultats par Internet	7
Exporter les résultats (.db)	7
Exporter les résultats (.csv)	7

Lancez le module « DupliGest » (DG dans ce document). Il a été installé avec DupliTop 9.

Pour utiliser le logiciel vous devez être arbitre et vous connecter au premier lancement. Par la suite il vous suffira de cliquer sur votre **NOM** qui apparaîtra en tant que « **Dernière connexion** ».

La fenêtre de DG propose 6 onglets (Accueil, Inscription...). Le nom de l'onglet actif est sur fond rouge.

Pour améliorer le confort d'utilisation, on peut régler la taille de police utilisée via le menu **Outils/Options générales**. **Faire coulisser** le curseur rond, ou bien **cliquer dessus** et ajuster la valeur à l'aide des touches **Flèche gauche** et **Flèche droite**. Le changement est opéré en direct.

Onglet « Accueil »

Reprise de vos derniers tournois

La partie gauche de l'écran affiche les épreuves déjà gérées (au moins partiellement...) sur votre ordi. En haut les tournois locaux, en bas les épreuves par centre.

Un clic sur une ligne ouvre l'épreuve correspondante (la ligne ciblée s'affiche sur fond bleu).

Si une épreuve a été sauvegardée précédemment (voir ci-dessous), on peut la refaire apparaître via **Fichier/Restaurer un tournoi**. Cela ouvre l'épreuve et affiche ses détails.

Prochains tournois

La partie droite propose les prochaines épreuves disponibles au calendrier :

- en haut les tournois locaux, que l'on peut filtrer par Fédé, par Comité et par Type (Individuel ou Paires) en cliquant sur l'élément voulu de la liste déroulante. La fédé et le comité de l'utilisateur sont sélectionnés par défaut ;
- en bas les épreuves par centre (le « code centre » à renseigner est fourni par la fédé en temps utile).

Les largeurs des parties gauche et droite peuvent s'ajuster **en déplaçant la barre séparatrice**.

Détails d'une épreuve

Dès qu'une épreuve est sélectionnée (ancienne ou nouvelle), l'onglet « Accueil » affiche un certain nombre d'informations dans divers cadres.

Le pied de page rappelle le nombre de places déclaré sur le calendrier fédéral, ainsi que le numéro de la première table (en général 1 !). On peut **modifier ces valeurs** directement dans les zones de saisie, sans oublier de **Valider** les changements.

Le **bouton Revenir aux tournois** en bas à droite permet de revenir à la sélection de l'épreuve.

Menu « Fichier » : sauvegarde, restauration d'une épreuve

À tout moment, lorsqu'une épreuve est ouverte, on peut la sauvegarder dans un fichier .db indépendant, via le menu **Fichier/Sauvegarder le tournoi**.

Cela est possible depuis n'importe quel onglet.

On peut ensuite récupérer les données par **Fichier/Restaurer un tournoi**, par exemple pour transférer les données vers un autre ordinateur... La restauration ne peut se faire qu'à condition qu'aucun tournoi ne soit ouvert ; si besoin exécuter au préalable **Fichier/Fermer le tournoi**, commande qui conserve les données dans la base : à la prochaine ouverture de DG, le tournoi ainsi fermé apparaîtra dans la colonne de gauche et pourra être rouvert.

A contrario, l'item **Fichier/Supprimer le tournoi** efface les données de la base ! Le tournoi ne sera pas récupérable, sauf s'il a été sauvegardé précédemment.

Onglet « Inscription »

L'inscription des joueurs est similaire à celle du module Arbitrage.

La liste des joueurs déjà inscrits apparaît sous la ligne grise des en-têtes (Joueur, Licence...).

La dernière ligne (bleu ciel si elle est active, blanche sinon) permet d'inscrire un nouveau joueur en tapant les premières lettres de son nom.

Au-dessus de cette liste, se trouve une ligne bleu roi (ne pas confondre les deux bleus !) :

Joueurs inscrits (1 inscrits sur 150 / 0 inscrits en attente)											
Rechercher :		Afficher :		Filtres nouveaux inscrits		Fédération :		Club :			
Joueur	Licence	Série	Catég	Fédé	Club	Pays	Options fixe	Paiement	Commentaire		
<input checked="" type="checkbox"/>	COUVREUR Christian	2276405	2B	S		H14	FR	<input type="checkbox"/>	0 €		
<input type="checkbox"/>	NOM Prénom										

