



LIGUE FRANCOPHONE BELGE DE BADMINTON

Le badminton, partout et pour tous !

ORGANISATION D'UN TOURNOI

Guide complet

Version 2026_03

TABLE DES MATIERES

1.	Glossaire.....	5
2.	Introduction	5
3.	Demande d'organisation de tournoi.....	5
4.	Echéances.....	5
A.	Principales échéances	5
B.	Dates butoirs à respecter à l'approche de votre tournoi	6
5.	Règlement du tournoi	7
A.	Téléchargement	7
B.	Adaptation.....	7
a.	Types de tournoi.....	7
b.	Discipline	8
c.	Type de compétiteurs.....	8
d.	Tableaux	10
e.	Comité organisateur.....	10
f.	Responsable anti-dopage.....	11
g.	Nombre maximal de matches & joueurs.....	13
h.	Type de volants	14
C.	Validation ou modification	14
D.	Mise en ligne	14
E.	Référencement.....	15
6.	Logiciel.....	15
A.	Présentation du programme d'organisation de tournoi	15
B.	Se procurer le logiciel	15
C.	Installer la licence.....	16
D.	Installation sur Apple.....	17
7.	Fichier tournoi.....	18
A.	Création d'un nouveau fichier.....	18
B.	Utiliser le fichier de l'édition précédente	22
C.	Importer les informations	23
D.	Recettes et Dépenses	24
E.	Menu de gauche	24
8.	Publication du fichier TP	25

A.	Disponibilités des joueurs.....	25
9.	Paiement en ligne.....	27
10.	Inscription des joueurs.....	27
11.	Règles d'inscription des joueurs	32
	A. En simple	32
	B. En double et mixte.....	32
12.	Clôture des inscriptions.....	33
13.	Tableau incomplet	35
	A. Tableau par classement distinct incomplet.....	35
	a. Encodage dans Badminton Tournament Software.....	35
	B. Tableau en série incomplet.....	38
14.	Tableau de 16 joueurs/paires (ou plus)	39
15.	Désignation tête de série	41
16.	Poules.....	41
	A. Poule unique	41
	B. Tableau de qualification en poules suivi d'un tableau final en poules.....	43
	C. Tableau de qualification en poules suivi d'un tableau final en élimination directe	
	48	
	D. Sortie de poules	53
	E. Liens dans les tableaux	56
	F. Meilleur deuxième dans une poule.....	59
	G. Poule surnuméraire.....	60
17.	Tableau en élimination directe (= Knock-Out).....	61
18.	Tableau de consolation	62
	A. Principes	62
	B. Création dans Badminton Tournament Planner.....	62
	C. Informations complémentaires.....	63
	D. Horaires	67
	E. Cas de figure.....	68
19.	Monrad	77
	A. Principes	77
	B. Création	77
20.	Tirage au sort	80

a.	Application dans Tournament Planner	81
A.	Un joueur/une paire ne se retrouve pas dans le tableau.....	83
21.	Publications Fichier TP.....	84
A.	Quand faut-il publier les regroupements ?.....	84
22.	Horaires	85
A.	Introduction.....	85
B.	Nombre de matchs.....	86
C.	Périodes de repos.....	86
D.	Configuration des horaires	86
E.	Envoi des heures de matches	93
a.	Configuration	93
b.	Envoi.....	96
23.	Remplacement et Forfaits	101
A.	Application dans Badminton Tournament Planner	101
a.	Un joueur est absent et ne peut pas être remplacé ?.....	101
b.	Un joueur/une paire est absent(e) et peut être remplacé (par un joueur/une paire réserve) ?.....	105
c.	Un joueur est absent d'une paire et peut être remplacé (par un joueur réserve) ?	
	109	
d.	Récapitulatif des « statuts »	112
e.	Comment afficher ces changements en ligne ?.....	113
24.	Déroulement du tournoi	115
25.	Afficher les informations du tournois sur des écrans	123
26.	FAQ & Astuces techniques	125
A.	Introduction.....	125
B.	Messages d'erreur.....	125
C.	Positions finales	125
D.	Inscriptions Doubles.....	127
27.	Annexes	129
A.	Annexe 1 : Suivi des inscriptions	129
B.	Annexe 2 : horaire type	130

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. DEMANDE D'ORGANISATION DE TOURNOI

Avant de vouloir organiser un tournoi **officiel**, il est primordial d'en faire la demande préalable auprès de la LFBB. Ces demandes se font via votre compte club sur Tournament Software et s'effectuent en principe du **15/01 au 28/02 pour la saison suivante**. Toutes les informations sont disponibles sur le site de la LFBB : <https://lfbb.be/demande-organisation-tournoi>.

4. ÉCHÉANCES

A. Principales échéances

- Du 15 janvier au 1er mars de la saison précédente

Introduire votre demande d'organisation de tournoi

- J-70 (idéalement)

Transmission du projet de règlement (page [Documentation](#)) validé au préalable par votre Juge-arbitre

- J-60

Demande de prêt de matériel pour profiter des tapis synthétiques si vous les souhaitez (page Documents utiles)

- J-42 (au plus tôt)

Ouverture des inscriptions

- J-22 (le vendredi au plus tard à 23h59)

Clôture des inscriptions pour les licenciés étrangers

Envoi de la liste des inscriptions étrangères à petre@lfbb.be

- J-15 (le vendredi à 23h59)

Clôture des inscriptions et des désinscriptions

Envoi du fichier TP à petre@lfbb.be

- J-9 ou J-10 (le mercredi ou le jeudi)

Tirage au sort sous la supervision de votre Juge-arbitre

Publication du tirage au sort

Envoi du fichier TP à petre@lfbb.be

- J-7

Publier l'horaire après validation du J-A et envoyer les heures de premier match aux joueurs.

- À la clôture du tournoi :

Publication des résultats

Envoi du fichier TP à petre@lfbb.be

Envoi des rapports

B. Dates butoirs à respecter à l'approche de votre tournoi

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
				J-22 Clôture des inscriptions pour les licenciés étrangers		J-20 Envoi de la liste des inscriptions étrangères
				J-15 Clôture des inscriptions et des désinscriptions		
J-12 (avant 10h00) Envoi du fichier TP	J-11 Validation & réception des têtes de séries	J-10 ou J-9 - Tirage au sort - Publication du tirage au sort - Envoi du fichier TP			J1 - Tournoi - Publication régulière des résultats	J2 - Tournoi - Publication régulière et définitive des résultats - Envoi du fichier TP - Envoi des rapports

5. RÈGLEMENT DU TOURNOI

C'est le point de départ de votre tournoi. Dès cette étape, vous devez savoir comment vous organiserez votre compétition (quelles disciplines, quel format de tableau, quel horaire,...)

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 fichier type est disponible sur le [site internet de la LFBB](#).

A. Téléchargement

Un fichier pré-rempli reprenant l'ensemble des articles réglementaires obligatoires et d'autres mentions spécifiques est disponible au téléchargement.

B. Adaptation

Les parties de ce fichier devant être modifiées en fonction de votre tournoi sont indiquées entre crochets. **En aucun cas le restant du contenu ne peut être modifié**, y compris les balises « HTML » (par exemple ...).

Une dernière section intitulée Extra sportif & promotion vous permettra de détailler les différents avantages, facilités et activités de votre tournoi voire de citer vos sponsors/partenaires.

Le fichier est au format « .txt » (bloc-notes) et pourra être importé directement dans le programme de gestion des tournois.

a. Types de tournoi

Deux types de tournois peuvent être organisés :

- Les tournois **internationaux** : ouverts aux joueurs belges et aux joueurs étrangers.

Pour l'organisation d'un tournoi international 1/2, 3 arbitres sont désignés par la cellule arbitrage.

Pour l'organisation d'un tournoi international 3/12, la cellule arbitrage désigne les arbitres parmi les arbitres brevetés ou des candidats arbitres de Ligue à la demande du comité organisateur.

Une grille d'équivalence des classements étrangers est disponible sur le [site internet de la Ligue](#) (onglet Equivalences). Dès la clôture des inscriptions pour les joueurs étrangers, veuillez envoyer la liste avec le nom, prénom, numéro d'affiliation et la nationalité au responsable compétitions de la LFBB. Celui-ci vérifiera si les joueurs sont affiliés à leur fédération et s'ils ne sont pas suspendus.

