



# Mode d'emploi du logiciel « **Tournoi** »





## Présentation

Votre point de vente organise régulièrement des évènements de jeu organisé. Afin de vous aider à organiser des tournois, un logiciel de tournoi, à la fois simple d'utilisation et complet, a été mis au point.

Cette notice est destinée à vous guider pas à pas pour une prise en main rapide de ce logiciel.

Si toutefois quelques point venaient à ne pas être suffisamment clairs ou pour toute autre question sur le fonctionnement de celui-ci, vous pouvez nous contacter du lundi au vendredi, de 10h à 18h, par téléphone au +33 (0)2 35 98 18 63 ou par mail à l'adresse suivante :  
**[carddass@abysssecorp.com](mailto:carddass@abysssecorp.com)**

## 1/ Création de votre base de donnée joueurs :

Avant de débiter un tournoi, il est essentiel de recenser les joueurs de votre point de vente. Pour ce faire, nous sommes en mesure de vous fournir des cartes d'enregistrement pour chacun des jeux sur lesquels nous travaillons.

Une fois ces cartes d'enregistrement complétées par vos joueurs, il vous faudra nous retourner la partie gauche afin que nous puissions valider l'ensemble des renseignements dans la base de donnée principale.

Les seuls renseignements dont vous aurez besoin seront les noms, prénoms et N° de joueurs de chacun des participants au tournoi.

Pour pouvoir ajouter ces joueurs à votre base de donnée, il vous suffira de cliquer sur l'onglet joueurs situé en haut à gauche de la fenêtre principale. Vous y trouverez la commande gestion des joueurs qui vous servira à ajouter et modifier les informations concernant ceux-ci.

Une fois que vous cliquez sur cette commande, un menu apparaîtra avec l'ensemble des joueurs pré-enregistrés.

Sur la droite de ce menu se trouvent deux zones inscriptibles.

La première concerne la modification d'une fiche déjà existante, et la seconde l'ajout d'une nouvelle fiche joueur.

Nous allons commencer par vous expliquer comment utiliser ces deux zones.

### *a) Ajouter un nouveau joueur dans la base de donnée :*

Pour ajouter un nouveau joueur à votre base de donnée, il vous suffit d'entrer son numéro de joueur, inscrit sur sa carte d'enregistrement, dans la zone code. Puis remplissez les champs libres situés en dessous de celle-ci.

Concernant le N° de joueur, la première case correspond aux 3 premières lettres de la nationalité du joueur concerné (BEL pour la Belgique, FRA pour la France et SUI pour la suisse).

Les deux autres cases de saisie du N° de joueur sont les 6 chiffres inscrits sur la carte qu'il possède.

Si par inadvertance vous saisissez un code déjà existant, un message le précisant apparaîtra. Vous devrez alors vérifier si le N° de joueur qu'on vous a fourni est bel et bien le bon, où si le joueur n'est pas d'ores et déjà présent dans votre base de donnée.

Si vous ne connaissez pas le numéro du joueur à ajouter, vous pouvez tout de même lui créer une fiche avec un numéro temporaire. Cela vous permettra d'ajouter le joueur en attendant d'avoir son numéro de joueur réel. Pour ce faire, vous aurez juste à cocher la case numéro temporaire, et un N° de joueur lui sera attribué automatiquement.

Une fois la totalité des renseignements saisis, cliquez sur le bouton ajout fiche. Votre joueur apparaît alors dans la liste des joueurs enregistrés dans votre base de donnée, située dans le volet de gauche de l'écran.

**Gestion des joueurs**

Trier par code  Trier par nom

BEL102-002 - VISSERS KARL  
BEL102-003 - HENDRYCKS STEPHANE  
BEL102-004 - TAHOR FARID  
BEL102-005 - VANDEVORDEN MAXIME  
BEL102-006 - DRUGHAND OLMIER  
BEL102-007 - SOMOGYI MARVIN  
BEL102-008 - VANDELDELDE OLIVER  
BEL102-009 - VANDELDELDE RAPHAEL  
BEL102-010 - GUERRY ETIENNE  
BEL102-011 - JEANMART CANTOR  
BEL102-012 - GONZALEZ SEBASTIEN  
BEL102-013 - BOUFFIOUX LAURENT  
BEL102-014 - GONZALEZ JULIEN  
BEL102-015 - DE TROYER CEDRIC  
FRA000-003 - BERTHOMMIERE LUDOVIC

Code  
Nom  
Prénom  
Maj Fiche

Code  
Nom  
Prénom  
Ajout Fiche

TEMPORAIRE

Supprimer

quitter

### **b) Modifier une fiche déjà existante**

Lorsque vous enregistrez un joueur, vous pouvez modifier après coup sa fiche en cas d'erreur dans la saisie de ses informations, ou si celui-ci avait un numéro temporaire.

