LIGUE FRANCOPHONE BELGE DE BADMINTON
Le badminton, partout et pour tous !

Organisation d'un tournoi

Guide complet

Version 2023_03

BOULEVARD DE FRANCE 9A
1420 BRAINE-L'ALLEUD
BELGIQUE

ASSOCIATION SANS BUT LUCRATIF
BE 0419 024 756
IBAN : BE63 0680 6961 5008

www.lfbb.be
secretariat@lfbb.be
+32 2 389 98 22

TABLE DES MATIERES

1. Glossaire 4
2. Introduction 4
3. Logiciel 4
   A. Présentation du programme d'organisation de tournoi 4
   B. Se procurer le logiciel 4
   C. Installer la licence 5
   D. Installation sur Apple 6
4. Fichier tournoi 7
   A. Création d'un nouveau fichier 7
   B. Utiliser le fichier de l'édition précédente 10
   C. Importer les informations 11
   D. Recettes et Dépenses 12
   E. Menu de gauche 12
5. Publication du fichier TP 13
   A. Disponibilités des joueurs 14
6. Inscription des joueurs 16
7. Règles d'inscription des joueurs 17
   A. En simple 17
   B. En double et mixte 17
8. Tableau incomplet 18
   A. Tableau par classement distinct incomplet 18
      a. Encodage dans Badminton Tournament Software 18
   B. Tableau en série incomplet 21
9. Tableau de plus de 16 joueurs/paires 22
10. Tirage au sort 22
   A. Un joueur/une paire ne se retrouve pas dans le tableau 22
      b. 23
11. Publications Fichier TP 23
   A. Quand faut-il publier les regroupements ? 23
12. Poules 24
   A. Sortie de poules 24
   B. Liens dans les tableaux 26

C. Meilleur deuxième dans une poule 29
D. Poule surnuméraire 30
13. Tableau de consolation 31
A. Principes 31
B. Création dans Badminton Tournament Planner 31
C. Informations complémentaires 31
D. Horaires 35
E. Cas de figure 36
14. Horaires 43
A. Introduction 43
B. Nombre de matchs 43
C. Périodes de repos 44
D. Configuration des horaires 44
E. Envoi des heures de matches 51
a. Configuration 51
b. Envoi 54
15. Remplacement et Forfaits 58
A. Application dans Badminton Tournament Planner 58
a. Un joueur est absent et ne peut pas être remplacé ? 58
b. Un joueur/une paire est absent(e) et peut être remplacé (par un joueur/une paire réserve) ? 62
c. Un joueur est absent d'une paire et peut être remplacé (par un joueur réserve) ? 66
d. Comment afficher ces changements en ligne ? 69
16. Déroulement du tournoi 72
17. Afficher les informations du tournois sur des écrans 79
18. Astuces techniques 81
A. Introduction 81
B. Positions finales 81
C. Inscriptions Doubles 83

1. Glossaire

- TP : Tournament Planner (logiciel compétitions)
- BTP : Badminton Tournament Planner (logiciel utilisé pour l'organisation des tournois officiels)
- LFBB : Ligue Francophone Belge de Badminton
- BV : Badminton Vlaanderen

2. Introduction

Vous trouverez dans ce document toutes les informations nécessaires à l'organisation de votre tournoi.

Les captures d'écran ont été effectuées depuis le logiciel Badminton Tournament Planner en Français.

Si vous rencontrez certaines difficultés, n'hésitez pas à envoyer tous les détails au responsable compétitions de la LFBB (Michaël Petre - petre@lfbb.be).

Merci et bon tournoi

3. Logiciel

A. Présentation du programme d'organisation de tournoi

La LFBB oblige l'utilisation du logiciel « Badminton Tournament Planner » ou « Gestion de tournoi » (en français) pour la gestion sportive de votre tournoi.

Ce programme comporte de nombreux avantages pour les clubs organisateurs, parmi les plus importants on peut citer :

- Interaction (publication et inscription) par internet (gain de temps considérable à l'inscription) via le site https://lfbb.tournamentsoftware.com.
- Gestion facile des tableaux (tirage au sort et horaire)
- Présentation claire et précise des informations
- Échanges faciles des informations

B. Se procurer le logiciel

Le programme appartient à la société Hollandaise «Visual Reality ». La mise à jour du programme coûte 89€ par année civile quel que soit le nombre de tournois réalisés.

Il faut d'abord télécharger le programme. Cela se fait depuis le site du fournisseur : https://www.tournamentsoftware.com. Descendez en bas de la page et cliquez sur « Badminton Tournament Planner » ou « Gestion de tournois ». Cliquez ensuite sur "Download" pour afficher et télécharger le logiciel "Badminton Tournament Planner/Gestion de Tournois Badminton" dans la langue désirée.

Ensuite, toujours dans le cadre en haut à gauche, cliquez sur "Order" pour compléter le formulaire de commande du fichier de licence. Il est important de fournir une adresse e-mail valable.

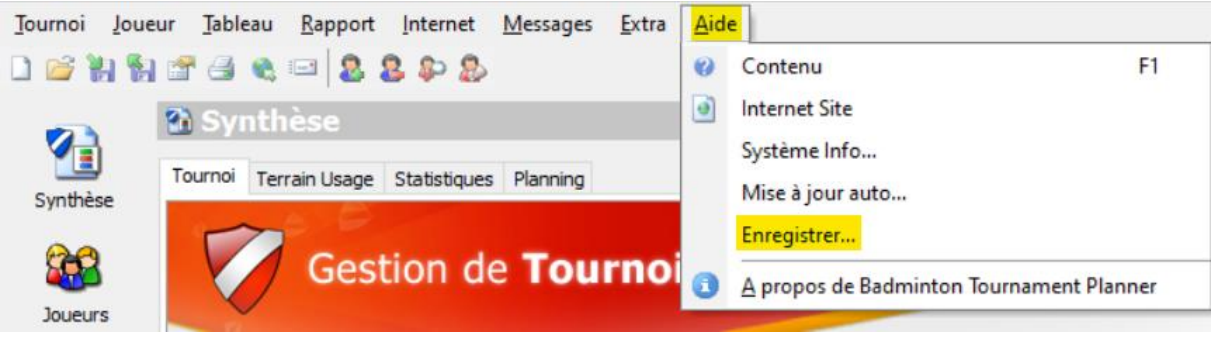
Par la suite, vous recevrez très rapidement un e-mail qui vous confirmera votre demande du programme.

Une fois le paiement effectué, un dernier e-mail vous parviendra avec le fichier de licence tant attendu.

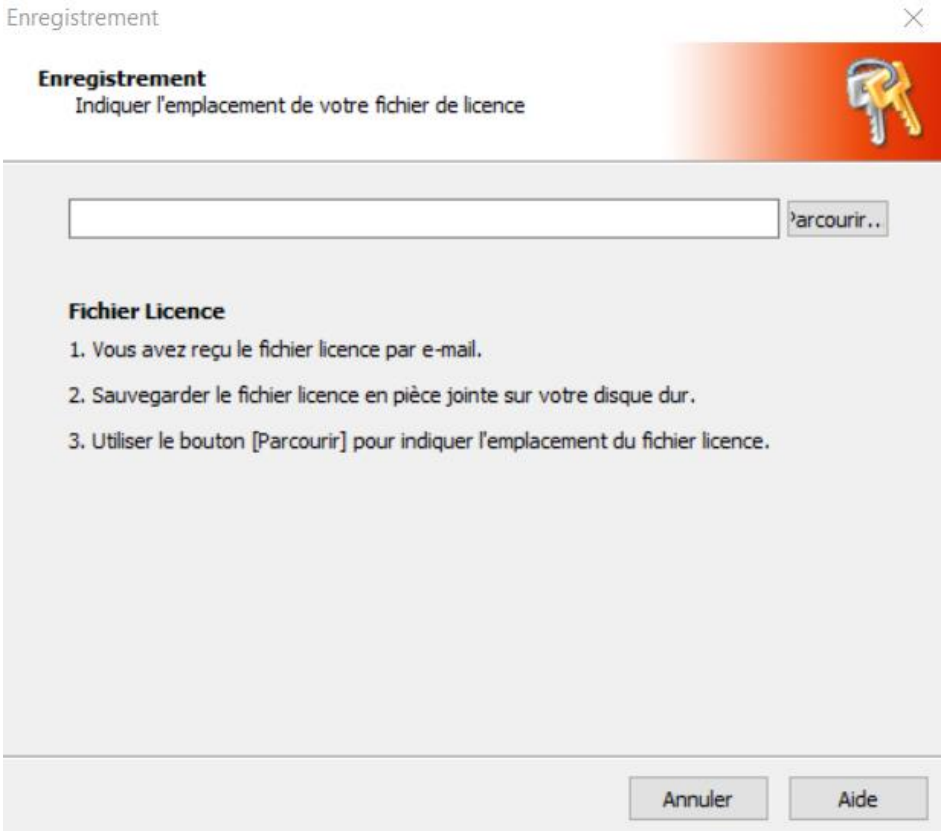
Cliquez ici pour voir la vidéo explicative

C. Installer la licence

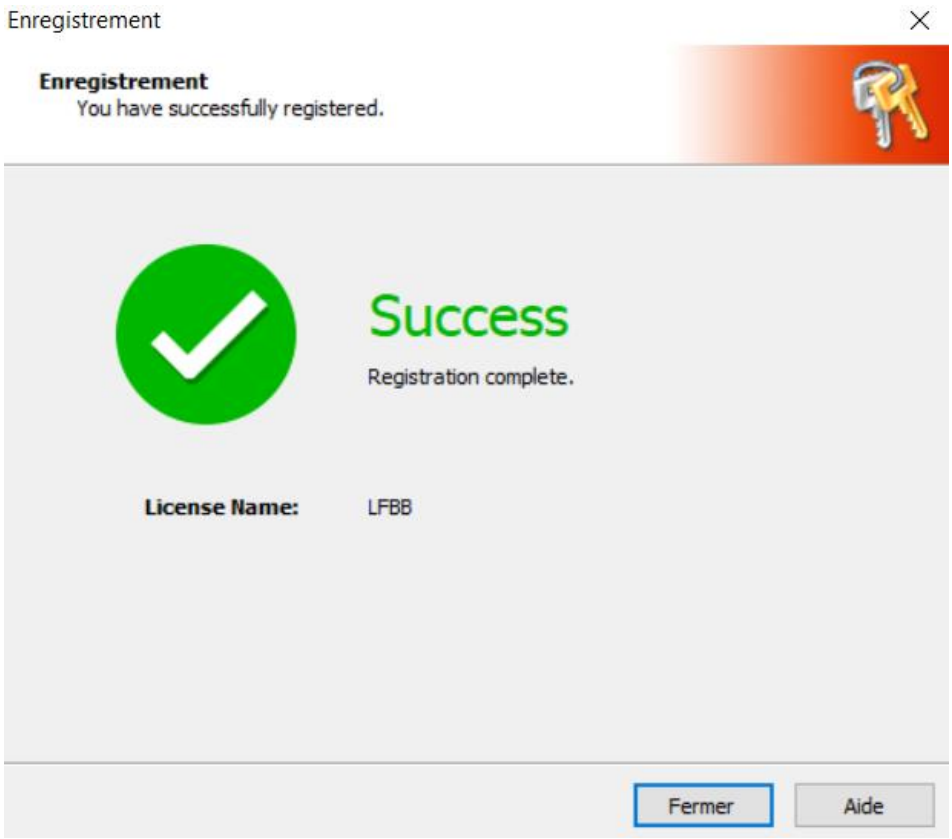
Ouvrez le programme de gestion de tournoi et cliquez ensuite sur « Aide » => Enregistrer :



Sélectionnez la licence :



Vous êtes maintenant prêts à utiliser le programme Badminton Tournament Planner – Gestion de Tournois :



Cliquez ici pour voir la vidéo explicative

D. Installation sur Apple

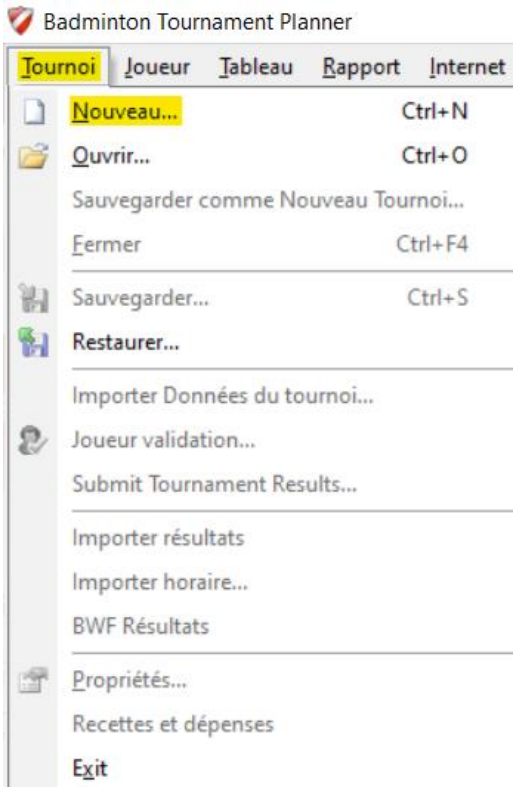
Il est possible d'installer Tournament Planner sur un environnement Windows de votre Mac/Apple. Vous pouvez par exemple utiliser Parallels ou VM Ware.

4. Fichier tournoi

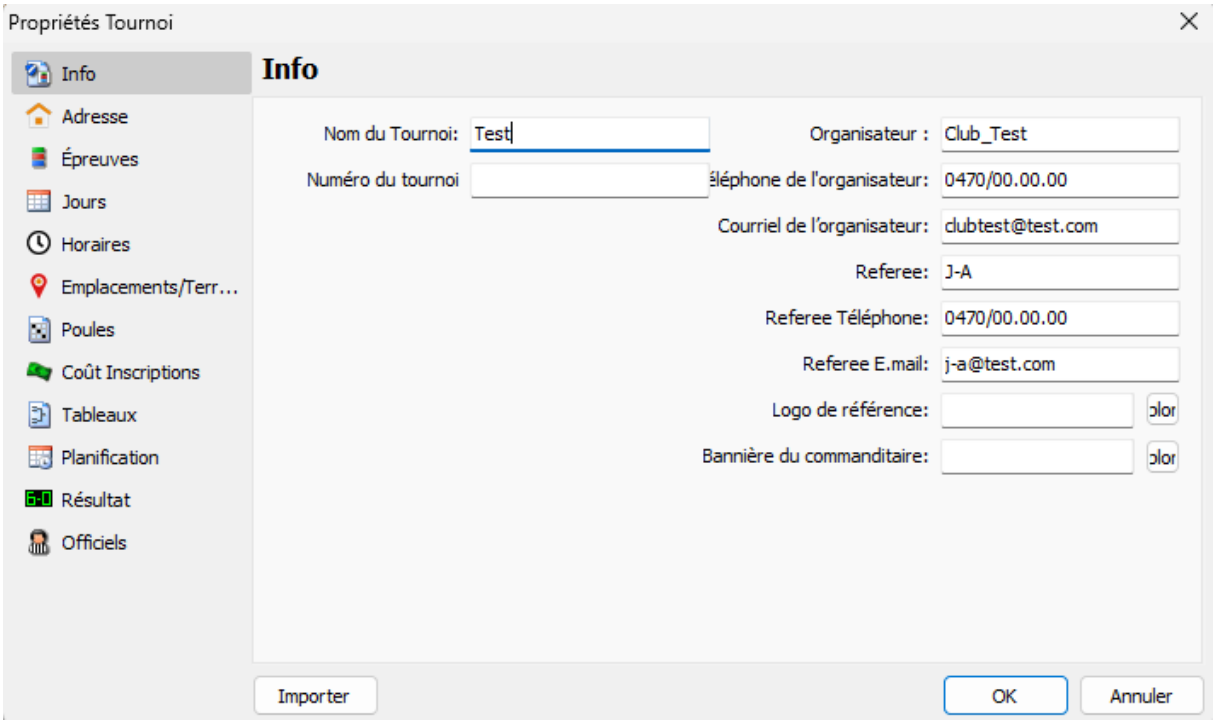
Vous pouvez démarrer d'un nouveau fichier, utiliser celui de l'édition précédente et modifier les informations ou reprendre les informations encodées dans votre demande d'organisation de tournoi

A. Création d'un nouveau fichier

1) Cliquez sur « Tournoi » => « Nouveau » => Indiquez un nom de fichier



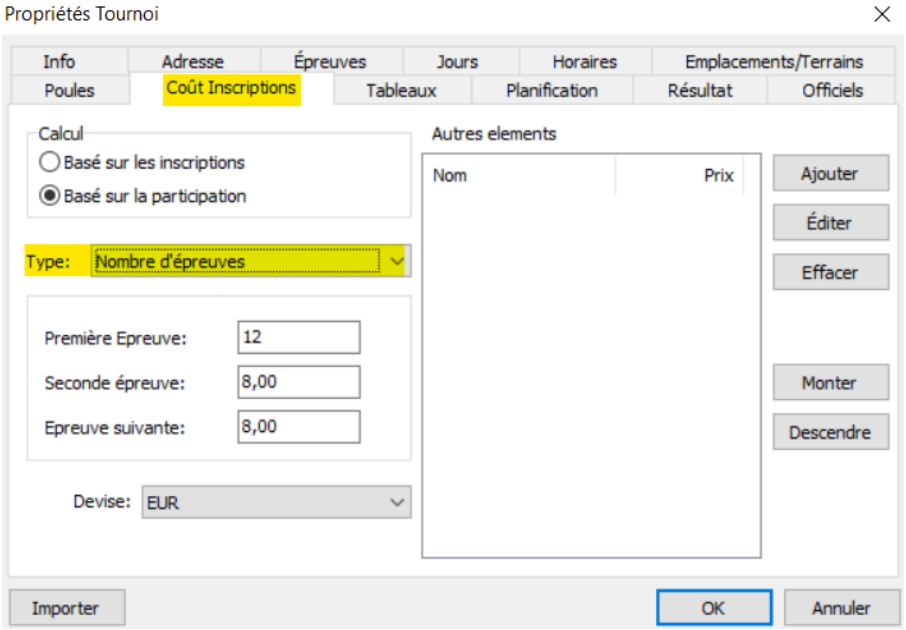
2) Complétez toutes les informations du tournoi* :
   a. Coordonnées de l'organisateur et du juge arbitre
   b. Coordonnées du lieu
   c. Les épreuves : vous pouvez les ajouter (« Ajouter ») ou les importer (Choisir) et les modifier selon vos critères



Dans « Niveau », veuillez indiquer le niveau du classement distinct ou le niveau du classement le plus élevé d'une série.

N'oubliez pas d'indiquer le tarif de la discipline (« Prix »)

d. Les horaires (Jour et heures)
e. Le lieu ainsi que le nombre de terrains (cliquer sur le lieu et ajouter le nombre de terrain)
f. La configuration des poules (scoring BWF)
g. Le prix d'inscription (« Coût Inscriptions ») ainsi que des « autres éléments » si vous voulez proposer le t-shirt du tournoi, l'inscription au repas,...

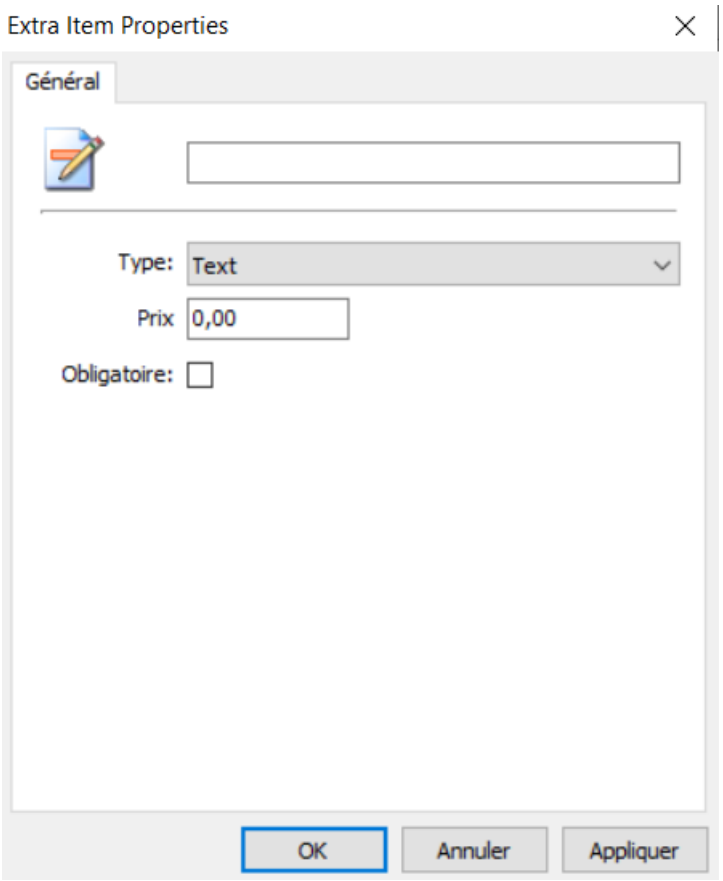


- Basé sur les inscriptions : tous les événements auxquels les joueurs se sont inscrits sont utilisés pour le calcul. Ce paramètre est utile lorsque votre tournoi accepte toutes les inscriptions.

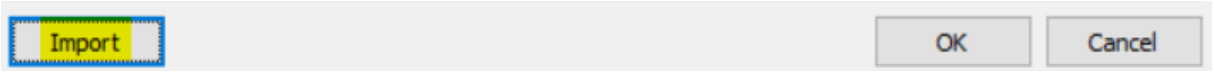
- Basé sur la participation : seuls les événements pour lesquels les joueurs sont dans un tableau sont utilisés pour le calcul. Ce paramètre est utile après que vous ayez fait vos tableaux. Tant que vous n'avez pas fait vos tableaux, les inscriptions seront de 0€.

- Vous pouvez fixé le tarif de la 1ère « épreuve » plus cher parce qu'un t-shirt est inclus dans l'inscription.

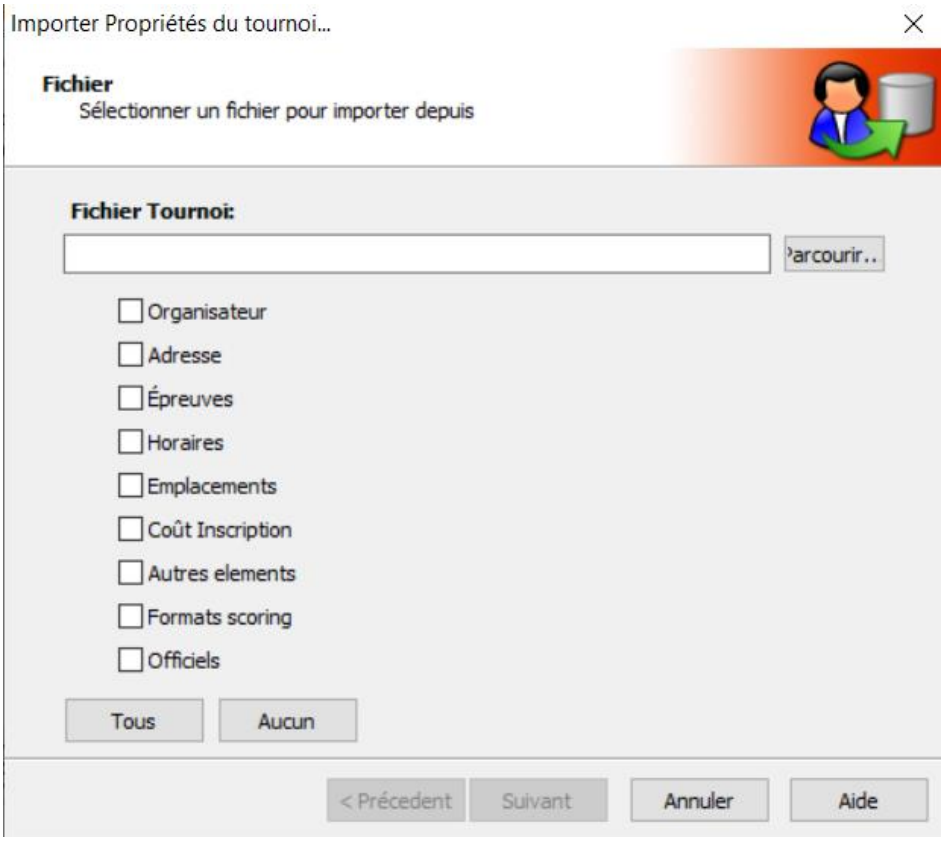
Vous pouvez ajouter des éléments supplémentaires (exemple : taille de t-shirt, inscription au BBQ du samedi soir,…) : Autres éléments => Ajouter => ajouter « l'article » ainsi que le type de champs pour la réponse : Numéro – Oui/Non – Texte ainsi que le prix :



* Vous avez également la possibilité d'importer les informations d'une édition précédente (via l'import d'un fichier TP) :

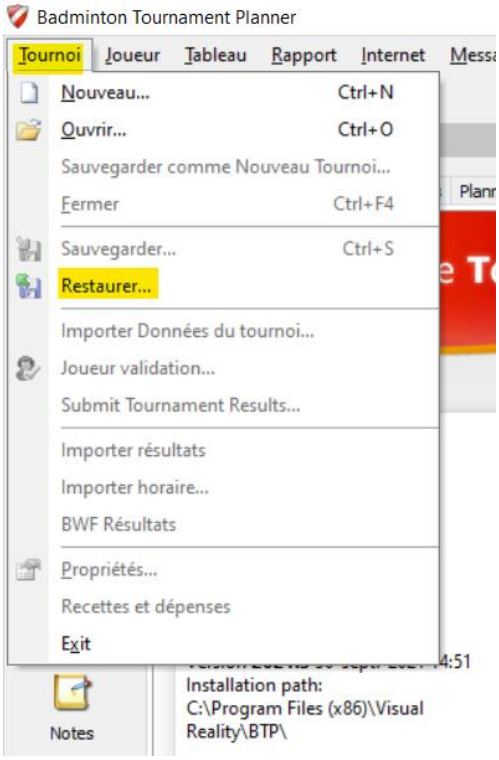


Sélectionnez les informations que vous souhaitez importer :

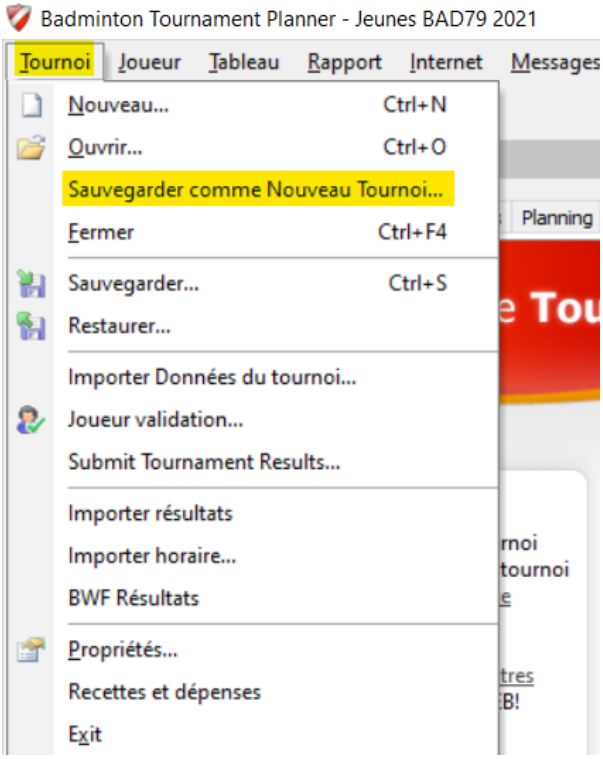


B. Utiliser le fichier de l'édition précédente

1) Allez dans « Tournoi » => Restaurer => Sélectionnez le fichier de l'édition précédente



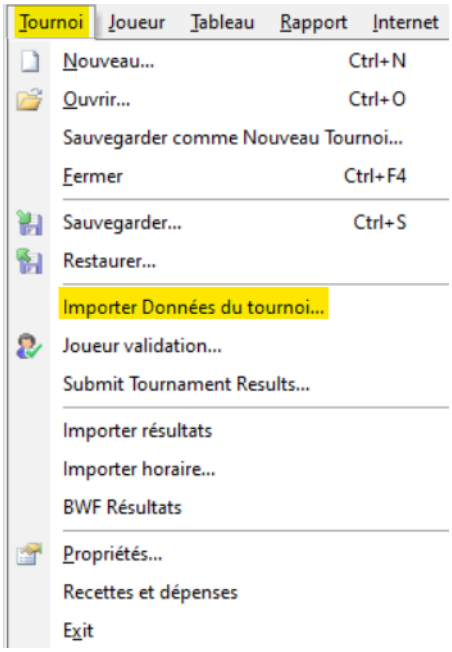
2) Enregistrez le fichier comme « Nouveau tournoi » :



3) Mettez toutes les informations à jour

C. Importer les informations

1) Créez votre fichier (voir ci-dessus – étape A.)
2) Cliquez sur « Importer Données du tournoi… »



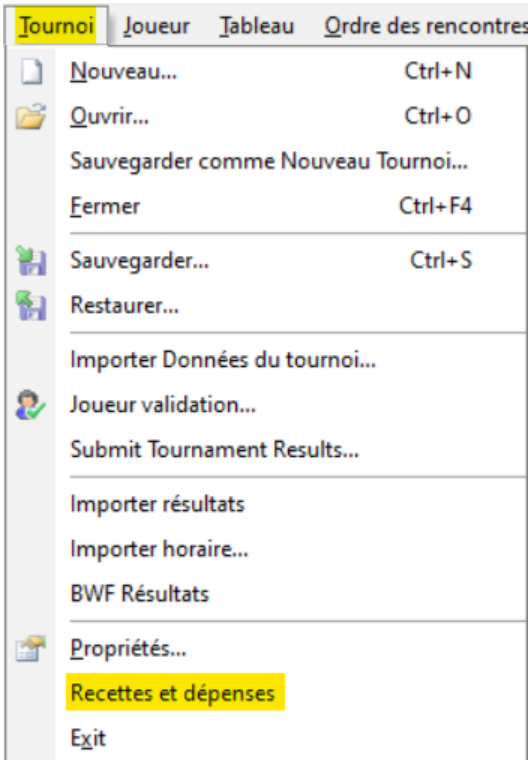
3) Indiquez le numéro du tournoi, le nom d'utilisateur du compte club ainsi que le mot de passe.

Retrouvez toutes les informations sur les horaires au point prévu à cet effet.

- Le nombre de terrains est connu à ce moment là et il faut également déjà définir un nombre maximum de matchs (réfléchir aux plages horaires etc) pour avoir une idée du nombre d'inscriptions qui peuvent être acceptées.

