



# Pétanque+

*Manuel d'utilisation*

**Concours, inscriptions, tirages, parties, scores, analyses et classements**

Élément	Description
Version	1.0 - guide utilisateur FR
Public	Organisateurs de concours, responsables de clubs et personnes chargées de la table de marque

# Sommaire

---

Présentation générale .....	4
À qui s'adresse le logiciel .....	4
Vue d'ensemble du déroulement.....	5
Premiers pas .....	6
Ouvrir, créer et sauvegarder.....	6
Comprendre l'écran principal.....	6
Concepts importants .....	7
Concours, joueurs, équipes et parties.....	7
Rôles des joueurs.....	7
Joueurs fictifs et cas impairs .....	7
Créer et paramétrer un concours.....	8
Onglet Configuration générale .....	8
Réglages à valider avant le premier tirage.....	8
Joueurs enregistrés et clubs .....	9
Onglet Joueurs enregistrés .....	9
Ajouter ou modifier un joueur .....	10
Onglet Clubs .....	11
Inscriptions et équipes.....	12
Onglet Inscriptions.....	12
Équipes classiques.....	13
Remplacer un joueur .....	13
Types et formats de concours.....	14
Mêlée tournante.....	14
Périmètre et transparence .....	14
Tirages et contraintes .....	14
Classique par poules.....	15
4 parties GG/PP.....	16
Marathon.....	17
Guide par onglet.....	18
Configuration générale .....	18
Joueurs enregistrés .....	18
Clubs.....	19
Inscriptions.....	19
Parties.....	20
Analyse .....	21
Classement.....	22
Fenêtres et options.....	23

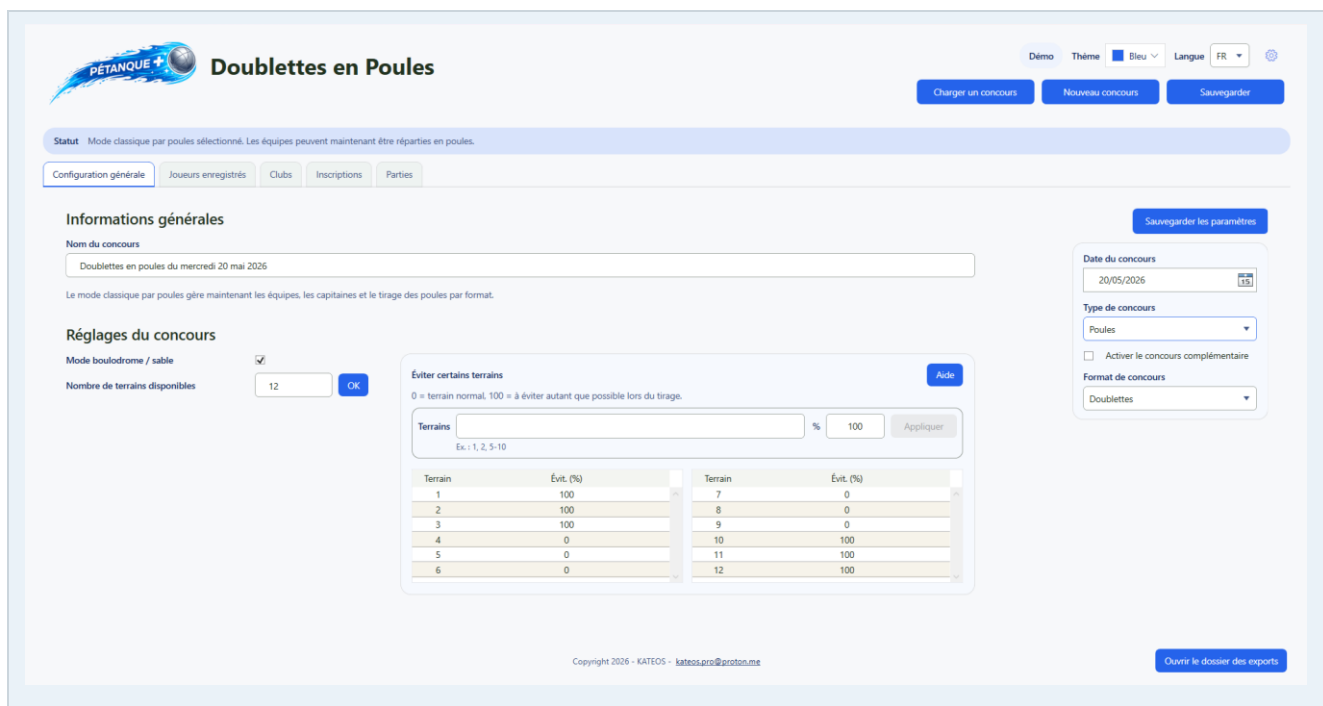
Paramètres de l'application .....	23
Thèmes et langue .....	23
Fenêtres d'édition .....	24
Déroulé complet d'un concours.....	25
Exemple : mêlée tournante.....	25
Exemple : classique par poules.....	26
Exports et impressions .....	27
Cas particuliers et dépannage .....	28
Avant de poursuivre après une correction .....	28
Annexes.....	29
Glossaire.....	29
Checklist jour de concours .....	29

## Présentation générale

Pétanque+ est un logiciel desktop destiné à organiser et suivre des concours de pétanque. Il centralise les informations du concours, les joueurs, les clubs, les équipes, les tirages, les scores, les analyses et les classements dans une même application.

L'objectif principal est de simplifier le travail de l'organisateur : préparer le concours, lancer les parties, saisir les résultats, contrôler les anomalies et produire les documents utiles pour l'affichage ou l'impression.

L'application répond aussi à un besoin de transparence dans l'organisation des mêlées tournantes : elle aide à suivre les répétitions de partenaires, d'adversaires et de terrains, dans les limites mathématiques imposées par le nombre de joueurs, de parties et de terrains.



The screenshot shows the 'Doublettes en Poules' configuration screen. It includes a top navigation bar with 'Charger un concours', 'Nouveau concours', and 'Sauvegarder' buttons. A status bar indicates 'Mode classique par poules sélectionné'. Below are tabs for 'Configuration générale', 'Joueurs enregistrés', 'Clubs', 'Inscriptions', and 'Parties'. The main area is divided into 'Informations générales' and 'Réglages du concours'. The 'Informations générales' section has a text field for 'Nom du concours' (filled with 'Doublettes en poules du mercredi 20 mai 2026') and a 'Date du concours' field (filled with '20/05/2026'). The 'Réglages du concours' section includes a checked 'Mode boudrome / sable' option, a 'Nombre de terrains disponibles' field (filled with '12'), and an 'Éviter certains terrains' section with a table of terrain avoidance percentages.

Terrain	Évit. (%)	Terrain	Évit. (%)
1	100	7	0
2	100	8	0
3	100	9	0
4	0	10	100
5	0	11	100
6	0	12	100

### À qui s'adresse le logiciel

- Aux clubs qui organisent des concours internes ou officiels.
- Aux organisateurs qui souhaitent éviter les tirages manuels et les erreurs de score.
- Aux personnes qui tiennent la table de marque pendant la journée.
- Aux utilisateurs qui veulent conserver un historique de concours et de classements.

Cadre d'évolution : Pétanque+ est proposée comme une solution standard et évolutive. Les suggestions et demandes spécifiques peuvent être étudiées, sans constituer un engagement automatique de mise en œuvre. Certaines adaptations peuvent faire l'objet d'une prestation complémentaire.