- Les tournois **nationaux** : ouverts aux joueurs belges (FRBB) uniquement.

Pour l'organisation d'un tournoi national 1/2, la cellule arbitrage désigne les arbitres parmi les arbitres brevetés ou des candidats arbitres de Ligue à la demande du comité organisateur

b. Discipline

Vous devez indiquer expliquer votre programmation (c'est-à-dire quand vous organiserez quelle discipline).

Voici quelques exemples :

- Simples en 1 jour (samedi) / Doubles en 2 jours (samedi et dimanche)
- Simples en 2 jours (samedi et dimanche) / Doubles en 1 jour (samedi) / Mixtes en 1 jour (dimanche)

Certains clubs organisent leur tournoi de façon classique, c'est-à-dire en mélangeant les simples et les doubles sur les deux jours. D'autres clubs préfèrent faire jouer les doubles le samedi et les simples le dimanche. Une troisième option existe également : simples sur les deux jours, doubles le samedi et mixtes le dimanche (ou inversement).

Avantages des tournois scindés

Certains joueurs n'étant pas libres les deux jours peuvent tout de même participer au tournoi.

En fin de journée, il y a moins de joueurs qui disputent les finales et donc moins de conflits horaires.

Inconvénients des tournois scindés

Un joueur peut ne se déplacer que pour un match s'il perd au premier tour.

Les tournois qui se jouent en doubles le samedi et en simple le dimanche sont généralement très « vides » la journée du dimanche.

c. Type de compétiteurs

Vous pouvez organiser un tournoi par classement, un tournoi jeune, un tournoi vétérans ou un tournoi handibad

Il est possible de combiner ces types de compétiteurs (par exemple jeunes & vétérans).

Cependant, dans la mesure où certaines catégories sont organisées un seul jour, il est parfois plus facile et surtout plus clair de les scinder en deux et ainsi organiser deux tournois distincts (par exemple : le tournoi par classement le samedi et le tournoi jeunes le dimanche).

Tournoi par classement (7-12)

Il y a 12 classements. Vous pouvez organiser votre tournoi en classement distinct (7, 8, 9, 10, 11, 12) en série de deux classements (7/8, 9/10, 11, 12) ou de manière « hybride » (7, 8/9, 10/11, 12)

Le classement 12 doit être organisé en classement distinct

[Cliquez ici](#) pour en savoir plus.

Tournoi jeunes (Mini-bad – U19)

Depuis la saison 2024-2025, les tournois jeunes sont proposés pour les « D » (débutants) et pour les « C » (confirmés).

[Cliquez ici](#) pour connaître toutes les informations sur les tournois jeunes.

Dans les tournois par catégories d'âge Juniors, l'âge référentiel du joueur est son âge au 31 décembre de l'année civile durant laquelle se déroule le tournoi

Globalement, il faut tenir compte de l'année de naissance du joueur et donc indirectement de l'âge le plus avancé au cours de l'année. Par exemple, dans le cas d'un enfant né en 2010, celui-ci aura 12 ans (au plus) en 2022. Il devra donc jouer en U13 durant toute l'année (civile) 2022.

[Cliquez ici](#) pour connaître les catégories d'âge.

A noter que dans ce type de tournoi, il est possible de s'inscrire dans une catégorie d'âge supérieure (exemple : un U17 peut jouer en U19).

Tournoi vétérans (+35)

Dans les tournois par catégories d'âge Seniors, l'âge référentiel du joueur est son âge au premier jour du tournoi

A noter que dans ce type de tournoi, il est possible de s'inscrire dans une catégorie d'âge inférieure (exemple : un +45 peut jouer en +40).

Il est possible de regrouper les vétérans par classement de la manière suivante :

- V1 : 1-4
- V2 : 5-8
- V3 9-12

Ces regroupements ne sont pas réglementés.

Tournoi Handibad

Hormis les Championnats de Belgique ParaBad, aucun autre tournoi de ce type n'est organisé du côté Francophone.

[Cliquez ici](#) pour voir toutes les informations concernant les classifications.

Depuis la saison 2024-2025, les tournois jeunes sont « inclusifs » (cfr [Documentation – Règles inclusives](#))

d. Tableaux

Traditionnellement, les tournois sont en **élimination directe** (= knockout) et permettent d'accepter un maximum d'inscriptions.

Les **poules** sont privilégiées en cas de faible participation – puisqu'un plus grand nombre de matches doit être planifié par joueur – mais peuvent être un argument pour attirer les participants dans la mesure où chacun d'entre eux jouera assurément plusieurs rencontres.

Il existe des systèmes alternatifs :

- [Knock-out avec tableau de consolation](#)

En cas de défaite au 1^{er} match, le joueur sera « repêché » dans un tableau de consolation. Chaque joueur est donc assuré de jouer au minimum deux matches.

- [Monrad](#)

Toutes les places sont jouées. Cela garantit également 2 matches (au minimum par joueur). A la fin du tableau, tous les joueurs seront « classés » dans ce tableau.

- Ronde Suisse
- Formules hybrides

Poules dont les premiers ou les deux premiers sont reversés dans un tableau principal (main draw).

Le format doit être clairement défini dans le règlement du tournoi. Les joueurs s'inscriront donc en connaissance de cause.

L'organisateur peut choisir de l'organiser en poules mais de passer en knock-out si les inscriptions dépassent ses espérances. Dans ce cas, il est OBLIGE de prévenir les joueurs 3 jours avant la clôture des inscriptions. Les joueurs pourront ainsi s'inscrire à un autre tournoi s'ils ne veulent pas jouer une telle formule. Au-delà de cette deadline, il n'est plus possible de modifier la formule.

e. Comité organisateur

Un comité organisateur est composé idéalement de 5 personnes minimum dont le juge-arbitre du tournoi. Parmi les membres de ce comité, l'un d'entre eux sera nommé secrétaire du tournoi - et devra être présent tout au long de la manifestation – et un autre sera désigné responsable anti-dopage.

Afin d'avoir une organisation optimale, chaque membre de ce comité sera également responsable d'un secteur spécifique du tournoi et pourra déléguer les tâches parmi les bénévoles disposés à aider :

- Salle : matériel, montage, démontage, ...
- Restauration : cafétéria, approvisionnement, impression des menus, ...

- Gestion de la compétition : lancement des matches, horaires, inscriptions, emailing, ...
- Promotion de l'événement : médias, presse, réseaux sociaux, photos, ...

f. Responsable anti-dopage

Cette personne doit connaître les règles et devra tout prévoir en cas de contrôle. Toutes les informations sont disponibles sur le site de Organisation Nationale Antidopage :

- [Contrôle anti-dopage](#)
- [Droits et responsabilités](#)
- [Local de contrôle](#)
 - o Critères à respecter
 - o Tout ce qu'il faut prévoir

LOCAL DE CONTRÔLE ANTIDOPAGE

LE POSTE DE CONTRÔLE DOIT RESPECTER LES CRITÈRES SUIVANTS :

- ✓ Uniquement **réservé** aux activités de contrôle du dopage
- ✓ Accessible uniquement au **personnel autorisé**
- ✓ Suffisamment **sûr** pour y ranger l'équipement de prélèvement des échantillons
- ✓ Suffisamment **privé** pour respecter l'**intimité** et la **confidentialité** du sportif
- ✓ Suffisamment **sécurisé** pour ne pas compromettre la santé et la sécurité du sportif et du personnel de prélèvement des échantillons
- ✓ **Assez grand** pour accueillir le sportif qui fera l'objet d'un contrôle, le représentant du sportif et toute autre personne autorisée
- ✓ Situé à **maximum** 500m du site de l'activité sportive/arrivée de la course
En cas de local situé au-delà de cette distance :
 - Proposer une solution alternative plus proche
 - Mettre en place un système de navette permettant de véhiculer sportifs et chaperons du lieu d'arrivée au local de contrôle
- ✓ Équipé d'un **lavabo**, afin que les sportifs et le médecin contrôleur puissent se laver les mains
- ✓ Équipé de **toilettes** jouxtant ou attenant au local de contrôle

À PRÉVOIR

Boissons

- ✓ Mise à disposition d'eau minérale sous conditionnement sécurisé

Dans le poste de contrôle

- ✓ Une table
- ✓ Deux chaises par sportif qui fera l'objet d'un contrôle et une chaise pour le médecin contrôleur
- ✓ Une poubelle pour y jeter les déchets produits

À Proximité du poste de contrôle

- ✓ Une chaise par sportif qui fera l'objet d'un contrôle
- Cas particuliers**
- ✓ Au besoin, un lieu accessible en fauteuil roulant
 - ✓ Sur demande, un agent de sécurité à l'extérieur du poste de contrôle du dopage

Le poste de contrôle du dopage désigné, y compris les toilettes, ne peut servir de toilettes publiques, de bureau, de vestiaires et ne peut servir à aucune autre activité relative à la manifestation durant la séance de contrôle du dopage

WWW.DOPAGE.BE



g. Nombre maximal de matches & joueurs

Il n'est plus obligatoire de définir à l'avance la taille des tableaux. Seul le nombre maximal de matches pouvant être joués sur la durée du tournoi doit obligatoirement figurer dans le règlement du tournoi.