D. Recettes et Dépenses

Vous pouvez ajouter toutes vos recettes et dépenses (au fur et à mesure) afin d'avoir une vue sur la comptabilité de votre tournoi. Pour cela, cliquez sur « Tournoi » => Recettes et dépenses :



E. Menu de gauche

- Synthèse : vous avez toute sorte d'informations sur le tournoi
- Joueurs : toutes les données des joueurs inscrits au tournoi se trouvent là (données personnelles, événements du joueur, disponibilité,...)
- Tableau de Service : vous pouvez classer les joueurs (par ordre d'inscription, de niveau,...) et préparer votre tirage au sort
- Tableaux : vous pouvez voir les tableaux, faire des tableaux et planifier vos matches
- Ordre des rencontres : cette option peut être activée si vous voulez travailler avec une programmation (Débute à, suivi de, pas avant, après le repos de,...)
- Rencontres : vous voyez l'aperçu de tous les matches. Tout en bas, vous pouvez sélectionner les matches planifiés, non planifiés et terminés
- Notes : vous pouvez afficher, créer et éditer des notes
- Messages : vous pouvez voir tous vos messages

5. Publication du fichier TP

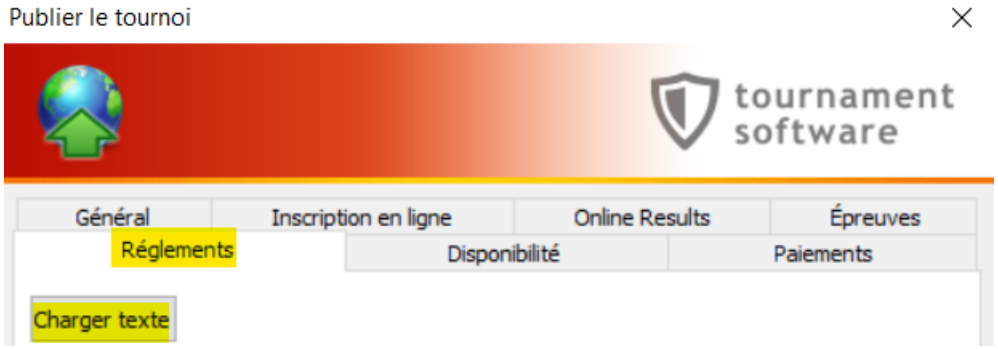
Vous devez faire valider votre projet de règlement de tournoi par le juge-arbitre du tournoi et par le responsable compétitions de la LFBB.

Le juge-arbitre doit également valider votre fichier TP.

- Toute publication doit se faire avec l'accord du juge-arbitre

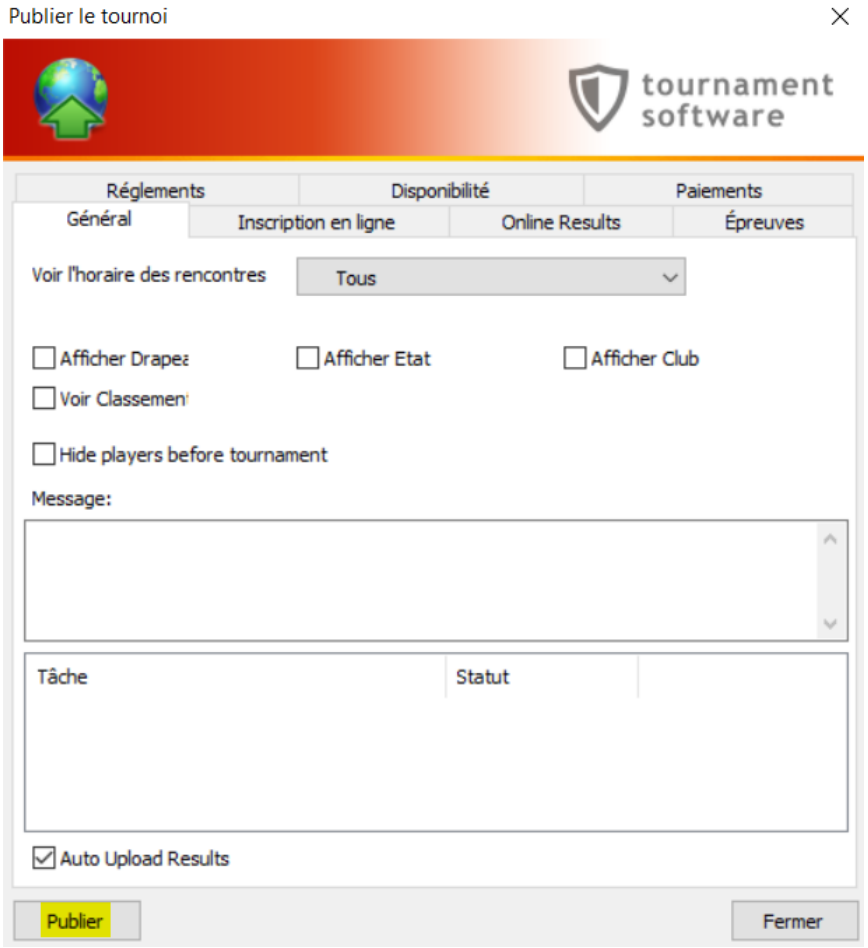
Lorsque vous avez eu toutes les autorisations et que vous avez configuré votre fichier TP, vous pouvez le publier. Pour cela, vous cliquez sur Internet => Publier

1) Vous devez compléter toutes les informations :
   a. Message : si vous souhaitez indiquer un message qui apparaitra dans l'encart jaunâtre
   b. Horaire de début d'inscription, clôture et désinscriptions (ainsi que les paramètres d'inscription)
   c. Le règlement du tournoi : Règlements => Charger texte (fichier .txt)



   d. N'oubliez pas de retirer le choix des disponibilités des joueurs (voir ci-dessous)

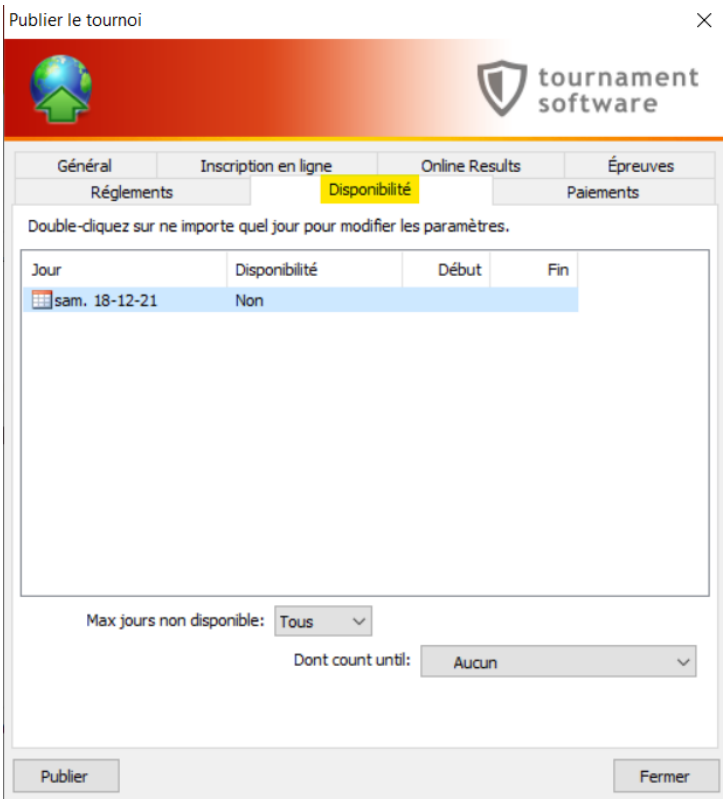
Lorsque vous avez tout configurer, vous pouvez cliquer sur « Publier » :

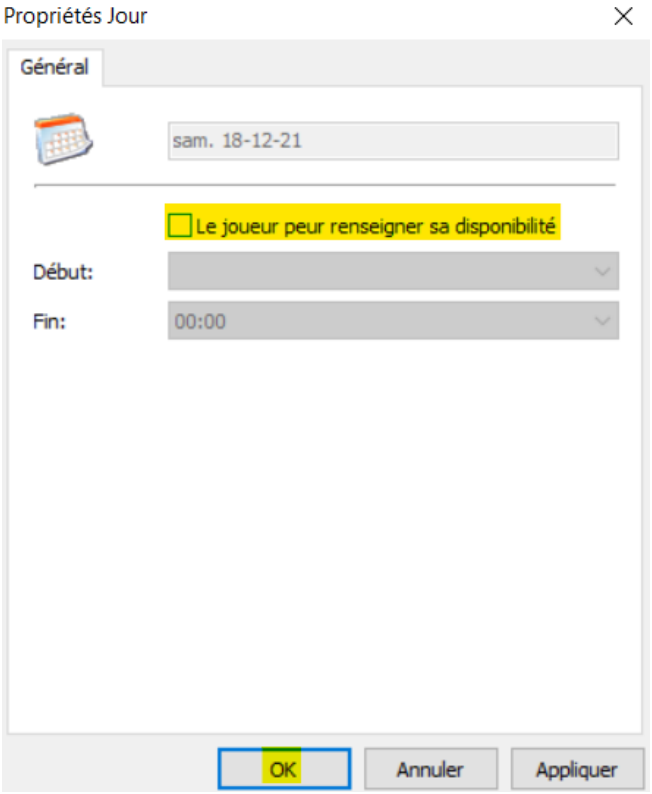


A. Disponibilités des joueurs

Décochez cette option afin que les joueurs ne puissent pas donner des plages d'indisponibilités

- ⇨ Internet => Publier => Disponibilité => Non

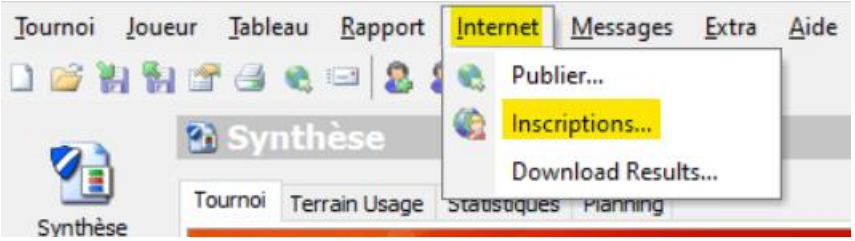

Publier le tournoi
tournament software
Général
Inscription en ligne
Online Results
Épreuves
Réglements
Disponibilité
Paiements
Double-cliquez sur ne importe quel jour pour modifier les paramètres.
Jour
Disponibilité
Début
Fin
sam. 18-12-21
Non
Max jours non disponible:
Tous
Dont count until:
Aucun
Publier
Fermer


Propriétés Jour
Général
sam. 18-12-21
Le joueur peur renseigner sa disponibilité
Début:
Fin:
00:00
OK
Annuler
Appliquer

6. Inscription des joueurs

Les inscriptions n'apparaissent pas automatiquement. Le secrétaire du tournoi doit les mettre à jour (idéalement tous les jours) :

1) Cliquez sur « Internet » => Inscriptions :



2) Vous verrez plusieurs messages

Lorsque vous aurez terminé, les inscriptions des joueurs apparaitront dans votre fichier. Elles se trouvent dans « Joueurs » :

Vous devrez ensuite publier votre fichier : Internet => Publier

ATTENTION : Il n'y a pas de vérification automatique lorsqu'un joueur s'inscrit. Il

pourrait donc s'inscrire dans une mauvaise catégorie OU avec un partenaire avec lequel il ne pourrait pas jouer.

CONSEIL : Nous vous demandons de vérifier cela à chaque mise à jour des inscriptions. Si vous voyez une erreur, nous vous demandons de contacter directement le joueur afin qu'il ait le temps de modifier son inscription.

Un joueur loisir peut participer à un tournoi par saison. Il apparaît avec un drapeau jaune dans le programme. Le responsable compétition se charge de cette vérification ( )

Un joueur n'étant plus affilié apparait avec un drapeau rouge. Il faudra donc contacter ce joueur pour l'avertir qu'il n'est pas en ordre. Il doit donc régulariser sa situation s'il souhaite participer au tournoi.

7. Règles d'inscription des joueurs

A. En simple

Un joueur ne peut s'inscrire que dans un tableau reprenant son propre classement et/ou 1 classement directement supérieur.

Exemples :

Roland Plume est classé « 8 », il peut donc s'inscrire dans une catégorie 8 ou une catégorie 7 (si le tournoi est organisé par classements distincts).

Il peut s'inscrire dans une série, 6/7, 7/8 ou 8/9 (si le tournois est organisé en série de deux classements contigus).

B. En double et mixte

Un joueur ne peut pas former une paire avec un autre joueur ayant plus de 3 classements de différence par rapport à son propre classement dans la discipline concernée.

Une paire composée de joueurs avec des classements différents ne peut s'inscrire que dans un tableau reprenant le classement du joueur le mieux classé de cette paire et pour autant qu'il n'y ait pas plus de 1 classement d'écart entre le classement le plus faible du tableau et le classement moyen de la paire.

Une paire composée de joueurs ayant le même classement ne peut s'inscrire que dans un tableau reprenant leur classement et/ou 1 classement directement supérieur.

Exemple :

Une paire 4 & 5 peut s'inscrire dans un tableau 3/4

Une paire 5 & 5 peut s'inscrire dans un tableau 3/4

Un joueur peut dorénavant former une paire avec un autre joueur ayant jusqu'à 3 classements de différence par rapport à son propre classement dans la discipline concernée (exemple : un joueur 1 peut s'associer à un joueur 4) pour autant que :

- Le tableau reprenne le classement du joueur le mieux classé de la paire

ET

- Qu'il n'y ait pas plus de 1 classement d'écart entre le classement le plus faible du tableau et le classement moyen de la paire.

Exemple :

Une paire 1 & 4 peut s'inscrire dans un tableau 1/2

Une paire 2 & 5 ne peut pas s'inscrire dans un tableau ½. Dans ce cas-là, la formation de cette paire est interdite. Le joueur 2 doit donc s'inscrire avec un joueur classé 1, 2, 3 ou 4.

8. Tableau incomplet

A. Tableau par classement distinct incomplet

Un tableau est considéré comme "incomplet" si, à la clôture des inscriptions, il ne contient pas au minimum : 4 joueurs ou 4 paires

Si un tableau en classement distinct est incomplet, l'organisateur est obligé de le fusionner avec le tableau en classement distinct du classement directement supérieur s'il existe.

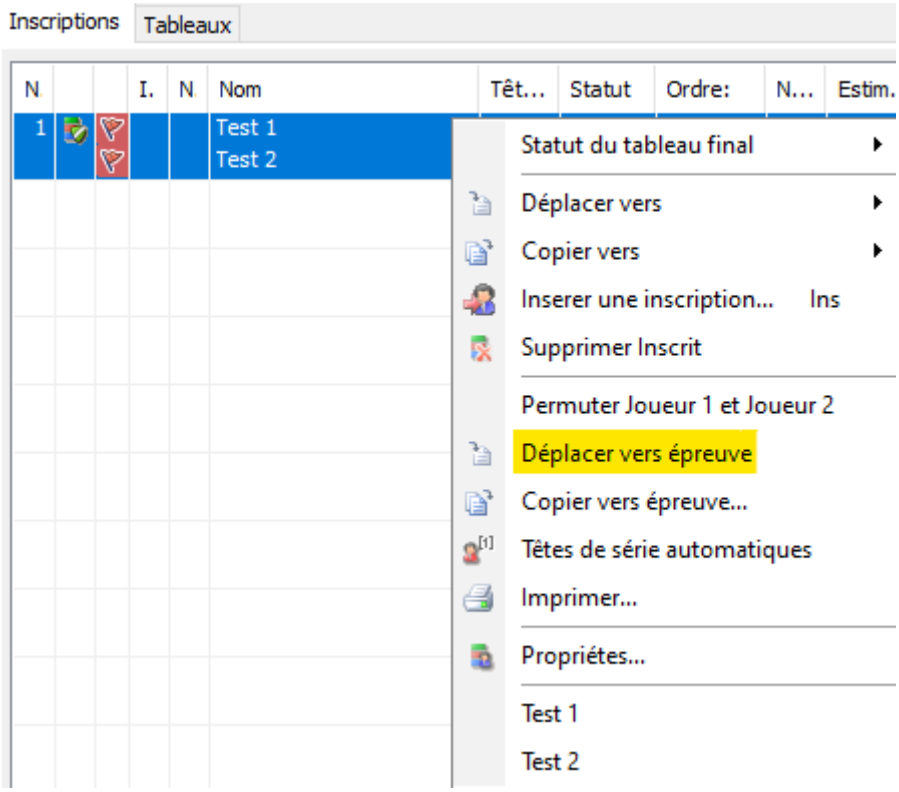
<u>Exemple :</u>

Il y a 5 joueurs dans le tableau 1, 4 joueurs dans le tableau 2, 3 joueurs dans le tableau 3 et 6 joueurs dans le tableau 4.

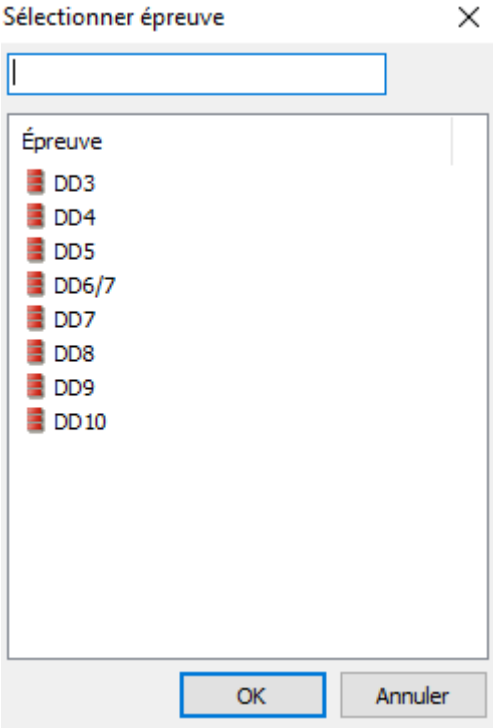
=> Le tableau 3 est donc incomplet. L'organisateur devra donc le fusionner avec le tableau 2. Il y aura donc 7 joueurs dans le tableau 2.

a. Encodage dans Badminton Tournament Software

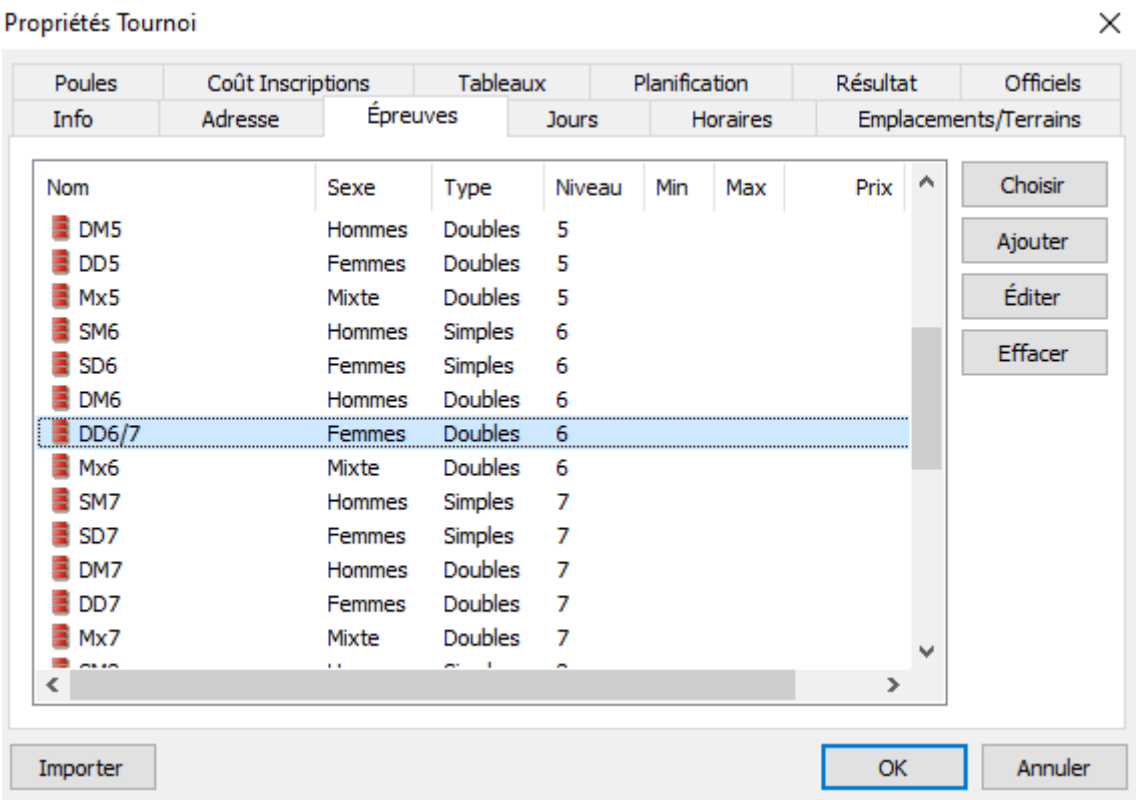
Allez dans « Tableau de Service » => Tableau principal => Sélectionnez la/les joueur(s) / paire(s) qui sont concernés par cette fusion => Déplacer vers épreuve => Sélectionnez le tableau dans lequel il(s)/elle(s) doi(ven)t aller



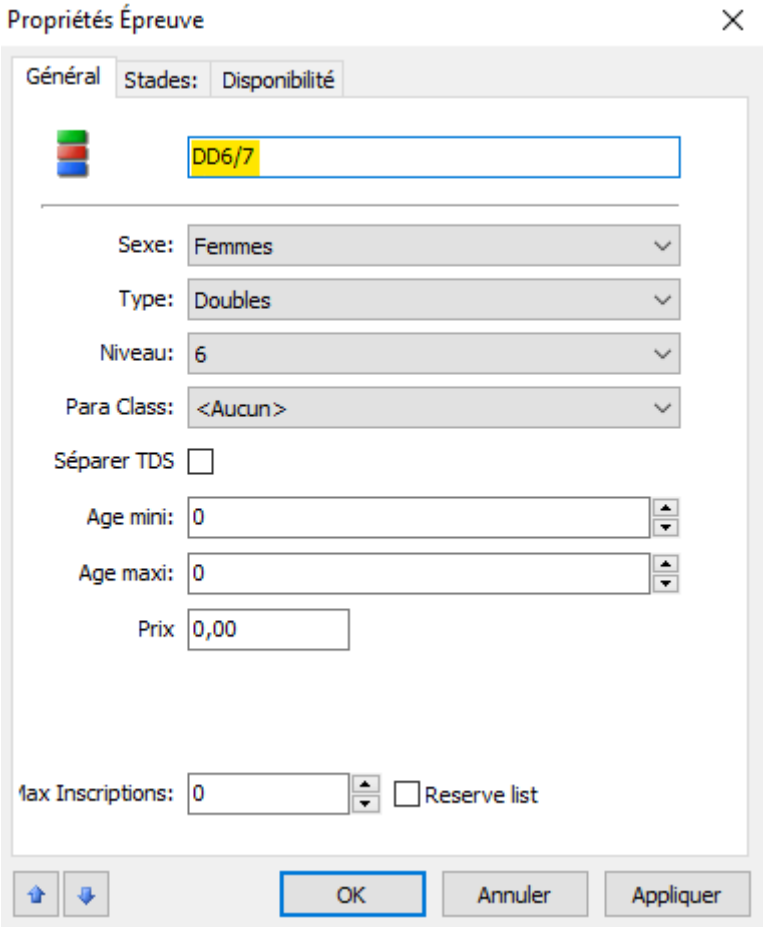
Il vous suffit de sélectionner le bon tableau :



Vous pouvez ensuite « renommer » le tableau : Allez dans « Propriétés » du tournoi => épreuves :



Double-clique sur le tableau à renommer => Vous pouvez renommer celui-ci :



B. Tableau en série incomplet

Si un tableau en série est incomplet, l'organisateur peut (au choix) :

- Soit l'annuler ;
- Soit le jouer pour autant que tous les joueurs concernés aient marqué leur accord au moment du tirage au sort ;
- Soit verser les joueurs du classement le plus élevé dans le tableau du classement directement supérieur s'il existe et ce, pour autant que les joueurs concernés aient marqué leur accord au moment du tirage au sort. S'il reste des joueurs dans le tableau incomplet, l'organisateur peut :

- soit le jouer avec les joueurs restants s'ils ont marqué leur accord ;

- soit verser les joueurs du classement le plus bas dans le tableau du classement directement inférieur s'il existe et ce, pour autant que les joueurs concernés ainsi que ceux du tableau inférieur aient marqué leur accord au moment du tirage au sort.

- soit l'annuler.

<u>Exemple :</u>

Tableau de SM 7/8 : 2 joueurs classés 7 + 1 joueur classé 8 (=> tableau incomplet)

Les différentes options :

- Annuler le tableau 7/8
- Jouer le tableau si tous les joueurs marquent leur accord de jouer un tableau incomplet
- Verser le(s) joueur(s) 7 volontaire(s) dans la série 5/6 si elle existe. Dans ce cas, 3 nouvelles options :

- Annuler le tableau SM 7/8 avec les joueurs restants.

- Jouer le tableau avec l'(les) éventuel(s) joueur(s) 7 qui n'est (ne sont) pas monté(s) et le joueur 8 s'ils marquent leur accord.

- Descendre le joueur 8 dans le tableau 9/10 si tous les joueurs inscrits dans ce tableau ont marqué leur accord.

ATTENTION : Même dans un tableau incomplet, les matches joués sont pris en compte pour le calcul du classement des joueurs.

<u>CONSEIL :</u> quelques jours avant la date de clôture, nous vous invitons à vérifier si vous avez des « risques » d'avoir des tableaux incomplets. Dans ce cas, il vaut mieux anticiper et probablement déjà contacter les joueurs concernés.

9. Tableau de plus de 16 joueurs/paires

Un tableau en série, annoncé à l'avance dans le règlement du tournoi, qui comporte plus de 16 joueurs/paires peut être scindé en deux tableaux en classements distincts pour autant que la scission n'engendre pas un tableau incomplet et que chaque joueur/paire soit replacé dans le tableau correspondant à son classement.

Exemple :

Il y a 18 joueurs dans un tableau 5/6 (4 joueurs 5 et 12 joueurs 6 et 2 joueurs 7).

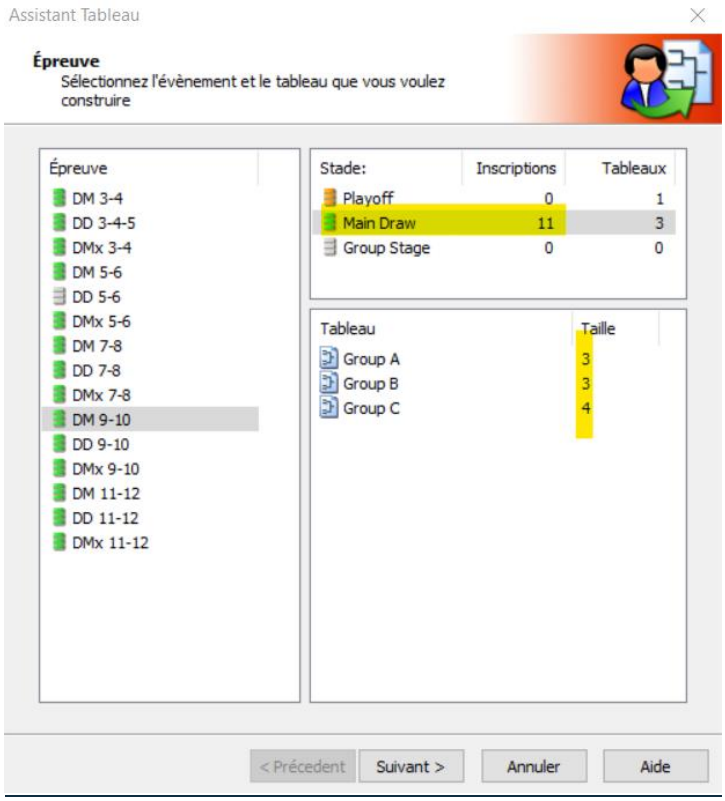
L'organisateur peut scinder ce tableau en un tableau 5 (4 joueurs) et un tableau 6 (14 joueurs).

CONSEIL : Nous vous conseillons vivement d'utiliser cette option. Elle permettra aux joueurs de jouer avec des joueurs du même classement.

10. Tirage au sort

A. Un joueur/une paire ne se retrouve pas dans le tableau

- Contexte : Lorsque vous faites le tirage au sort, vérifier que les tableaux soient configurés correctement.
- Problème : le programme ne détecte pas si un joueur/une paire ne se retrouve pas dans le tableau.
- Solution : Lorsque vous faites le tirage au sort, vérifiez que le nombre de joueurs/paires inscrits correspondent au total de la taille de votre tableau ou de vos poules.



⇨ Sur cet exemple, vous voyez que le nombre total de paires dépassent le nombre de paires « disponibles » dans les poules. Vous devez donc augmenter la taille d'une des poules.

b.

11. Publications Fichier TP

Toute publication doit se faire avec l'accord du juge-arbitre.

A. Quand faut-il publier les regroupements ?

Nous préconisons 4 publications avant le tournoi :

1. La liste définitive des inscriptions => le lendemain de la clôture
2. Les regroupements et les têtes de série => dès que le responsable Compétitions a transmis à l'organisateur le fichier validé (validité des inscriptions, validité des regroupements) avec les têtes de série et que, le cas échéant, l'organisateur a obtenu les accords des joueurs concernés
3. Le tirage au sort => le soir-même
4. Les horaires => au plus tard le dimanche qui précède le tournoi

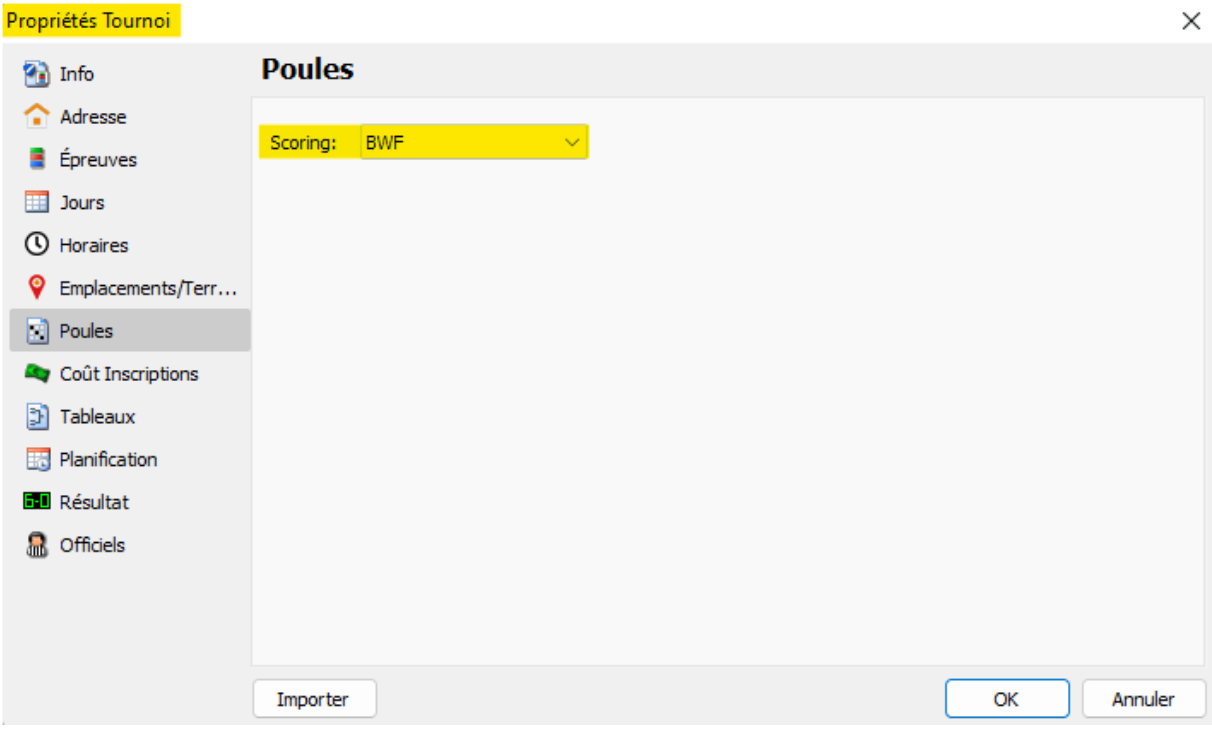
12. Poules

A. Sortie de poules

- Intro :

Vous devez configurer votre fichier TP en indiquant comment sont calculés les points dans les poules et comment départager les égalités :

Allez dans « Etablir les propriétés du tournoi » => Poules => Scoring : BWF



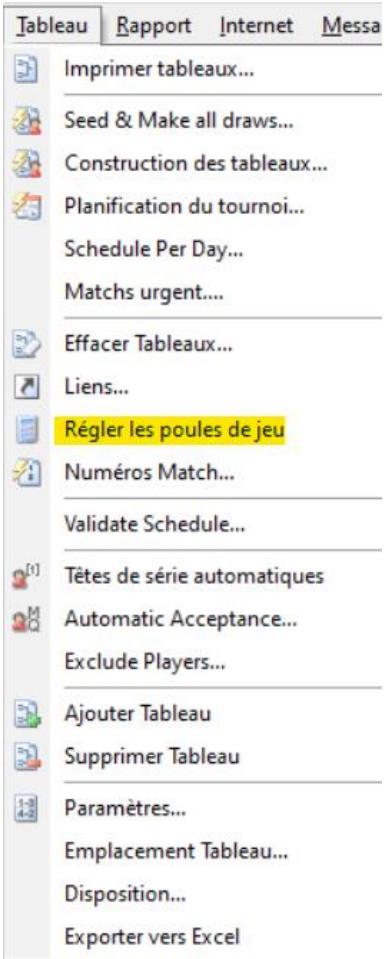
Cette configuration correspond aux informations indiquées dans les règlements :

> **4. Poule américaine - Article 212 : Principe**
> FRBB 5. Le classement d'une poule est établi en tenant compte successivement des critères suivants : a. le classement d'une poule est établi sur base du nombre de matchs gagnés.
> b. si deux joueurs/paires ont remporté le même nombre de matchs, le vainqueur du match disputé entre eux sera classé le plus haut.
> c. si trois ou plusieurs joueur/paires ont remporté le même nombre de matchs, le classement est obtenu par la différence entre le nombre total de sets gagnés et le nombre total de sets perdus (=solde des sets).
> d. si le solde des sets laisse deux joueurs/paires à égalité, le vainqueur du match disputé sera classé le plus haut.
> e. si le solde des sets laisse trois ou plusieurs joueurs/paires à égalité, le classement est obtenu par la différence entre le nombre total de points gagnés et le nombre total de points perdus (=solde des points).