#### Principe de lecture

La documentation est écrite comme un manuel utilisateur. Elle explique quoi faire, dans quel ordre, et quels contrôles effectuer avant de passer à l'étape suivante.

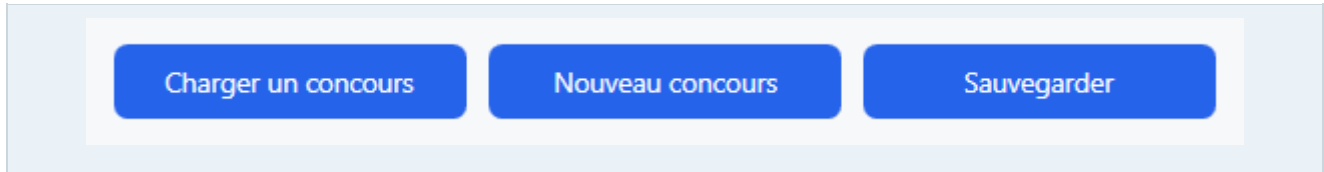
## Vue d'ensemble du déroulement

1. Créer ou ouvrir un concours.
2. Renseigner les paramètres généraux : type, format, date, nombre de parties et terrains.
3. Préparer les joueurs, les clubs et les équipes selon le type de concours.
4. Générer le tirage ou les poules.
5. Saisir les scores après chaque partie.
6. Actualiser le classement, exporter les documents utiles et archiver si nécessaire.

## Premiers pas

### Ouvrir, créer et sauvegarder

La barre supérieure donne accès aux actions de base : charger un concours existant, créer un nouveau concours et enregistrer le concours en cours. Il est conseillé d'enregistrer dès que la configuration principale est validée, puis régulièrement pendant la journée.

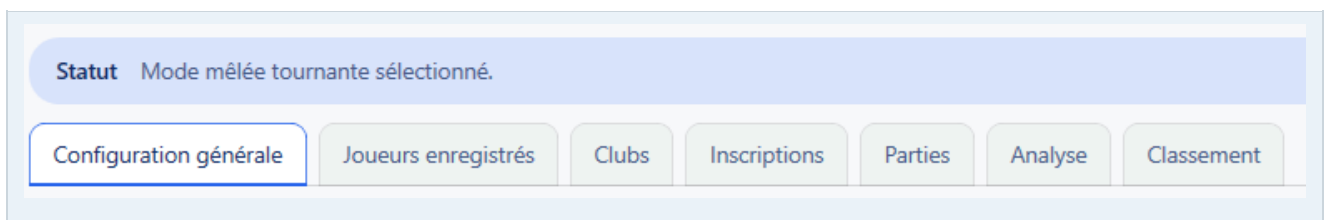


Action	Utilisation
<b>Charger</b>	Ouvre un concours sauvegardé précédemment.
<b>Nouveau concours</b>	Réinitialise le travail en cours et prépare un nouveau concours.
<b>Enregistrer</b>	Sauvegarde l'état du concours : paramètres, joueurs, équipes, tirages et scores.
<b>Dossier exports</b>	Ouvre l'emplacement où sont créés les fichiers d'impression ou d'export.

### Comprendre l'écran principal

L'écran principal est organisé en onglets. Certains onglets apparaissent ou changent de contenu selon le type de concours sélectionné. Par exemple, un concours classique par poules affiche des zones liées aux poules et aux tableaux finaux, tandis qu'un concours marathon affiche des informations de suivi spécifiques.

- La zone de titre rappelle le concours en cours et son format.
- Le bandeau de statut affiche les messages importants : action réussie, erreur à corriger, tirage généré, score manquant.
- Le sélecteur de thème et le sélecteur de langue permettent d'adapter l'interface.
- L'icône de paramètres ouvre les réglages de licence et d'application.



## Concepts importants

### Concours, joueurs, équipes et parties

Concept	Définition
<b>Concours</b>	Ensemble complet des paramètres, inscriptions, tirages, parties, scores et classements.
<b>Joueur</b>	Personne enregistrée dans la base joueurs, avec son nom, prénom, club, rôle, sexe, force et statut actif.
<b>Équipe</b>	Groupe de un, deux ou trois joueurs selon le format : tête-à-tête, doublette ou tripléte.
<b>Terrain</b>	Emplacement où se déroule une partie. Le logiciel peut tenir compte du nombre de terrains disponibles et des terrains à éviter.
<b>Partie</b>	Tour de jeu généré par le logiciel. Une partie contient plusieurs matchs sur différents terrains.
<b>Score</b>	Résultat saisi pour chaque match. Les scores alimentent ensuite le classement.
<b>Classement</b>	Résultat calculé à partir des parties jouées : victoires, points, points pour, points contre et goal-average.

### Rôles des joueurs

Les rôles permettent d'équilibrer certaines compositions, notamment en doublette, tripléte et marathon. Les rôles principaux sont Pointeur, Milieu et Tireur. Un joueur peut aussi être sans rôle défini si le format ne l'exige pas.

#### Bon réflexe

Plus les fiches joueurs sont complètes, plus les tirages et les rapports d'analyse sont utiles. Les rôles, le sexe et la force servent à détecter les compositions déséquilibrées ou les répartitions à surveiller.

### Joueurs fictifs et cas impairs

Quand le nombre de joueurs ne permet pas de former des équipes complètes, le logiciel peut signaler le problème ou ajouter des joueurs fictifs selon le format. Les joueurs fictifs servent à compléter un tirage, mais ils ne doivent pas être confondus avec de vrais inscrits.

- L'affectation des joueurs fictifs vise à préserver l'équilibre du tirage autant que possible.
- Un même joueur réel ne doit pas être associé plusieurs fois au même fictif lorsque l'algorithme peut l'éviter.
- Le logiciel peut privilégier les confrontations entre équipes comportant un fictif pour limiter l'impact sportif.

# Créer et paramétrer un concours

## Onglet Configuration générale

L'onglet Configuration générale sert à définir le cadre du concours avant de lancer les inscriptions et les tirages. C'est l'onglet à contrôler en priorité au début de la journée.

The screenshot shows the 'Configuration générale' interface with the following elements:

- Navigation tabs:** Configuration générale (selected), Joueurs enregistrés, Clubs, Inscriptions, Parties, Analyse, Classement.
- Informations générales:**
  - Nom du concours: Doublettes mêlées tournantes du mercredi 20 mai 2026
  - Date du concours: 20/05/2026
  - Type de concours: Mêlées tournantes
  - Format de concours: Doublettes
- Réglages du concours:**
  - Mode boulo-drome / sable:
  - Nombre de terrains disponibles: 12
  - Nombre de parties prévus: 1
  - Nombre d'essais de tirage: 300
- Éviter certains terrains:**
  - 0 = terrain normal, 100 = à éviter autant que possible lors du tirage.
  - Input: Terrain: [ ] % 100
  - Table of terrain avoidance settings:

Terrain	Évit. (%)	Terrain	Évit. (%)
1	100	7	0
2	100	8	0
3	100	9	0
4	0	10	100
5	0	11	100
6	0	12	100

Paramètre	Rôle
<b>Nom et date</b>	Identifie le concours dans l'application et dans les exports.
<b>Type de concours</b>	Détermine la logique générale : mêlée tournante, classique par poules, 4 parties GG/PP ou marathon.
<b>Format</b>	Détermine la composition des équipes : tête-à-tête, doublette, triplette, mêlée, personnalisable ou marathon selon le type.
<b>Nombre de parties</b>	Nombre de tours prévus. Le marathon mêlé utilise 9 parties.
<b>Terrains</b>	Nombre de terrains disponibles et gestion des terrains particuliers, comme les terrains sable.
<b>Tentatives de tirage</b>	Nombre d'essais autorisés au moteur de tirage pour trouver une solution satisfaisante.
<b>Équilibrage</b>	Options destinées à améliorer la répartition des forces, des rôles, des terrains ou des adversaires.