À noter :

1- Le nombre maximal de matches est calculé comme suit :

$$\text{Nombre d'heures disponibles} \times \text{nombre de terrains} \times 60$$

35

Ce nombre est théorique, la capacité maximale pourrait ne pas être atteignable le jour des finales.

2- Les inscriptions sont acceptées par ordre d'arrivée (en double, c'est l'heure d'inscription du 2ème joueur qui détermine l'heure d'inscription de l'équipe), seules celles dépassant la capacité maximale du tournoi sont placées sur liste réserve quel que soit le tableau (même s'il n'y a que deux joueurs inscrits dans le tableau).

3- L'organisateur peut toujours fixer lui-même des « places garanties » à ses tableaux s'il le souhaite. Ces places sont alors à respecter mais peuvent être modifiées à la clôture des inscriptions si certains tableaux n'atteignent pas leur limite. Dans ce cas, il est autorisé d'augmenter la taille de certains tableaux en fonction de l'ordre d'inscription des joueurs.

Si vous organisez votre SM 12 en une journée, vous savez que vous êtes limités à 5 matches en simple/jour/joueur. Si vous organisez votre tableau en KO, vous savez que vous ne pourrez pas accepter plus de 32 joueurs (max 24 joueurs en poules). Indiquez le dans le règlement de tournoi.

A quoi sert la répartition des tailles de tableaux ?

La répartition des tailles de tableaux a plusieurs objectifs.

Le premier consiste à éviter qu'une discipline ne soit défavorisée par rapport à une autre en cas d'inscriptions massives dans cette dernière. Il permet ainsi aux participants d'une discipline peu abondante de s'inscrire dans des délais raisonnables.

Deuxièmement, cela indique aux joueurs si l'organisateur envisage de favoriser une discipline ou un classement plus qu'un autre.

Cela dit, il reste naturellement dépendant du succès de son édition et sera libre d'ajuster les places vacantes comme bon lui semble.

Exemple : Vous organisez un tournoi 8/9 10/11 12 et annoncez uniquement des tableaux en KO de 21 joueurs/paires (soit un total de 300 matches).

	SM	SD	DM	DD	Mx
8/9	21	21	21	21	21
10/11	21	21	21	21	21
12	21	21	21	21	21

En une heure, imaginons que vous récoltez le nombre d'inscriptions suivant, soit un total de 290 matches :

	SM	SD	DM	DD	Mx
8/9	21	5	12	6	12
10/11	30	12	18	10	18
12	48	28	36	18	31

Il n'est pas utile de verrouiller les disciplines qui dépassent les 21 entrées assurées et il faut certainement laisser les inscriptions ouvertes tout en déplaçant les entrées « excédentaires » en liste réserve.

Lorsque les inscriptions sont clôturées, n'ayant pas atteint le nombre maximum de joueurs dans tous les tableaux, vous pouvez accepter plus d'inscrits dans certains tableaux.

Il faudra évidemment tenir compte de l'ordre d'inscription et du nombre maximum de matches planifiables.

	SM	SD	DM	DD	Mx
8/9	21	6	12	6	12
10/11	32	12	18	10	18
12	48	30	36	18	33

h. Type de volants

Il faut impérativement sélectionner un volant homologué. La liste se trouve sur le [site internet de la LFBB](#) (Liste des volants homologués).

Veuillez vérifier la validité du modèle.

C. Validation ou modification

Une fois le fichier adapté, il vous suffit de le transmettre à votre juge-arbitre pour approbation puis au Responsable Compétitions par email via petre@lfbb.be qui en vérifiera le contenu et le validera une dernière fois.

D. Mise en ligne

Après avoir reçu l'approbation du juge-arbitre et du responsable compétitions de la LFBB, le tournoi pourra être mis en ligne sur Tournament Software et le fichier .txt devra y être uploadé afin d'apparaître dans l'onglet Règlements.

E. Référencement

Enfin, il suffira de transmettre le lien de votre tournoi online au Responsable Compétitions afin qu'il soit répertorié sur la page Calendrier du site de la Ligue.

Vous avez également la possibilité de faire la promotion de votre tournoi sur la [page Facebook](#) des tournois officiels et ainsi que la page Facebook de votre province :

- [Brabant Wallon](#)
- [Bruxelles](#)
- [Hainaut](#)
- [Namur](#)
- [Liège](#)
- [Luxembourg](#)

6. 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.

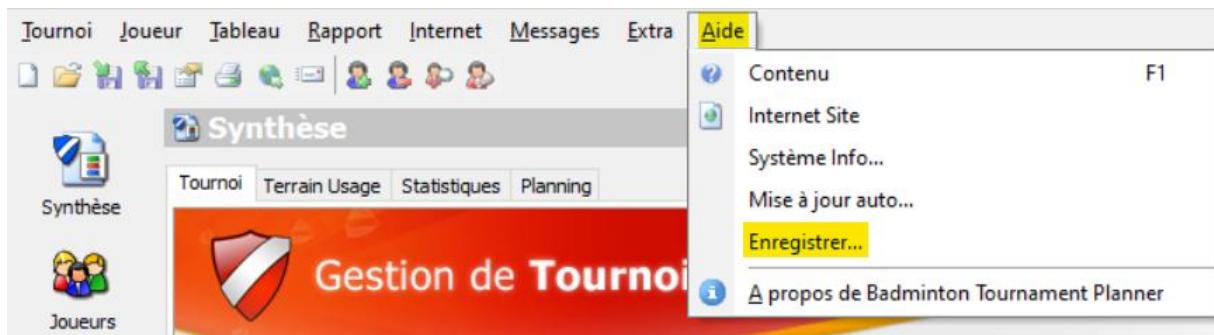
Par la suite, vous recevrez très rapidement un e-mail qui vous confirmera votre demande du programme.

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

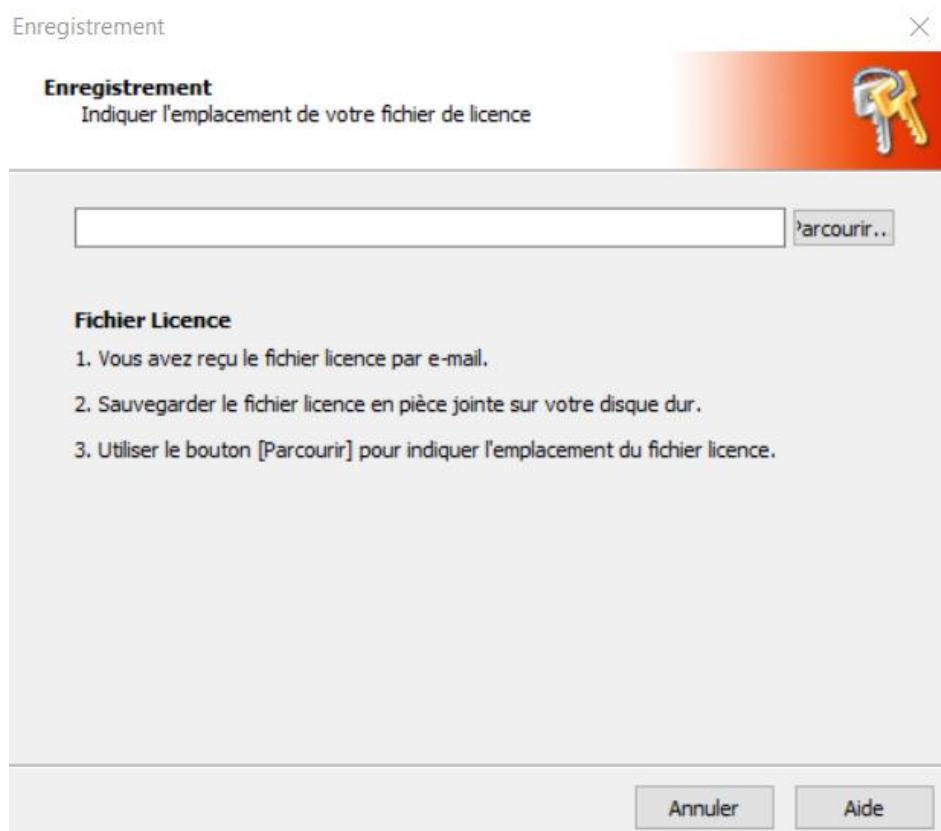
Cliquez ici pour voir la vidéo explicative