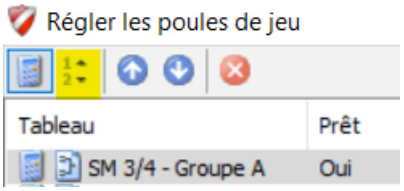
f. si le solde des points laisse deux joueurs/paires à égalité, le vainqueur du match disputé entre eux sera classé le plus haut.
g. si le solde des points laisse trois ou plusieurs joueurs/paires à égalité, le classement est établi par tirage au sort.

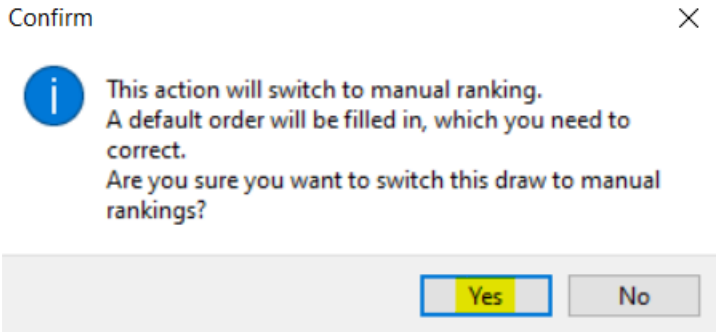
- <u>Solutions en cas de problème dans le calcul des poules :</u>

A) Allez dans « Tableau » => « Régler les poules de jeu » :

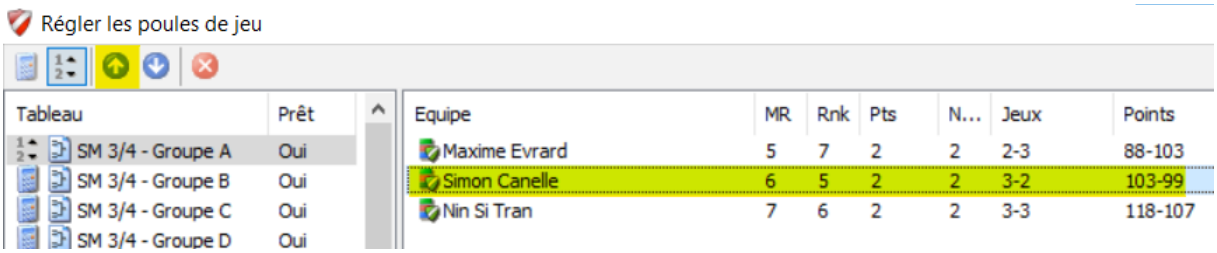


B) Vous pouvez choisir pour chaque poule si le calcul de fait automatiquement ou manuellement. Si vous vous rendez compte que le calcul effectué par le logiciel n'est pas correct, sélectionnez manuel et modifier l'ordre de la poule :



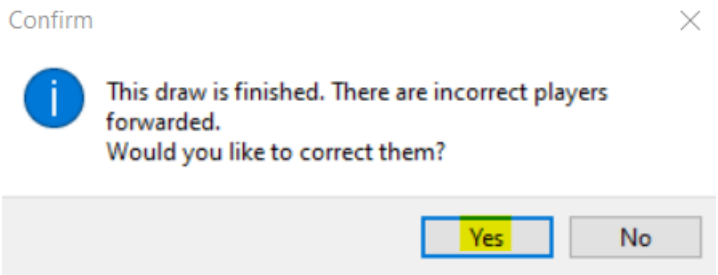


C) Vous pouvez maintenant régler manuellement l'ordre : cliquez sur le nom du joueur qui n'est pas à la bonne position puis cliquez sur la flèche du haut ou du bas :



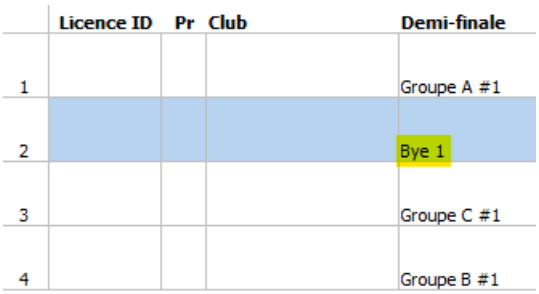
N'oubliez pas de vérifier que le programme a bien mis le vainqueur de la poule dans le tableau final.

Si ce n'est pas le cas, cliquez sur un résultat de la poule et le programme vous propose d'envoyer le bon joueur :



B. Liens dans les tableaux

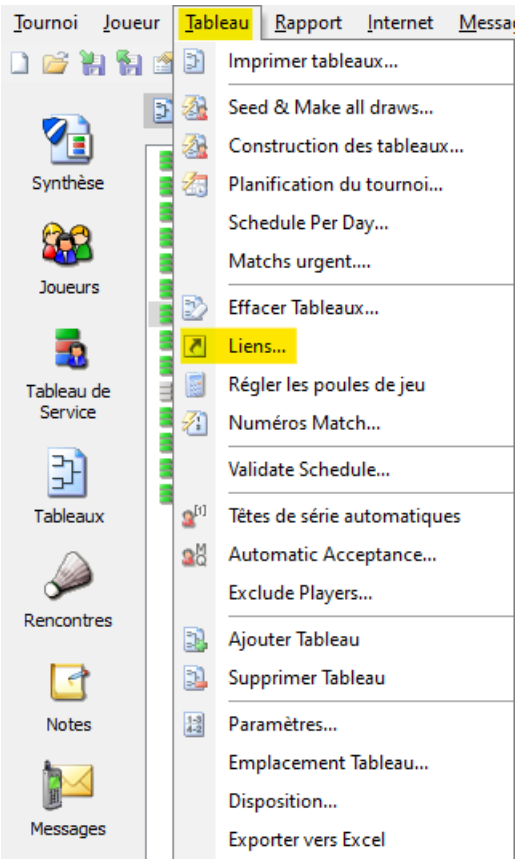
- <u>Contexte :</u> Vous organisez 3 poules qualificatives (de 3 joueurs) avec une poule de 4 comme tableau de play-off.
- <u>Problème :</u> Le programme prévoit le meilleur de chaque poule mais pas de 4ème joueur :



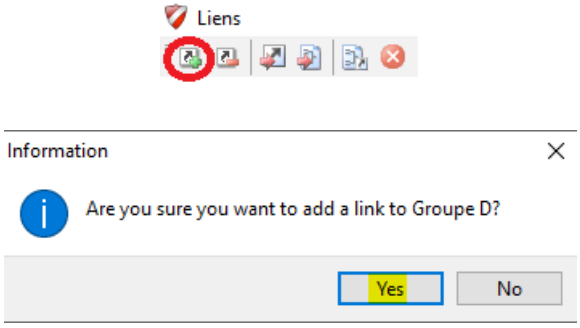
	Licence ID	Pr	Club	Demi-finale
1				Groupe A #1
2				Bye 1
3				Groupe C #1
4				Groupe B #1

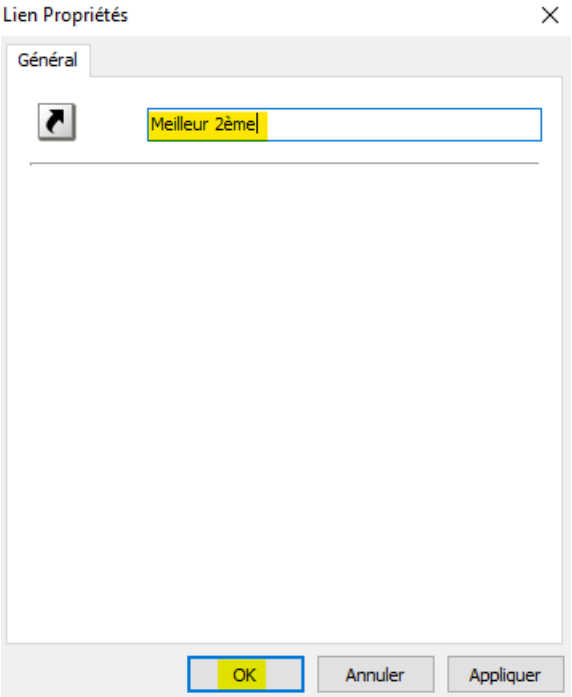
- <u>Solution :</u>

Cliquez sur « Tableau » => Liens :

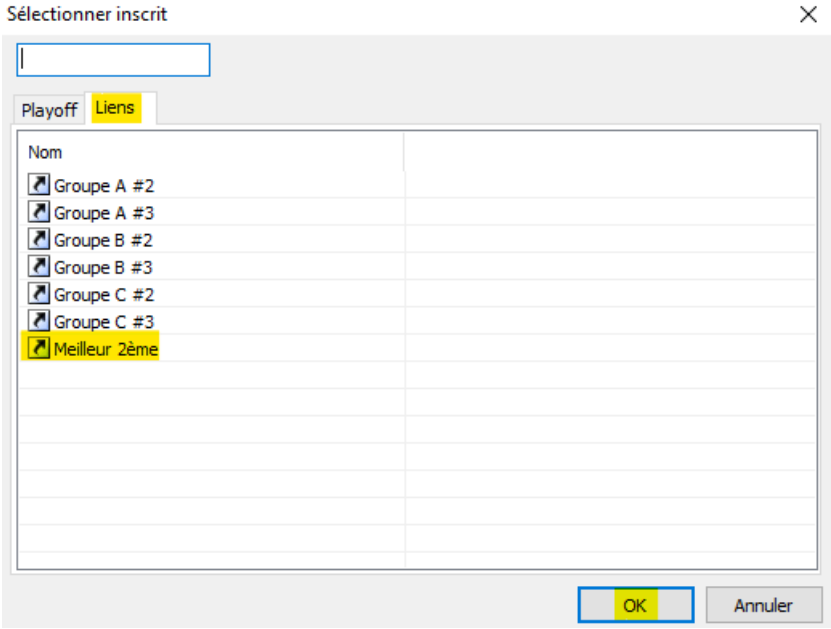


Cliquez sur ma 1ère poule qualificative du tableau => Ajouter un lien => Are you sure you want to add a link to Groupe * ? => Yes => Choisissez le nom qui apparaitra dans votre lien => Ok





Allez ensuite dans le tableau concerné => Double-clic à l'endroit où vous souhaitez ajouter le meilleur 2ème (à la place d'un bye) => Liens => Sélectionnez le lien souhaité

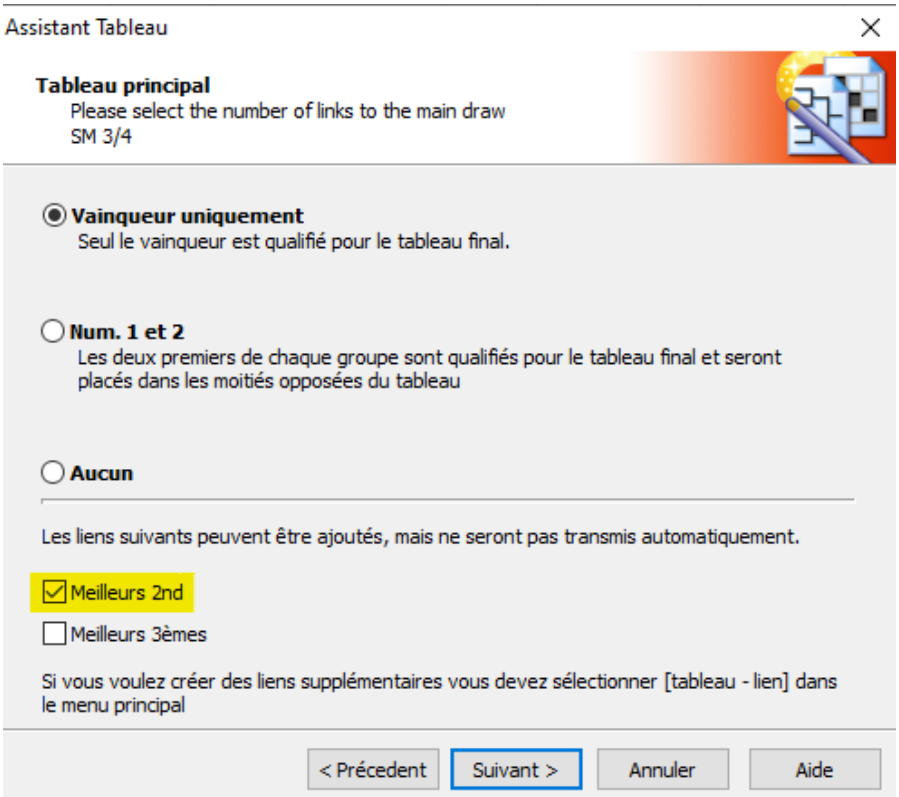


Vous pourrez ainsi planifier ce match.

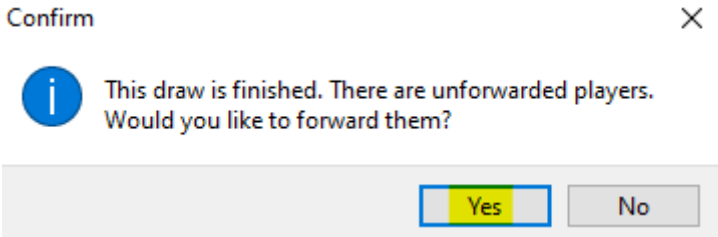
ATTENTION : Le lien n'est malheureusement pas automatique. Je vous invite donc à regarder les deux points qui suivent (Meilleur deuxième dans une poule et Sortie de poules)

C. Meilleur deuxième dans une poule

- Contexte : Les vainqueurs de poules et le meilleur deuxième sortent des qualifications. Tout a été programmé comme il fallait :



- Problème : Lors de l'encodage du dernier résultat de match de poule qualificative, le message demande bien d'envoyer les joueurs qualifiés dans le tableau final

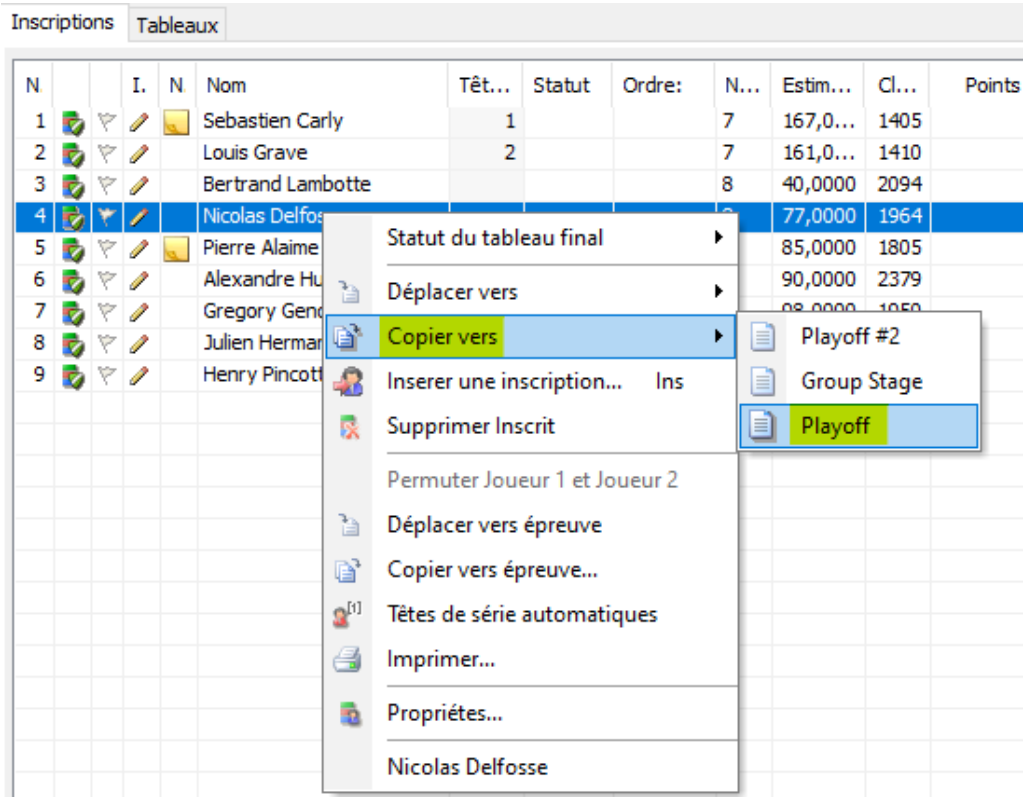


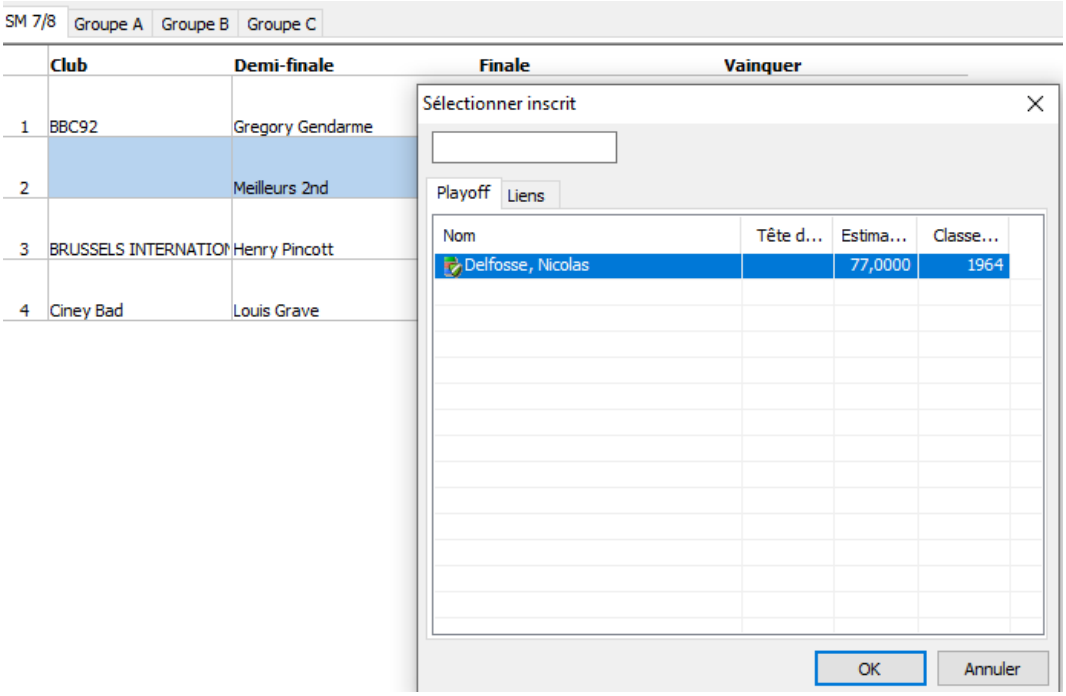
Mais le meilleur deuxième n'est pas envoyé automatiquement.

- Solution :

Allez dans « Tableau de Service » => « Inscriptions » / « Tableau principal » => Clique droit sur le meilleur deuxième => « Copier vers » => « Playoff ».

Allez ensuite sur le tableau concerné (Tableaux) => Double-clic à l'endroit du meilleur deuxième => « Sélectionner inscrit » => Sélectionner le bon joueur





D. Poule surnuméraire

Cliquez ici pour connaître le mode de calcul dans une poule surnuméraire.

13. Tableau de consolation

A. Principes

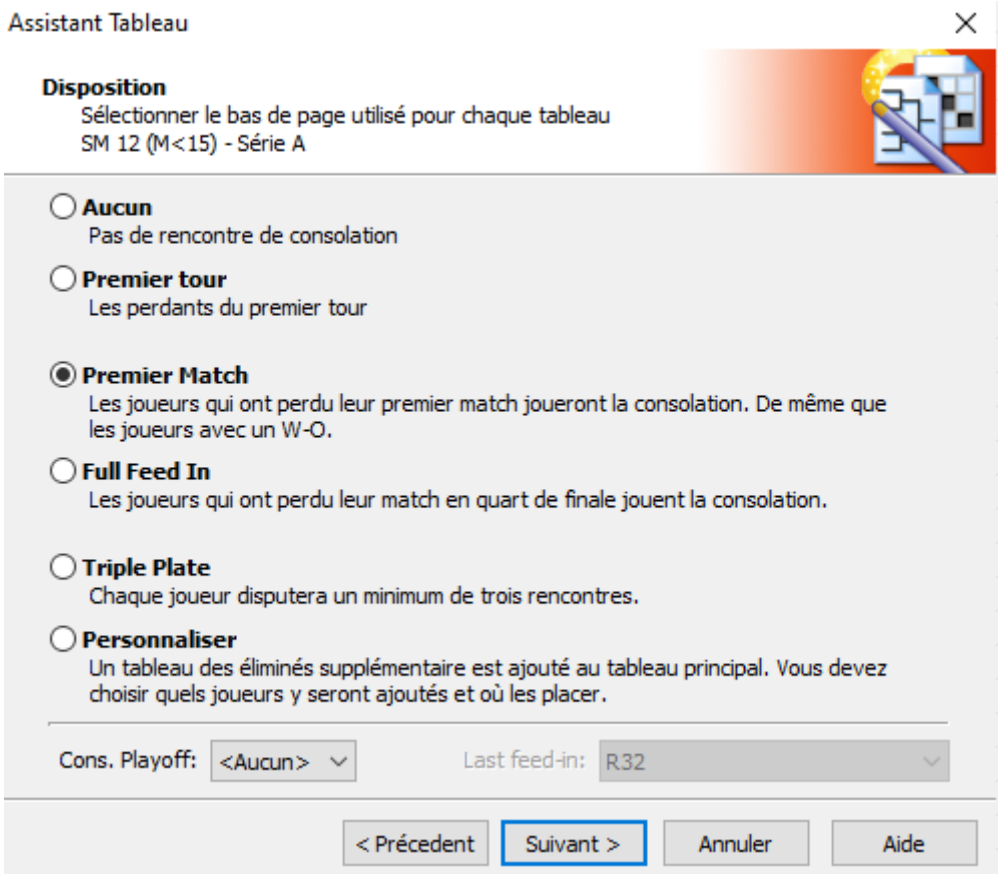
- Chaque joueur d'un tableau principal (« main draw ») qui perd son premier match est versé dans le tableau de consolation correspondant

Chaque joueur est donc assuré de jouer au minimum 2 matches

- Le tableau de consolation est un tableau à **élimination directe** et **définitive**
- Les joueurs qui perdent par wo ne sont pas repêchés
- Les joueurs qui gagnent par wo lors d'un premier tour incomplet (« pré-tour ») seront repêchés s'ils perdent au tour suivant

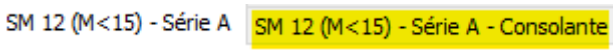
B. Création dans Badminton Tournament Planner

Pour créer un tableau de consolation, allez dans « Tableau » => « Ajouter Tableau » => « Élimination » => Suivant => « Disposition » => « Premier Match » => Suivant => Suivant => Terminé



C. Informations complémentaires

Lorsque vous cliquez sur Tableaux, vous verrez le tableau principal ainsi que le tableau de consolation :



Ce tableau de consolation se présente sur le même « format » qu'un tableau de qualification :

Le perdant d'un match du 1er tour se retrouvera dans le tableau de consolation (exemple : Perdant 3-4).

Lorsqu'un joueur n'a pas de premier tour, il est indiqué « bye » à la place de Perdant 1-2 dans le tableau de consolation.

ATTENTION, le système prévoit qu'un joueur n'ayant pas de premier tour mais qui perdrait son 1er match au 2ème tour sera versé dans le tableau de consolation. Le cas échéant, ce joueur prendra la place du « Si Perdant» .

A noter que ceci n'entraîne *JAMAIS* le même match entre deux joueurs !

Voici la représentation dans le tableau principal et dans le tableau de consolation :

Tableau principal

SM 12 (M<15) - Série A | SM 12 (M<15) - Série A - Consolante

	Club	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	RBC VERVIERS	**Maxime Denoel [1]**	**Maxime Denoel [1]**	
2		Bye 1		Constantin Peters 21-19 21-19
3	BC Waremme asbl	Bastien Geurts	Constantin Peters 21-19 21-19	
4	NBC Huy asbl	Constantin Peters		
5	Ciney Bad	Adrien Demaret	Noa Merenne 21-19 21-19	
6	NBC Huy asbl	Noa Merenne		Baptiste Lepage 21-19 21-19
7	Grâce BC asbl	Raphael Chan-Marchal	Baptiste Lepage 21-19 21-19	
8	BC Hesbignon	Baptiste Lepage		
9	MsM BC Asbl	Stéphane Schrevens	Joel Rauw 21-19 21-19	
10	BCN	Joel Rauw		Alex Relekom 21-19 21-19
11	Ciney Bad	Maxime Janssen	Alex Relekom 21-19 21-19	
12	NBC Huy asbl	Alex Relekom		
13	Bad'Spirit asbl	Victor Dockier	Axel Delsemme 21-19 21-19	
14	BC Hesbignon	Axel Delsemme		**Charles Ferir [2]** 21-19 21-19
15	BC Villers-Wanze asbl	Justin Thomas	**Charles Ferir [2]** 21-19 21-19	
16	Liège BC	**Charles Ferir [2]**		

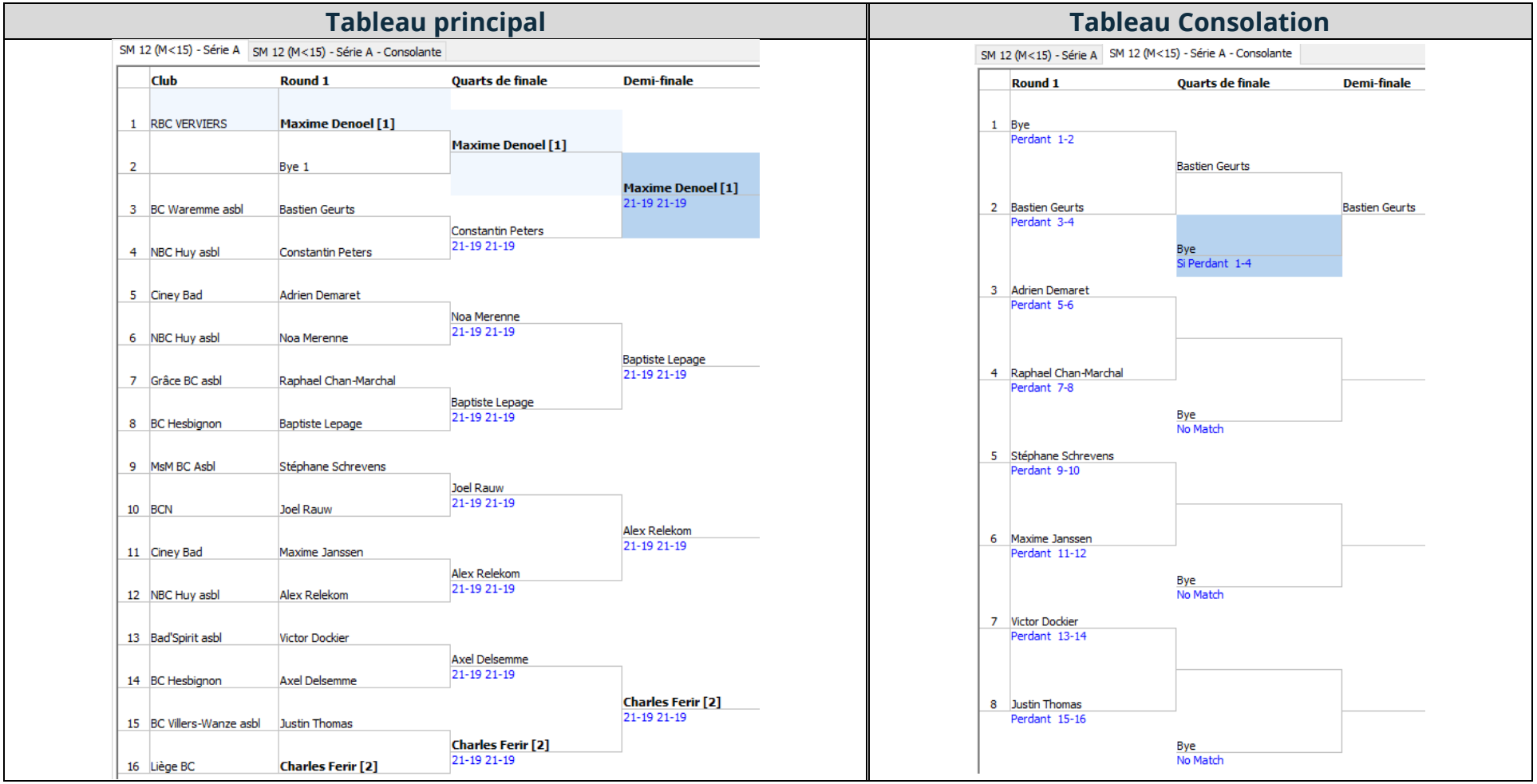
Tableau Consolation

SM 12 (M<15) - Série A | SM 12 (M<15) - Série A - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-
1	Bye Perdant 1-2		
2	Bastien Geurts Perdant 3-4	Bastien Geurts	
3	Adrien Demaret Perdant 5-6	**Maxime Denoel [1]** Si Perdant 1-4	
4	Raphael Chan-Marchal Perdant 7-8		
5	Stéphane Schrevens Perdant 9-10	Bye No Match	
6	Maxime Janssen Perdant 11-12		
7	Victor Dockier Perdant 13-14	Bye No Match	
8	Justin Thomas Perdant 15-16		
		Bye No Match	

Cet exemple illustre la défaite de la tête de série 1 dans son 1er match (2ème tour). Le joueur (Maxime Denoel) est alors repris dans le tableau de consolation.