- la zone « Rechercher » et les filtres de la zone « Afficher » sont prévus pour retrouver un joueur inscrit dans une longue liste ;
- les zones « Fédération » et « Club » permettent de filtrer les noms proposés pour une nouvelle inscription, au fur et à mesure que l'on tape les premières lettres du nom (d'abord le club, ensuite le comité, etc.). Les valeurs par défaut sont définies par le club de l'utilisateur, mais on peut les modifier, par exemple pour inscrire une liste de joueurs d'un même club ;
- lors d'une saisie, dans la liste des noms proposés les joueurs titulaires d'une licence Loisir sont étiquetés **LOISIR** et on ne peut pas les inscrire ;
- dans la liste des inscrits, on peut ajuster la largeur des colonnes en **déplaçant** les séparations verticales ;
- la colonne de gauche permet de gérer le statut des joueurs, inscrits ou sur liste d'attente : par défaut, un carré vert indique que le joueur est inscrit. Un clic sur ce carré vert ouvre une fenêtre proposant de **Passer en liste d'attente** le joueur ciblé. Si ce choix est validé, le carré vert devient jaune et affiche le numéro d'ordre sur la liste d'attente (les numéros sont attribués dans l'ordre des mises en liste d'attente et actualisés à chaque changement). Un clic sur un carré jaune ouvre une fenêtre proposant **Inscrire au tournoi** ;
- au fur et à mesure des inscriptions, la ligne bleu marine affichant le nombre de « Joueurs inscrits » rougit progressivement par la gauche, suivant la proportion de joueurs inscrits par rapport à la capacité d'accueil.

Déclaration des tables fixes

Une fois qu'un joueur est inscrit, on peut déclarer qu'il bénéficiera ou pas d'une table fixe depuis cet onglet « Inscription ». La colonne « Options fixe » contient une case à cocher :

- pour **déclarer** un joueur en table fixe, cliquer sur la case blanche de la ligne correspondante ; une fenêtre s'ouvre, proposant divers motifs (Vue, Son...) qui apparaîtront dans la liste des inscrits pour aider au choix de l'emplacement de la table fixe ; on n'est pas obligé de cocher une option et l'on peut en cocher plusieurs ; après validation, la case à cocher est noire et, le cas échéant, chaque option cochée est rappelée par son initiale, à droite de la case noire
- pour **retirer** sa table fixe à un joueur, cliquer sur la case noire de la ligne correspondante ; une fenêtre de confirmation s'ouvre, si l'on clique sur **Oui** la fenêtre se ferme et la case noire est redevenue blanche
- pour **modifier** les options d'une table fixe, cliquer sur la case noire correspondante ; une fenêtre de confirmation s'ouvre, cliquer sur **Non** : la fenêtre de sélection des options apparaît alors, **cocher** les cases voulues et **Valider**. La table fixe est maintenue avec les nouvelles options.

L'**attribution des numéros de table** aux joueurs en table fixe se fait dans l'onglet « Attribution » !

Onglet « Attribution »

À tout moment durant les opérations d'attribution, la barre rouge | bleu marine au-dessous de la barre des onglets affiche le nombre de places disponibles, le nombre de joueurs inscrits et la dernière opération effectuée.

Place des joueurs en table fixe

Si de nouvelles tables fixes ont été déclarées dans l'onglet « Inscription », l'affichage de l'onglet « Attribution » déclenche automatiquement l'ouverture de la fenêtre « Gestion des tables fixes », où l'on voit (en haut) la liste des joueurs inscrits en table fixe.

On peut à tout moment rouvrir ladite fenêtre pour modifier les places des tables fixes, en cliquant en haut à gauche sur **Gestion tables fixes**.

Il faut saisir **manuellement** dans la colonne de droite « N° » un numéro de table pour chaque joueur de la liste, en fonction de la configuration de la salle et des options de table fixe.

Ces numéros seront réservés et l'attribution automatique des places des autres joueurs se fera selon leur classement national sur les numéros restants.

En cas de numéros consécutifs pour plusieurs tables fixes, il est souhaitable de les attribuer également dans l'ordre du classement national, si cela est compatible avec les options...

À la fermeture de cette fenêtre « Gestion des tables fixes », si des modifications ont été faites, DG propose de lancer l'attribution automatique pour les autres joueurs. C'est le choix normal, cliquer sur **Lancer attrib. auto**. En choisissant **Ne rien faire**, on sera amené à lancer plus tard l'attribution automatique...

Attribution automatique de l'ensemble des numéros de table

Pour la première partie, après le placement des éventuels joueurs en table fixe, si l'attribution automatique n'a pas encore été faite, cliquer sur **Attribution automatique**.

La liste des inscrits apparaît, triée par numéro de table. Les tables fixes sont **sur fond jaune**.

Si cette liste est définitive, c'est le moment de l'exporter pour distribuer les joueurs aux arbitres. Pour cela, cliquer sur **Export vers Arbitrage**. Une fenêtre « Exporter vers... » permet de choisir l'emplacement du fichier d'exportation .db.