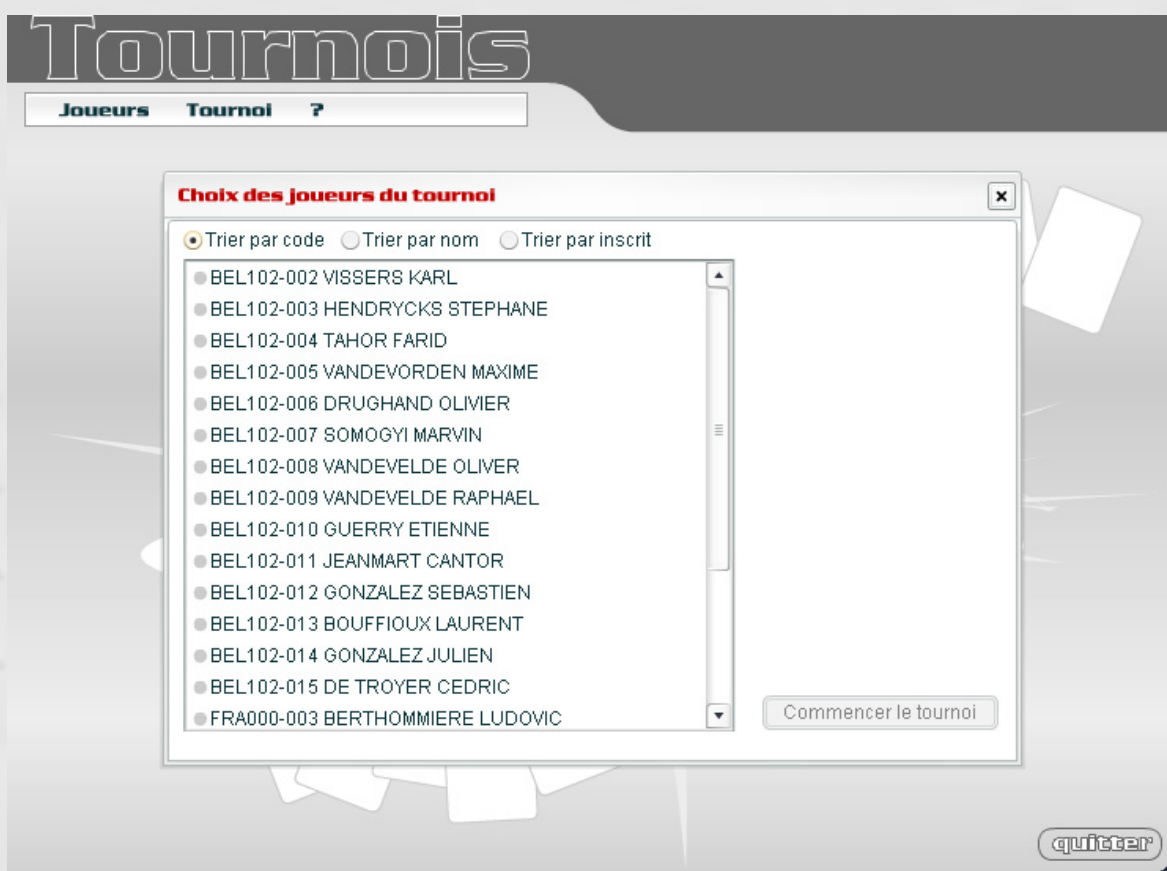
Pour ce faire, il vous suffira tout simplement de cliquer sur son nom situé dans la colonne de gauche, qui représente l'intégralité des joueurs enregistrés dans votre base.

Les informations concernant ce joueur apparaîtront donc dans la fenêtre de modification en haut à droite de la fenêtre principale.

Vous aurez alors juste à modifier les champs souhaités (Nom, Prénom et/ou N° de joueur) puis vous devrez cliquer sur le bouton situé **Maj. fiche** situé juste en dessous.

Une fois tous les joueurs ajoutés à votre base de donnée, vous pouvez refermer la fenêtre de gestion des joueurs.