Si ce joueur avait gagné son 1er match, il n'aurait pas été repris dans le tableau de consolation. Voici l'illustration :



Dans cet exemple, le « Si Perdant 1-4 » devient un « bye » puisque le joueur n'ayant pas de 1er tour gagne son 1er match. Il continue donc son tournoi dans le « tableau principal ».

D. Horaires

- Les matches comportant un « bye » ne doivent pas être programmés
- Les matches comportant un « si perdant … » doivent être programmés même s'ils pourraient ne pas être joués (condition du « si » pas remplie)
- Nous vous conseillons de lancer votre 1er tour du tableau de consolation en même temps que le 2ème tour du tableau principal (et ainsi de suite). Cela vous permettra d'avoir le même temps d'attente pour les joueurs du tableau principal et pour les joueurs du tableau de consolation.

Remarques

N'oubliez pas de communiquer ces informations aux joueurs qui participent à des tableaux organisés en Knock-out avec tableau de consolation (voir ci-dessous).

Ils doivent avoir conscience que même en perdant leur premier match, ils devront d'office en jouer un deuxième !

E. Cas de figure

- Le joueur qui perd son 1er tour est versé dans le tableau de consolation.

Tableau principal

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2**	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2** #1:	
2	Bye 1		
3	Joueur 3 Joueur 4	Joueur 3 Joueur 4 #2:	#9:
4	Bye 5		
5	Joueur 5 Joueur 6	Joueur 5 Joueur 6 #3:	
6	Bye 3		
7	Joueur 7 Joueur 8	Joueur 9 Joueur 10 #4: 21-7 21-8	#10:
8	Joueur 9 Joueur 10		
9	Joueur 11 Joueur 12	Joueur 11 Joueur 12 #5: 21-8 21-17	
10	Joueur 13 Joueur 14		
11	Bye 4	Joueur 15 Joueur 16 #6:	#11:
12	Joueur 15 Joueur 16		
13	Joueur 17 Joueur 18	Joueur 19 Joueur 20 #7: 21-15 21-17	
14	Joueur 19 Joueur 20		
15	Bye 2	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** #8:	#12:
16	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22**		

Tableau Consolation

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	Bye Perdant #1		
2	Bye Perdant #2	Bye #16: Perdant #9	#20:
3	Bye Perdant #3	Joueur 7 Joueur 8 #17:	
4	Joueur 7 Joueur 8 Perdant #4	Si Perdant #10	#21:
5	Joueur 13 Joueur 14 Perdant #5	Joueur 13 Joueur 14 #18:	
6	Bye Perdant #6	Si Perdant #11	#22:
7	Joueur 17 Joueur 18 Perdant #7	Joueur 17 Joueur 18 #19:	
8	Bye Perdant #8	Si Perdant #12	#23:

➢ Le joueur qui perd au 2ème tour dont c'est le 1er match est versé dans le tableau de consolation (cas du « si perdant… »).

Tableau principal

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2**		
2	Bye 1	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2** #1:	
3	Joueur 3 Joueur 4	Joueur 3 Joueur 4 #2:	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2** #9: 21-15 21-15
4	Bye 5		
5	Joueur 5 Joueur 6	Joueur 5 Joueur 6 #3:	
6	Bye 3		Joueur 9 Joueur 10 #10: 21-17 21-19
7	Joueur 7 Joueur 8	Joueur 9 Joueur 10 #4: 21-15 21-13	
8	Joueur 9 Joueur 10		
9	Joueur 11 Joueur 12	Joueur 11 Joueur 12 #5: 21-8 21-17	
10	Joueur 13 Joueur 14		Joueur 11 Joueur 12 #11: 21-15 21-19
11	Bye 4	Joueur 15 Joueur 16 #6:	
12	Joueur 15 Joueur 16		
13	Joueur 17 Joueur 18	Joueur 19 Joueur 20 #7: 21-15 21-17	
14	Joueur 19 Joueur 20		Joueur 19 Joueur 20 #12: 21-17 21-19
15	Bye 2	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** #8:	
16	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22**		

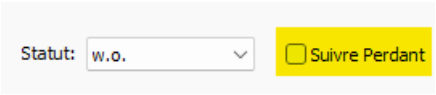
Tableau Consolation

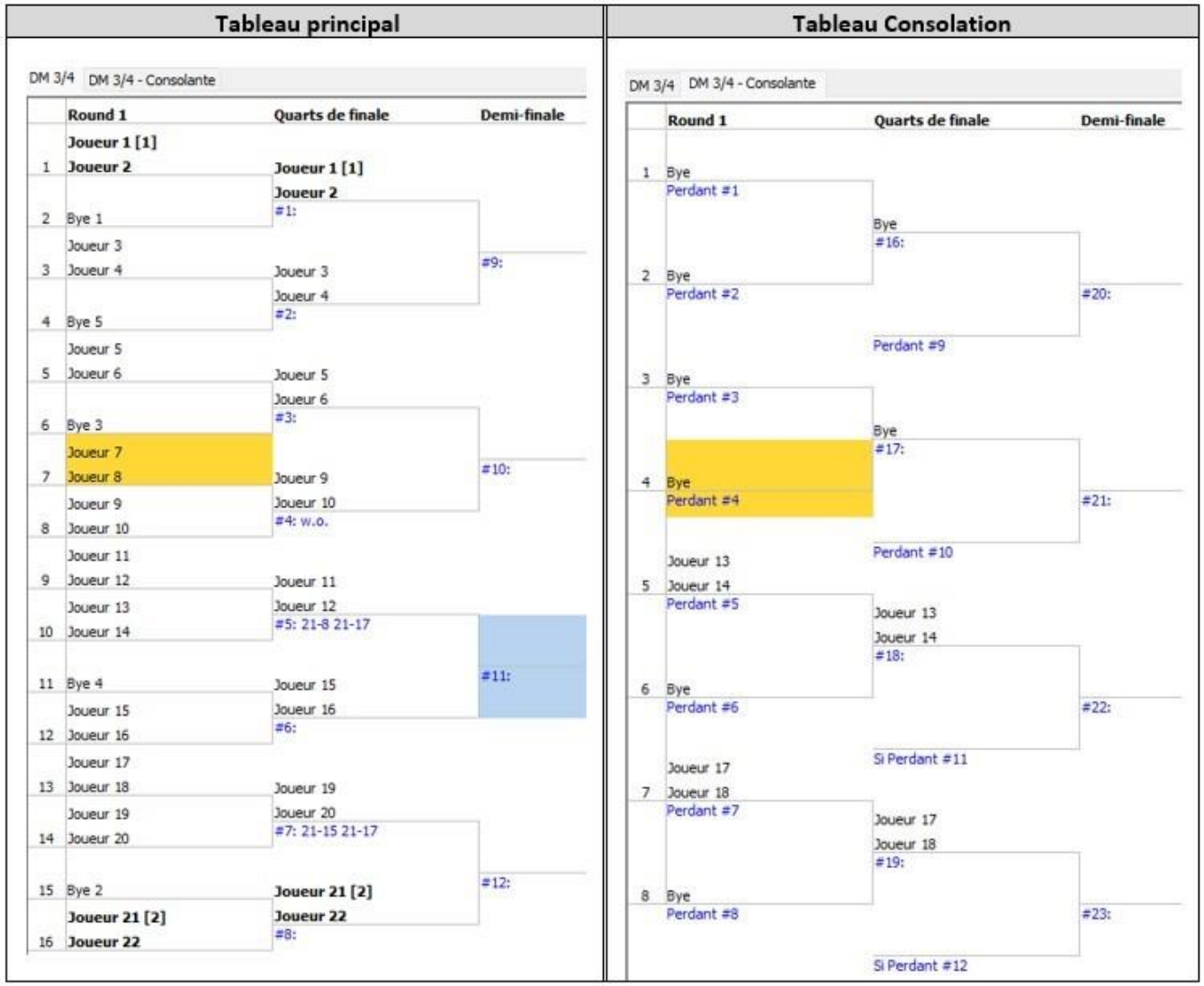
DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	Bye Perdant #1		
2	Bye Perdant #2	Bye #16: Joueur 3 Joueur 4 Perdant #9	Joueur 3 Joueur 4 #20:
3	Bye Perdant #3	Joueur 7 Joueur 8 #17:	
4	Joueur 7 Joueur 8 Perdant #4	Joueur 5 Joueur 6 Si Perdant #10	#21:
5	Joueur 13 Joueur 14 Perdant #5	Joueur 13 Joueur 14 #18:	
6	Bye Perdant #6	Joueur 15 Joueur 16 Si Perdant #11	#22:
7	Joueur 17 Joueur 18 Perdant #7	Joueur 17 Joueur 18 #19:	
8	Bye Perdant #8	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** Si Perdant #12	#23:

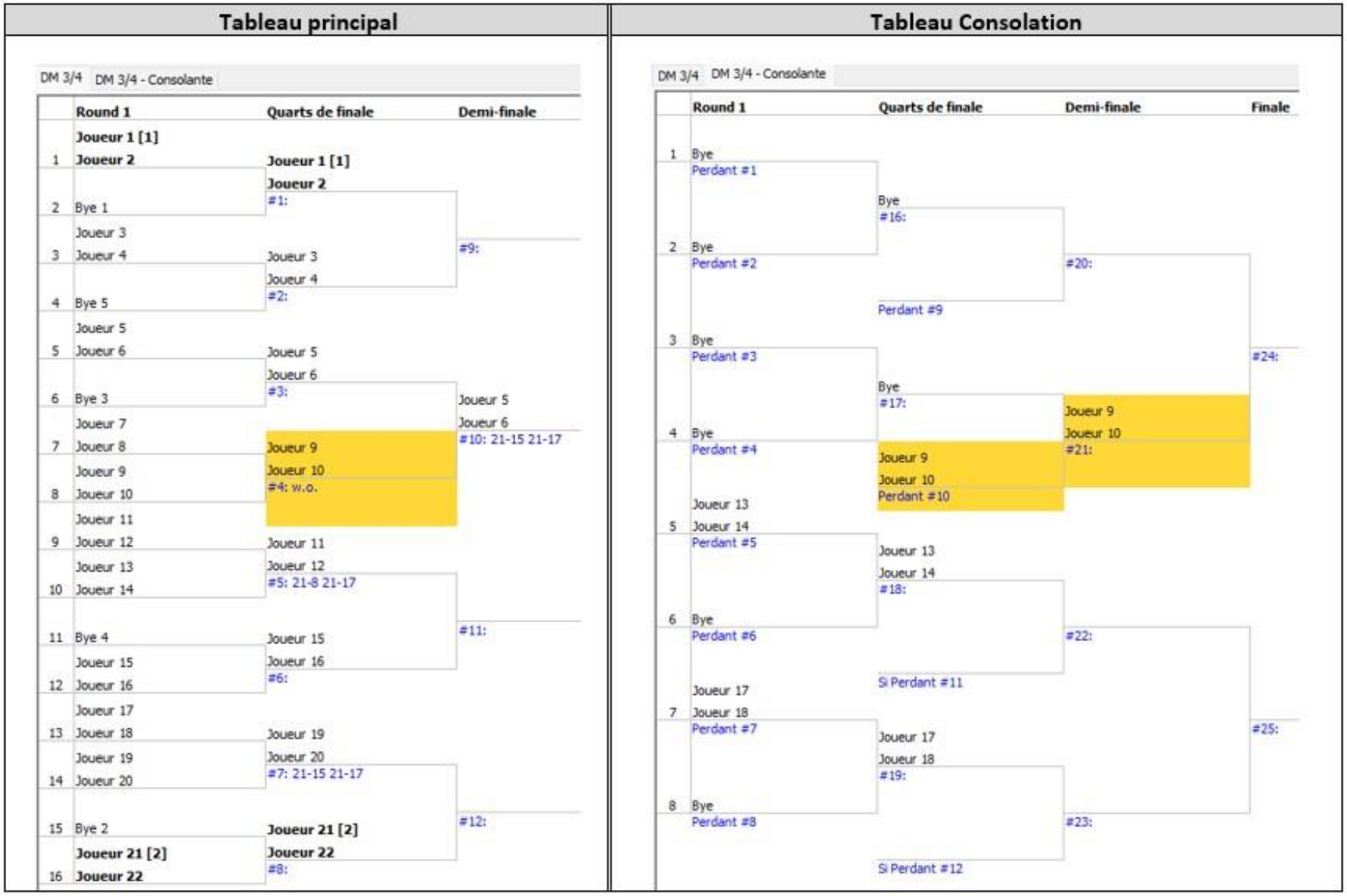
- Le joueur qui perd son match par walkover n'est pas versé dans le tableau de consolation.

Ne cochez pas la case « Suivre Perdant » :



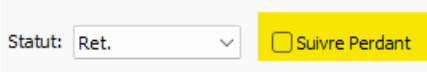


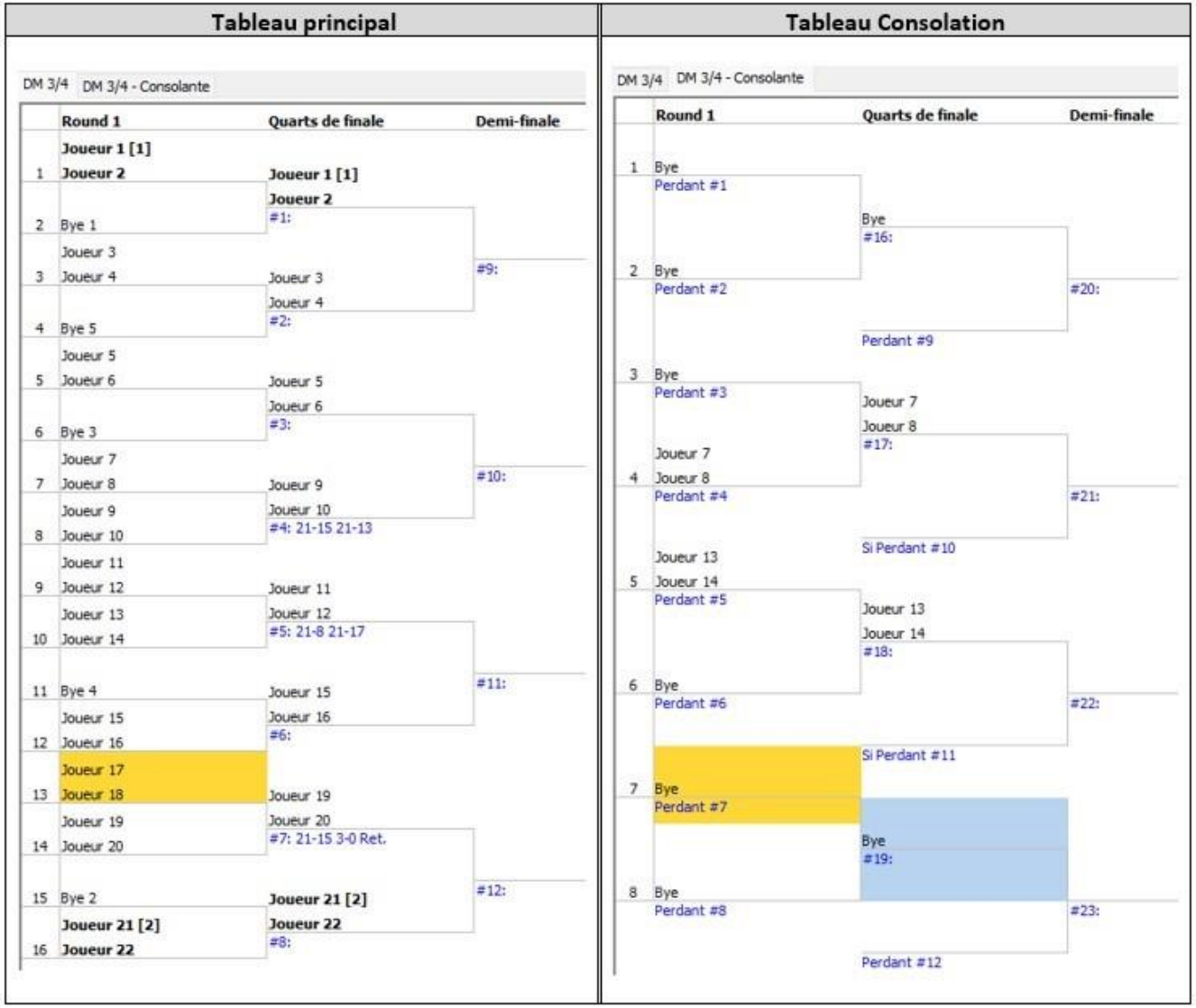
- Le joueur qui « gagne » au 1er tour par walkover ou par abandon sera versé dans le tableau de consolation s'il perd au 2ème tour du tableau principal.



- Le joueur qui perd son match par abandon (peu importe les circonstances) n'est pas versé dans le tableau de consolation.

Ne cochez pas la case « Suivre Perdant » :





- Le joueur qui perd au 2ème tour après avoir gagné son 1er tour par walkover sera versé dans le tableau de consolation.

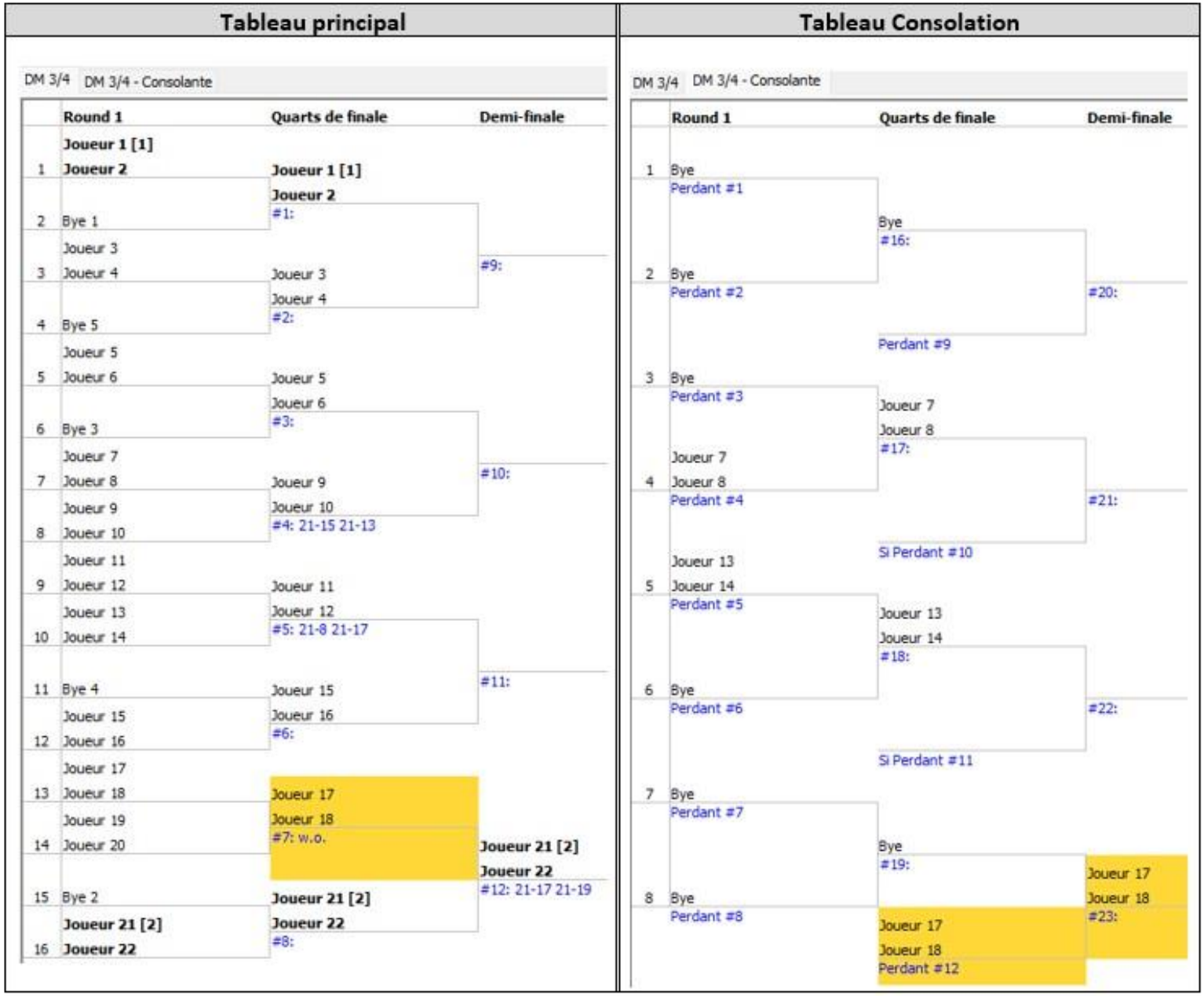


Tableau principal

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2**	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2** #1:	
2	Bye 1		
3	Joueur 3 Joueur 4	Joueur 3 Joueur 4 #2:	#9:
4	Bye 5		
5	Joueur 5 Joueur 6	Joueur 5 Joueur 6 #3:	
6	Bye 3		
7	Joueur 7 Joueur 8	Joueur 9 Joueur 10 #4: 21-15 21-13	#10:
8	Joueur 9 Joueur 10		
9	Joueur 11 Joueur 12	Joueur 11 Joueur 12 #5: 21-8 21-17	
10	Joueur 13 Joueur 14		
11	Bye 4	Joueur 15 Joueur 16 #6:	#11:
12	Joueur 15 Joueur 16		
13	Joueur 17 Joueur 18	Joueur 17 Joueur 18 #7: w.o.	
14	Joueur 19 Joueur 20		**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** #12: 21-17 21-19
15	Bye 2	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** #8:	
16	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22**		

Tableau Consolation

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	Bye Perdant #1		
2	Bye Perdant #2	Bye #16: Perdant #9	#20:
3	Bye Perdant #3	Joueur 7 Joueur 8 #17:	
4	Joueur 7 Joueur 8 Perdant #4		#21:
5	Joueur 13 Joueur 14 Perdant #5	Si Perdant #10 Joueur 13 Joueur 14 #18:	
6	Bye Perdant #6		#22:
7	Bye Perdant #7	Si Perdant #11 Bye #19:	
8	Bye Perdant #8	Joueur 17 Joueur 18 Perdant #12	Joueur 17 Joueur 18 #23:

- Le joueur qui n'a pas de 1er tour, qui gagne le 2ème tour par walkover et qui perd au 3ème tour n'est pas versé dans le tableau de consolation

Tableau principal

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale	Finale
1	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2**	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2** #1:	**Joueur 1 [1]** **Joueur 2** #9: w.o.	
2	Bye 1			
3	Joueur 3 Joueur 4	Joueur 3 Joueur 4 #2:		
4	Bye 5			Joueur 9 Joueur 10 #13: 21-19 22-20
5	Joueur 5 Joueur 6	Joueur 5 Joueur 6 #3:		
6	Bye 3		Joueur 9 Joueur 10 #10: 21-15 21-19	
7	Joueur 7 Joueur 8	Joueur 9 Joueur 10 #4: 21-15 21-13		
8	Joueur 9 Joueur 10			
9	Joueur 11 Joueur 12	Joueur 11 Joueur 12 #5: 21-8 21-17		
10	Joueur 13 Joueur 14		Joueur 15 Joueur 16 #11: 21-18 21-19	
11	Bye 4	Joueur 15 Joueur 16 #6:		
12	Joueur 15 Joueur 16			**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** #14: 21-15 21-19
13	Joueur 17 Joueur 18	Joueur 17 Joueur 18 #7: w.o.		
14	Joueur 19 Joueur 20		**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** #12: 21-17 21-19	
15	Bye 2	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22** #8:		
16	**Joueur 21 [2]** **Joueur 22**			

Tableau Consolation

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale	Finale
1	Bye Perdant #1			
2	Bye Perdant #2	Bye #16:	Bye #20:	
3	Bye Perdant #3	Bye Perdant #9		
4	Joueur 7 Joueur 8 Perdant #4	Joueur 7 Joueur 8 #17:	#21:	#24:
5	Joueur 13 Joueur 14 Perdant #5	Joueur 5 Joueur 6 Si Perdant #10		
6	Bye Perdant #6	Joueur 13 Joueur 14 #18:	Joueur 13 Joueur 14 #22:	
7	Bye Perdant #7	Bye Si Perdant #11		
8	Bye Perdant #8	Bye #19:	Joueur 17 Joueur 18 #23:	#25:
		Joueur 17 Joueur 18 Perdant #12		

14. Horaires

A. Introduction

- Interdiction de commencer avant 9h et après 22h
- Interdiction de commencer après 20h pour les U13 ou plus jeunes
- Le jour où se termine un tournoi individuel, le dernier match doit commencer au plus tard à 18h30
- En cas de tournoi en un jour qui ne se déroule pas la veille d'un jour ouvrable, le dernier match peut commencer après 18h30 mais avant 22h00
- Un match ne peut être annoncé plus d'une ½ heure avant l'heure prévue sans l'accord des joueurs concernés.
- Ordre des matches dans une poule :

3. L'ordre des matchs doit être tel que les participants d'un même club jouant dans la même poule se rencontrent le plus tôt que possible.

4. Les tableaux suivants donnent, de haut en bas, l'ordre dans lequel les matchs doivent être disputés :

3 joueurs *3 parties*	*4 joueurs* *6 parties*	*5 joueurs* *10 parties*	*6 joueurs* *15 parties*
1 2	1 3	1 4	1 4
1 3	2 4	2 3	2 5
2 3	3 4	4 5	3 6
	1 2	1 2	1 5
	2 3	3 5	2 6
	1 4	2 4	3 4
		1 5	1 6
		4 3	2 3
		2 5	4 5
		1 3	1 2
			3 5
			4 6
			1 3
			2 4
			5 6

Conseil : éviter d'avoir des matches de poules répartis sur deux jours.

B. Nombre de matchs

Maximum 5 simples par jour

C. Périodes de repos

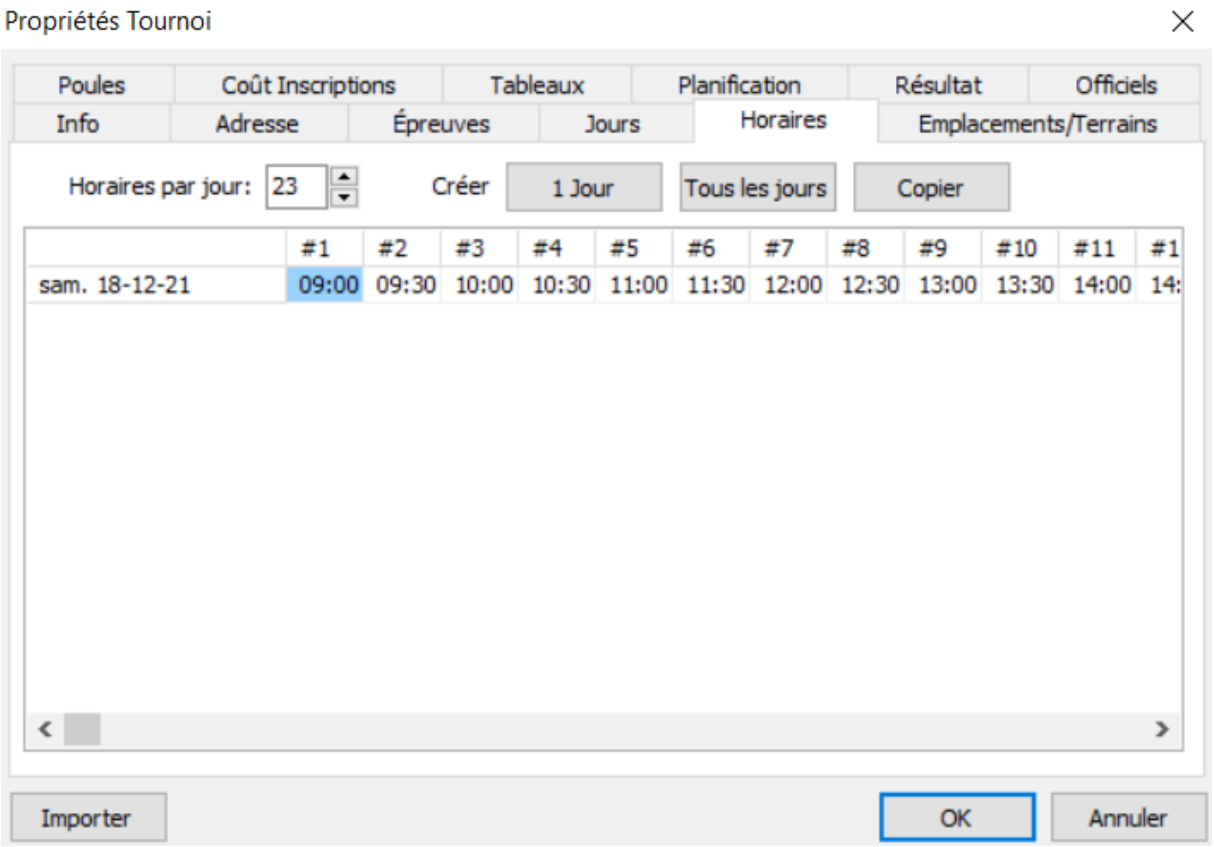
Après un simple : 30 minutes

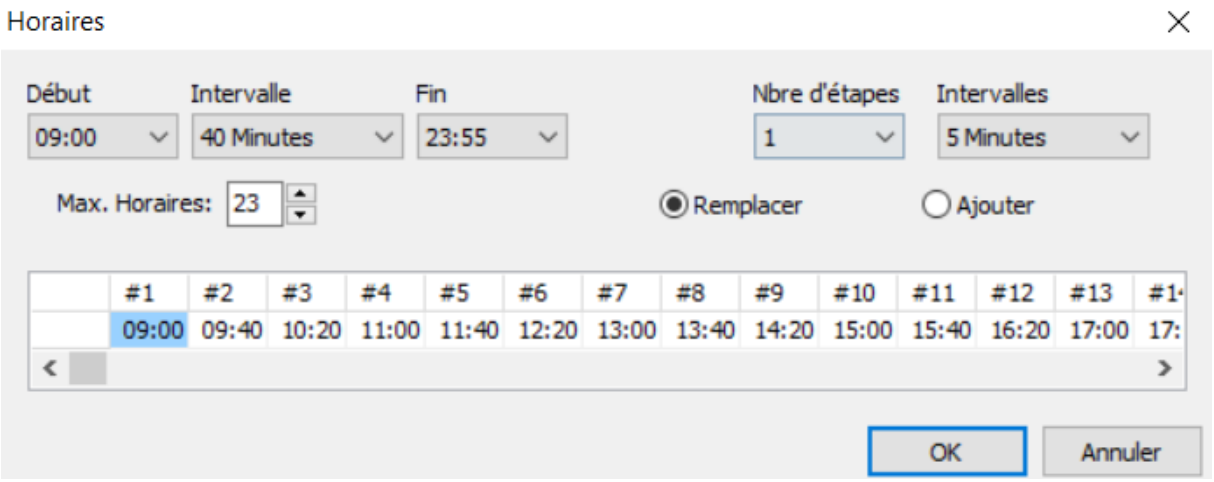
Après un double : 15 minutes

* Excepté pour certains tournois (voir règlement)