C. Installer la licence

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

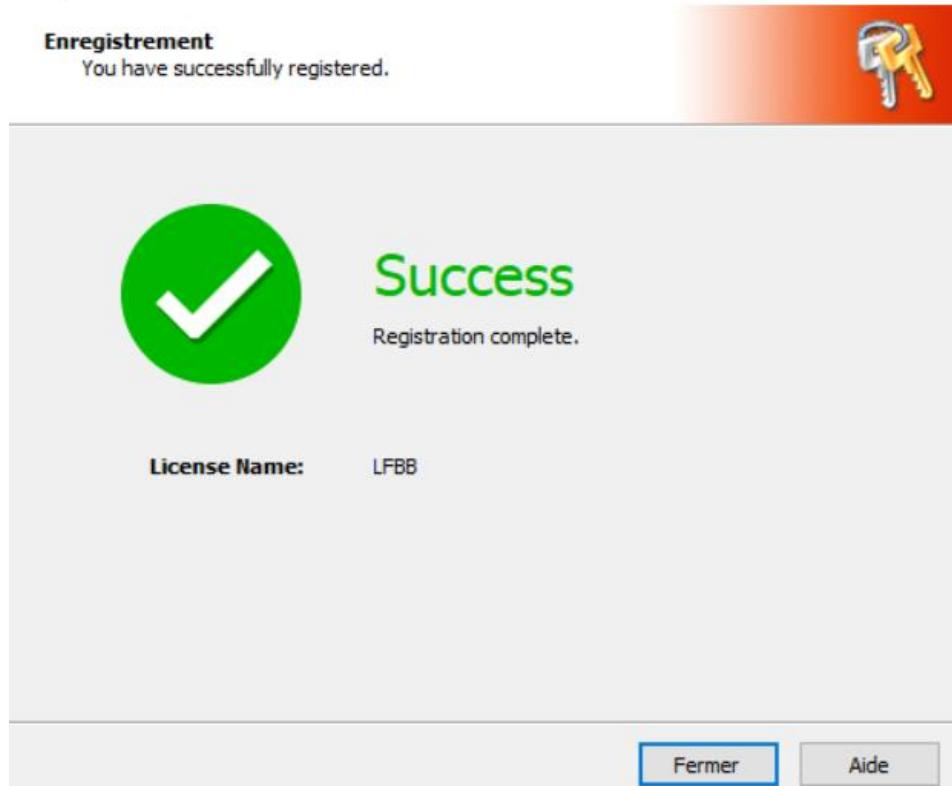


Sélectionnez la licence :



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

Enregistrement



[**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](#).

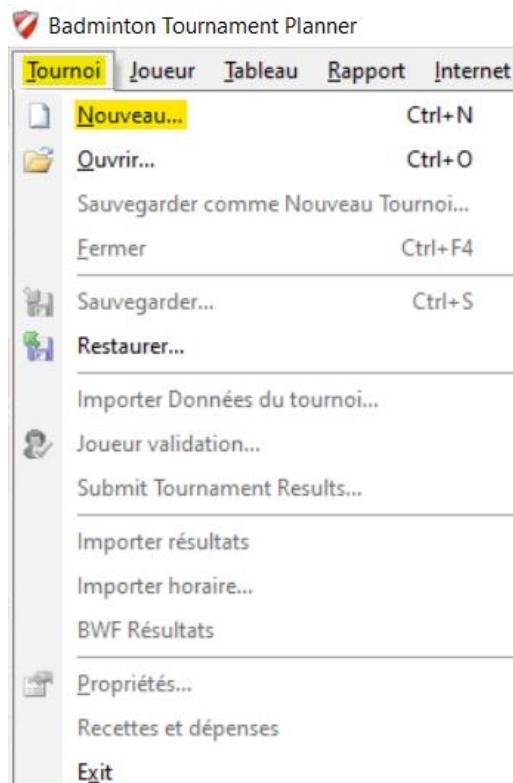


7. FICHIER TOURNOI

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

Propriétés Tournoi

Info

Nom du Tournoi:	Test	Organisateur :	Club_Test
Numéro du tournoi		Élément de l'organisateur:	0470/00.00.00
		Courriel de l'organisateur:	clubtest@test.com
		Referee:	J-A
		Referee Téléphone:	0470/00.00.00
		Referee E.mail:	j-a@test.com
		Logo de référence:	<input type="text"/> <input type="button" value="Sélectionner"/>
		Bannière du commanditaire:	<input type="text"/> <input type="button" value="Sélectionner"/>

Importer **OK** **Annuler**

- 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 »)

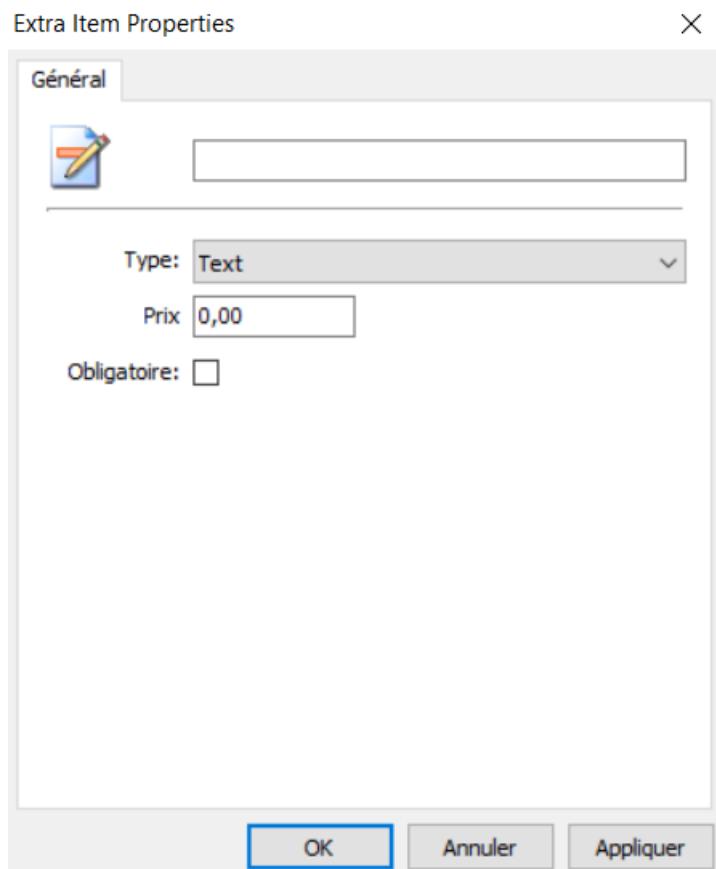
- d. Les horaires (jour et heures)
- e. Le lieu ainsi que le nombre de terrains (cliquer sur le lieu et ajouter le nombre de terrain)
- f. La configuration des poules (scoring BWF)
- g. Le prix d'inscription (« Coût Inscriptions ») ainsi que des « autres éléments » si vous voulez proposer le t-shirt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