Modification manuelle de la liste des attributions

Outre la saisie des places des tables fixes (cf. ci-dessus), certaines modifications manuelles peuvent être effectuées directement dans la liste, via les boutons gris présents sur chaque ligne.

- **Libérer table** : supprime de la liste des attributions le joueur inscrit à cette table. Il n'est pas supprimé de la liste des inscrits, mais son statut sur l'onglet « Inscription » est passé à « Supprimé », matérialisé par un carré rouge à gauche de son nom. On peut le réintégrer en cliquant sur ledit carré rouge, ce qui permet de choisir son nouveau statut **Inscrire au tournoi** ou **Passer en liste d'attente**. En cas de réinscription, il faudra lui attribuer une table, en lançant l'attribution automatique ou en utilisant **Ajouter joueur**.
- **Inverser tables** : permet d'échanger les numéros de table de deux joueurs présents dans la liste ; un clic sur **Inverser tables** ouvre une fenêtre « Inverser table n°... » avec le numéro correspondant à la ligne où l'on a cliqué. Il reste à choisir avec qui échanger ce numéro : on peut taper directement le second numéro dans la zone « N° table », ou bien cliquer dans la liste sur la ligne correspondante. On peut taper les premières lettres du nom du second joueur dans la zone « Chercher joueur » pour réduire la liste affichée, avant de cliquer sur la ligne voulue. On termine en cliquant sur **Valider**.

- **Changer joueur** : permet de remplacer le joueur se trouvant à la place correspondant à la ligne sur laquelle on clique. Une fenêtre s'ouvre, « Changement attribution table n°... », permettant de sélectionner le nouveau joueur à cette place. S'il n'y était pas, ce joueur est ajouté à la liste de l'onglet « Inscription » et, dans tous les cas, son statut est passé à « Inscrit au tournoi » (carré vert). S'il était déjà présent à une autre table, un avertissement s'affiche, indiquant son numéro de table (dans ce cas le changement doit commencer par **Inverser tables** !). Quant au joueur remplacé, son statut dans l'onglet « Inscription » passe à « carré rouge ».
- **Ajouter joueur** : permet d'ajouter un joueur à la table (libre !) correspondant à la ligne sur laquelle on clique. Une fenêtre s'ouvre, « Changement attribution table n°... », permettant de sélectionner le nouveau joueur à cette place. S'il n'y était pas, ce joueur est ajouté à la liste de l'onglet « Inscription » et, dans tous les cas, son statut est passé à « Inscrit au tournoi » (carré vert). S'il était déjà présent à une autre table, celle-ci est libérée.

Attention ! Si l'on a modifié manuellement l'attribution des places, certains changements seront perdus si l'on clique sur **Attribution automatique** !

Lorsque les places définitives sont attribuées, penser à **Export vers Arbitrage**.

Choisir l'emplacement du fichier .db qui est créé de façon à le retrouver facilement pour le faire passer aux arbitres (on peut définir un dossier par défaut pour l'export via le menu **Outils/Options générales/Fichiers**). Pour éviter les confusions, le nom du fichier contient le nom de l'épreuve et le numéro de la partie.

Noter que, dans le module Arbitrage, il faut :

- pour la P1, débiter une nouvelle partie de **Tournoi homologué**, sélectionner le bon tournoi et l'option **Inscription via fichier de DupliGest (.db)** (en cas d'erreur sur la sélection du tournoi, celle-ci sera corrigée au moment de l'importation de la liste des joueurs car les infos sont récupérées dans le fichier .db) ;
- pour les parties suivantes, passer par le menu **Partie/Débiter la partie N** et choisir, selon le cas, soit **Inscription via fichier de DupliGest (.db)**, soit **Conserver les joueurs de la partie actuelle**.

Onglet « Résultats »

Pour une épreuve où les ordis de tous les arbitres sont en mesure d'exporter leurs résultats par Internet vers le serveur de la Fédé, la fin de cette section est sans objet !

Importation des scores en fin de partie depuis Arbitrage

À la fin de la P1, récupérer auprès de chaque arbitre, dans le module Arbitrage, le fichier des scores de ses joueurs, obtenu via le menu **Fichier/DupliGest/Exporter les résultats (.db)**, typiquement sur une clé USB.

Le nom du fichier contient le nom de l'épreuve, le numéro de la partie et les tables arbitrées (si une table vide est restée en fin de liste dans Arbitrage, son numéro est pris en compte mais cela ne crée pas de conflit avec le même numéro de table présent chez l'arbitre suivant !).

Pour gagner du temps, on peut regrouper les fichiers de tous les arbitres dans un même dossier, ce qui permet au passage de vérifier que les numéros de table s'enchaînent bien et que l'on a tous les scores. On peut définir un dossier par défaut pour l'import via le menu **Outils/Options générales/Fichiers**.