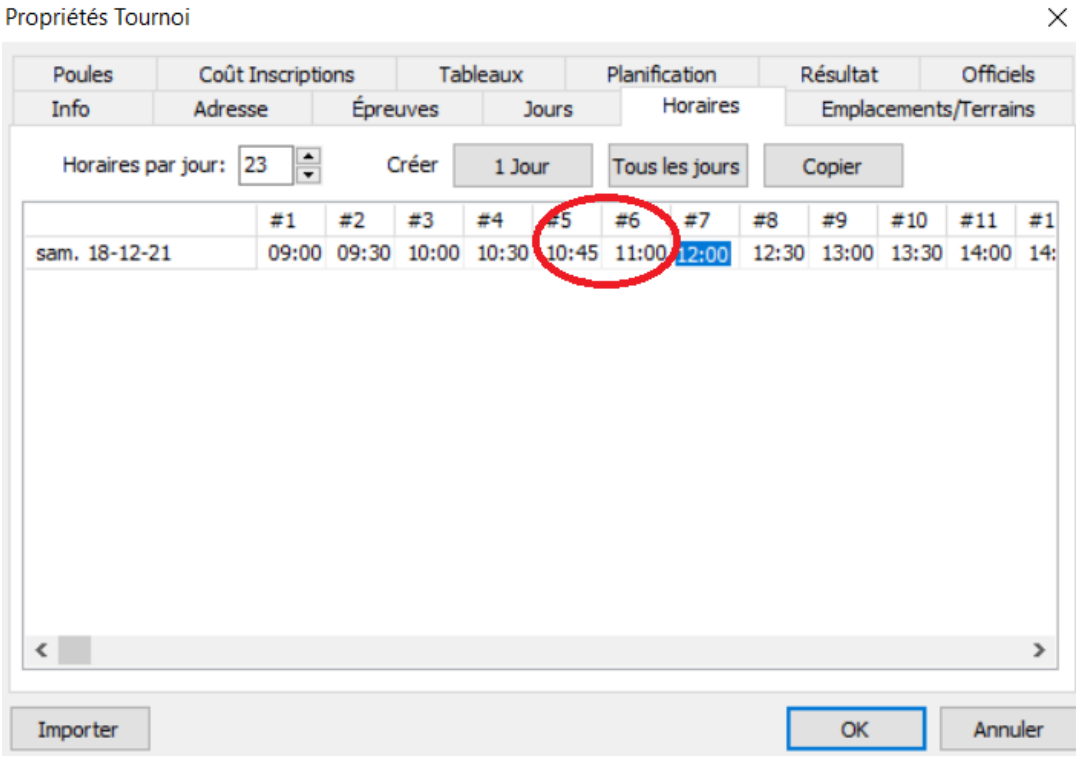
D. Configuration des horaires

1) Pour les disponibilités des terrains : Synthèse (menu colonne de gauche) => Etablir les propriétés du tournoi => Jours => ajouter ou supprimer des jours si nécessaire.
2) Ensuite, rester dans Synthèse (menu colonne de gauche) => Etablir les propriétés du tournoi => Horaires => 1 Jour ou Tous les jours => Sélection de l'heure de début => durée des matches => l'heure de fin :



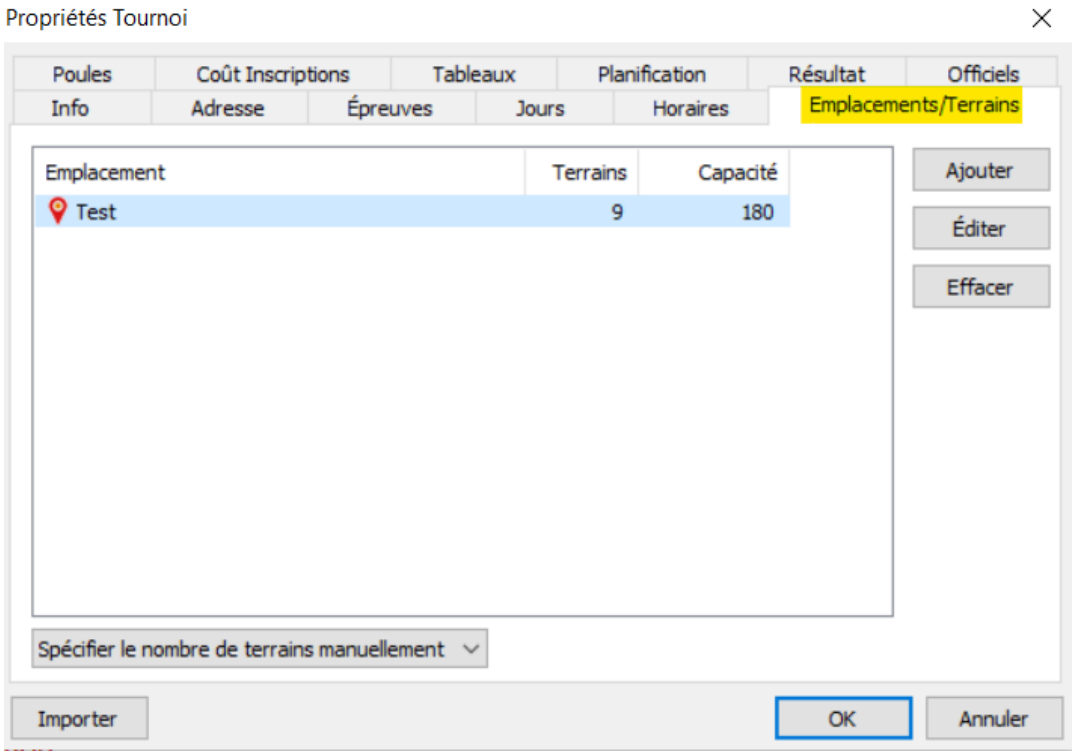


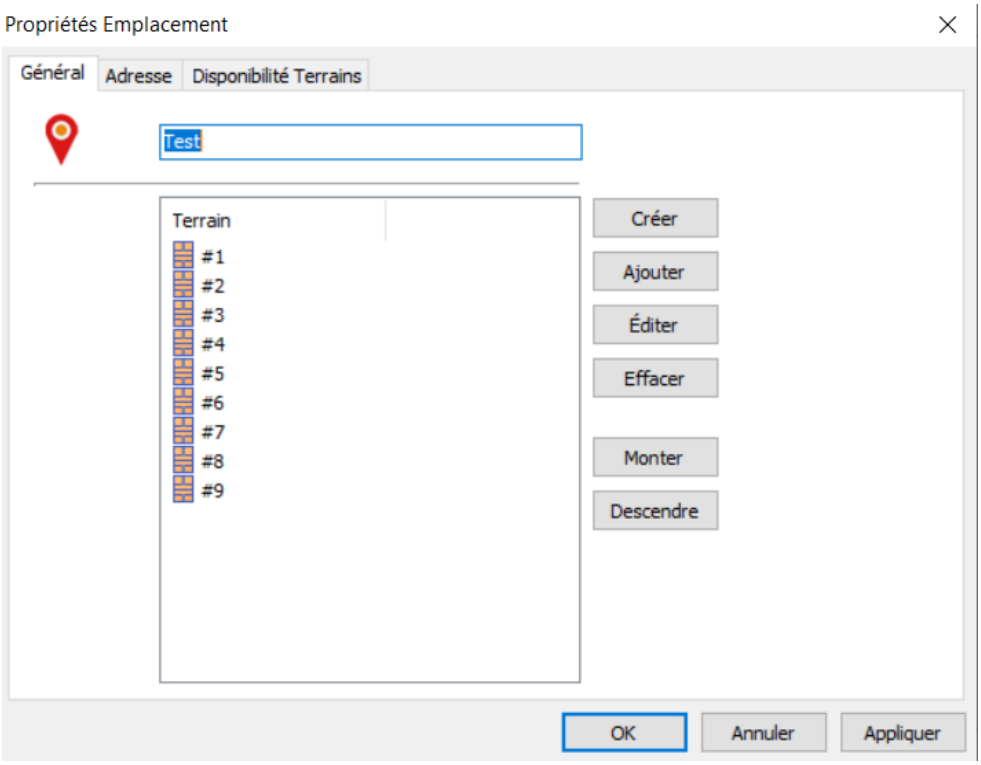
Vous pouvez également modifier ces horaires manuellement



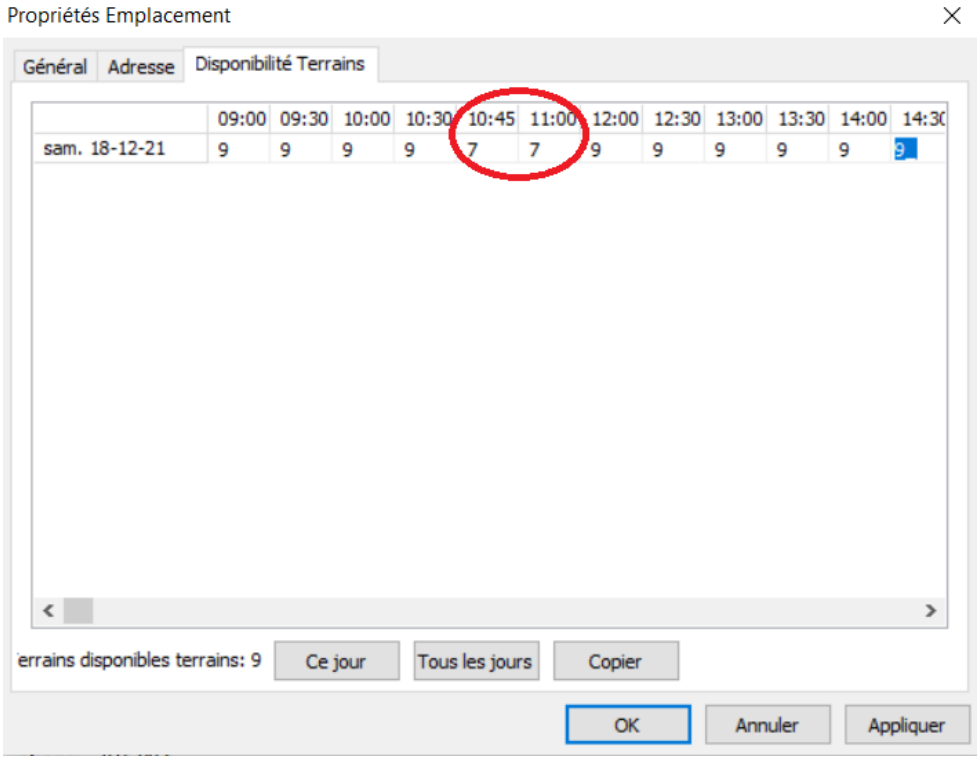
Ce qui vous permettrait par exemple d'augmenter les « slots » (horaires) à certaines périodes.

3) Ensuite, rester dans Synthèse (menu colonne de gauche) => Etablir les propriétés du tournoi => Emplacements/Terrains => vérifier que le nombre de terrain est correct => double-clic sur le nom du club « Location »



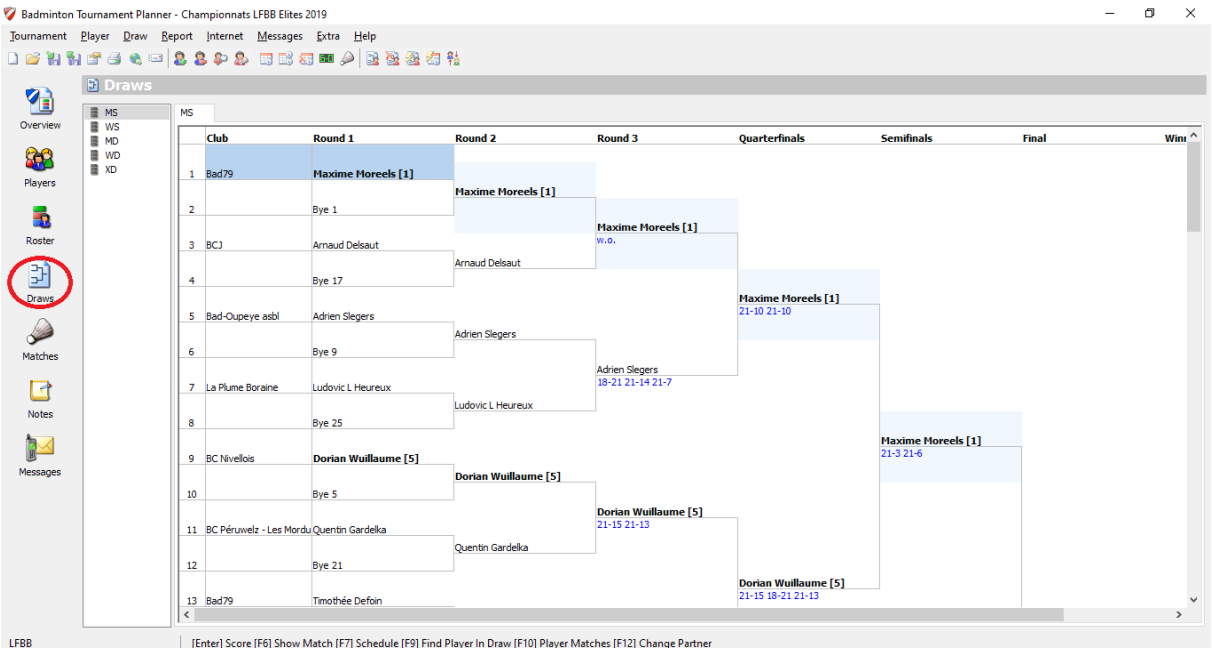


Noter la disponibilité de terrains pendant les jours de tournois. Vous pouvez évidemment faire varier le nombre de terrains d'un créneau à l'autre. Pour cela, il suffit de le modifier manuellement au « slot » voulu :

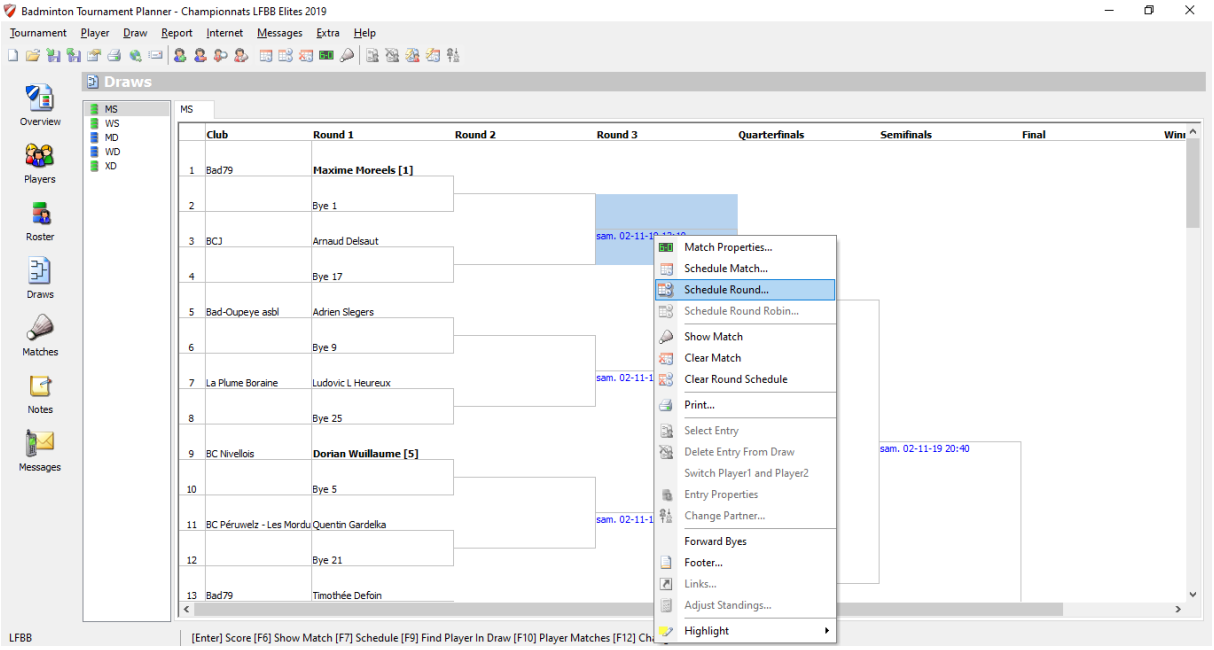


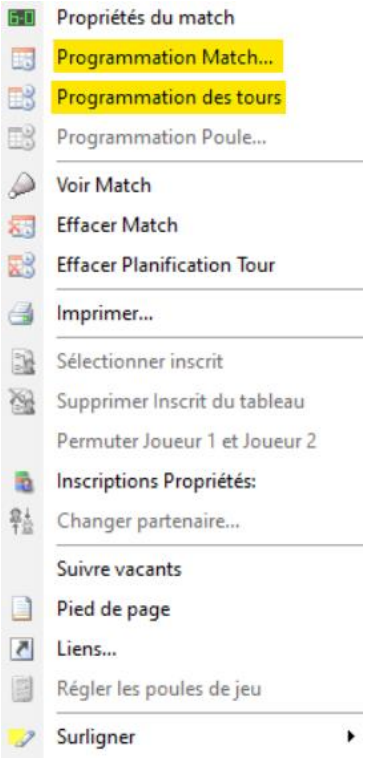
4) Dès que vous avez tout configuré, vous pouvez démarrer la planification de votre tournoi. Cliquez sur Tableaux (colonne – menu de gauche) :

Remarque : vous pouvez évidemment modifier ces paramètres en cours de planification…

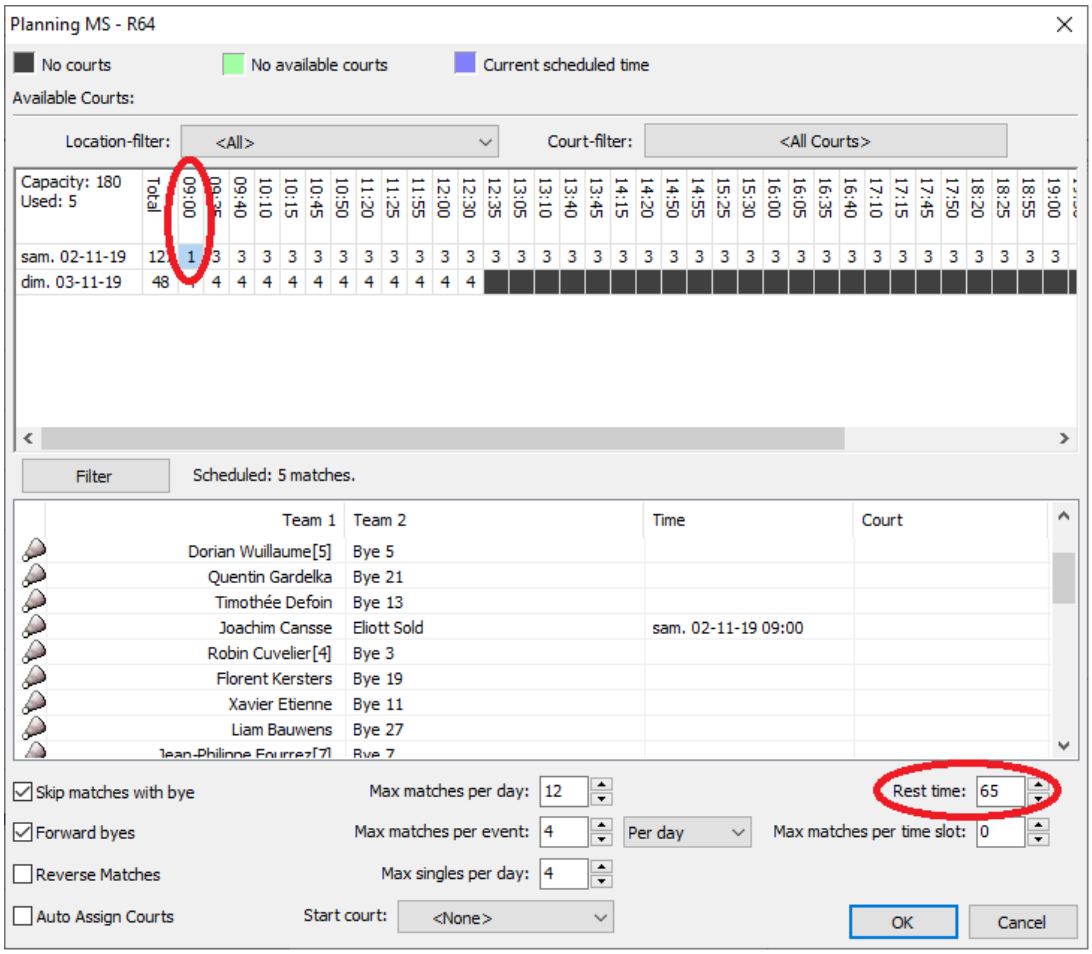


5) Vous pouvez planifier par match (Programmation Match) ou par tour => Cliquez Droit à l'endroit du 1er match du tour => Programmation des tours



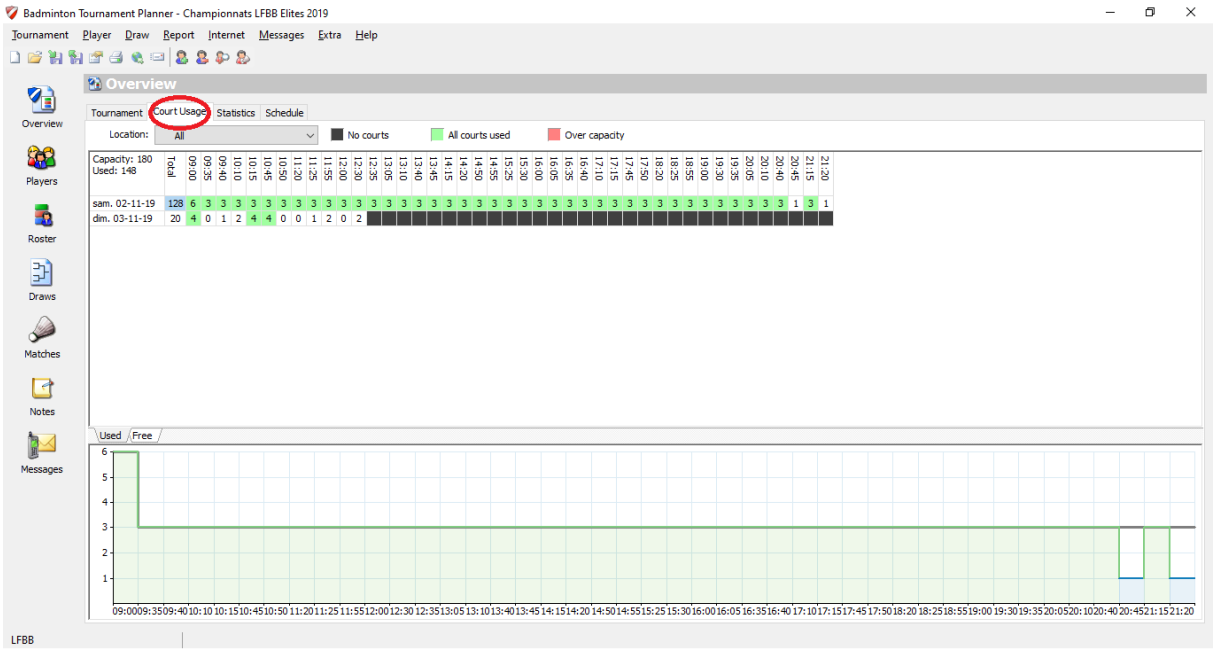


6) Vous sélectionnez le 1er créneau qui vous intéresse :



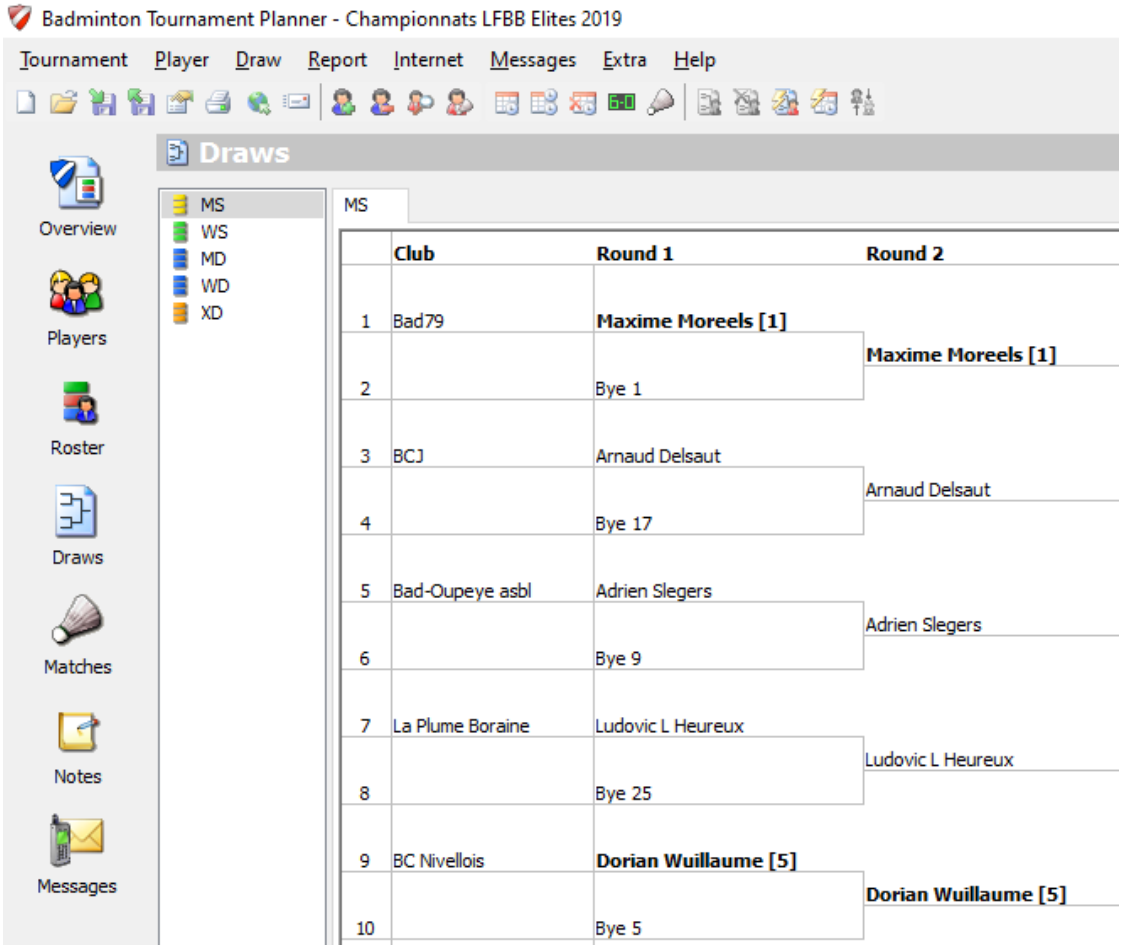
Remarque : N'oubliez pas de configurer le temps entre les matches d'un même joueur => En bas à droite => Rest time (vérifier dans le règlement de la saison en cours le temps minimum requis).

7) Vous pouvez également programmer les horaires matches par match : clique droit sur le match requis => Schedule Match OU tout planifier par tour et modifier les horaires des matches de demi et finales des différents tableaux…
8) Pour effacer : delete à l'endroit où vous voulez supprimer l'horaire OU clique droit => Clear Round Schedule OU dans la barre du haut => Draw Clear Tableaux => Cocher Horaires et sélectionner les tableaux pour lesquels vous devez refaire l'horaire.
9) A la fin de votre planification, vous pouvez vérifier l'utilisation des terrains : Aller dans « Synthèse » tout en haut dans la colonne de gauche => Court Usage (juste à côté de « Tournament ») :



Remarque : les terrains « surbookés » apparaitront en rouge. Les créneaux où il reste de la place apparaitront en blanc et les créneaux où tout est rempli apparaitront en vert.

10) Si tous les matches ont bien été programmés vos tableaux apparaitront en vert. Pour cela, allez dans Tableaux (Colonne de gauche)



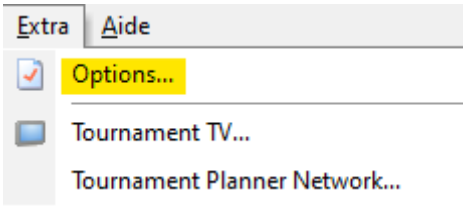
Signification des couleurs

- Gris : il n'y a pas d'inscription dans l'évènement
- Rouge : il y a des inscriptions mais pas de tableau
- Orange : il y a au minimum un tableau mais le joueurs ne sont pas dedans (il manque des tableaux
- Jaune : il y a au minimum un tableau mais il n'y a aucun match planifié
- Bleu : certains matches ont été planifiés
- Vert : tous les matches sont planifiés
- Noir : la discipline est terminée, tous les matches ont été encodés.

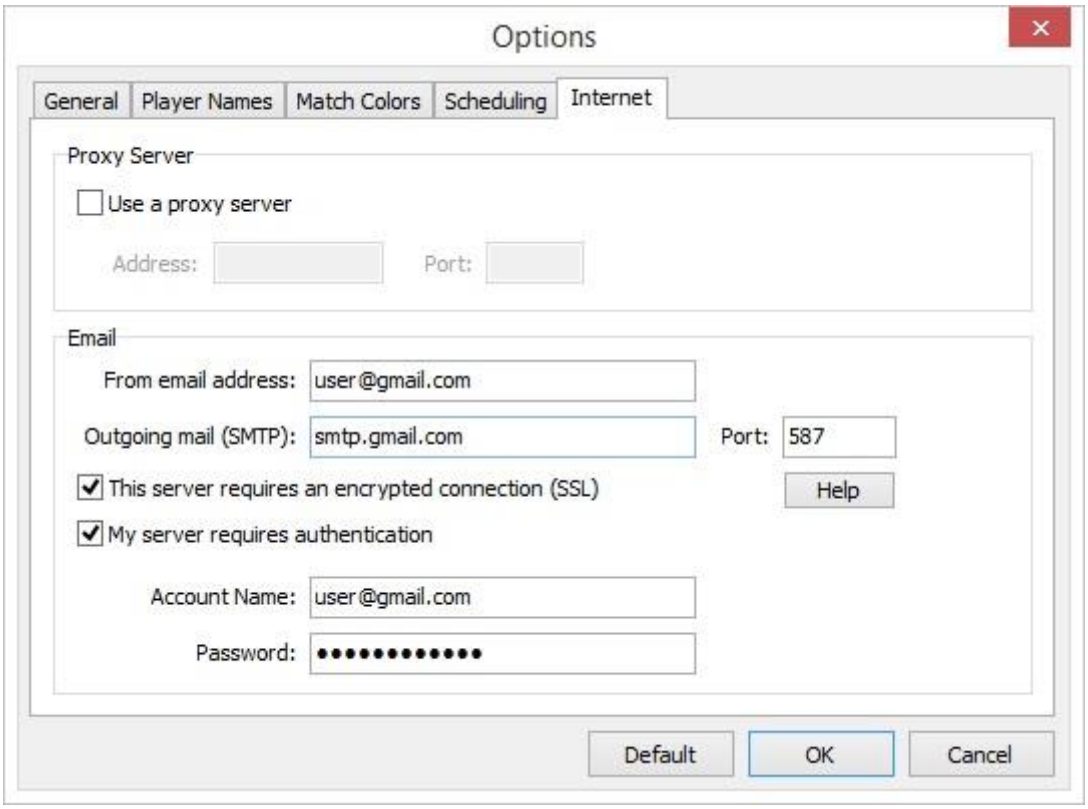
E. Envoi des heures de matches

a. Configuration

Vous avez la possibilité d'envoyer les premières heures de matches via le programme Badminton Tournament Planner. Pour cela, vous devez configurer les informations liées à votre Email : Extra => Option => Internet :



Gmail



Saisissez votre adresse e-mail Gmail complète (nom d'utilisateur@gmail.com) dans le champ de l'adresse e-mail

Saisissez smtp.gmail.com dans le champ Serveur sortant (SMTP)

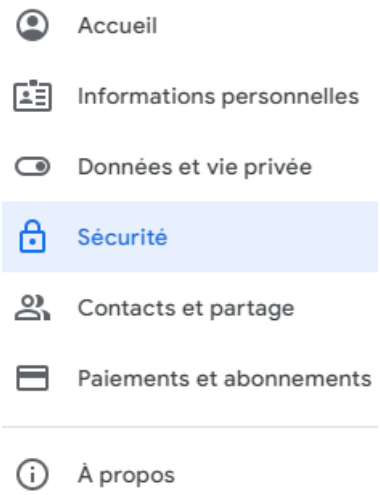
Entrez « 587 » dans le champ « Port ».