Info	Adresse	Épreuves	Jours	Horaires	Emplacements/Terrains																		
Poules	Coût Inscriptions	Tableaux	Planification	Résultat	Officiels																		
Calcul <input type="radio"/> Basé sur les inscriptions <input checked="" type="radio"/> Basé sur la participation			Autres éléments <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>Prix</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>Ajouter</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Éditer</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Effacer</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Monter</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Descendre</td> </tr> </tbody> </table>			Nom	Prix				Ajouter			Éditer			Effacer			Monter			Descendre
Nom	Prix																						
		Ajouter																					
		Éditer																					
		Effacer																					
		Monter																					
		Descendre																					
Type: Nombre d'épreuves																							
Première Epreuve: <input type="text" value="12"/> Seconde épreuve: <input type="text" value="8,00"/> Epreuve suivante: <input type="text" value="8,00"/>																							
Devise: EUR																							

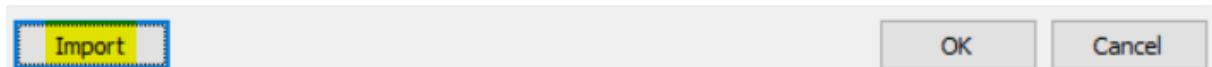
- Basé sur les inscriptions : tous les événements auxquels les joueurs se sont inscrits sont utilisés pour le calcul. Ce paramètre est utile lorsque votre tournoi accepte toutes les inscriptions.
 - Basé sur la participation : seuls les événements pour lesquels les joueurs sont dans un tableau sont utilisés 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 fixer le tarif de la 1^{ère} « épreuve » plus cher parce qu'un t-shirt est inclus dans l'inscription.

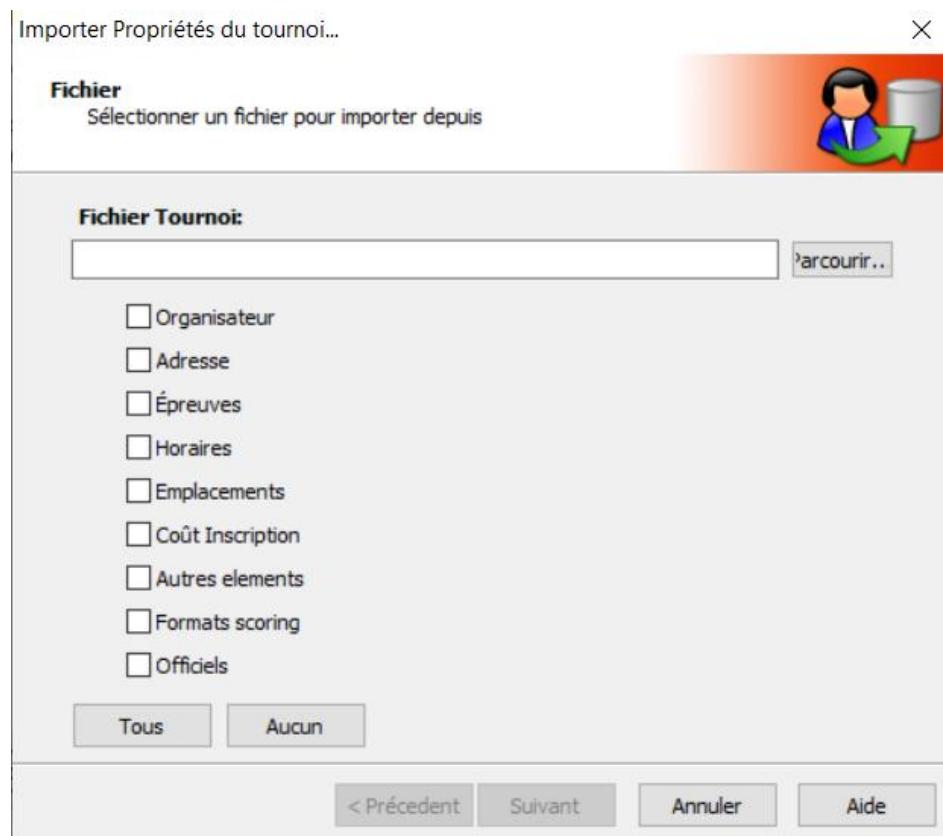
Vous pouvez ajouter des éléments supplémentaires (exemple : taille de t-shirt, inscription au BBQ du samedi soir,...) : Autres éléments => Ajouter => ajouter « l'article » ainsi que le type de champs pour la réponse : Numéro – Oui/Non – Texte ainsi que le prix :



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

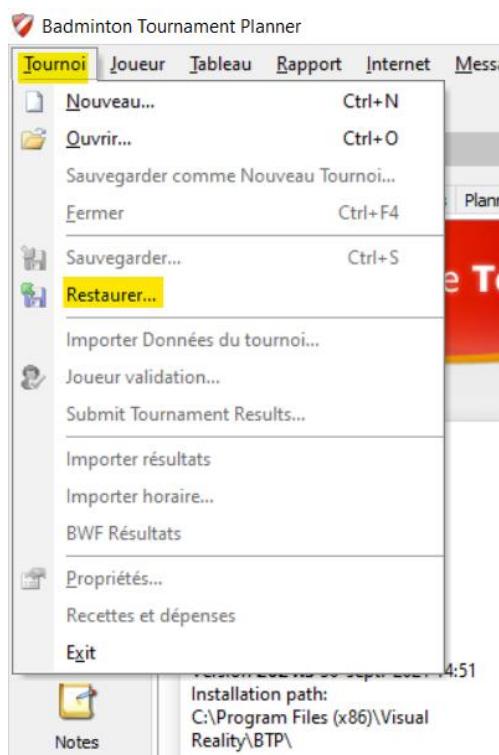


Sélectionnez les informations que vous souhaitez importer :

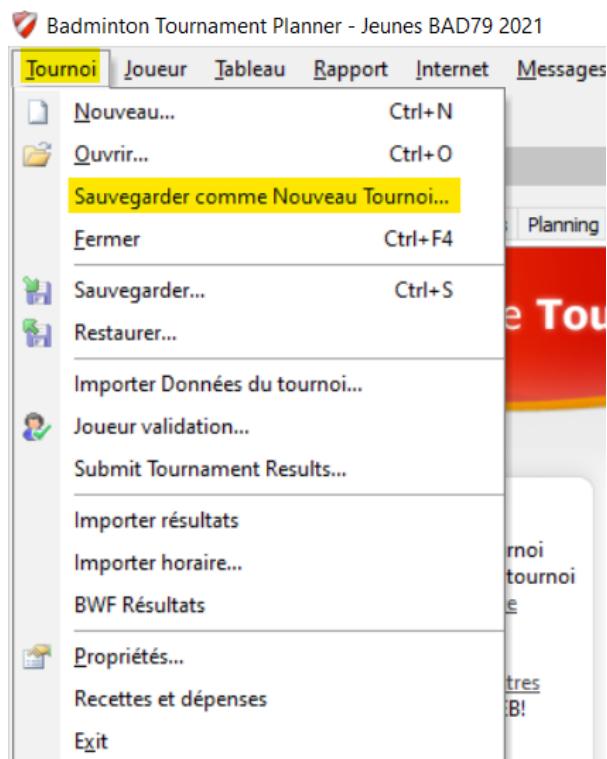


B. Utiliser le fichier de l'édition précédente

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



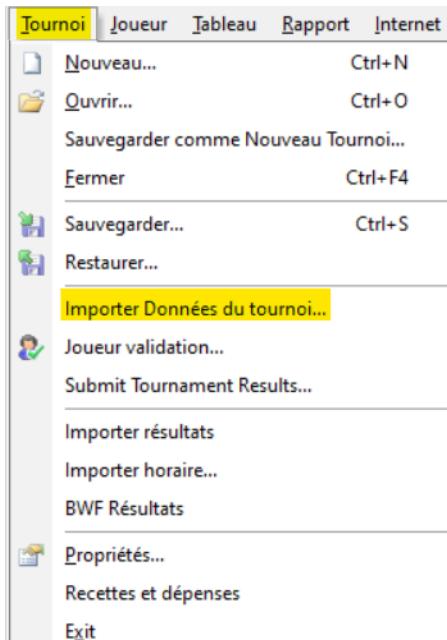
- 2) Enregistrez le fichier comme « Nouveau tournoi » :



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... »



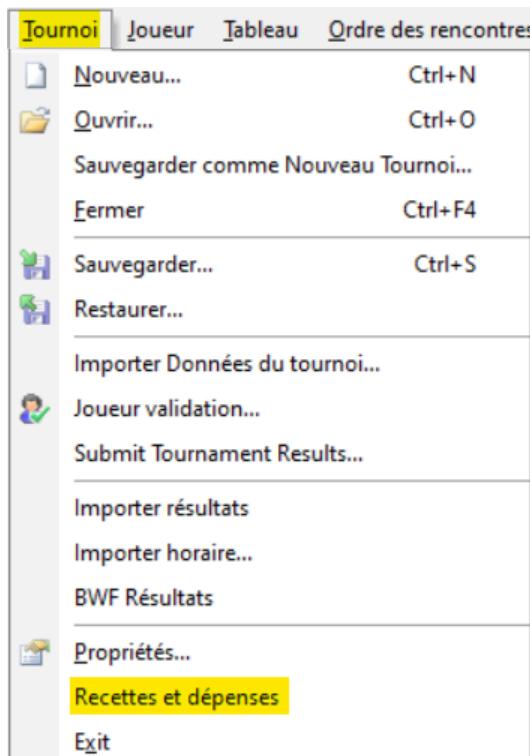
- 3) Indiquez le numéro du tournoi, le nom d'utilisateur du compte club ainsi que le mot de passe.