## Réglages à valider avant le premier tirage

- Le type et le format correspondent bien au concours réel.
- Le nombre de terrains est suffisant pour le nombre de matchs à lancer.
- Le nombre de parties est correct.
- Les options de terrains sable ou de terrains à éviter sont renseignées si elles sont utilisées.
- Les joueurs et équipes sont prêts avant de générer la première partie.

### Attention

Évitez de modifier le type ou le format après avoir généré des parties. Si un changement est nécessaire, vérifiez ensuite les inscriptions, les parties déjà créées et le classement.

## Joueurs enregistrés et clubs

### Onglet Joueurs enregistrés

L'onglet Joueurs enregistrés contient la base des joueurs connus du logiciel. Cette base sert ensuite aux inscriptions, à la création des équipes classiques et aux exports.


La base joueurs peut être enrichie par import de fichiers externes (n'hésitez pas exporter le modèle d'import, le compléter et l'importer). Après un import, vérifiez les doublons éventuels, les rôles P/M/T, les clubs et le statut actif avant de générer un tirage.

Licence	Nom	Prénom	Nom complet	Club	Type	Sexe	Sociétaire	Actif
DEMO-001	DEMO-ALPHA	Alice	DEMO-ALPHA Alice		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-002	DEMO-BRAVO	Bruno	DEMO-BRAVO Bruno		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-003	DEMO-CHARLIE	Camille	DEMO-CHARLIE Camille		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-004	DEMO-DELTA	David	DEMO-DELTA David		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-005	DEMO-ECHO	Emma	DEMO-ECHO Emma		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-006	DEMO-FOXTROT	Felix	DEMO-FOXTROT Felix		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-007	DEMO-GOLF	Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-008	DEMO-HOTEL	Hugo	DEMO-HOTEL Hugo		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-009	DEMO-INDIA	Ines	DEMO-INDIA Ines		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-010	DEMO-JULIET	Jules	DEMO-JULIET Jules		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-011	DEMO-KILO	Karine	DEMO-KILO Karine		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-012	DEMO-LIMA	Lucas	DEMO-LIMA Lucas		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Champ	Utilisation
<b>Licence</b>	Identifiant utile pour retrouver un joueur et éviter les doublons.
<b>Nom, prénom, nom affiché</b>	Informations utilisées dans les grilles, les tirages, les tickets et les classements.
<b>Club</b>	Rattachement au club, utile pour les filtres, les exports et l'organisation.
<b>Rôle</b>	Pointeur, Milieu, Tireur ou non défini selon les besoins du format.
<b>Sexe</b>	Utilisé par certaines analyses et certains contrôles d'équilibre.
<b>Force</b>	Indication d'équilibrage permettant de répartir les niveaux quand l'option est utilisée.
<b>Actif</b>	Indique si le joueur est disponible pour le concours en cours.

## Ajouter ou modifier un joueur

La fenêtre d'ajout ou de modification permet de renseigner une fiche joueur. Le logiciel normalise certains champs, par exemple le nom en majuscules ou le prénom avec une majuscule initiale.

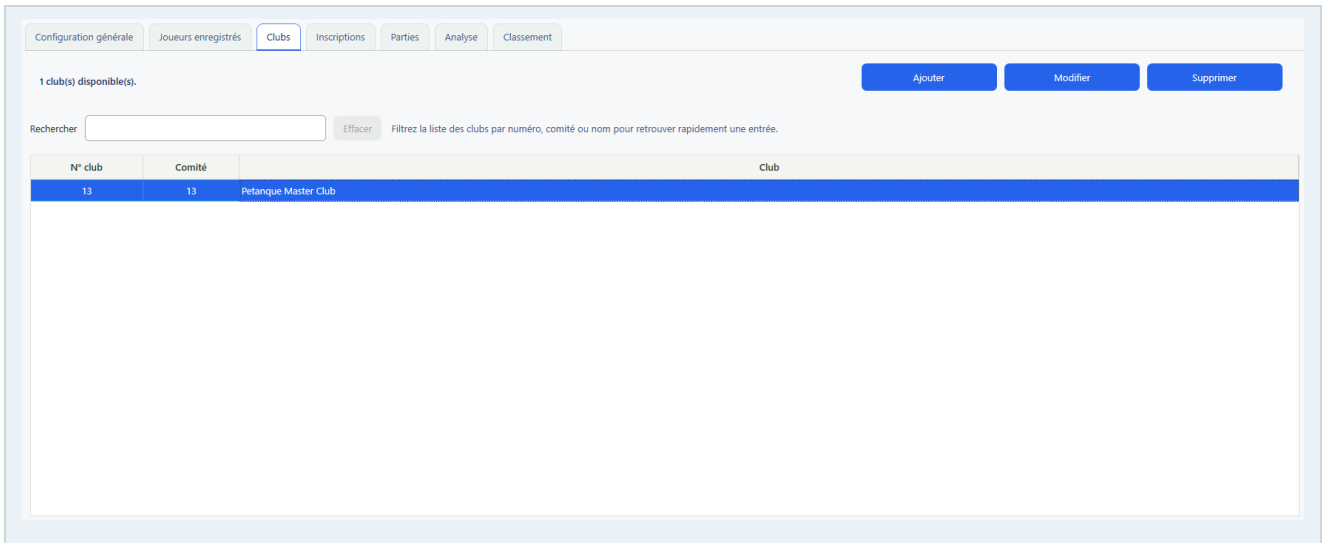


The screenshot shows a window titled "Ajouter un joueur" with a pink header bar. Below the title bar, there is a blue heading: "Renseignez la ligne du nouveau joueur puis cliquez sur Enregistrer." Underneath this heading is a grey text box containing the instruction: "Le joueur est créé inactif par défaut. Le nom passe en majuscules, le prénom est capitalisé automatiquement et le nom complet se remplit tout seul." The main content area is a white rounded rectangle containing several input fields: "Licence" (text input), "Nom" (text input), "Prénom" (text input), "Nom complet" (text input), "Club" (dropdown menu), "Type" (dropdown menu), "Sexe" (dropdown menu), and "Sociétaire" (checkbox). At the bottom right of the white area are two blue buttons: "Annuler" and "Enregistrer".

- Utilisez Ajouter pour créer une nouvelle fiche.
- Utilisez Modifier pour corriger une fiche existante.
- Utilisez Supprimer uniquement si le joueur ne doit plus apparaître dans la base.
- Avant un concours, vérifiez surtout le statut actif, le rôle et le club.

## Onglet Clubs

L'onglet Clubs permet de gérer la liste des clubs disponibles. Les clubs peuvent ensuite être associés aux joueurs et apparaître dans certains exports.