Cochez la case “This server requires an encrypted connection (SSL)” et la case “Mon serveur nécessite une authentication’.

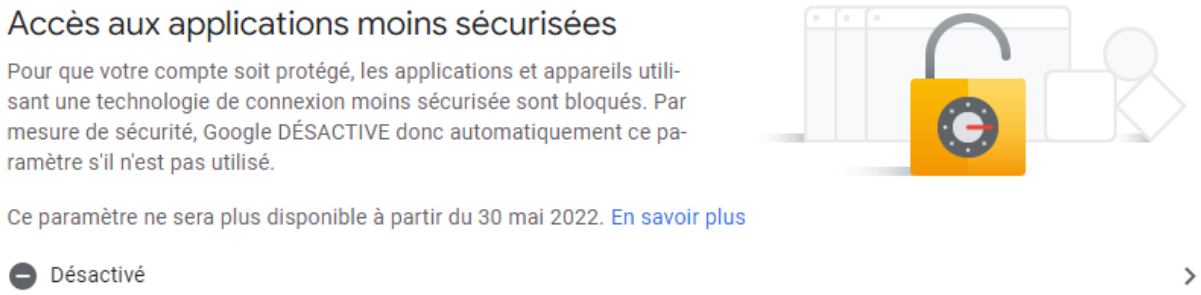
Veuillez compléter votre email ou votre nom dans le champ « Numéro de compte » et votre mot de passe dans le champ « Mot de passe »

Vous devrez (peut-être) allez dans vos paramètres de Google pour accepter d’autres applications/sites :

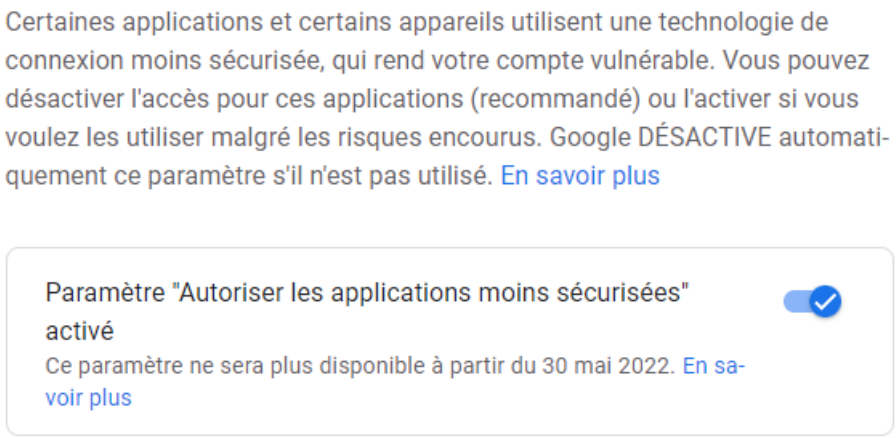
- Connectez vous à votre compte google => Compte => Sécurité :



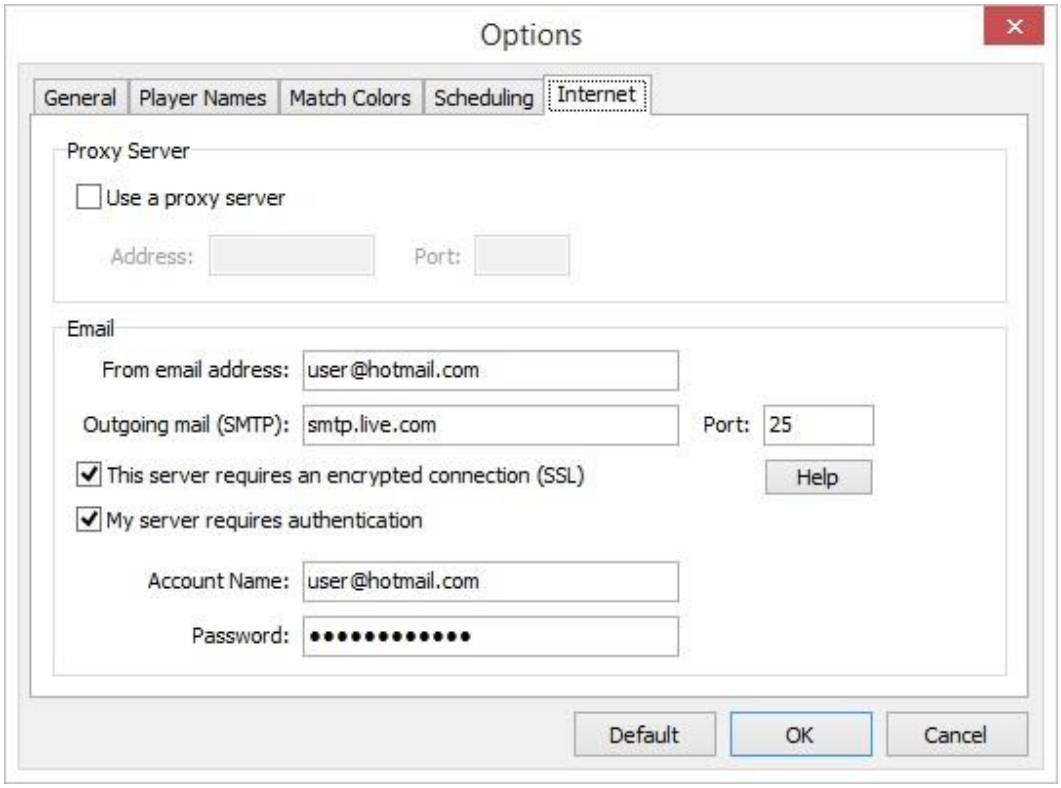
- Activer l’accès aux applications moins sécurisées :



- Indiquez votre mot de passe => Autoriser les applications moins sécurisées »



Hotmail



Saisissez votre adresse e-mail complète (nom d'utilisateur@gmail.com) dans le champ de l'adresse e-mail

Saisissez smtp.live.com dans le champ Serveur sortant (SMTP)

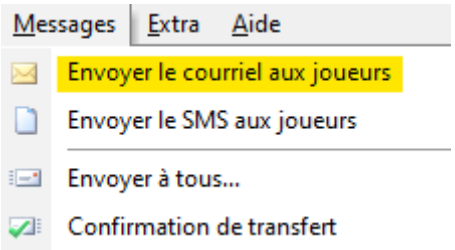
Entrez « 25 » dans le champ « Port ».

Cochez la case “This server requires an encrypted connection (SSL)” et la case “Mon serveur nécessite une authentication’.

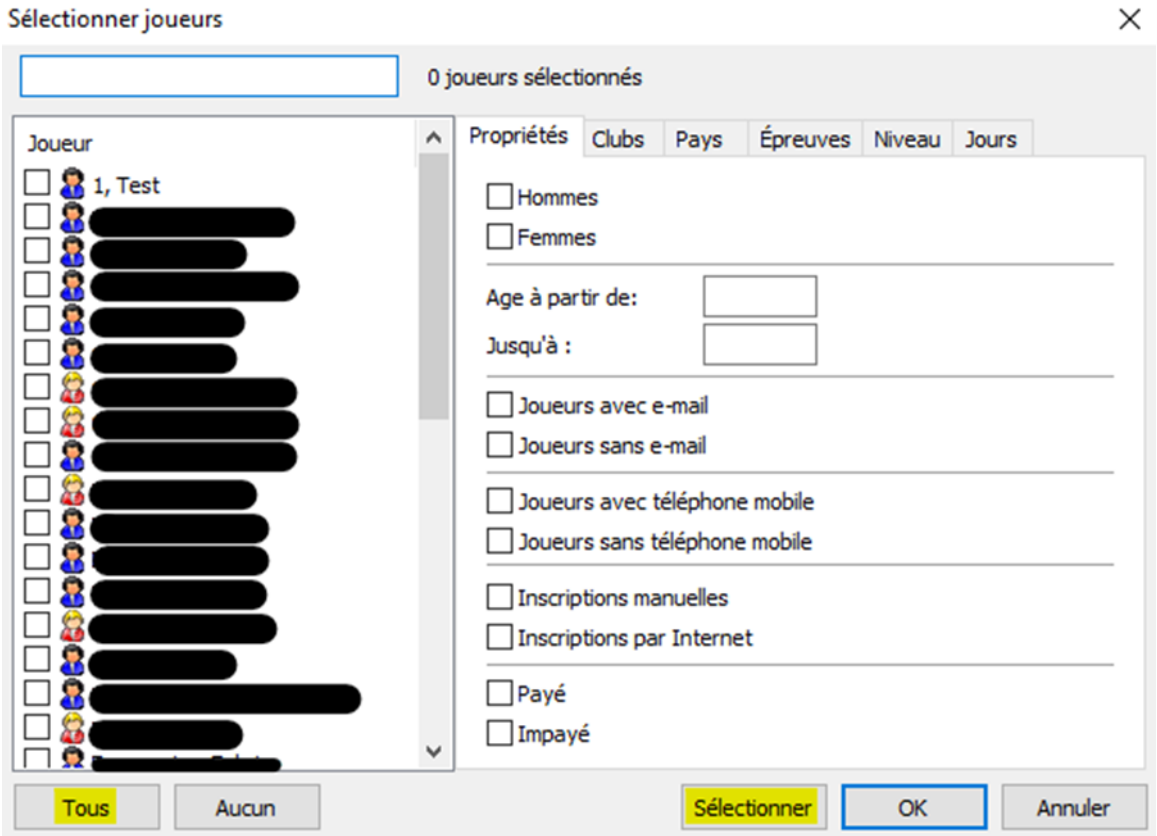
Veuillez compléter votre email ou votre nom dans le champ « Numéro de compte » et votre mot de passe dans le champ « Mot de passe »

b. Envoi

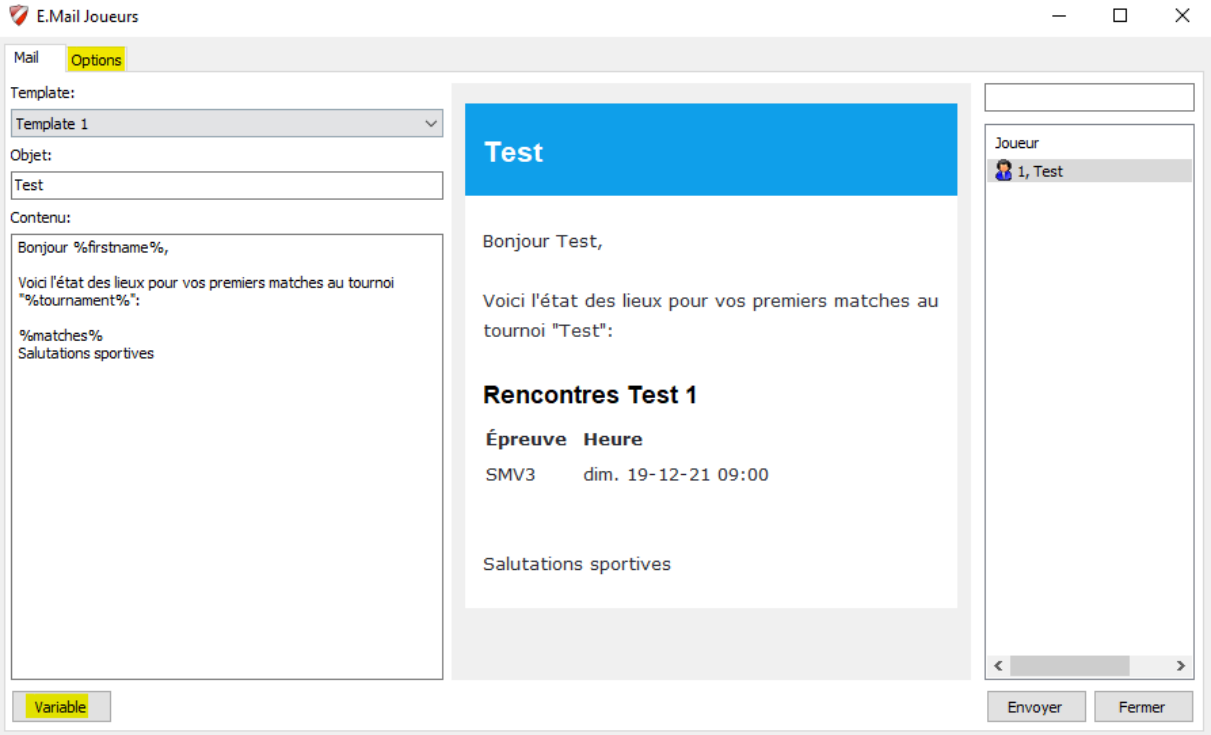
Cliquez sur « Messages » => Envoyer le courriel aux joueurs



Sélectionnez « Tous » si vous souhaitez l'envoyer à tous les joueurs => « Sélectionner » => Ok



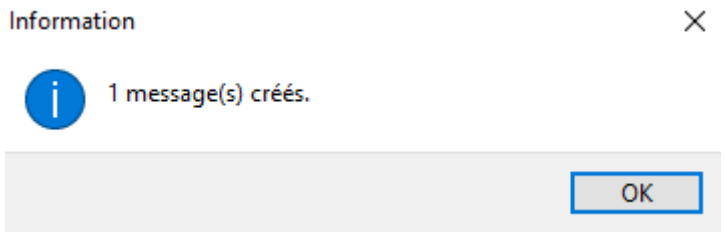
Vous configurez ensuite votre email :

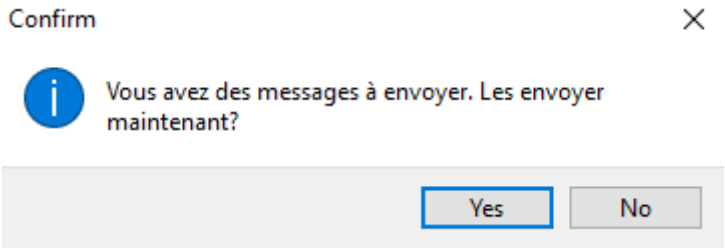


Vous pouvez utiliser les « Variables » pour ajouter le prénom, le nom du tournoi, l'horaires des premières rencontres,…

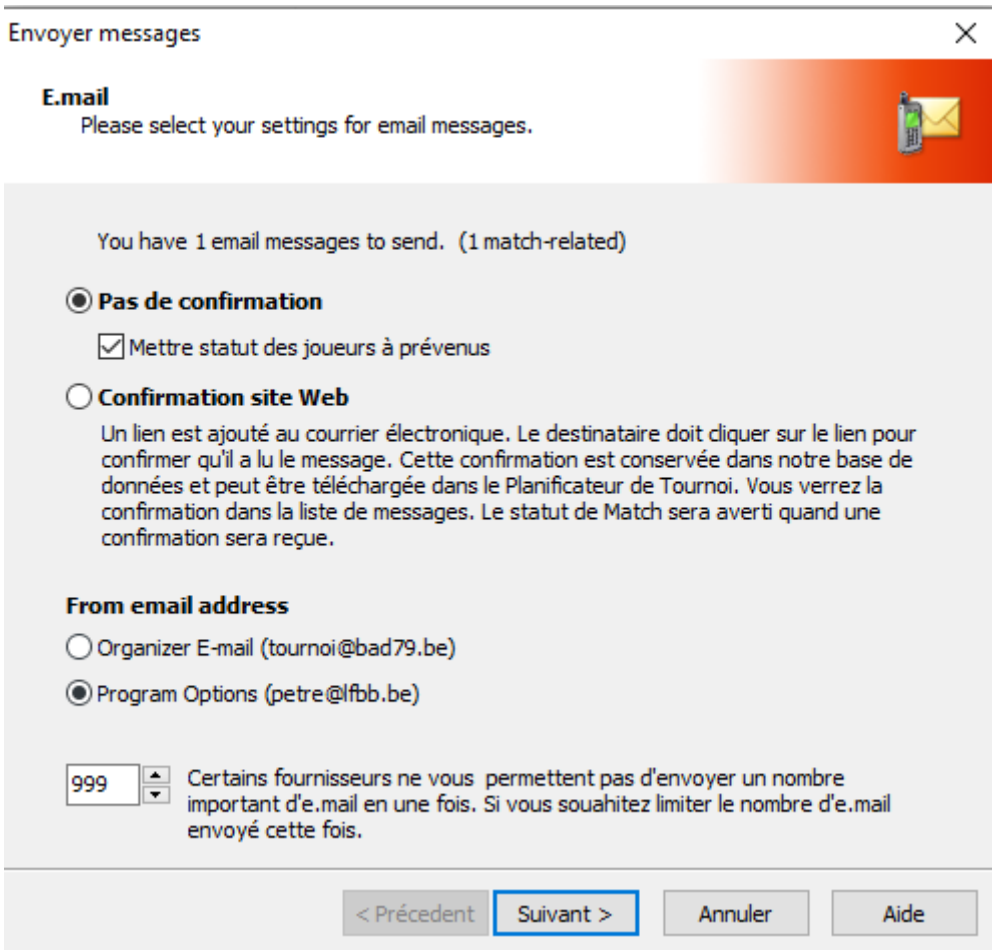
Vous pouvez utiliser les Options pour enregistrer ce « template » et personnaliser les paramètres (quel horaire, ne pas envoyer aux joueurs sans rencontre,…)

Cliquez ensuite sur « Envoyer » => Yes



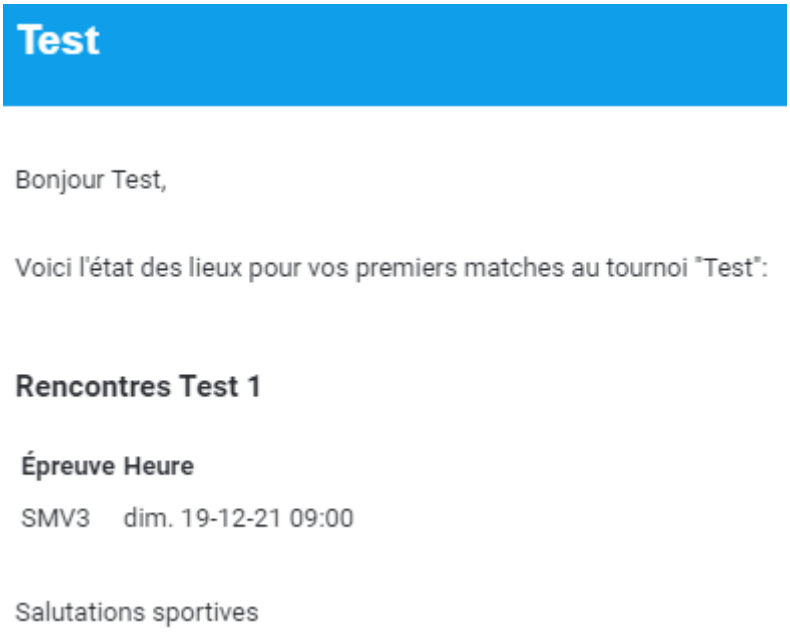


Sélectionnez les paramètres qui vous conviennent*

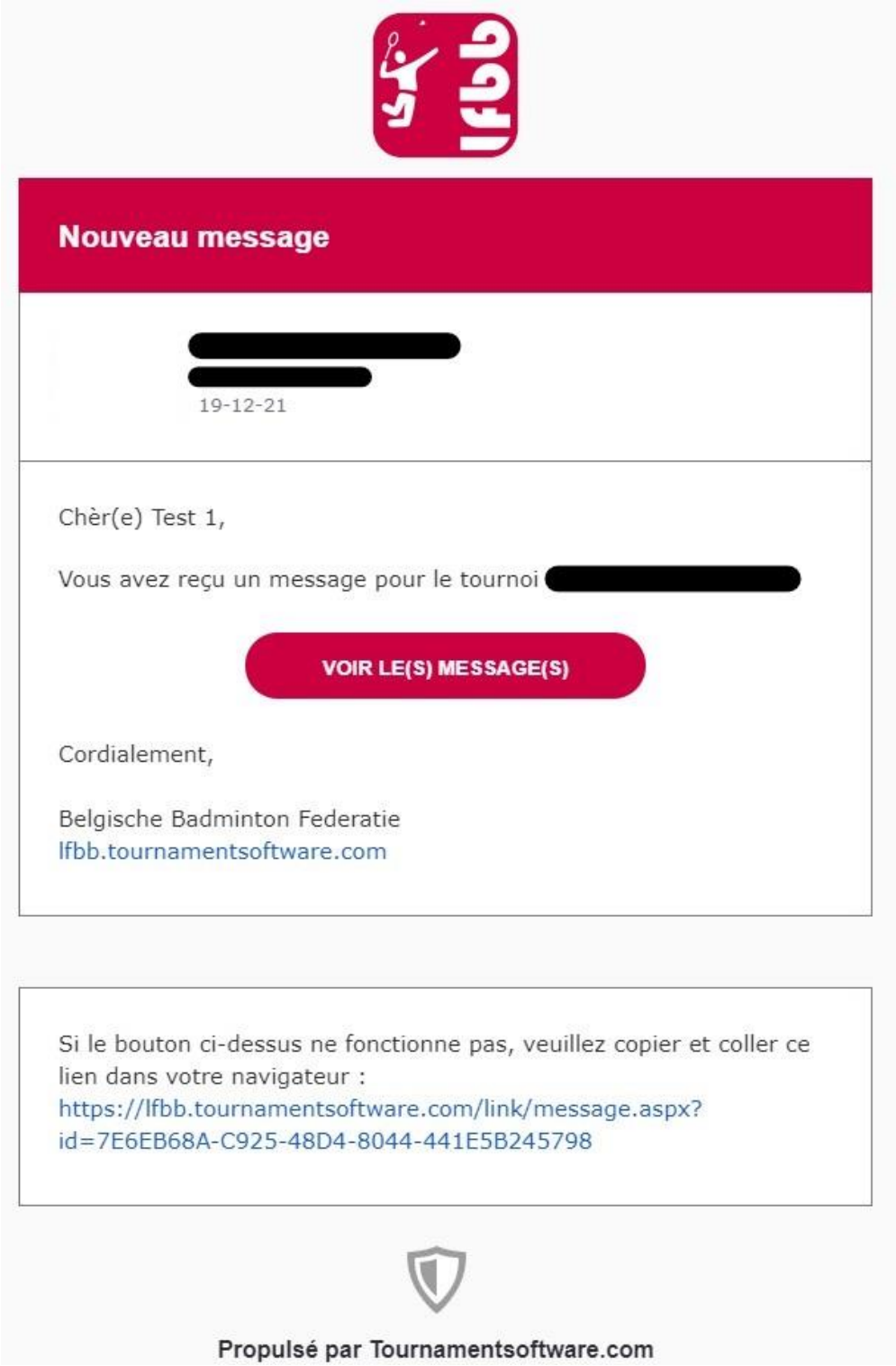


Nous vous conseillons de limiter les envois par 50 afin d'éviter de bloquer le système et de finir dans les SPAMS.

* Pas de confirmation : toutes les informations apparaitront dans l'email mais le « design » est moins « complet » :



Confirmation site Web : vous recevez un email qui vous indique que vous avez un nouveau message :



Nouveau message

[redacted]

19-12-21

Chèr(e) Test 1,

Vous avez reçu un message pour le tournoi [redacted]

VOIR LE(S) MESSAGE(S)

Cordialement,

Belgische Badminton Federatie
lfbb.tournamentsoftware.com

Si le bouton ci-dessus ne fonctionne pas, veuillez copier et coller ce lien dans votre navigateur :
https://lfbb.tournamentsoftware.com/link/message.aspx?id=7E6EB68A-C925-48D4-8044-441E5B245798

Propulsé par Tournamentsoftware.com

En cas de problèmes, vous pouvez consulter la FAQ de Tournament Software ou contacter le responsable Compétitions de la LFBB.

15. Remplacement et Forfaits

En cas d'absence d'un joueur, il existe des règles de remplacement. Celles-ci sont expliquées à l'article 207 – Modification du tableau dont voici un résumé :

- ⇨ En simple : un joueur absent peut être remplacé par un joueur réserve
- ⇨ En double homogène ou double mixte (en dehors d'un championnat => cf. 207 bis) :

- En cas d'absence d'un des deux joueurs :

a- Avec l'accord du joueur présent, le joueur absent peut être remplacé par le 1er joueur réserve.

b- À défaut de joueur réserve, il peut être remplacé par un autre joueur du tableau dont le partenaire est également absent.

c- À défaut, un appel micro est autorisé pour trouver un joueur déjà inscrit au tournoi mais pas dans le tableau (avec respect des classements, du nombre max de disciplines par joueur et de l'impossibilité de jouer la même discipline dans deux tableaux différents).

À noter

En cas de refus du joueur présent de jouer avec un autre partenaire, ou si aucun joueur réserve n'est trouvé, la paire complète sera considérée comme absente.

- En cas d'absence de la paire complète

Cette paire peut être remplacée par la 1ère paire complète de la liste réserve.

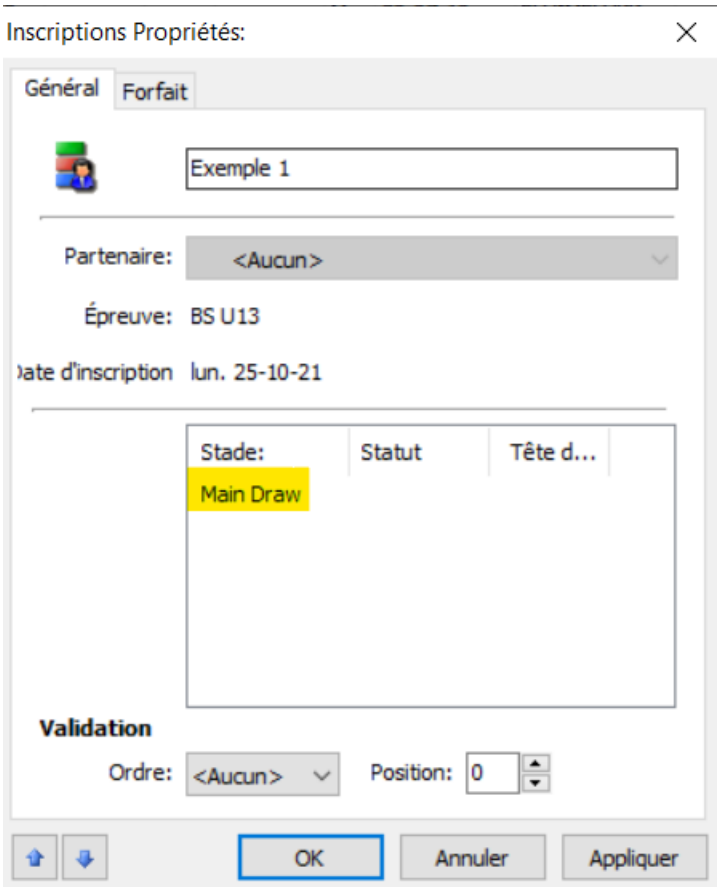
À noter

Cette paire réserve peut être constituée des deux premiers joueurs réserves en recherche de partenaire.

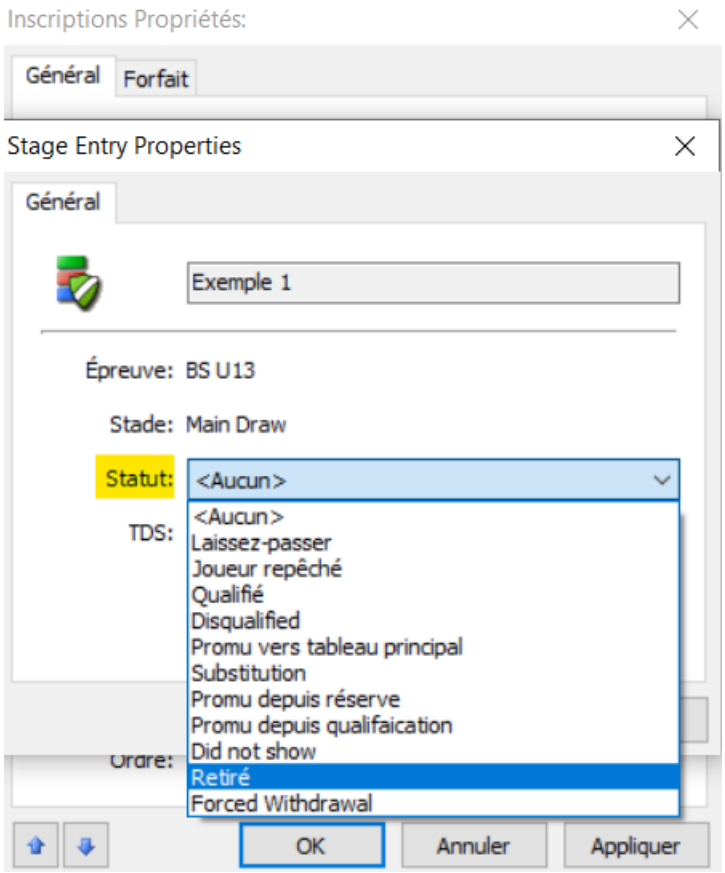
A. Application dans Badminton Tournament Planner

a. Un joueur est absent et ne peut pas être remplacé ?