## 2/ Création d'un nouveau tournoi :



### a) Choix des joueurs du tournoi :

Pour créer un nouveau tournoi, cliquez sur l'**onglet tournoi**, situé à droite de l'onglet joueurs, puis cliquez sur **choix des joueurs du tournoi**.

Une fenêtre avec l'intégralité des joueurs inscrits dans votre base de donnée apparaît alors. Il vous suffit de cliquer une seule fois sur le nom de chaque joueur participant au tournoi pour le sélectionner. Lorsqu'un joueur est sélectionné, le point gris situé juste avant son numéro de joueur devient vert.

En cas d'erreur, vous pouvez retirer un joueur en cliquant une seconde fois sur son nom.

Une fois tous les participants sélectionnés, vous pouvez en cochant la case **trier par inscrits**, vérifier que tous les joueurs sont bien inscrits pour le tournoi.

Dès lors, vous pouvez cliquer sur le bouton **commencer le tournoi**.

## b) Débuter un tournoi :

Dès que vous aurez cliqué sur le bouton commencer le tournoi, le logiciel affichera directement un appariement des joueurs, avec les premiers matchs du tournoi.

Vous avez possibilité de vérifier ainsi une dernière fois que tous les joueurs prévus initialement sont bien inscrits au tournoi.

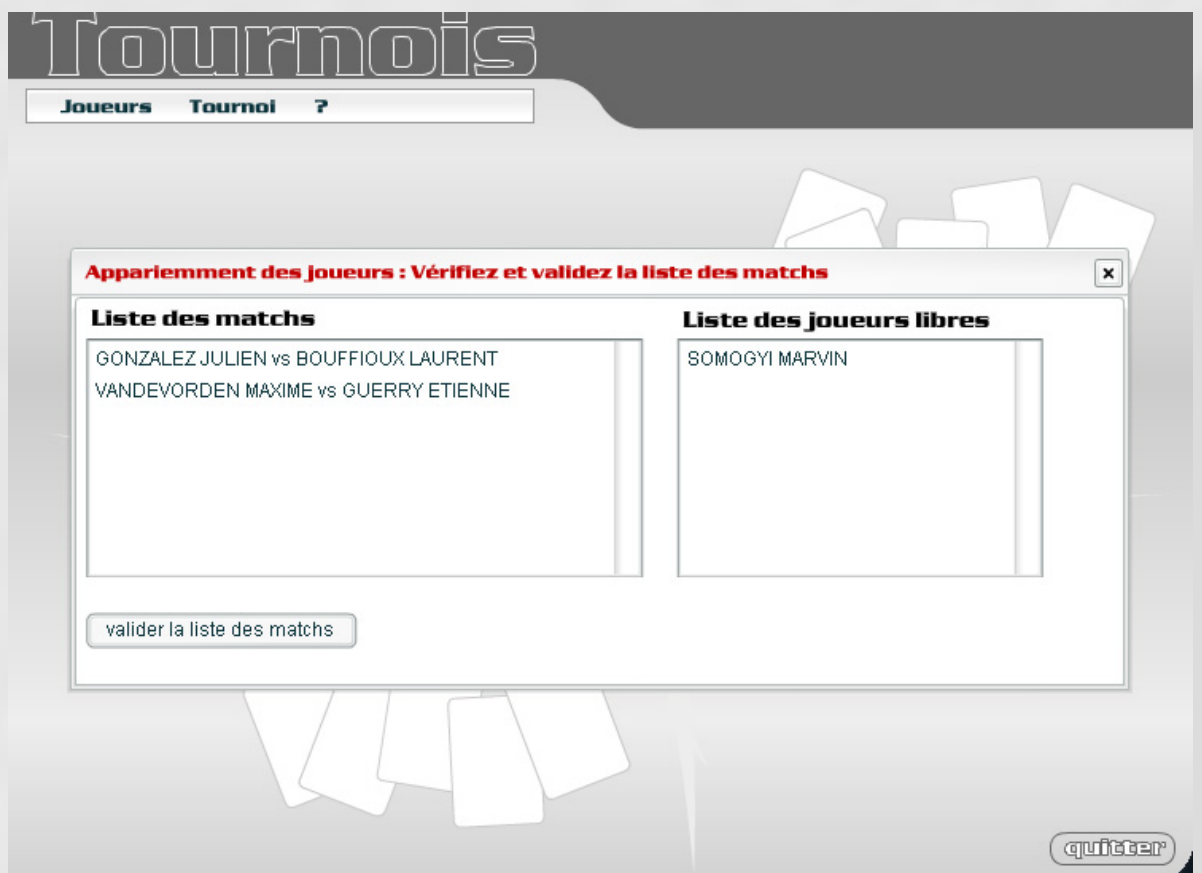
Vous pouvez valider directement ces premiers matchs en cliquant sur le bouton prévu à cet effet.