The screenshot shows the 'Clubs' tab in the Pétanque+ application. At the top, there are navigation tabs: 'Configuration générale', 'Joueurs enregistrés', 'Clubs' (selected), 'Inscriptions', 'Parties', 'Analyse', and 'Classement'. Below the tabs, it indicates '1 club(s) disponible(s)'. There are three buttons: 'Ajouter', 'Modifier', and 'Supprimer'. A search bar is present with the text 'Rechercher' and an 'Effacer' button. Below the search bar, there is a table with the following data:

N° club	Comité	Club
13	13	Pétanque Master Club

### À savoir

Supprimer un club peut retirer ce rattachement des joueurs concernés. Il vaut mieux corriger le nom ou le numéro du club lorsque l'entrée doit simplement être ajustée.

# Inscriptions et équipes

## Onglet Inscriptions

L'onglet Inscriptions sert à préparer la liste des participants réellement présents pour le concours. Son contenu varie selon le type de concours sélectionné.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Inscriptions : 12 | Actifs par type : P 6 | M 0 | T 6 | Aucune ligne sélectionnée.

Imprimer les inscriptions
Remplacer un joueur
Supprimer la sélection

Rechercher 
Effacer
Ajouter
Saisissez une licence, un nom ou un prénom pour retrouver un joueur inactif.

Licence	Nom	Prénom	Nom complet	Club	Type	Sexe	Sociétaire
DEMO-001	DEMO-ALPHA	Alice	DEMO-ALPHA Alice		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-002	DEMO-BRAVO	Bruno	DEMO-BRAVO Bruno		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-003	DEMO-CHARLIE	Camille	DEMO-CHARLIE Camille		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-004	DEMO-DELTA	David	DEMO-DELTA David		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-005	DEMO-ECHO	Emma	DEMO-ECHO Emma		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-006	DEMO-FOXTROT	Felix	DEMO-FOXTROT Felix		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-007	DEMO-GOLF	Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-008	DEMO-HOTEL	Hugo	DEMO-HOTEL Hugo		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-009	DEMO-INDIA	Ines	DEMO-INDIA Ines		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-010	DEMO-JULIET	Jules	DEMO-JULIET Jules		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-011	DEMO-KILO	Karine	DEMO-KILO Karine		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-012	DEMO-LIMA	Lucas	DEMO-LIMA Lucas		T	Masculin	<input type="checkbox"/>

Situation	Ce qu'il faut préparer
<b>Mêlée tournante</b>	Les joueurs actifs qui participeront aux tirages successifs.
<b>Concours personnalisable</b>	Les joueurs actifs et les formats de parties prévus.
<b>Classique par poules</b>	Les équipes classiques : tête-à-tête, doublettes, triplettes ou équipes mêlées générées depuis les joueurs actifs.
<b>4 parties GG/PP</b>	Les équipes classiques ou les équipes mêlées générées, selon le format choisi.
<b>Marathon</b>	Les équipes ou joueurs selon le mode retenu, avec une attention particulière aux rôles.

## Équipes classiques

Pour les concours classiques par poules et les concours 4 parties GG/PP, les équipes doivent être prêtes avant de générer les poules ou la première partie. Une équipe incomplète empêche le lancement du tirage.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties

Inscriptions classiques : 4 équipe(s) classique(s) - 8 joueur(s) affecté(s).  
Format courant : 2 joueur(s) par équipe classique.

Exporter les joueurs inscrits
Ajouter une équipe
Modifier
Supprimer

Chaque équipe classique utilise des joueurs de la base. Le capitaine devient le nom affiché au tirage si aucun nom personnalisé n'est saisi.

Rechercher  Effacer Filtrez par numéro d'équipe, nom affiché, capitaine, joueur ou club.

#	Nom affiché	Capitaine	Joueur 1	Joueur 2	Club(s)
1	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-BRAVO Bruno	
2	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-DELTA David	
3	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-FOXTROT Felix	
4	DEMO-GOLF Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle	DEMO-HOTEL Hugo	

- Une même personne ne peut pas apparaître deux fois dans la même équipe.
- Un joueur déjà affecté à une équipe classique ne doit pas être affecté à une autre équipe.
- Le nom personnalisé peut être utilisé pour choisir le nom affiché au tirage.
- Si le nom personnalisé est vide, le capitaine sert de nom d'équipe par défaut.

## Remplacer un joueur

La fenêtre Remplacer un joueur inscrit au concours sert lorsqu'un joueur doit être remplacé. Les parties déjà jouées restent attribuées au joueur remplacé, et le remplaçant est pris en compte à partir de la partie choisie.

- Si aucun score n'est encore saisi pour la partie en cours, le remplacement peut être appliqué immédiatement.
- Si la partie en cours a déjà commencé ou si ses scores doivent être conservés, appliquez le remplacement à partir de la partie suivante.

### Remplacer un joueur inscrit au concours

Les parties déjà jouées restent au joueur remplacé. Le remplaçant sera pris en compte à partir de la partie choisie.

Joueur à remplacer	Licence	Prénom	Nom complet	Type	Début
<input type="text" value="DEMO-ALPHA Alice"/>	<input type="text" value="DEMO-001"/>	<input type="text" value="Alice"/>	<input type="text" value="DEMO-ALPHA Alice"/>	<input type="text" value="P"/>	<input type="text" value="Partie 1"/>
Remplaçant	Licence	Prénom	Nom complet	Type	Sexe
<input type="text" value="DEMO-LIMA Lucas"/>	<input type="text" value="DEMO-012"/>	<input type="text" value="Lucas"/>	<input type="text" value="DEMO-LIMA Lucas"/>	<input type="text" value="T"/>	<input type="text" value="Masculin"/>

Le remplaçant est déjà inscrit au concours.

Annuler Valider

## Types et formats de concours

### Mêlée tournante

La mêlée tournante génère de nouvelles équipes à chaque partie. Elle est adaptée aux concours où les joueurs changent de partenaires et d'adversaires au fil de la journée.

#### Périmètre et transparence

Les concours en mêlées tournantes couvrent les doublettes, les triplettes, le marathon mêlée et les formats personnalisables selon la configuration retenue.

- En bouledrome, le logiciel est adapté aux concours sur terrains numérotés, notamment jusqu'à 24 équipes lorsque l'organisation se fait sur un ensemble de terrains défini.
- En extérieur, il reste utilisable sans limite stricte autre que les contraintes pratiques de joueurs, de terrains et de parties.
- Plusieurs concours peuvent être gérés indépendamment, par exemple doublettes masculines et doublettes féminines.

#### Tirages et contraintes

- Les tirages peuvent être simulés ou relancés tant qu'aucun score n'est saisi sur la partie concernée.
- En concours mixte, le logiciel peut chercher à intégrer une féminine par équipe lorsque cela est mathématiquement possible.
- L'optimisation limite les répétitions de partenaires, d'adversaires et de terrains, sans pouvoir garantir l'absence totale de répétition lorsque les contraintes sont fortes.

Format	Utilisation
<b>Doublettes mêlées tournantes</b>	Format courant : les joueurs sont répartis en doublettes à chaque partie.
<b>Triplettes mêlées tournantes</b>	Même principe, avec des équipes de trois joueurs.
<b>Marathon mêlées tournantes</b>	Format spécifique en 9 parties, avec alternance de triplettes et doublettes selon les rôles.
<b>Personnalisable</b>	Permet de choisir le format de chaque partie : tête-à-tête, doublette ou triplette selon les besoins.