Allez dans tableau de Service => double-clic sur le nom du joueur



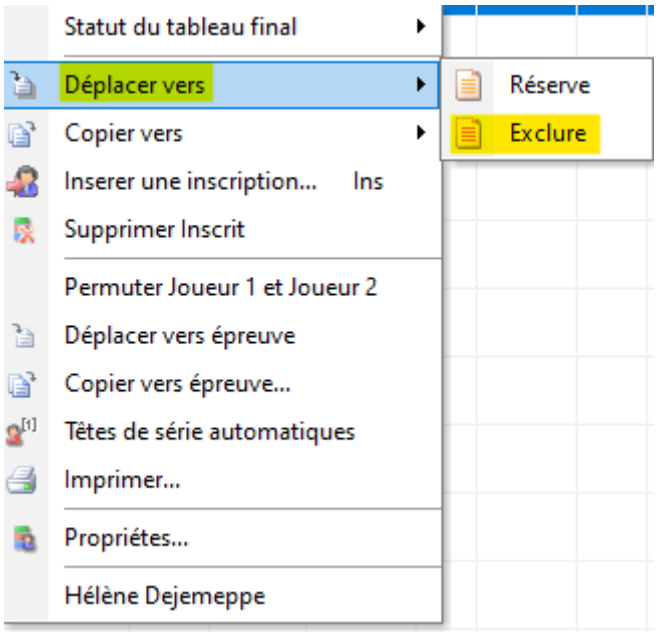
=> Cliquez sur « Main draw » => Sélectionnez « retiré » :



- Si le forfait a lieu avant le tirage au sort :

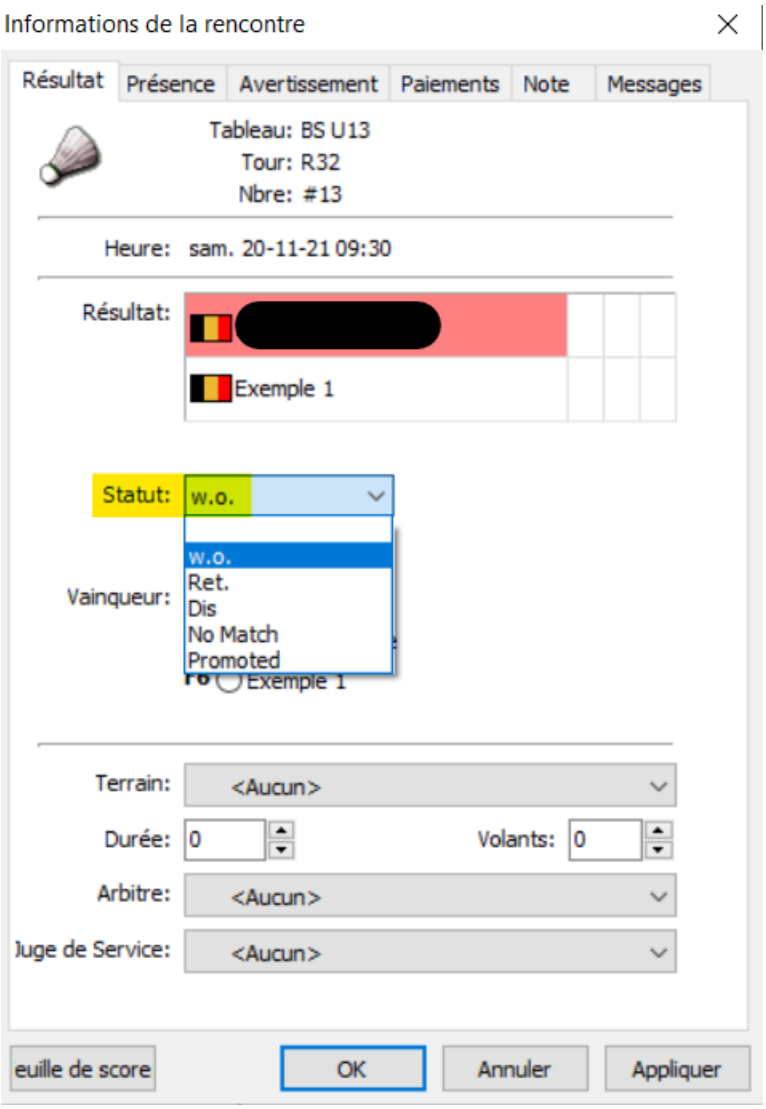
Mettez ce joueur en liste d'exclusion :

Allez ensuite dans « Tableau de Service », clique droit sur le nom du joueur/de la paire => Déplacer vers => Exclure.



- Si le forfait a lieu après le tirage au sort :

Allez ensuite dans « Tableaux », double-clicr sur le match en question et indiquez le statut w.o. en désignant l'autre joueur comme vainqueur :



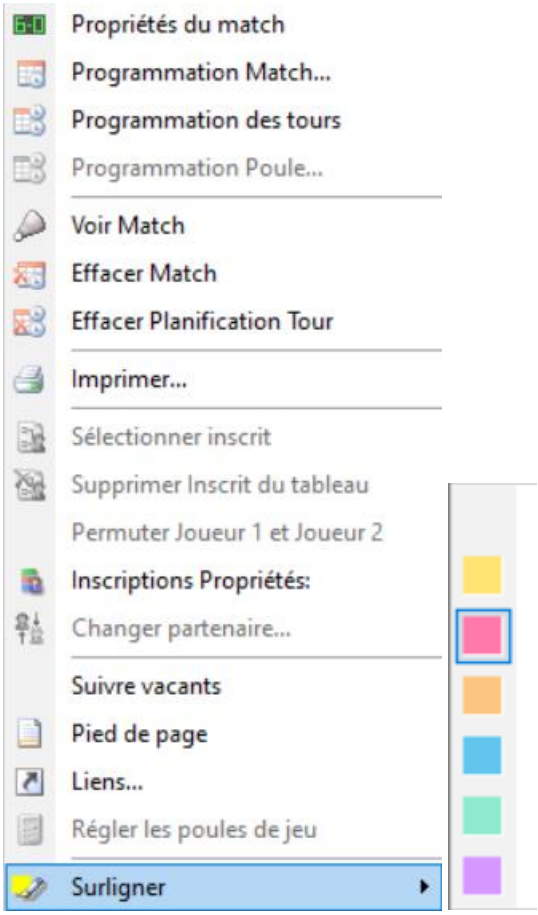
N'oubliez pas d'indiquer l'absence dans le rapport du Juge-arbitre.

Celui-ci devra définir s'il s'agit d'un forfait volontaire (à justifier) ou involontaire (ne doit pas être justifié).

Il est donc primordial que le joueur absent communique l'information au secrétaire du tournoi ET au juge-arbitre.

<u>Conseil :</u> Vous pouvez également « surligner » ce match pour être sûr de vous souvenir de tous les matches qui requièrent votre attention

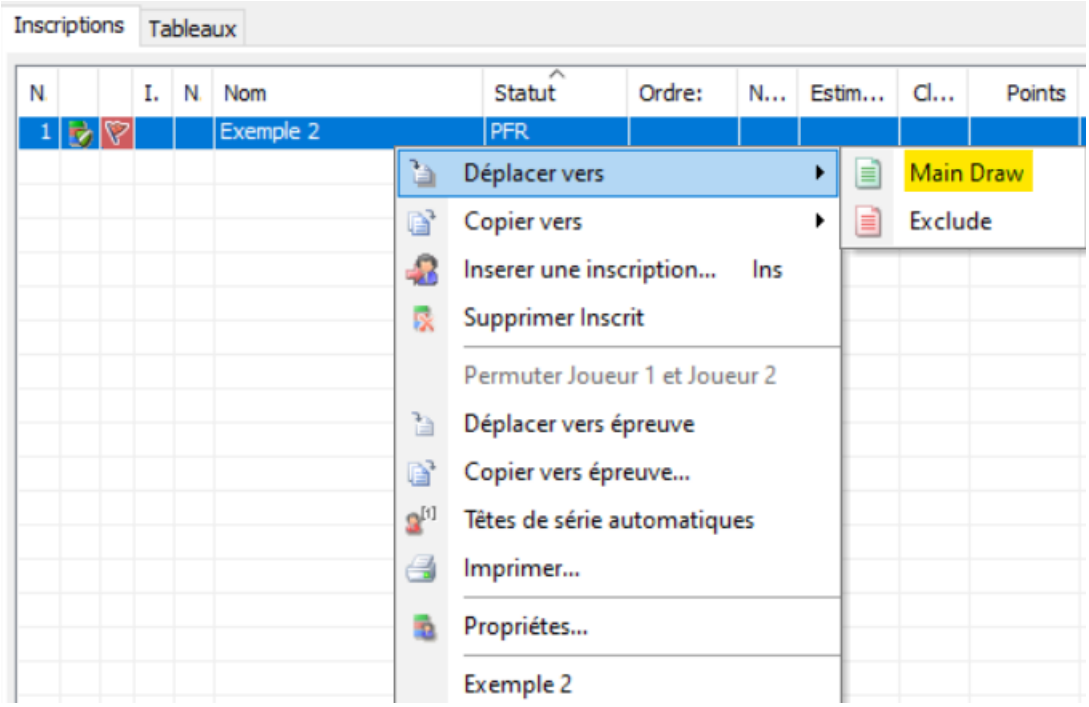
Clique droit sur le match => surligner => sélectionner la couleur que vous souhaitez :



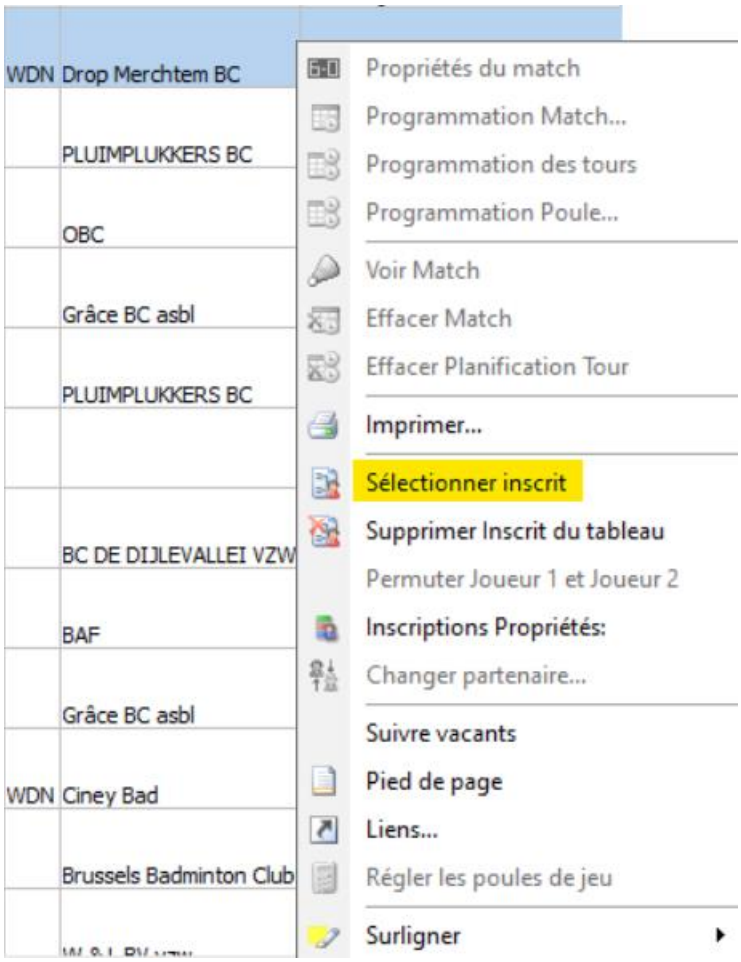
b. Un joueur/une paire est absent(e) et peut être remplacé (par un joueur/une paire réserve) ?

On applique la même procédure que lorsqu'il n'y a pas de remplacement possible (voir ci-dessus) en y ajoutant ceci :

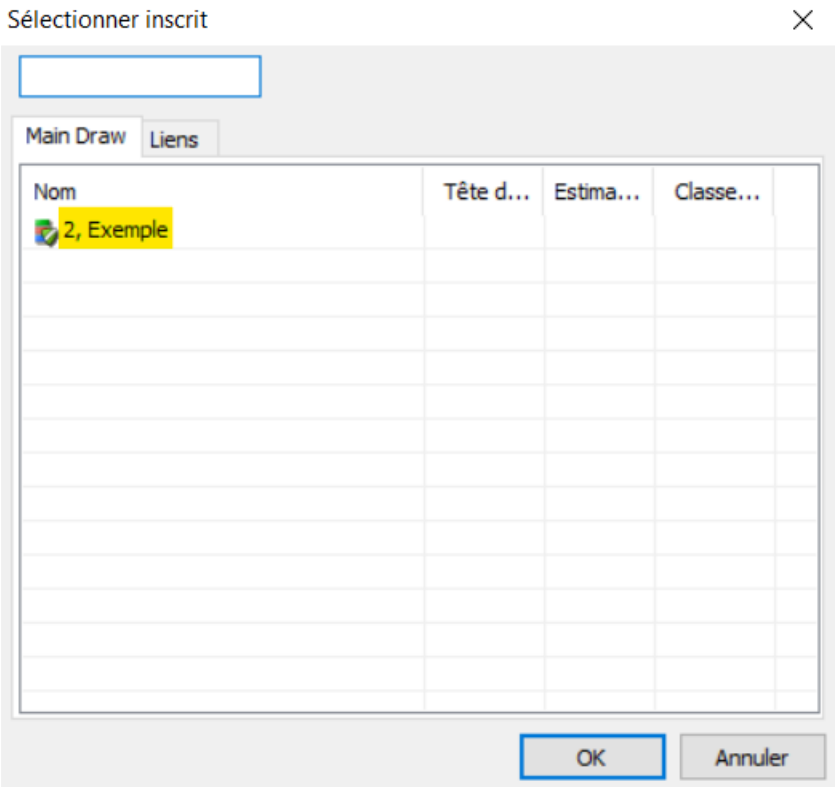
Cliquez sur Tableau de Service => Réserve => Clique droit sur le nom du joueur réserve => Déplacer vers => Main Draw



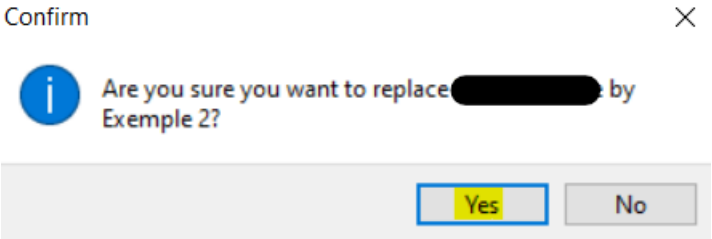
Cliquez sur « Tableaux » => Clique droit sur le nom du joueur qu'il faut remplacer => Sélectionner inscrit



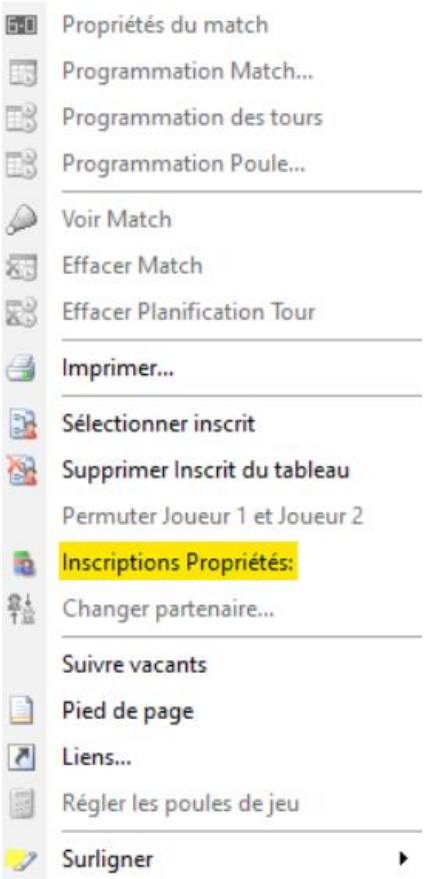
Le joueur réserve est disponible :



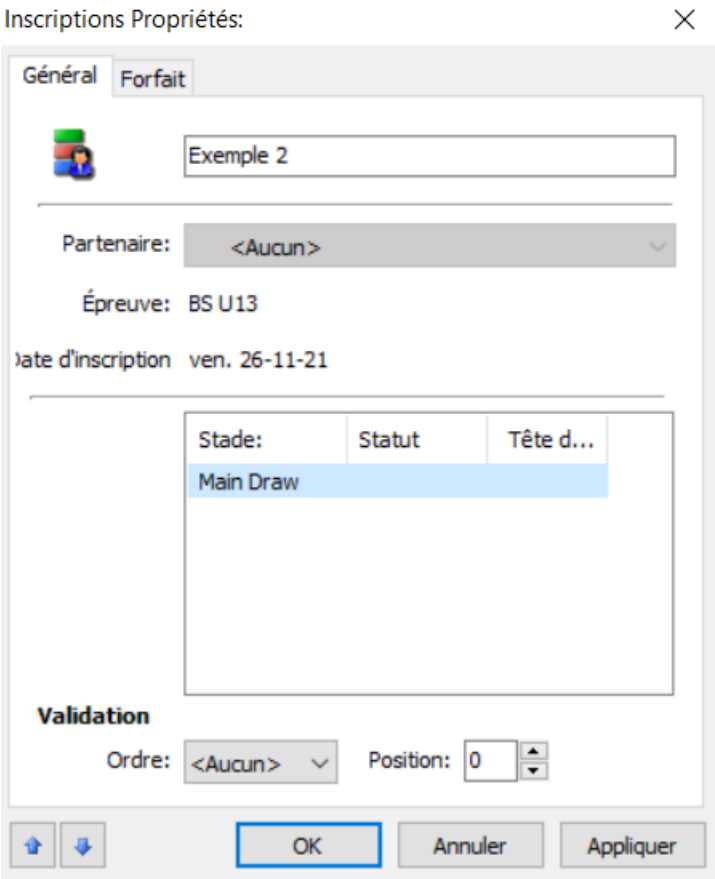
Vous pouvez l'ajouter en acceptant le message d'information :



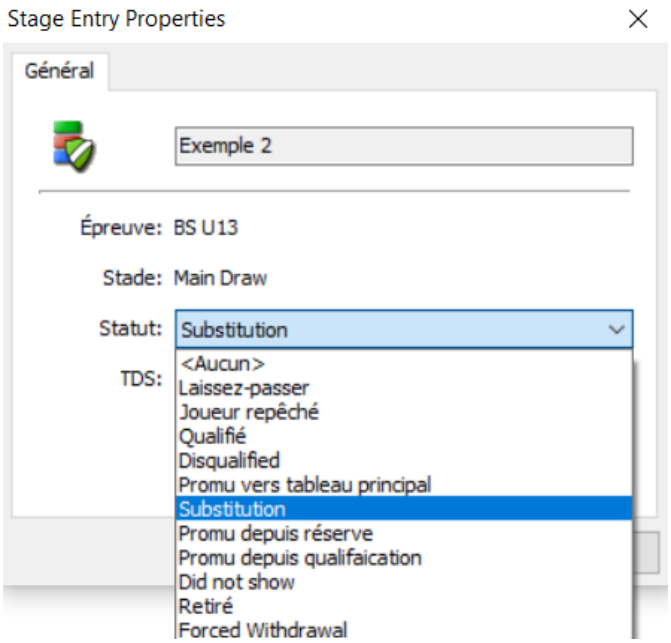
Clique droit sur le nom du joueur réserve => « Inscriptions Propriétés » :



Cliquez sur Main Draw :



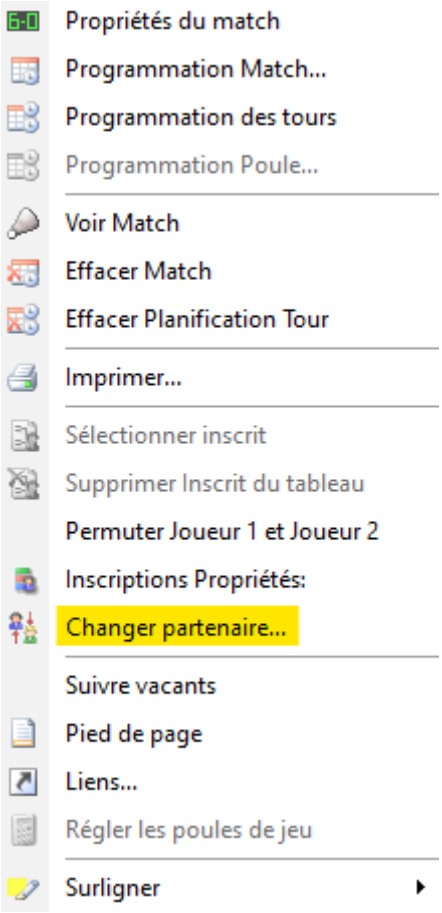
Cliquez sur Statut Substitution :



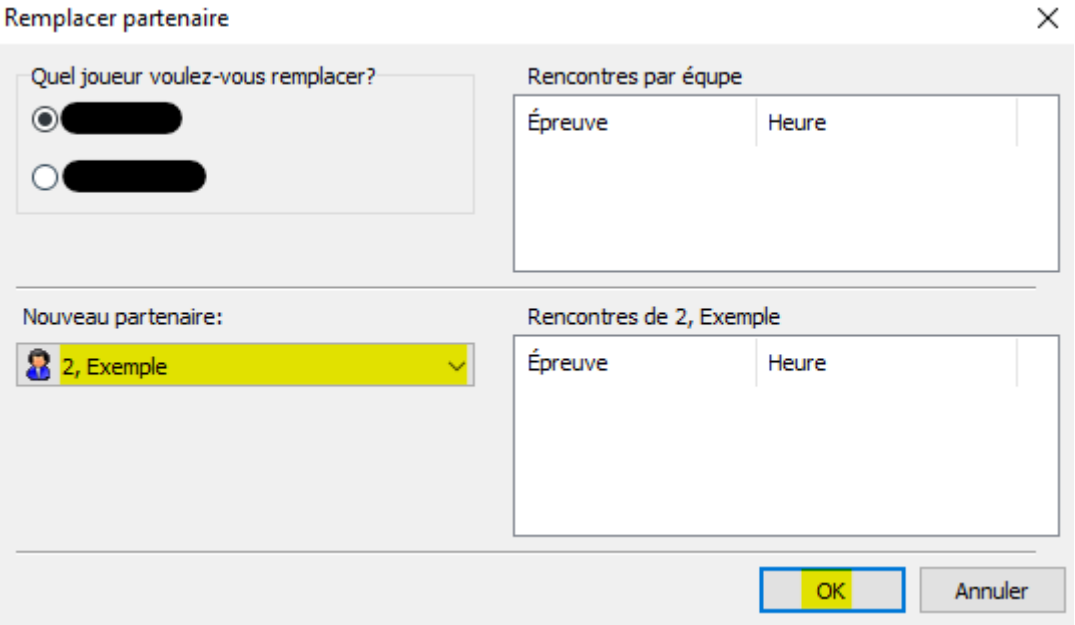
c. Un joueur est absent d'une paire et peut être remplacé (par un joueur réserve) ?

On applique la même procédure que lorsqu'il n'y a pas de remplacement possible (voir ci-dessus) en y ajoutant ceci :

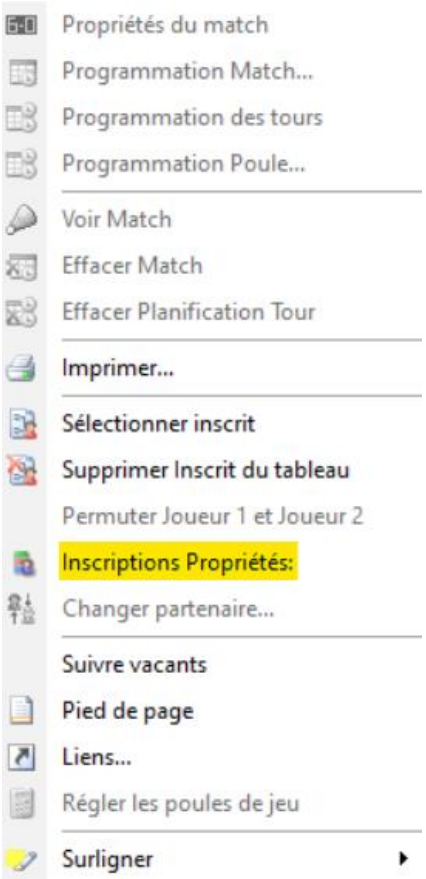
Cliquez sur Tableaux => Sélectionner le tableau où vous devez effectuer le changement => Clique droit sur la paire qu'il faut modifier => Changer partenaire



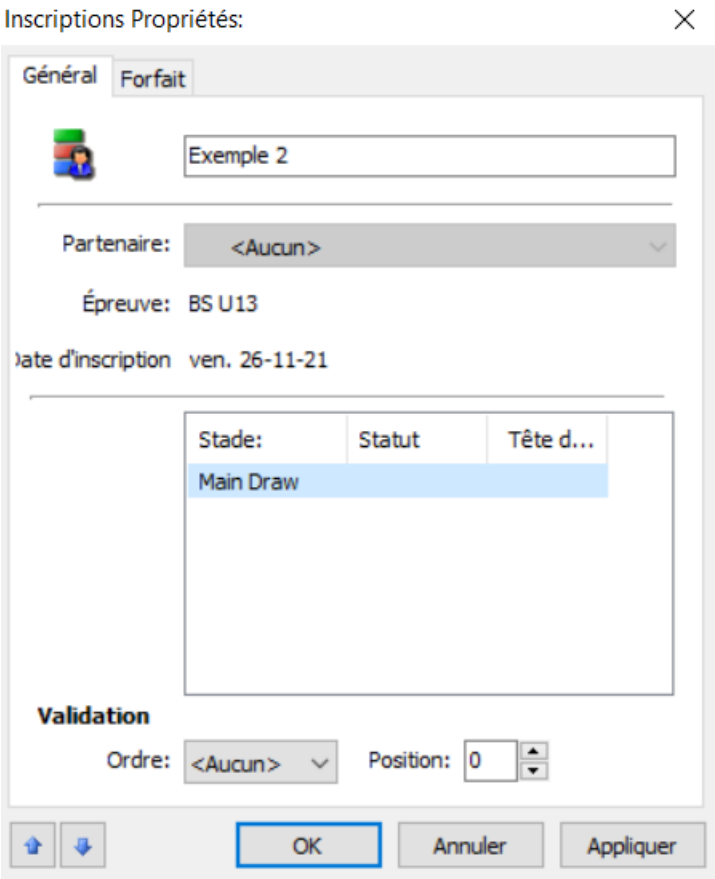
Sélectionner le joueur à remplacer ainsi que le nouveau partenaire => Cliquez sur Ok :



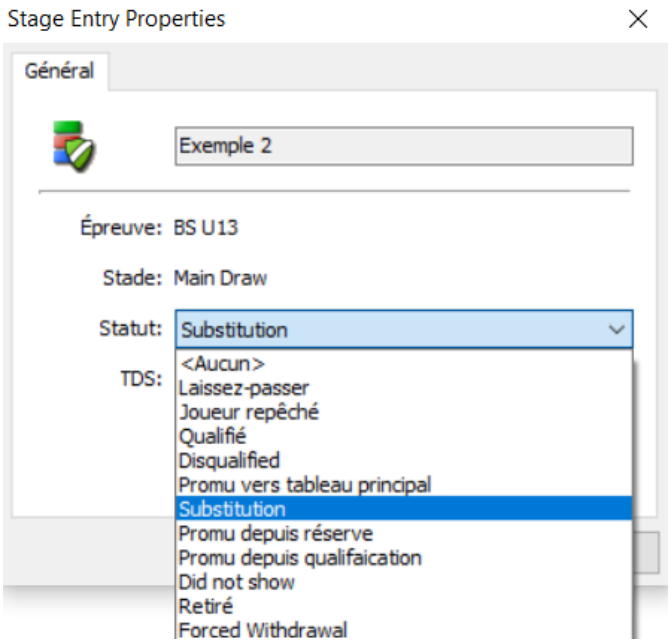
Clique droit sur la nouvelle paire => « Inscriptions Propriétés » :



Cliquez sur Main Draw :



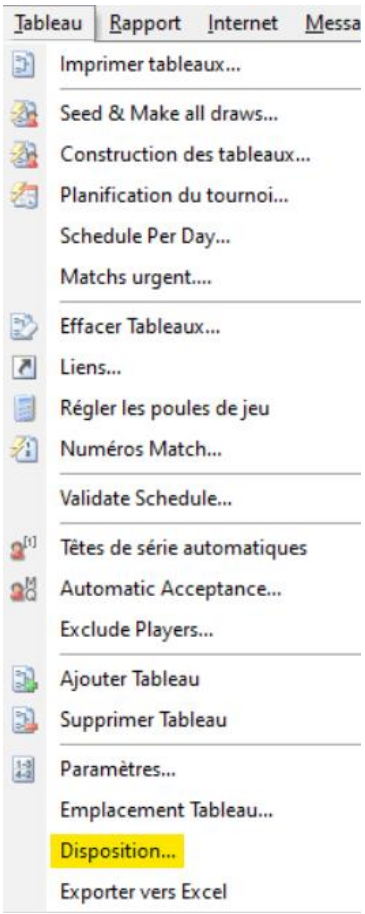
Cliquez sur Statut Substitution :



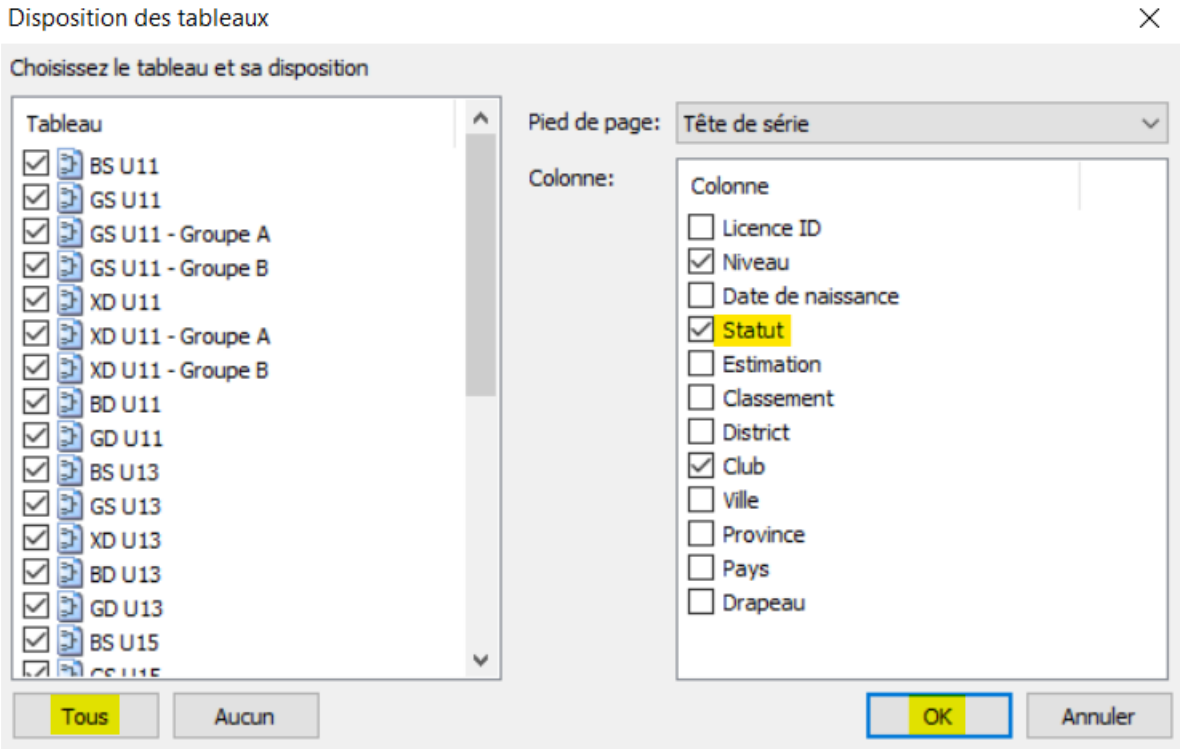
Pour que le remplacement puisse être effectué, le joueur doit être « disponible » dans la liste réserve de la discipline. Si ce n'est pas le cas (exemple : lors d'un appel micro), vous devrez cliquer sur le nom du joueur (dans l'onglet « Joueurs »), cliquez sur « Epreuves » et ajouter la discipline dans laquelle il remplacera le joueur absent.

d. Comment afficher ces changements en ligne ?