Néanmoins, vous pouvez également faire un appariement manuel de cette première ronde. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur l'un des match de la colonne Liste des matchs. Les joueurs seront immédiatement reportés dans la colonne Liste des joueurs libres.

Pour apparier les joueurs manuellement une fois que vous avez dissout les matchs prévus, vous avez juste à cliquer dans la Liste des joueurs libres sur les deux joueurs que vous souhaitez voir s'affronter.

Le match apparaîtra alors dans la liste des matchs.

Une fois les premiers appariements créés, vous pouvez cliquer sur le bouton valider la liste des matc



### c) Débuter la première ronde :

Une fois que vous avez cliqué sur le bouton valider la liste des matchs, ces mêmes matchs apparaissent dans une nouvelle fenêtre avec un timer.

Si la liste des matchs qui s'affiche sur cette nouvelle fenêtre présente une anomalie ou ne correspond pas à ceux prévus sur l'écran précédent, vous pouvez les modifier en cliquant sur le bouton apparier. Cela vous mènera directement vers la fenêtre décrite avant celle-ci.

Notez toutefois qu'une fois que vous aurez démarré la ronde, il vous sera impossible de les modifier.

Nous vous conseillons d'imprimer la liste des appariements afin de pouvoir prendre des notes écrites quant aux résultats des différents matchs. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur le bouton prévu à cet effet.

Si vous organisez un tournoi en élimination directe, ou une phase finale d'un tournoi (qui se déroule systématiquement en élimination directe), vous pouvez cocher la case élimination directe.

Ainsi, les joueurs qui perdront leur match seront retiré de la liste des matchs au fur et à mesure du tournoi.

Une fois toutes ces opérations effectuées, cliquez sur démarrer la ronde. Le timer se mettra alors en route.

### d) saisir les résultats et clôturer la ronde :

Au fur et à mesure que les joueurs présents terminent leurs matchs, vous pourrez enregistrer leurs résultats.

Pour enregistrer le résultat d'un match, il vous suffit de cliquer sur ce dernier dans la liste des matchs figurant à gauche de la fenêtre en cours.

Un menu apparaît alors à droite de cette dernière.

Il vous suffit alors de cocher la case correspondant au joueur qui l'emporte sur l'autre.

En cas d'abandon du tournoi par l'un ou l'autre des joueurs, cochez la case correspondant à une victoire par forfait pour le joueur restant en compétition.

Si jamais les deux joueurs d'un même match venaient à ne pas se présenter ou à être exclus du tournoi pour un motif quelconque, vous avez également la possibilité de cocher la case double défaite.

Notez bien que tout joueur déclarant forfait ou subissant une double défaite sera exclu du tournoi et ne pourra pas être réintégré au tournoi en cours.

Une fois tous les résultats saisis, vous pouvez cliquer sur le bouton clôturer la ronde. Le timer s'arrêtera et la fenêtre disparaîtra.



### e) Lancer une nouvelle ronde :

Pour lancer la ronde suivante, cliquez sur l'onglet tournoi de la fenêtre principal, puis sur le bouton nouvelle ronde.

Une nouvelle liste de match s'affiche alors et vous pouvez reprendre l'une après l'autre les étapes décrites en c), d) et e) .

### 3/ clôturer un tournoi :

Une fois les rondes terminées, vous ne pourrez pas enchaîner directement sur la phase finale en élimination directe, sauf si celle-ci prend en compte l'intégralité des joueurs présents sur le tournoi (exemple : vous avez 32 joueurs à votre tournoi et vous souhaitez après 4 rondes faire une phase finale éliminatoire. Il vous suffira d'apparier les rondes suivantes en cochant la case élimination directe).

Vous devez alors clôturer votre tournoi avant de débiter la phase finale.

Pour ce faire, cliquez sur l'onglet tournoi puis sur le bouton export et clôture du tournoi. Un message vous demandant confirmation apparaîtra alors. Une fois clôturé, aucune modification ne pourra plus être apporté au tournoi en cours. Une sauvegarde des résultats sera créée dans le dossier où se trouve le logiciel Tournoi.