**Date du concours**

**Type de concours**

**Format de concours**

## Classique par poules

Le concours classique par poules regroupe des équipes fixes dans des poules. Les parties de poules permettent de déterminer les équipes qualifiées, puis le logiciel peut préparer les tableaux finaux.

- Formats disponibles : tête-à-tête, doublettes, triplettes, doublettes mêlées et triplettes mêlées.
- Les poules doivent contenir 3 ou 4 équipes.
- La 1re partie peut être relancée tant qu'aucun score n'est saisi.
- Les parties suivantes de poules sont préparées automatiquement à partir des résultats.
- Le tableau principal et le complémentaire dépendent des qualifications.

**Statut** 1re partie générée : 2 match(s) à saisir.

Configuration générale | Joueurs enregistrés | Clubs | Inscriptions | **Parties**

**Relancer la 1re partie**

**Exporter les poules**

Sauvegarder

**Pilotage**

**1re partie - Doublettes**  
Phases de poules en cours : les 2e parties et les barrages se préparent automatiquement poule par poule à chaque sauvegarde des scores. Aucune équipe 100 % club détectée dans ce format.

↳ Répartition des poules  
2 poule(s) générée(s) pour 6 équipe(s) : 2 poule(s) de 3

↳ Phases

↳ Qualifiés des poules

↳ Tableau final

↳ Clubs

**Poules générées**

2 poule(s) générée(s) pour 6 équipe(s) : 2 poule(s) de 3  
Aucune équipe 100 % club détectée dans ce format.

Poule  N° équipe

Membre

Poules | Phases | Qualifiés | Tableau final | Podium

POULE 1 <span style="float: right;">3 équipe(s)</span>	POULE 2 <span style="float: right;">3 équipe(s)</span>
<p><b>2</b> DEMO-CHARLIE Camille DEMO-CHARLIE Camille / DEMO-DELTA David</p>	<p><b>1</b> DEMO-ALPHA Alice DEMO-ALPHA Alice / DEMO-BRAVO Bruno</p>
<p><b>3</b> DEMO-ECHO Emma DEMO-ECHO Emma / DEMO-FOXTROT Felix</p>	<p><b>4</b> DEMO-GOLF Gaelle DEMO-GOLF Gaelle / DEMO-HOTEL Hugo</p>
<p><b>5</b> DEMO-INDIA Ines DEMO-INDIA Ines / DEMO-JULIET Jules</p>	<p><b>6</b> DEMO-KILO Karine DEMO-KILO Karine / DEMO-LIMA Lucas</p>

## 4 parties GG/PP

Le mode 4 parties GG/PP organise quatre parties avec une logique gagnants contre gagnants et perdants contre perdants. Il est adapté aux concours classiques sans phase de tableau final.

Point clé	Explication
<b>Formats</b>	Tête-à-tête, doublettes, triplettes, doublettes mêlées ou triplettes mêlées.
<b>Nombre de parties</b>	Le format prévoit 4 parties.
<b>Préparation</b>	Les parties 2, 3 et 4 sont préparées automatiquement après sauvegarde des résultats précédents.
<b>Podium</b>	Le classement final du format est consultable dans l'onglet Parties, section Podium.

**Statut** 1re partie sauvegardée. Affichage de 2e partie.

Configuration générale | Joueurs enregistrés | Clubs | Inscriptions | **Parties**

Relancer la phase courante

**Exporter la partie courante**

Sauvegarder

**Pilotage**

**2e partie - Doublettes**

2e partie en cours. Les parties suivantes GG/PP se prépareront automatiquement à la sauvegarde des scores. 6 équipe(s) classée(s) après 1 partie(s) complétée(s) sur 4.

Vue d'ensemble GG/PP

Concours GG/PP en cours pour 6 équipe(s).

Phases

**1re partie**

3 match(s) - 3/3 score(s) saisi(s).

Terrain  N° équipe

Membre

Phases | Podium

< 1re partie > Partie 1 sur 2. Partie courante.

**1re partie**

3 match(s) - 3/3 score(s) saisi(s).

Terrain		Équipe A	Scores		Équipe B
T1	1	DEMO-ALPHA Alice	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="2"/>	2 DEMO-CHARLIE Camille
T2	3	DEMO-ECHO Emma	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="2"/>	4 DEMO-GOLF Gaëlle
T3	5	DEMO-INDIA Ines	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="2"/>	6 DEMO-KILO Karine

## Marathon

Le mode Marathon est prévu pour un concours long et structuré. Selon le format choisi, il peut s'appuyer sur des équipes fixes en tête-à-tête, doublettes ou triplettes. Le logiciel contrôle les contraintes liées au nombre d'équipes et aux terrains.

Dans le cas spécifique du marathon mêlées tournantes, l'organisation de référence repose sur 24 pointeurs, 24 milieux et 24 tireurs, avec 9 parties : 3 parties en triplettes, 3 parties en doublettes P/T, M/T et M/P, puis 3 parties en triplettes.

- Le classement marathon peut être calculé par équipe.
- Une victoire à 13 peut rapporter 4 points dans les formats marathon.
- Les tickets de suivi marathon peuvent être imprimés depuis l'onglet Parties.
- Les rôles doivent être particulièrement soignés lorsque le concours utilise des compositions P/M/T.

### Marathon Doublettes

8 parties par défaut

Version d'essai (30 j. restants) | Thème Bleu | Langue FR

Charger un concours
Nouveau concours
Sauvegarder

Statut Partie 2 affichée pour consultation.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Générer partie N° 3

Relancer le tirage

Exporter la partie courante

Sauvegarder

**Pilotage**

**Doublettes - Partie n° 2**

3 terrain(s) affiché(s) - 0 score(s) saisi(s). Partie en cours, vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

**Navigation des parties**

← Partie 2 (courante) →

Partie 2 sur 2. Partie courante.

**Contrôle des occurrences**

Aucune occurrence partenaires/adversaires détectée pour cette partie.

**État global du tirage**

Partie 1 : aucune occurrence.  
Partie 2 : aucune occurrence.  
Bilan global : aucune occurrence

**Doublettes - Partie n° 2**

3 terrain(s) affiché(s) - 0 score(s) saisi(s). Partie en cours, vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

N° équipe

N° terrain

Joueur

Effacer

Terrain	N°	Équipe A	Scores	N°	Équipe B
T76	5	DEMO-INDIA Ines (P)		2	DEMO-CHARLIE Camille (P)
		DEMO-JULIET Jules (T)			DEMO-DELTA David (T)
T192	4	DEMO-GOLF Gaelle (P)		6	DEMO-KILO Karine (P)
		DEMO-HOTEL Hugo (T)			DEMO-LIMA Lucas (T)
T33	1	DEMO-ALPHA Alice (P)		3	DEMO-ECHO Emma (P)
		DEMO-BRAVO Bruno (T)			DEMO-FOXTROT Felix (T)

## Guide par onglet

### Configuration générale

Cet onglet définit le concours. Il doit être vérifié avant tout tirage : type, format, nombre de parties, terrains, options d'équilibrage et paramètres propres au format.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

#### Informations générales

Nom du concours

Le mode Marathon utilise des équipes constituées et propose 8 parties dans le format choisi.