Ces modifications peuvent apparaître sur vos tableaux en ligne. Pour cela, cliquez sur Tableau => Disposition :



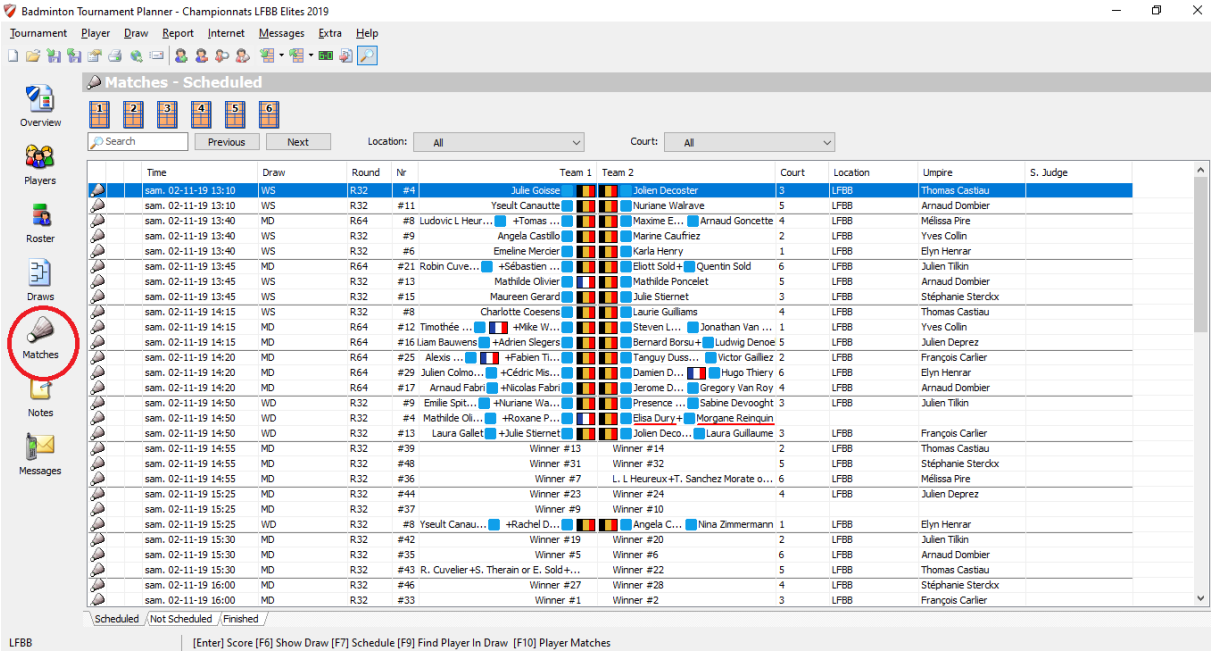
Cliquez sur « Tous » pour sélectionner tous les tableaux et sur « Statut » => Ok



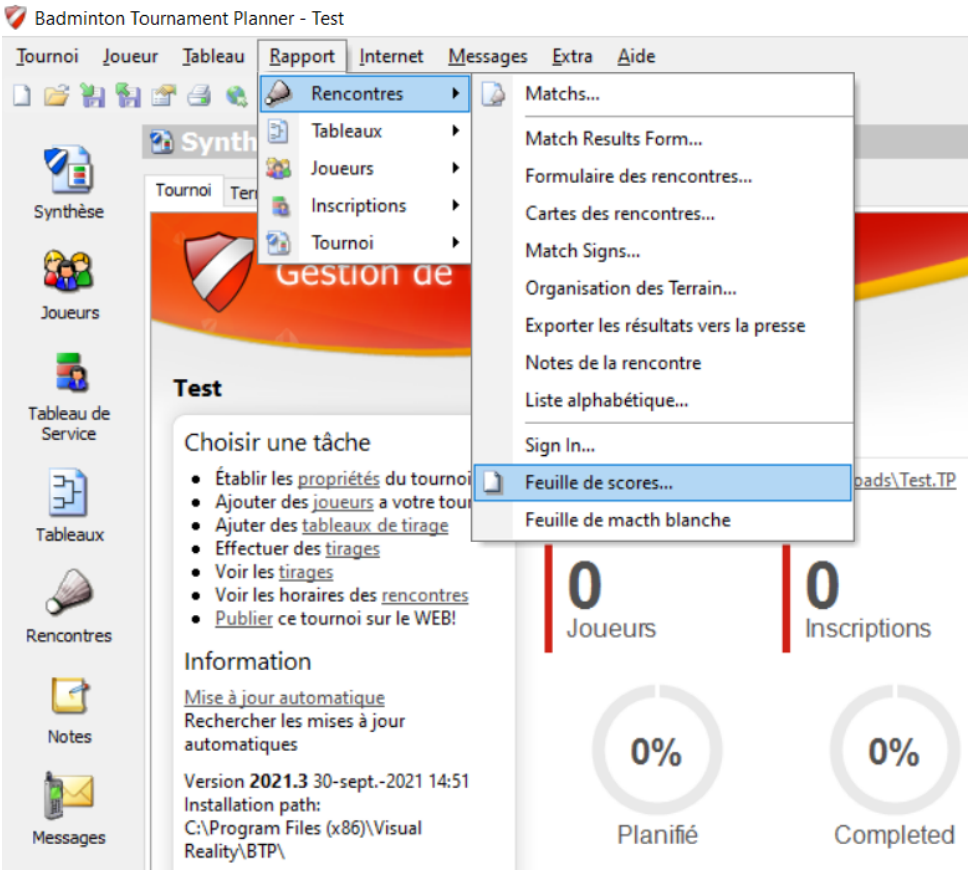
N’oubliez pas que tout changement doit être validé par le juge-arbitre. Avec son accord, pensez à publier le fichier lorsque vous effectuez des modifications : Internet => Publier => Publier

16. Déroulement du tournoi

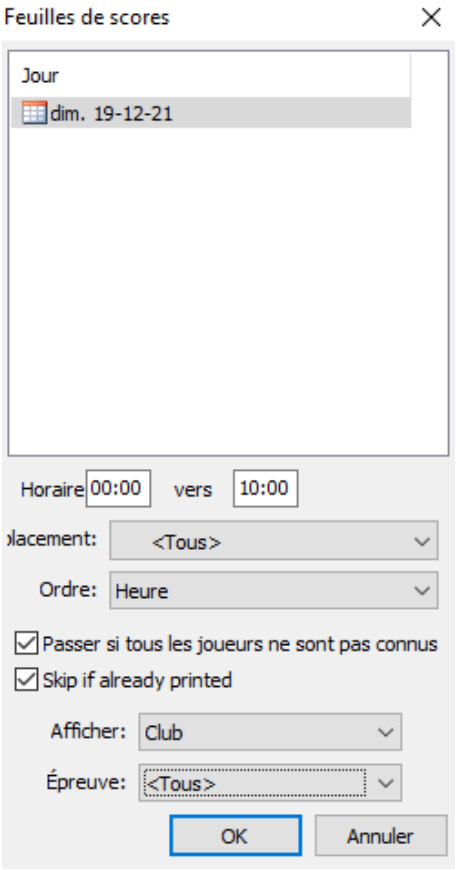
1) Les matchs à lancer sont affichés dans l'ordre dans le programme :



2) Pendant le tournoi, les feuilles de matchs sont directement imprimées depuis le programme Tournament Planner : Rapport => Rencontres => Feuilles de scores



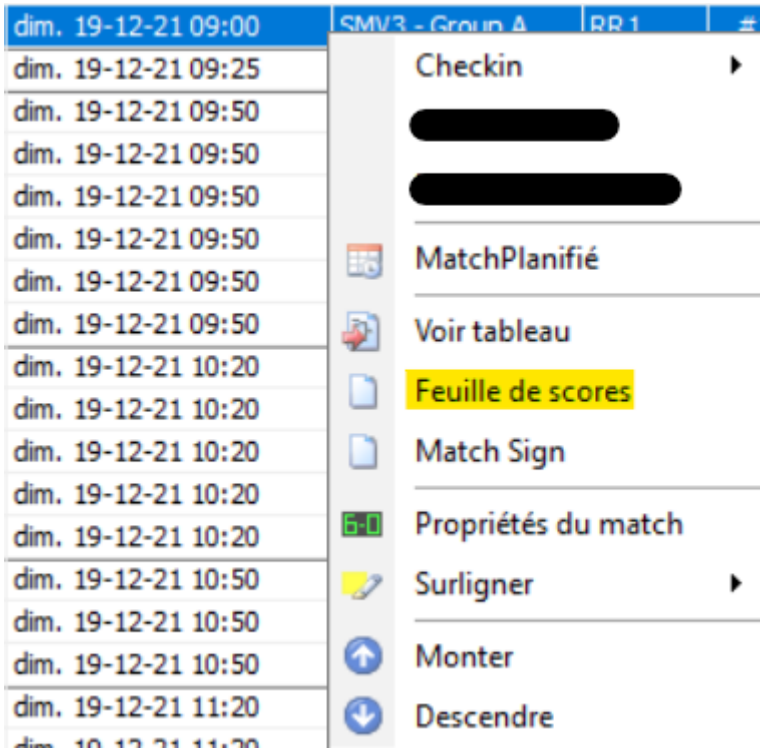
Vous pouvez réglez les paramètres d'impression comme vous le souhaitez :

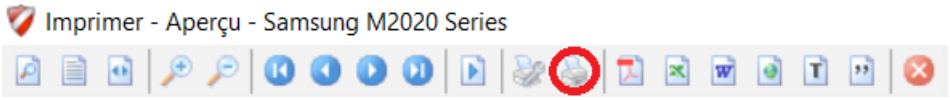


- Horaire : vous permet d'imprimer toutes les feuilles de matches de la journée ou imprimer les feuilles au fur et à mesure (jusqu'à une certaine heure)
- Cocher la case « Passer si tous les joueurs ne sont pas connus ». Ceci vous permettra de ne pas imprimer des feuilles de matches incomplètes.
- Cocher la case « Skip if already printed ». Ceci vous permettra de ne pas imprimer deux fois la même feuille de match.
- Afficher : vous pouvez ajouter certaines informations : Club, Pays, Province, Aucun.

⇨ Que faire si vous devez réimprimer une feuille de match ?

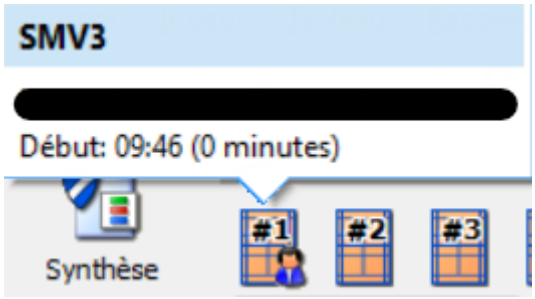
Vous pouvez toujours réimprimer une feuille de match : Cliquez sur « Rencontres » (colonne de gauche) => Sélectionner le match => Clique Droit => Feuille de scores => Imprimer



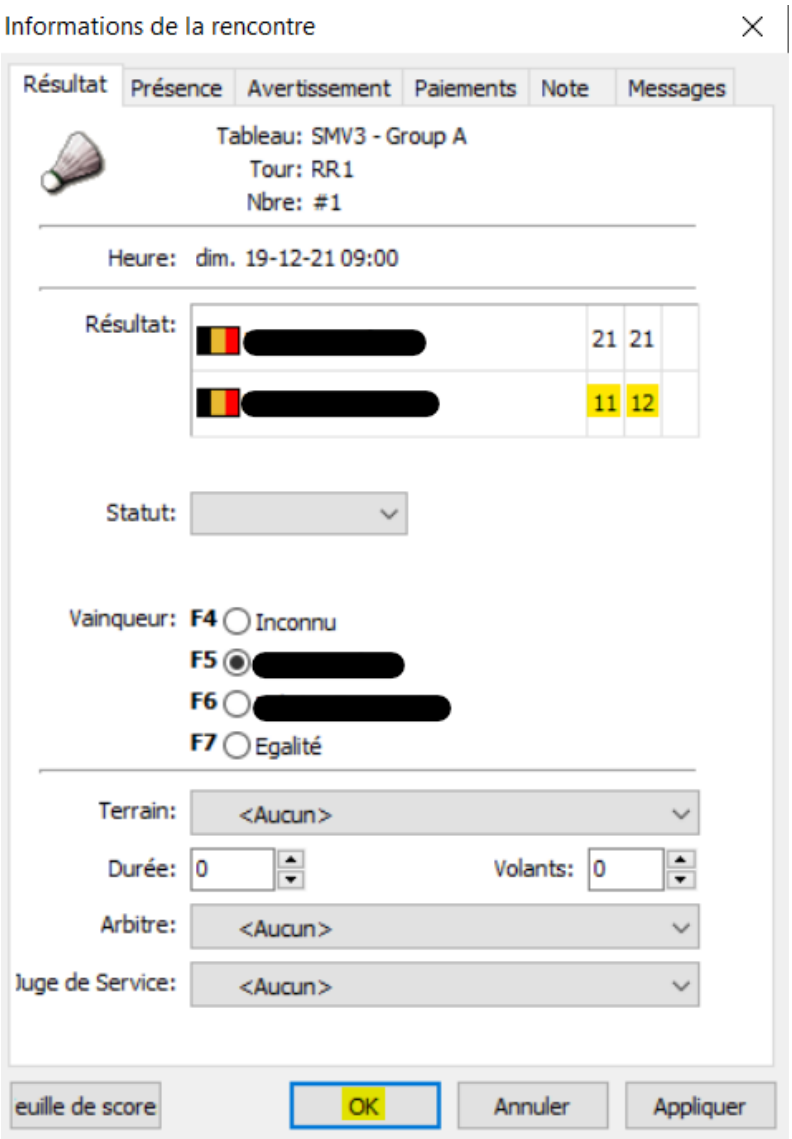


3) Lorsque vous annoncez le match, vous pouvez le « lancer » dans le programme : Sélectionnez le match => maintenez le clique gauche de votre souris sur ce match et « déplacez » le sur le terrain choisi. « Une icône » apparait maintenant sur le terrain.

Lorsque vous déplacez votre souris au dessus du terrain choisi, vous verrez les statistiques du match.

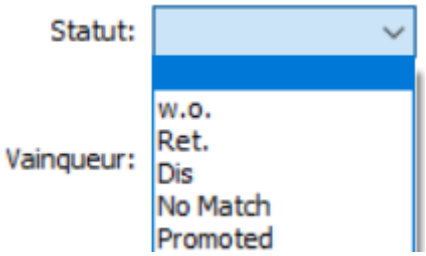


4) Lorsque la feuille de match revient à la table de contrôle, vous devrez encodez les résultats : Double-clic sur le match => Compléter les points du « perdant » (le score du set se complète automatiquement) et le vainqueur sera automatiquement sélectionné => Cliquez sur « Ok » :



Si vous complétez les statistiques : Durée, Volants, Arbitre et Juge de Service, vous aurez la possibilité d'exporter toutes les statistiques à la fin de votre tournoi.

5) Les différentes possibilités de « statuts » sont prévues



- w.o. : forfait
- Ret. : abandon
- Dis : disqualification
- No Match : pas de match

- Promoted

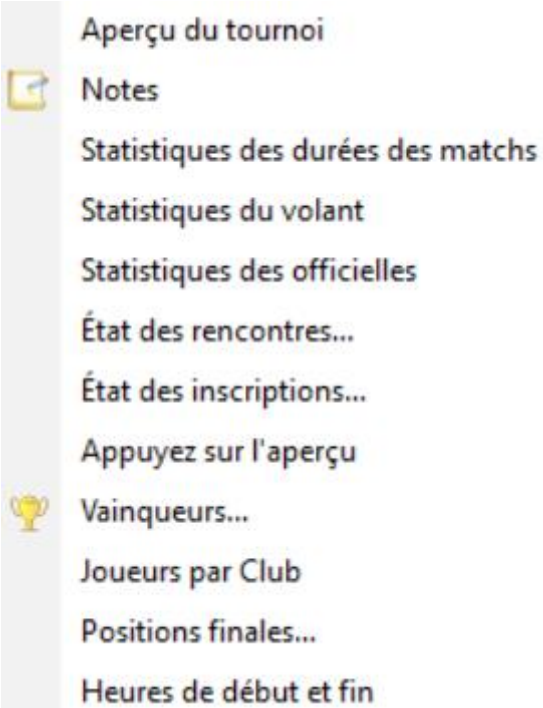
⇨ Lorsque l'encodage du résultat a été fait, le match va être déplacé dans « Terminé » (en bas du menu « Rencontres »).

En cas d'erreur, vous devrez donc aller rechercher le match à cet endroit pour corriger le résultat.

N'oubliez pas de publier régulièrement pendant la journée pour tenir informer de l'évolution du tournoi et permettre aux joueurs de vérifier s'il n'y a pas d'erreur au niveau des résultats encodés.

6) Exporter les statistiques du tournoi :

Si vous avez compléter toutes les informations de chaque rencontre, vous pourrez exporter les statistiques : Rapport => Tournoi :

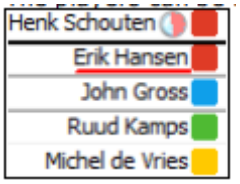


- Aperçu du tournoi : nombre d'inscriptions, d'exclus, de rencontres, de matches non planifiés,...
- Notes : toutes les notes que vous avez complétez pour les joueurs
- Statistiques des durées de matchs

- Statistiques du volant : nombre de volant utilisés
- Statistiques des officielles : nombre de prestations des officiels techniques
- Etat des rencontres… : récapitulatif des matchs non disputés, des abandons (ret.) et des disqualifications (Dis)
- Etat des inscriptions… : Remplacement,…
- Appuyez sur l'aperçu
- Vainqueurs… : impression des vainqueurs (+ Club, Pays, Province) => peut être utile pour votre remise des prix
- Joueurs par Club
- Positions finales…
- Heures de début et fin

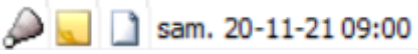
7) Codes couleurs et autres explications :

Les joueurs peuvent être affichés avec une couleur différente derrière ou devant leur nom, selon leur statut :



- Rouge : le joueur n'est pas prévenu
- Bleu : le joueur est prévenu
- Vert : le joueur s'est enregistré
- Surligné en rouge : le joueur n'a pas payé les frais d'inscriptions
- Jaune : le joueur est actuellement sur le terrain.

Lorsqu'un match est terminé, une montre apparaîtra derrière les noms des joueurs affichant le temps de repos (comme il a été configuré). Lorsqu'aucune montre n'est visible, le temps de repos est terminé.

- Icône « mémo » (devant l'horaire) : 

signifie qu'il y a une note pour ce match.
- Le chiffre 1 dans un carré de couleur bleue

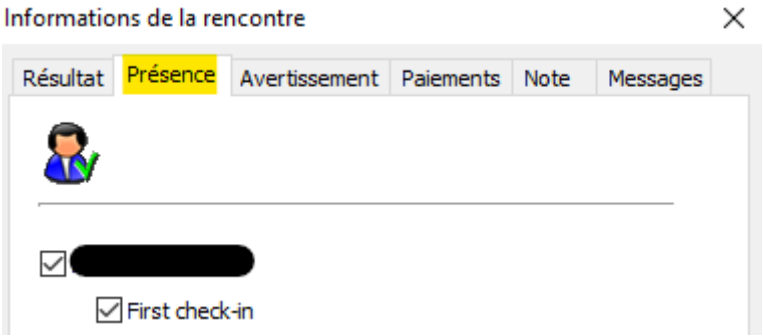
permet de vérifier si un joueur s'est enregistré pour la première fois et lui remettre son cadeau d'inscription (essuie, gourde, tube de volants,…)
- Le chiffre 1 dans un carré de couleur verte

signifie que le joueur a fait son check-in

Pour activer cette option : Synthèse => Propriétés du tournoi => Tableaux => Show first check-in : ☑ Show first check-in

- Le carré vert et sans chiffre 1 signifie que le joueur est présent ET a fait son check-in

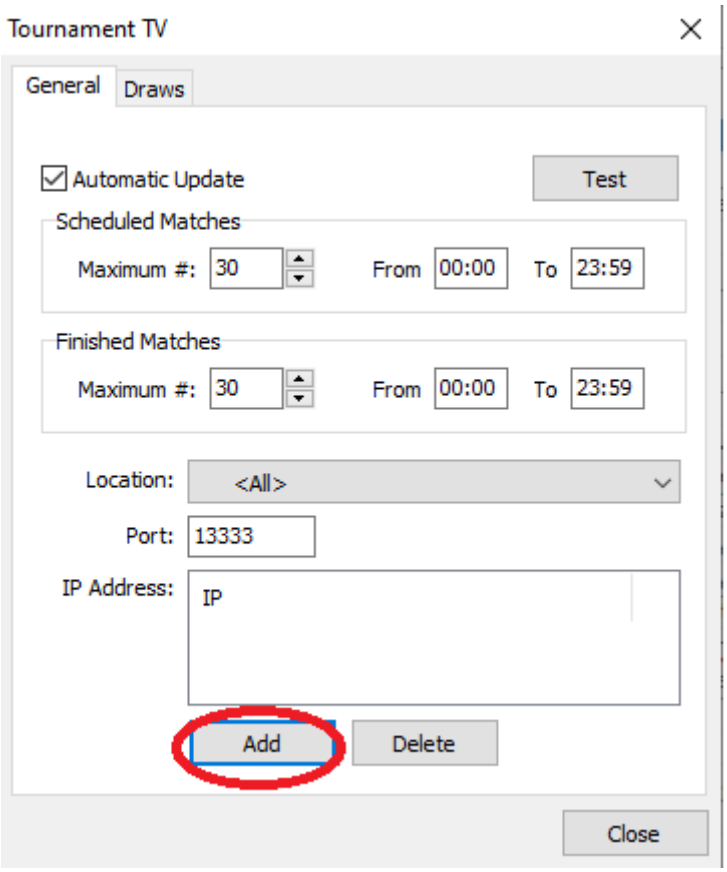
Pour cela, double-clic sur le match en question => « Présence », cocher la case à côté du joueur et cocher la case « First check-in » :

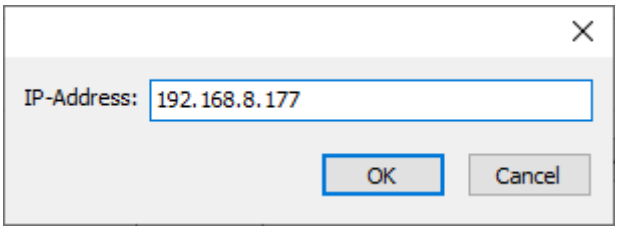


17. Afficher les informations du tournois sur des écrans

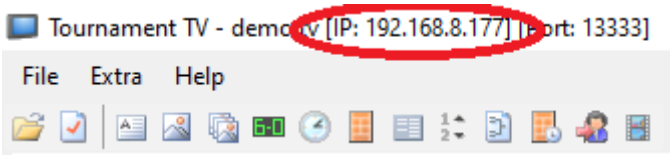
Vous pouvez utiliser le logiciel « Tournament TV » (logiciel payant) pour afficher les prochains matches, les tableaux,… sur un écran : Installer le logiciel via le lien de Tournament Software : https://www.tournamentsoftware.com/product/ => Tournament TV

1) Cliquez sur Help (barre du haut) => Register : ajoutez la licence envoyée par la LFS
2) Allez sur Tournament Planner : cliquez sur Extra => Tournament TV et ajouter l'adresse disponible sur Tournament TV





Vous devez reprendre l'adresse IP notée sur Tournament TV :



3) Ajoutez-y toutes les options souhaitées : Photos – Vidéos – Tableaux,..

Vous pouvez tout configurer (titre : Résultats, Matches en cours, le temps de passage,...)

18. Astuces techniques

A. Introduction

Vous trouverez dans cette partie quelques « astuces techniques » à propos du logiciel Badminton Tournament Planner / Gestion de tournois.

Pour rappel, ce logiciel a été conçu par la société Visual Reality et est utilisé par de nombreuses Fédérations dans le monde. Certaines modifications demandées par d'autres fédérations sont implémentées mais sans que nous en soyons informés.

Vous trouverez donc dans cette partie quelques problèmes (et résolutions) rapportés par des organisateurs de tournois officiels LFBB. Les captures d'écran sont en français (programme « Gestion de tournois »).

Si vous rencontrez d'autres difficultés, n'hésitez pas à contacter le responsable compétitions de la LFBB (Michaël Petre - petre@lfbb.be).

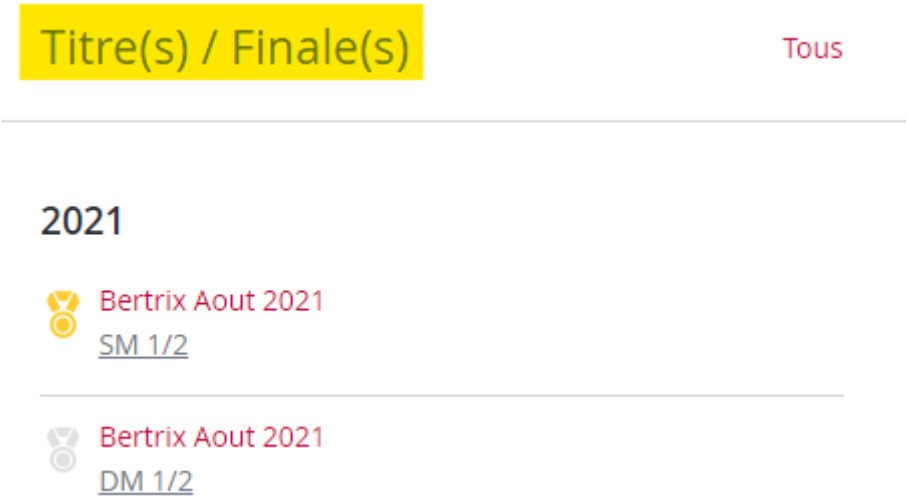
B. Positions finales

- Contexte : Vous avez peut-être remarqué que les 3 premiers joueurs se retrouvent sur un onglet appelé « Gagnants ».

Exemple :

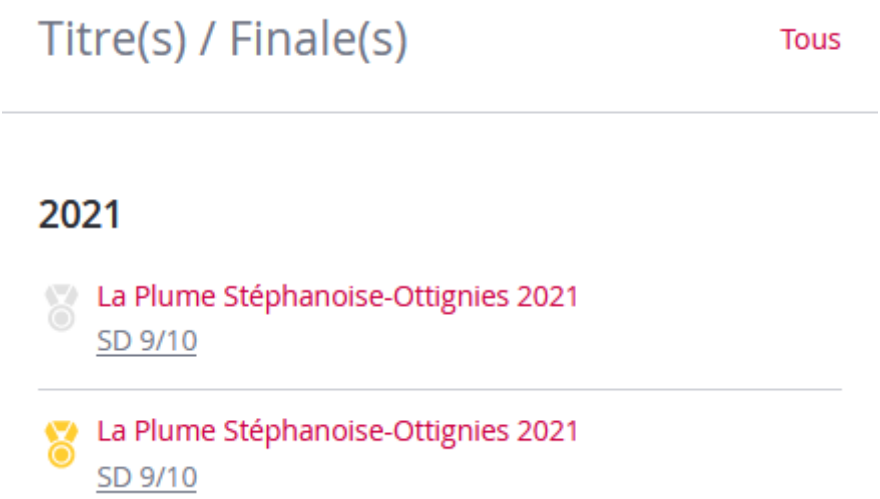
Vous avez peut-être également remarqué que sur le profil des joueurs, ces « médailles » étaient également répertoriées.

Exemple :



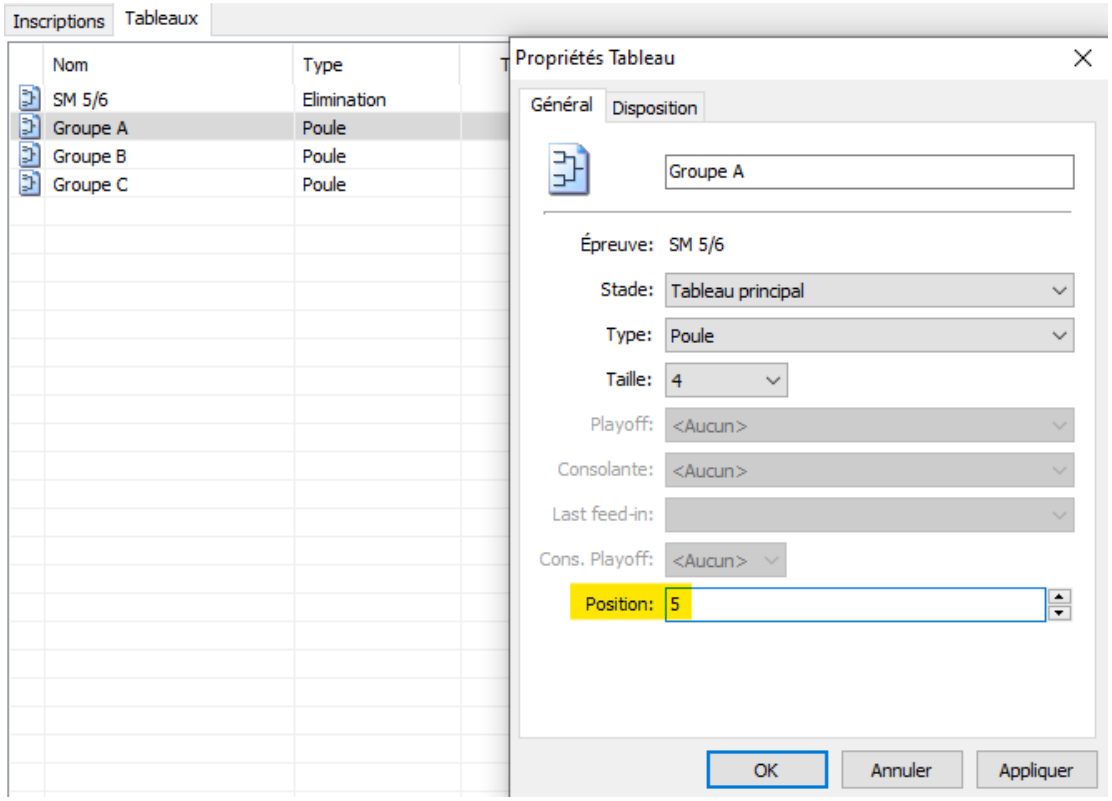
- Problème : Certains joueurs se retrouvent avec « deux médailles » pour la même discipline OU les résultats des tableaux de qualification apparaissent comme s'il s'agissait du tableau final (Play-off)

Exemple :



- Solutions :

A) Allez dans « Tableau de service » => « Tableaux » => double-clique sur chaque groupe « de qualification » => Modifier la Position => 5 :



C. Inscriptions Doubles

⇨ Lorsqu'un joueur (A) s'inscrit en recherche de partenaire et un joueur (B) complète les informations du joueur (A), l'inscription se fait automatiquement.

Voici la réponse des responsables de Visual Reality. Si un joueur s'inscrit avec un(e) autre, le lien se fait automatiquement. Il n'y a pas de deuxième confirmation.