Pour ne pas vous tromper lorsque vous devrez upload les résultats de vos tournois, nous vous conseillons de renommer le document texte qui contient les informations concernant ceux-ci.

Un identifiant et un mot de passe vous sont alors demandés. Votre identifiant correspond en fait à votre numéro de joueur/organisateur de tournoi. Concernant le mot de passe, vous pouvez l'obtenir par simple demande auprès de notre équipe du Jeu Organisé aux coordonnées habituelles.

Une fois le tournoi clôturé et exporté, il vous suffit de cliquer sur tournoi puis RAZ du tournoi pour effacer celui-ci du logiciel. La sauvegarde sous document texte ne sera pas effacée pour autant.

Cette dernière manipulation vous permettra de pouvoir lancer un autre tournoi en recommençant toutes les étapes suivies jusqu'ici.

#### **4/ Remonter les informations du tournoi :**

En vue de communiquer facilement les résultats du tournoi, une plateforme pour uploader les fichiers de résultats de tournoi.

La page web vous permettant de remonter les informations de vos tournois est la suivante : <http://www.carddass-tournoi.fr/organi/org-id.asp> .

Toutefois, vous ne pouvez obtenir un identifiant et un mot de passe d'organisateur que si vous remplissez les critères suivants :

- vous êtes le gérant ou un vendeur d'un magasin qui participe aux activités du Jeu Organisé Abyse Corp.  
ou
- vous êtes le président ou un membre d'une association qui organise ponctuellement des tournois dans le cadre de ce même programme de jeu organisé.

Une fois saisis votre identifiant et votre mot de passe, voici les principales étapes que vous aurez à remplir afin d'upload vos résultats de tournois :

### a) sélectionnez le jeu pour lequel vous souhaitez upload un résultat de tournoi :

En haut de la page qui s'affiche une fois votre identifiant et votre mot de passe saisis, un volet roulant apparaît pour choisir le jeu concerné par ce résultat.

Ainsi, vous avez juste à choisir celui pour lequel les résultats de votre tournoi doivent être pris en compte.

### b) Remplissez les champs correspondants au tournoi :

Les champs libre qui apparaissent sur cette page doivent être tous remplis. Le champ « Observations » vous permettra de préciser certaines particularités qui pourraient concerner le tournoi dont il est question.

Nous vous conseillons d'y décrire le type de tournoi dont il s'agit (tournoi classique, qualificatif ou régional) et l'instance précise qui a organisé le tournoi (nom de la boutique ou de l'association, lieu précis éventuel...) ainsi que le nom du jeu.

De plus, si vous avez organisé une phase finale en élimination directe pour votre tournoi, veillez bien à préciser s'il s'agit du fichier de résultat la concernant ou celui concernant les rondes suisses préalables.

Ces précisions sont nécessaires à notre équipe afin de saisir les bonus de points éventuels auxquels les joueurs ont le droit pour ce tournoi.

### c) Sélection des arbitres certifiés :



Lorsque vous organisez un tournoi, il est conseillé de faire appel à un arbitre certifié pour. Si vous n'avez pas passé vous-même un test d'arbitrage de niveau 1 pour le ou les jeux concernés, ou si aucun arbitre certifié n'est disponible sur votre secteur, vous pouvez laisser ce champ libre.

### d) Sélection du fichier de résultats de tournoi :

Cette étape consiste à aller chercher sur le disque dur de votre ordinateur le fichier concernant le tournoi que vous souhaitez upload en cliquant sur le bouton parcourir.

Une fois ce fichier retrouvé et sélectionné, vous pouvez cliquer sur le bouton envoyer pour que votre tournoi soit envoyé directement à l'équipe du jeu organisé.

Ainsi, il est important de vérifier qu'aucune information ne sera erronée au moment de réaliser cette opération.



**Une fois toutes ces étapes remplies et les résultats de votre tournoi transmis à notre équipe du jeu organisé, les membres de celle-ci valideront les résultats. Les résultats seront pris directement en compte pour le classement national. Cependant, le classement en lui-même n'est mis à jour qu'une fois par semaine.**

**Ainsi, même si les résultats des tournois officialisés par ce biais sont validés dès leur réception par l'équipe du jeu organisé Abysse Corp., un temps de mise à jour peut être nécessaire pour que le changement apparaisse dans la partie classement du site.**