#### Règlages du concours

Mode boulo-drome / sable

Nombre de terrains disponibles  OK

Nombre de parties prévues

**Éviter certains terrains** Aide

0 = terrain normal, 100 = à éviter autant que possible lors du tirage.

Terrains  %  Appliquer

Ex : 1, 2, 5-10

Terrain	Évit. (%)	Terrain	Évit. (%)
1	100	101	0
2	100	102	0
3	100	103	0
4	0	104	0
5	0	105	0
6	0	106	0

Sauvegarder les paramètres

**Date du concours**  
 15

**Type de concours**

**Format de concours**

### Joueurs enregistrés

Cet onglet sert à maintenir la base joueurs. Il ne correspond pas forcément à la liste des joueurs présents au concours : c'est le statut actif et les inscriptions qui déterminent la participation.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Ajouter un joueur
Modifier la sélection
Supprimer la sélection
Vider joueurs

Ajouter équipe
Exporter modèle d'import
Importer les joueurs
Exporter CSV

Rechercher  Effacer

Aucune ligne sélectionnée.  
Joueurs actifs : 0

Licence	Nom	Prénom	Nom complet	Club	Type	Sexe	Sociétaire	Actif
DEMO-001	DEMO-ALPHA	Alice	DEMO-ALPHA Alice		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-002	DEMO-BRAVO	Bruno	DEMO-BRAVO Bruno		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-003	DEMO-CHARLIE	Camille	DEMO-CHARLIE Camille		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-004	DEMO-DELTA	David	DEMO-DELTA David		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-005	DEMO-ECHO	Emma	DEMO-ECHO Emma		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-006	DEMO-FOXTROT	Felix	DEMO-FOXTROT Felix		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-007	DEMO-GOLF	Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-008	DEMO-HOTEL	Hugo	DEMO-HOTEL Hugo		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-009	DEMO-INDIA	Ines	DEMO-INDIA Ines		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-010	DEMO-JULIET	Jules	DEMO-JULIET Jules		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-011	DEMO-KILO	Karine	DEMO-KILO Karine		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-012	DEMO-LIMA	Lucas	DEMO-LIMA Lucas		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Précédent Page 1 / 1 (12 joueurs(s)) Suivant

## Clubs

Cet onglet permet d'ajouter, modifier ou supprimer les clubs connus. Le filtre aide à retrouver rapidement une entrée par numéro, comité ou nom.

## Inscriptions

Cet onglet prépare les participants du concours en cours. Selon le format, il peut afficher une liste de joueurs actifs, une liste d'équipes, ou des outils de génération d'équipes mêlées.

#	Nom affiché	Capitaine	Joueur 1	Joueur 2	Club(s)
1	DEMO-GOLF Gaelle	DEMO-GOLF Gaelle	DEMO-GOLF Gaelle	DEMO-FOXTROT Felix	
2	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-HOTEL Hugo	
3	DEMO-INDIA Ines	DEMO-INDIA Ines	DEMO-INDIA Ines	DEMO-LIMA Lucas	
4	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-DELTA David	
5	DEMO-KILO Karine	DEMO-KILO Karine	DEMO-KILO Karine	DEMO-BRAVO Bruno	
6	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-JULIET Jules	

## Parties

L'onglet Parties est le centre de pilotage pendant le concours. Il permet de générer les tirages, consulter les matchs, saisir les scores, sauvegarder les résultats et naviguer entre les parties ou phases.

Relancer un tirage : un tirage peut être relancé librement tant qu'aucun score n'a été saisi pour la partie affichée. Dès que des scores existent, vérifiez la situation avant toute relance afin de ne pas perdre le suivi du concours.

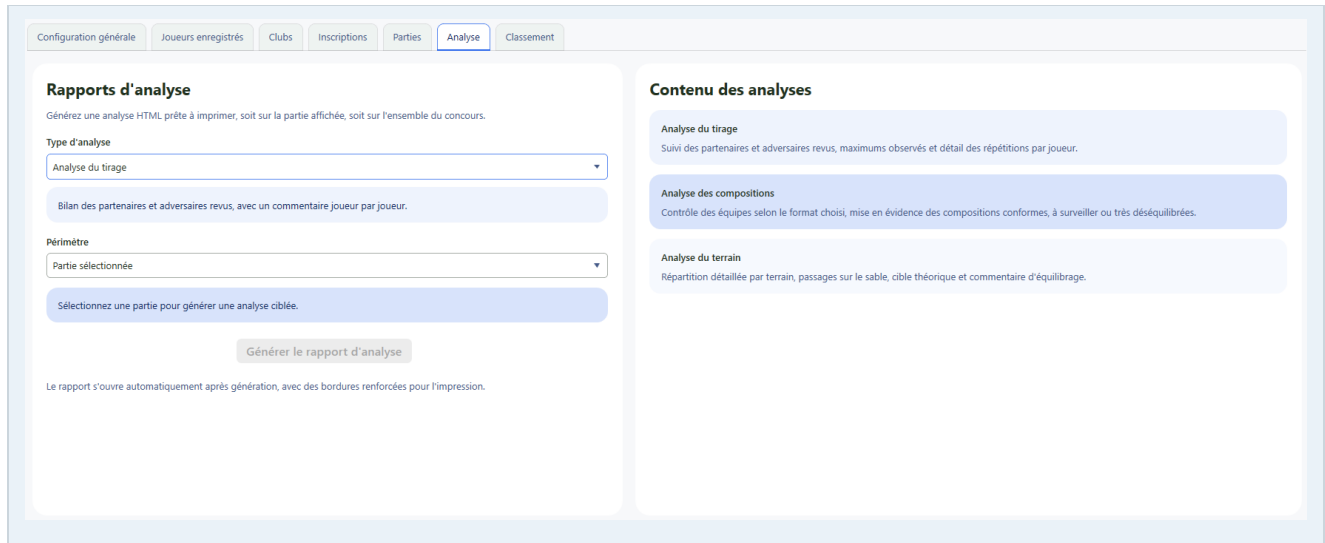
**2e partie**  
2 match(s) - 0/2 score(s) saisi(s).

Poule	Terrain	Équipe A	Scores	Équipe B
POULE 1	T1	2 DEMO-ECHO Emma	<input type="text"/> <input type="text"/>	6 DEMO-CHARLIE Camille
POULE 2	T2	1 DEMO-GOLF Gaelle	<input type="text"/> <input type="text"/>	5 DEMO-KILO Karine

Zone	Utilisation
<b>Pilotage</b>	Boutons pour générer, relancer, sauvegarder ou exporter la vue affichée.
<b>Navigaton</b>	Choix de la partie, de la phase de poule, du tableau ou du format affiché.
<b>Grille des matchs</b>	Liste des terrains, équipes, joueurs et scores à saisir.
<b>Contrôles</b>	Messages sur les répétitions de partenaires, adversaires, terrains ou clubs.
<b>Exports</b>	Impression ou sauvegarde de la vue affichée, tickets marathon selon le format.

## Analyse

L'onglet Analyse (affiché en mode « Marathon » ou « Mêlée tournante ») génère des rapports HTML imprimables. Les analyses peuvent porter sur le tirage, les compositions ou les terrains, soit pour une partie affichée, soit pour l'ensemble du concours.



**Rapports d'analyse**  
Générez une analyse HTML prête à imprimer, soit sur la partie affichée, soit sur l'ensemble du concours.