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

8. PUBLICATION DU FICHIER TP

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 :

- Message : si vous souhaitez indiquer un message qui apparaitra dans l'encart bleu de la page d'accueil.
- Horaire de début d'inscription, clôture et désinscriptions (ainsi que les paramètres d'inscription)
- Le règlement du tournoi : Règlements => Charger texte (fichier .txt)

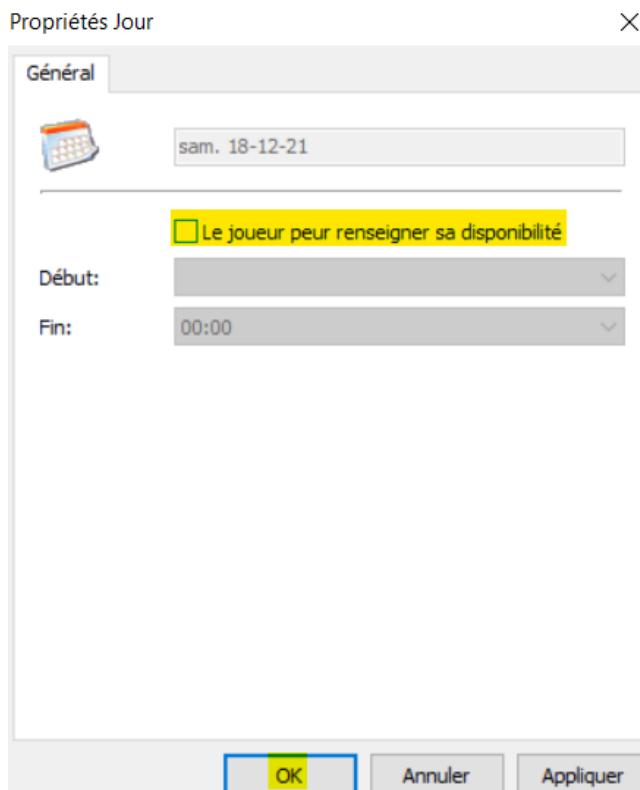
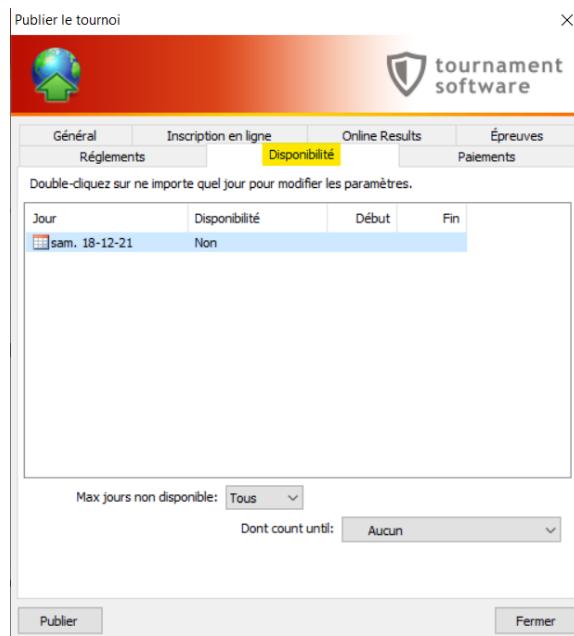


- N'oubliez pas de retirer le choix des disponibilités des joueurs ([voir ci-dessous](#))

A. Disponibilités des joueurs

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

⇒ Internet => Publier => Disponibilité => Non



Lorsque vous avez tout configurer, veuillez cocher Show Club, Show Level (Niveau des joueurs), Show Referee (coordonnées du Juge-Arbitre) et Auto Upload Results (les résultats seront automatiquement mis à jour pendant le tournoi).

Vous pouvez ensuite cliquer sur « Publier » :



Il est important de cocher la case « Show club ». Sinon, le système indiquera la nationalité des joueurs « par défaut ».

9. PAIEMENT EN LIGNE

Tournament Software propose deux systèmes pour le paiement en ligne des inscriptions :

- [PayPal](#)
- [Stripe](#)

Comme pour tous les services de paiement en ligne, des frais de transaction sont appliqués.

10. INSCRIPTION DES JOUEURS

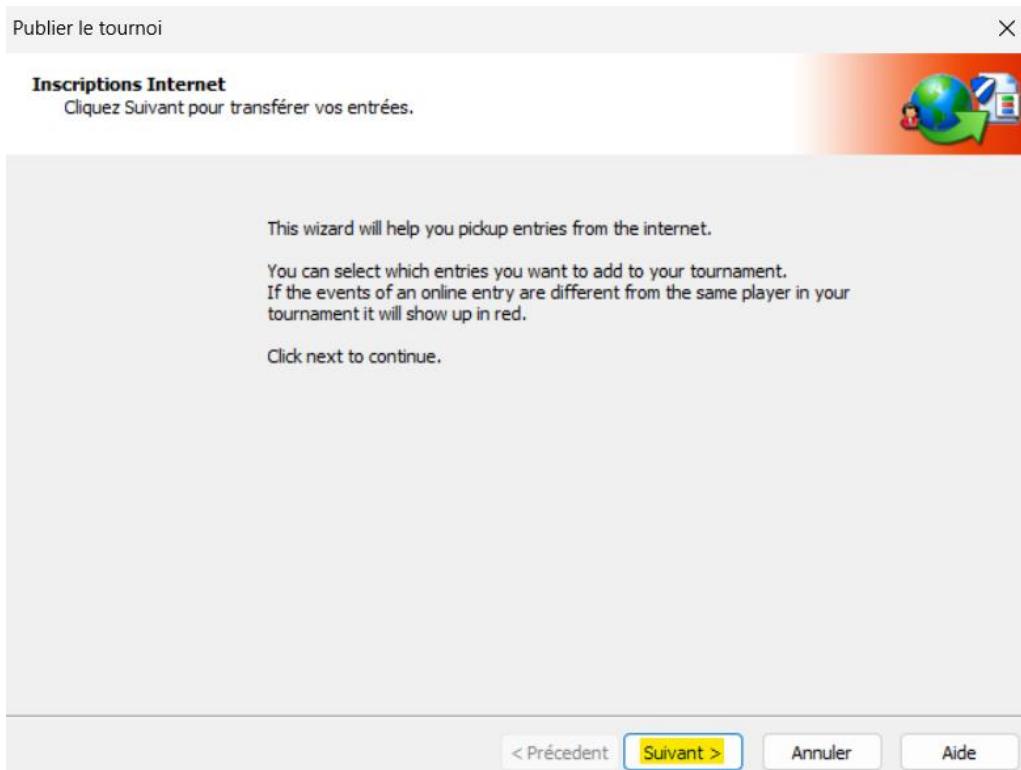
Les inscriptions n'apparaissent pas automatiquement. Le secrétaire du tournoi doit les mettre à jour (idéalement tous les jours) :

- 1) Cliquez sur « Internet » => Inscriptions :