Revenir à DupliGest, onglet « Résultats » et cliquer sur **Importer résultats**.

Une fenêtre « Ouvrir » apparaît :

- afficher le dossier où sont stockés les fichiers .db collectés ci-dessus (si c'est une clé USB, on peut la retrouver tout en bas de la colonne de gauche, dans la section « Ce PC ») ;
- sélectionner les fichiers à importer : pour sélectionner plusieurs fichiers consécutifs dans la liste, faire un clic gauche sur le premier, puis maintenir la touche Maj enfoncé et faire un clic gauche sur le dernier. Les noms de tous les fichiers ainsi sélectionnés doivent apparaître en bas dans la zone « Nom du fichier ». Cliquer alors sur Ouvrir : la fenêtre se ferme et les scores importés doivent apparaître dans la liste des joueurs, triée par numéro de table dans l'onglet « Résultats ». Le bilan de l'importation est affiché dans une petite fenêtre « Import réussi ». En cas de message d'erreur, voir ci-dessous...

Le nombre de scores saisis s'affiche en haut, à droite du « Top de la partie » qui a aussi été importé ;

- s'il manque des scores, deux possibilités :
 - récupérer le ou les fichiers chez les arbitres des tables manquantes et importer les scores comme ci-dessus ;
 - saisir manuellement les scores manquants dans la colonne « Score », en cliquant dans la cellule à modifier et en tapant simplement le nouveau score.

Modification manuelle de scores

On peut modifier directement une valeur dans la colonne « Score » de la ligne du joueur concerné. Pour retrouver rapidement un joueur, on peut taper le début de son nom dans la zone « Joueur » ou son numéro de table dans la zone « Table » !

Vue tableur

Une autre méthode pour rectifier un score consiste à retoucher la feuille d'arbitrage (qui a été importée en même temps que les scores), notamment pour prendre en compte une remarque du double arbitrage... Pour cela, cliquer sur **Vue tableur** et naviguer dans la feuille d'arbitrage qui s'affiche. On peut saisir des infos dans la zone « Rechercher » pour atteindre le coup concerné.

Pour revenir à l'affichage de la liste des scores, cliquer sur **Vue simplifiée**.

Validation des scores et parties suivantes

Le moment venu, cliquer sur **Valider la partie n°1**.

DG bascule alors vers l'onglet « Attribution », qui affiche maintenant les places pour la P2. Deux choix possibles :

- *si les joueurs ne changent pas de place*, cliquez sur **Reprise attribution précédente**. Les arbitres pourront alors choisir dans Arbitrage **Conserver les joueurs de la partie actuelle** ;
- *si les joueurs changent de place*, cliquez sur **Attribution automatique**. Il faudra alors refaire **Export vers Arbitrage** pour distribuer la nouvelle liste aux arbitres comme à la P1 ; pensez dans ce cas à imprimer et afficher les nouveaux numéros de table.

Il est alors temps de procéder aux impressions utiles, cf. ci-dessous.

Et ainsi de suite pour les parties suivantes...

Onglet « Impressions »

Les intitulés sont suffisamment explicites : cliquer à gauche sur le type d'impression souhaité et choisir éventuellement à droite les options.

Il est conseillé de cliquer d'abord sur Aperçu avant de lancer l'impression.

Noter qu'il existe aussi un menu « **Impression** » qui propose les options les plus courantes.

Onglet « Événements(s) / Finances »

L'événement par défaut est le tournoi lui-même !

Cet onglet permet de gérer les finances en indiquant pour chaque joueur ce qu'il a payé et en ajoutant éventuellement un commentaire.

On peut sélectionner plusieurs joueurs avant la Saisie paiement sélection ou la Saisie commentaire sélection. La valeur saisie est alors affectée à tous les joueurs sélectionnés.

La sélection d'un joueur se fait en cochant le carré dans la colonne de gauche de sa ligne.

Il est possible de créer d'autres événements (repas, etc.) pour gérer les finances associées, avec si besoin une autre liste d'inscrits.

Menu « Résultats »

Envoyer les résultats par Internet

Cette option permet d'envoyer directement les résultats d'une partie ou du tournoi complet sur le serveur de la Fédé. Il faut pour cela disposer du « code DupliGest » fourni au préalable par la Fédé, avec les consignes adéquates.

Pour les épreuves par centre ou les multiplex, c'est le serveur qui se charge de fusionner les résultats des différents centres.

Exporter les résultats (.db)

Cette option crée un fichier destiné à être envoyé par mél à la Fédé, contenant les résultats de l'épreuve.

Exporter les résultats (.csv)

Cette option crée un fichier .csv contenant les résultats de l'épreuve, facile à ouvrir avec un tableur (par exemple Libre Office Calc ou Microsoft Excel).

Cela permet aux organisateurs d'exploiter à leur guise les données.