Type d'analyse  
Analyse du tirage

Bilan des partenaires et adversaires revus, avec un commentaire joueur par joueur.

Périmètre  
Partie sélectionnée

Sélectionnez une partie pour générer une analyse ciblée.

Générer le rapport d'analyse

Le rapport s'ouvre automatiquement après génération, avec des bordures renforcées pour l'impression.

**Contenu des analyses**

**Analyse du tirage**  
Suivi des partenaires et adversaires revus, maximums observés et détail des répétitions par joueur.

**Analyse des compositions**  
Contrôle des équipes selon le format choisi, mise en évidence des compositions conformes, à surveiller ou très déséquilibrées.

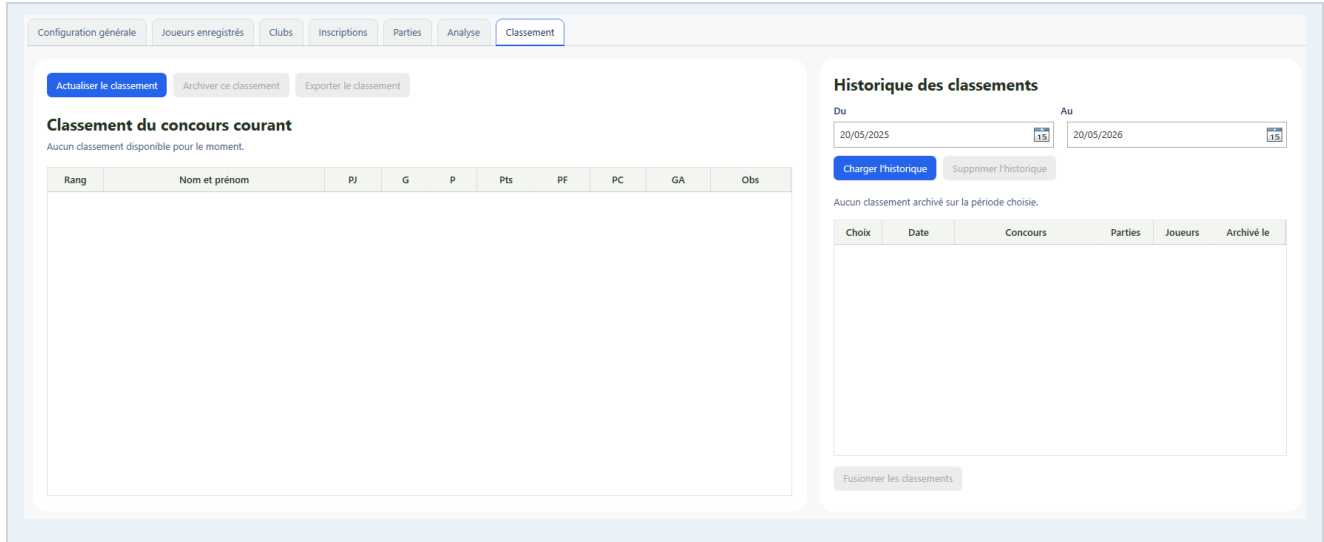
**Analyse du terrain**  
Répartition détaillée par terrain, passages sur le sable, cible théorique et commentaire d'équilibrage.

- Analyse du tirage : partenaires et adversaires revus.
- Analyse des compositions : équilibre des équipes selon le format.
- Analyse du terrain : répartition des passages par terrain et exposition au sable.
- Analyse du tirage : occurrences de partenaires et d'adversaires, sur une partie ou sur l'ensemble du concours.
- Analyse des compositions : respect des rôles P/M/T, équilibre des équipes et points d'attention sur les formats concernés.
- Analyse des terrains : répartition des passages, suivi des terrains particuliers et vision globale par joueur.

## Classement

L'onglet Classement (affiché en mode « Marathon » ou « Mêlée tournante ») affiche le classement courant et l'historique archivé. Il permet de rafraîchir le classement, l'exporter, l'archiver et fusionner des classements archivés sur une période.

Archivage recommandé : l'archivage sécurise les données du concours et permet de constituer des classements cumulés, par exemple pour un challenge annuel ou un but d'honneur.



Colonne	Signification
<b>Rang</b>	Position dans le classement.
<b>Joué</b>	Nombre de parties prises en compte.
<b>Victoires / Défaites</b>	Nombre de résultats gagnés ou perdus.
<b>Points</b>	Points de classement.
<b>Pour / Contre</b>	Points marqués et encaissés.
<b>Goal-average</b>	Différence entre les points pour et les points contre.
<b>Observation</b>	Mention particulière, par exemple ex aequo.

## Fenêtres et options

### Paramètres de l'application



L'icône de paramètres ouvre la fenêtre de réglages. Elle regroupe notamment les informations de licence et certains paramètres généraux de l'application.

#### Paramètres

**Thème par défaut**  
Couleur chargée par défaut au démarrage. Le sélecteur de l'écran principal reste libre pour différencier les concours ouverts.

**Couleur du fond**  
Fond général utilisé par les fenêtres de l'application.

**Licence locale**

**Code machine**  
F9EADF9BE102646F Copier

**Clé d'activation**

Version d'essai active : 30 jour(s) restant(s), jusqu'au 19/06/2026.

Activer sur ce poste

Version 1.0.0

Fermer

### Thèmes et langue

Le sélecteur de thème permet d'adapter la couleur de l'interface. Le sélecteur de langue permet de basculer l'application entre les langues disponibles. Ces réglages n'ont pas d'effet sur les scores ou les tirages.

Thème Bleu Langue FR

## Fenêtres d'édition

Fenêtre	Utilisation
<b>Ajouter / modifier un joueur</b>	Créer ou corriger une fiche joueur.
<b>Ajouter / modifier un club</b>	Créer ou corriger un club.
<b>Ajouter / modifier une équipe</b>	Composer une équipe classique pour les formats concernés.
<b>Remplacer un joueur</b>	Gérer un remplacement à partir d'une partie donnée.
<b>Couleur personnalisée</b>	Créer ou nommer une couleur de thème personnalisée.

# Déroulé complet d'un concours

## Exemple : mêlée tournante

1. Créer un nouveau concours et choisir le type Mêlée tournante.
2. Choisir le format : doublette, triplète, marathon mêlée ou personnalisable.
3. Renseigner le nombre de parties et le nombre de terrains.
4. Aller dans Joueurs enregistrés puis activer les joueurs présents.
5. Vérifier l'onglet Inscriptions.
6. Aller dans Parties et générer la 1re partie.
7. Imprimer ou afficher le tirage.
8. Saisir les scores à la fin de la partie puis sauvegarder.
9. Générer la partie suivante et répéter jusqu'au classement final.
10. Rafraîchir puis exporter le classement.

### Doublettes Mêlées Tournantes

Version d'essai (30 j. restants)
Thème Bleu
Langue FR

Charger un concours
Nouveau concours
Sauvegarder

**Statut** Partie 2 en cours... 1 score(s) sur 3 saisi(s). Vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Générer partie N° 3

Relancer le tirage

Exporter la partie courante

Sauvegarder

**Pilotage**

Doublettes - Partie n° 2

3 terrains(s) affiché(s) - 1 score(s) saisi(s). Partie en cours, vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

**Navigation des parties**

Partie 2 (courante)

Partie 2 sur 2, Partie courante.