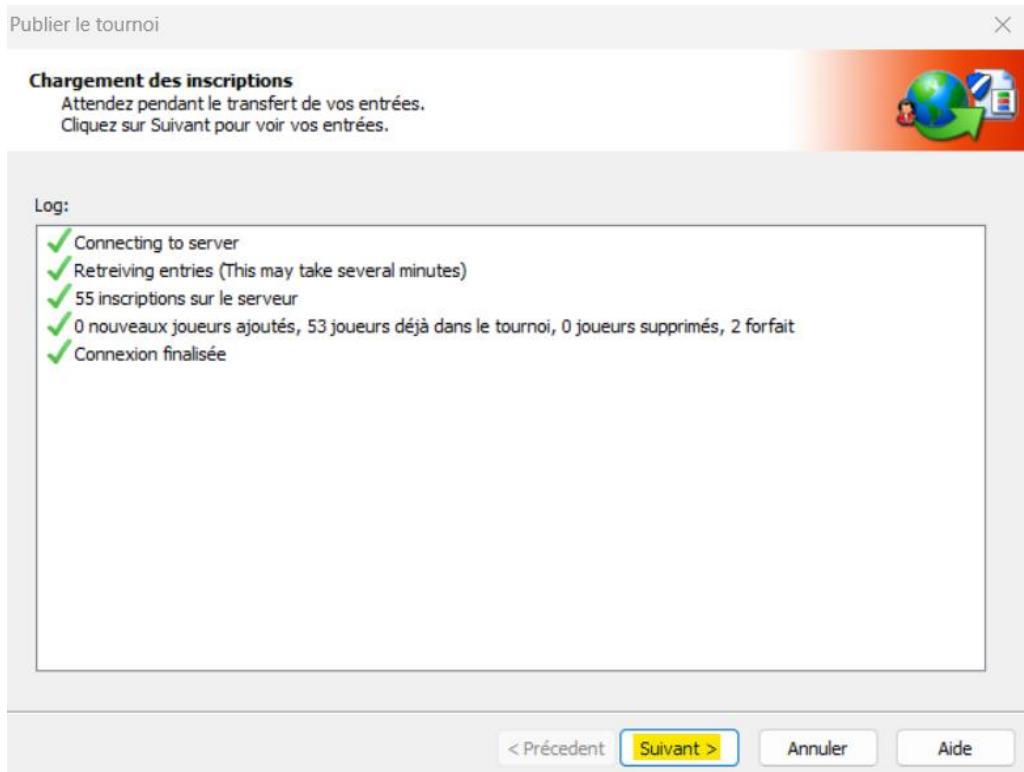


2) Vous verrez plusieurs messages

Cliquez sur « Suivant > » :



Cliquez sur « Suivant > ». Le système mettra à jour les inscriptions, les joueurs supprimés et les forfaits :



Sur l'écran suivant, vous verrez les joueurs inscrits (onglet « Existant »), les joueurs que vous aurez supprimé de votre fichier (onglet « Supprimé ») et les joueurs qui se sont désinscrits (onglet « Retiré ») :

Publier le tournoi

Sélectionner inscrits
Vérifiez s'il vous plaît les joueurs que vous voulez ajouter à votre tournoi. Les joueurs effacés sont marqués strikeout. Les joueurs en rouge sont déjà dans votre tournoi avec d'autres événements

Existant Supprimé Retiré

Nom	Licence ID	Épreuves	G	Date de ...	Club	Pays
<input type="checkbox"/> [Player Icon]	[Redacted]					

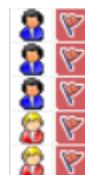
< Précédent **Terminé >** Annuler Aide

Lorsqu'un joueur se désinscrit, attendez la clôture des inscriptions pour le supprimer de votre fichier TP (vous pouvez les repérer facilement car ils n'ont plus « d'épreuves »)

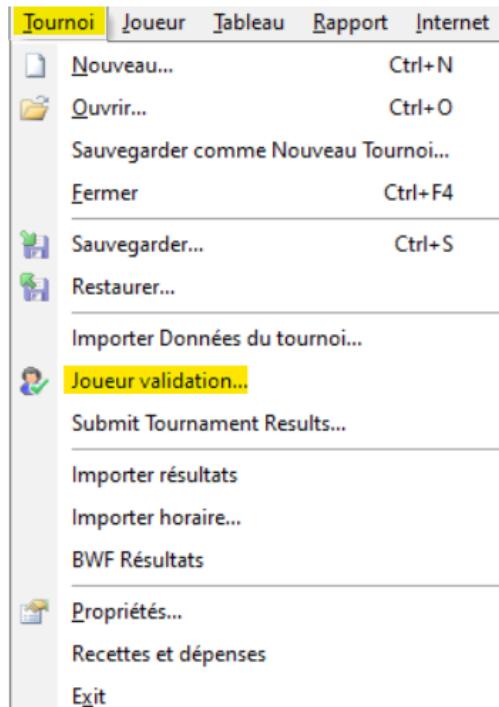
Lorsque vous aurez terminé, les inscriptions des joueurs apparaîtront dans votre fichier. Elles se trouvent dans l'onglet « Joueurs » :



A cette étape, il n'y a pas encore eu de vérification et tous les joueurs apparaissent avec un drapeau rouge :



Cliquez sur « Tournoi » => « Joueur Validation » :



Le système vous indiquera les éventuelles erreurs (joueurs sans partenaire, homme inscrit dans un tableau dame,...). Les drapeaux rouges auront disparu et les données des joueurs (notamment leur classement) seront mises à jour :



L'option « Joueur Validation » importe le classement du joueur à ce jour.

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 de la LFBB se charge de cette vérification (⚠)

Un joueur n'étant plus affilié apparaît 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.

Le programme n'attend pas que deux joueurs s'inscrivent ensemble pour former la paire. Cela peut donc poser un problème.

Nous vous invitons à regarder ce point dans la FAQ : [Inscription Doubles](#)

Il est bon de rappeler qu'il est interdit de clôturer anticipativement les inscriptions. Celles-ci doivent rester ouvertes tout au long de la période d'inscription/désinscription fixée dans le règlement du tournoi. L'usage des Reserve list et Exclude list est à favoriser et permettra aux participants de suivre l'évolution des entrées.

On tient compte du classement du(des joueur(s) à la clôture des inscriptions.

11. RÈGLES D'INSCRIPTION DES JOUEURS

A. En simple

Un joueur ne peut s'inscrire que dans un tableau reprenant son propre classement

Exemples :

Roland Plume est classé 8, il peut donc s'inscrire dans une catégorie 8 (s'il s'agit d'un tournoi organisé en classements distincts)

Il peut s'inscrire dans une série 7/8 ou 8/9 (si le tournoi 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 2 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.

Une paire composée de joueurs ayant le même classement ne peut s'inscrire que dans un tableau reprenant leur classement.

Exemples :

Les deux joueurs sont classés 4 & 5, ils peuvent donc s'inscrire dans une catégorie 4 (si le tournoi est organisé par classements distincts).

Ils peuvent s'inscrire dans une série 3/4 ou 4/5 (si le tournoi est organisé en série de deux classements contigus).

Les deux joueurs sont classés 5, ils peuvent donc s'inscrire dans une catégorie 5 (si le tournoi est organisé par classements distincts).

Ils peuvent s'inscrire dans une série 4/5 ou 5/6 (si le tournoi est organisé en série de deux classements contigus).

[Cliquez ici](#) pour en savoir plus.

N'oubliez pas que le programme ne vérifie pas automatiquement l'inscription des joueurs. Faites cette vérification régulièrement et contactez les joueurs qui s'inscrivent dans une mauvaise catégorie le plus rapidement possible.