**Contrôle des occurrences**

Aucune occurrence partenaires/adversaires détectée pour cette partie.

**État global du tirage**

Partie 1 : aucune occurrence.  
Partie 2 : aucune occurrence.  
Bilan global : aucune occurrence

**Doublettes - Partie n° 2**

N° équipe

N° terrain

Joueur

Effacer

Terrain	N°	Équipe A	Scores		N°	Équipe B
<b>T4</b>	1	DEMO-GOLF Gaelle (P)	13	2	6	DEMO-ALPHA Alice (P)
		DEMO-DELTA David (T)				DEMO-FOXTROT Felix (T)
<b>T6</b>	2	DEMO-INDIA Ines (P)	---	---	3	DEMO-KILO Karine (P)
		DEMO-JULIET Jules (T)				DEMO-LIMA Lucas (T)
<b>T5</b>	4	DEMO-ECHO Emma (P)	---	---	5	DEMO-CHARLIE Camille (P)
		DEMO-HOTEL Hugo (T)				DEMO-BRAVO Bruno (T)

## Exemple : classique par poules

1. Créer un concours classique par poules.
2. Choisir le format des équipes : tête-à-tête, doublettes, triplettes ou mêlée classique.
3. Préparer les équipes dans l'onglet Inscriptions.
4. Générer les poules dans l'onglet Parties.
5. Exporter ou imprimer les poules si nécessaire.
6. Saisir les scores de la 1re partie de poules.
7. Laisser le logiciel préparer les parties suivantes de poules.
8. Vérifier les qualifications.
9. Générer le tableau principal et, si utilisé, le complémentaire.
10. Saisir les scores du tableau final puis exporter le résultat.

**Doublettes en Poules**

Version d'essai (30 j. restants) | Thème ■ Bleu | Langue FR

Charger un concours | Nouveau concours | Sauvegarder

Statut: Finale terminée. Le tableau final est complet.

Configuration générale | Joueurs enregistrés | Clubs | Inscriptions | **Parties**

Relancer le tableau final | Exporter le tableau final | Sauvegarder

**Finale** | 1 match(s) - 1/1 score(s) saisi(s).

Poule: [dropdown] Terrain: [dropdown]  
N° équipe: [dropdown] Membre: [dropdown]

Poules | Phases | Qualifiés | **Tableau final** | Podium

Finale | 1 match(s) - 1/1 score(s) saisi(s).

Terrain	Équipe A	Scores	Équipe B
T1	1 DEMO-ALPHA Alice	3 13	2 DEMO-CHARLIE Camille

**Pilotage**

**Finale - Tableau final**  
Les 3 phases des poules sont générées et complètes. 4 qualifiés connus sur 4 attendus ; 2 poules déjà complètes. Finale terminée. Le tableau final est complet.

- ⊞ Répartition des poules  
2 poules générées pour 6 équipes : 2 poules de 3
- ⊞ Phases
- ⊞ Qualifiés des poules
- ⊞ Tableau final
- ⊞ Clubs

## Exports et impressions

Pétanque+ produit plusieurs documents destinés à l'affichage, à l'impression ou à l'archivage. Les exports sont généralement ouverts automatiquement après génération, lorsque l'application associée est disponible.

Parmi les documents disponibles : feuille d'inscriptions, tirages par partie, analyses, classements et tickets de parties, notamment pour les marathons.

Export	Quand l'utiliser
<b>Vue affichée</b>	Imprimer ou sauvegarder exactement la partie, la phase ou le tableau affiché.
<b>Joueurs inscrits</b>	Contrôler les inscriptions avant le début du concours.
<b>1re partie</b>	Afficher le premier tirage d'un concours classique.
<b>Poules</b>	Afficher la composition des poules.
<b>Résultat du tableau final</b>	Publier les résultats du principal ou du complémentaire.
<b>Classement</b>	Conserver ou imprimer le classement courant.
<b>Rapport d'analyse</b>	Contrôler les tirages, compositions ou terrains.
<b>Tickets marathon</b>	Distribuer ou suivre les tickets d'un concours marathon.

[Ouvrir le dossier des exports](#)

### Fichier déjà ouvert

Si un export Excel est déjà ouvert, fermez le fichier dans Excel avant de relancer l'export. Le logiciel ne peut pas réécrire correctement un fichier verrouillé.

## Cas particuliers et dépannage

Situation	Que faire
<b>Score incorrect</b>	Corriger le score dans l'onglet Parties puis sauvegarder à nouveau. Vérifier ensuite le classement.
<b>Tirage à relancer</b>	Relancer uniquement si la partie courante ne contient pas encore de scores. Si des scores existent, les effacer ou corriger la situation avant de relancer.
<b>Nombre de terrains insuffisant</b>	Augmenter le nombre de terrains ou réduire le nombre de joueurs/équipes à lancer.
<b>Nombre de joueurs incompatible</b>	Contrôler les joueurs actifs ou les équipes complètes. Selon le format, le total doit permettre de former des matchs complets.
<b>Équipe incomplète</b>	Compléter ou supprimer l'équipe avant de générer les poules ou les parties.
<b>Aucune solution de tirage</b>	Relancer le tirage, vérifier les contraintes et contrôler les inscriptions. Trop de contraintes peuvent empêcher une solution.
<b>Remplaçant à partir d'une partie</b>	Utiliser la fenêtre Remplacer un joueur et choisir la partie de début.
<b>Export impossible</b>	Vérifier que le fichier exporté n'est pas déjà ouvert et que le dossier de sauvegarde existe.

### Avant de poursuivre après une correction

- Relire le message de statut affiché par l'application.
- Vérifier la partie ou la phase affichée.
- Actualiser le classement si des scores ont changé.
- Exporter à nouveau uniquement après validation des données.

**Statut** Nombre de terrains insuffisant pour la 1re partie : 2 matchs à lancer pour 1 terrain(s) disponible(s).

## Annexes

### Glossaire

Terme	Définition
<b>GG/PP</b>	Gagnants contre gagnants, perdants contre perdants.
<b>P/M/T</b>	Pointeur, Milieu, Tireur.
<b>Fictif</b>	Joueur ajouté pour compléter un tirage quand le nombre réel de joueurs est incompatible.
<b>Boulodrome</b>	Mode de gestion des terrains utilisé lorsque l'organisation se fait sur un ensemble de terrains numérotés.
<b>Sable</b>	Terrain identifié comme particulier pour analyser la répartition des passages.
<b>Goal-average</b>	Différence entre points marqués et points encaissés.
<b>Complémentaire</b>	Tableau secondaire utilisé en concours classique lorsque l'option est activée.

### Checklist jour de concours

- Le concours est créé avec le bon type et le bon format.
- La date, le nom du concours et le nombre de parties sont corrects.
- Le nombre de terrains disponibles est renseigné.
- Les joueurs présents sont actifs ou les équipes sont complètes.
- Les rôles P/M/T sont renseignés lorsque le format les utilise.
- Un test d'export ou d'impression a été effectué si nécessaire.
- Le fichier de concours est enregistré avant le premier tirage.
- Après chaque partie, les scores sont saisis et sauvegardés avant le tour suivant.

#### Conseil final

Le meilleur moment pour corriger une erreur est avant de générer la partie suivante. Une vérification rapide après chaque sauvegarde évite la plupart des reprises en fin de concours.