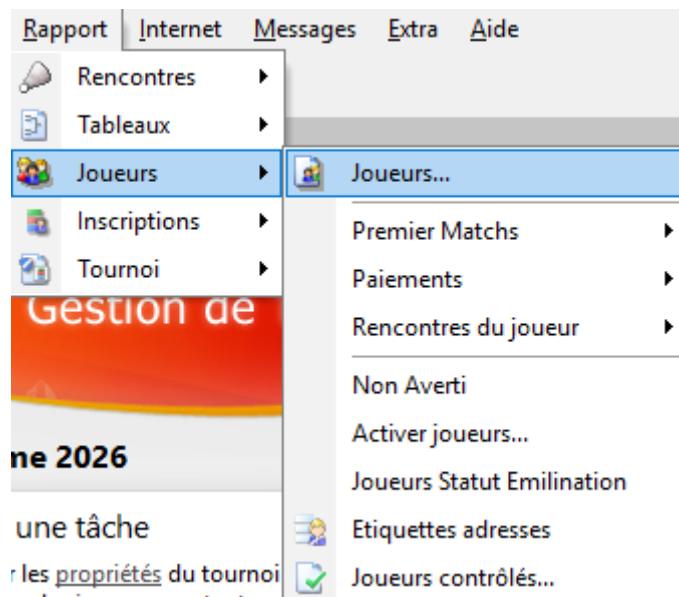
12. CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

A la clôture des inscriptions, vous devrez « nettoyer » votre fichier :

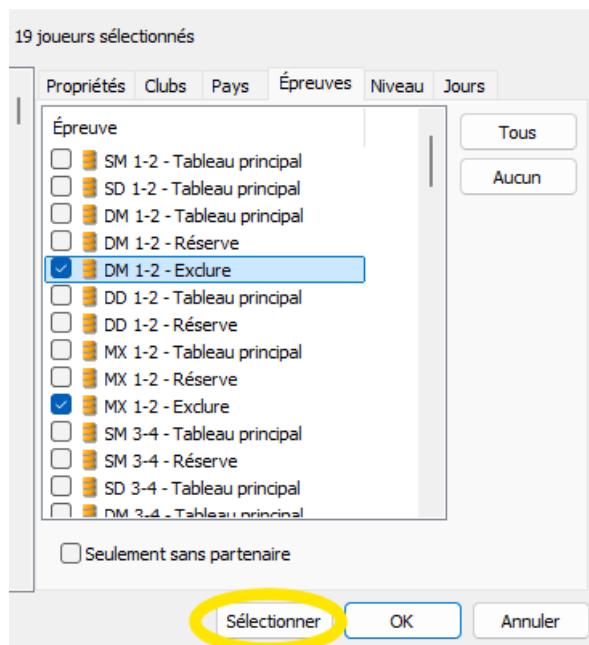
- Si votre capacité d'accueil n'est pas atteinte, vous pouvez transférer les inscriptions de la Reserve list vers le Main draw dans la limite des places vacantes et ce par ordre d'arrivée (heure d'inscription).
- Nettoyer votre fichier en supprimant les inscriptions de joueurs/joueuses n'ayant plus de discipline à leur effectif (joueurs/joueuses s'étant désinscrits en ligne).
- Regrouper les éventuels tableaux incomplets (voir [ci-dessous](#))
- Scinder les tableaux en série comportant 8 joueurs (au minimum) de chaque classement (voir [ci-dessous](#)).
- Conservez uniquement le nombre de réserves nécessaires par rapport à la taille des tableaux (les autres joueurs doivent être déplacés en liste d'exclusion).

Nombre d'inscriptions	Nombre de têtes de séries	Nombre maximal de réserves
Moins de 16	2	2
De 16 à 31	4	4
De 32 à 63	8	8
64 ou plus	16	16

N'oubliez pas de contacter les joueurs en liste de réserve et/ou d'exclusion afin de les informer de la situation. Vous pouvez trouver les coordonnées en cliquant sur Rapport => Joueurs => Joueurs



Vous pouvez ensuite cliquer sur « Epreuves » => cochez toutes les disciplines en « Réserve » et/ou « Exclure » => puis cliquez sur sélectionner => Ok => Excel :



Vous aurez ainsi un fichier avec les coordonnées de tous les joueurs se trouvant en liste de réserve et/ou d'exclusion.

Les classements sont réévalués, à la hausse ou à la baisse, tous les premiers lundis (ou le jour suivant si c'est un jour férié) de chaque mois. Et les points bonus sont appliqués chaque lundi.

On ne tient pas compte d'un changement de classement qui aurait lieu **APRES** la clôture des inscriptions.*

* Si vous refaites un « Joueur Validation » le lundi qui suit la clôture et après un changement de classement ou après les points bonus, certains joueurs apparaîtront peut-être avec leur classement en rouge dans le programme (onglet tableau de service). Vous ne devez pas modifier son inscription. Il reste dans la discipline correspondant à son classement à la clôture des inscriptions.

13. 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.

Exemple :

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) doit(vent) aller

Inscriptions Tableaux

N	I.	N	Nom	Tête...	Statut	Ordre:	N...	Estim.
1			Test 1 Test 2					

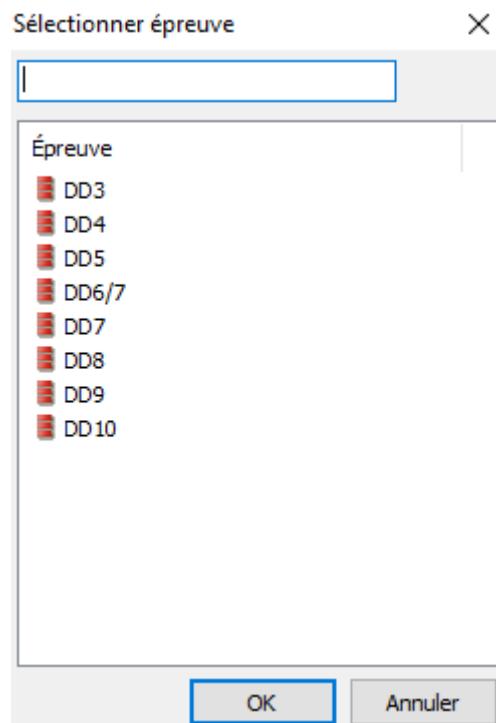
Déplacer vers épreuve

- Statut du tableau final
- Déplacer vers
- Copier vers
- Inserer une inscription... Ins
- Supprimer Inscrit
- Permuter Joueur 1 et Joueur 2
- Déplacer vers épreuve
- Copier vers épreuve...
- Têtes de série automatiques
- Imprimer...
- Propriétés...

Test 1

Test 2

Il vous suffit de sélectionner le bon tableau :



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

Propriétés Tournoi

Poules	Coût Inscriptions	Tableaux	Planification	Résultat	Officiels		
Info	Adresse	Épreuves	Jours	Horaires	Emplacements/Terrains		
Nom	Sexe	Type	Niveau	Min	Max	Prix	^
DM5	Hommes	Doubles	5				<input type="button" value="Choisir"/>
DDS	Femmes	Doubles	5				<input type="button" value="Ajouter"/>
Mx5	Mixte	Doubles	5				<input type="button" value="Éditer"/>
SM6	Hommes	Simples	6				<input type="button" value="Effacer"/>
SD6	Femmes	Simples	6				
DM6	Hommes	Doubles	6				
DD6/7	Femmes	Doubles	6				
Mx6	Mixte	Doubles	6				
SM7	Hommes	Simples	7				
SD7	Femmes	Simples	7				
DM7	Hommes	Doubles	7				
DD7	Femmes	Doubles	7				
Mx7	Mixte	Doubles	7				
SM8	Hommes	Simples	8				
SD8	Femmes	Simples	8				
DM8	Hommes	Doubles	8				

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

Propriétés Épreuve

Général Stades: Disponibilité

	DD6/7
Sexe:	<input type="button" value="Femmes"/>
Type:	<input type="button" value="Doubles"/>
Niveau:	<input type="button" value="6"/>
Para Class:	<input type="button" value("<aucun>")=""/>
Séparer TDS	<input type="checkbox"/>
Age mini:	<input type="button" value="0"/>
Age maxi:	<input type="button" value="0"/>
Prix	<input type="button" value="0,00"/>
Max Inscriptions:	<input type="button" value="0"/> <input type="checkbox"/> Reserve list

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.

Exemple :

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.

CONSEIL : 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.

14. TABLEAU DE 16 JOUEURS/PAIRES (OU PLUS)

Un tableau en série, annoncé à l'avance dans le règlement du tournoi, qui comporte 16 joueurs/paires (ou plus) doit être scindé (à la clôture des inscriptions) en deux tableaux en classements distincts s'il y a au minimum 8 joueurs/paires de chaque classement.

Exemple :

Il y a 18 joueurs dans un tableau 5/6 (8 joueurs 5 et 10 joueurs 6).

L'organisateur doit scinder ce tableau en un tableau 5 (8 joueurs) et un tableau 6 (10 joueurs).

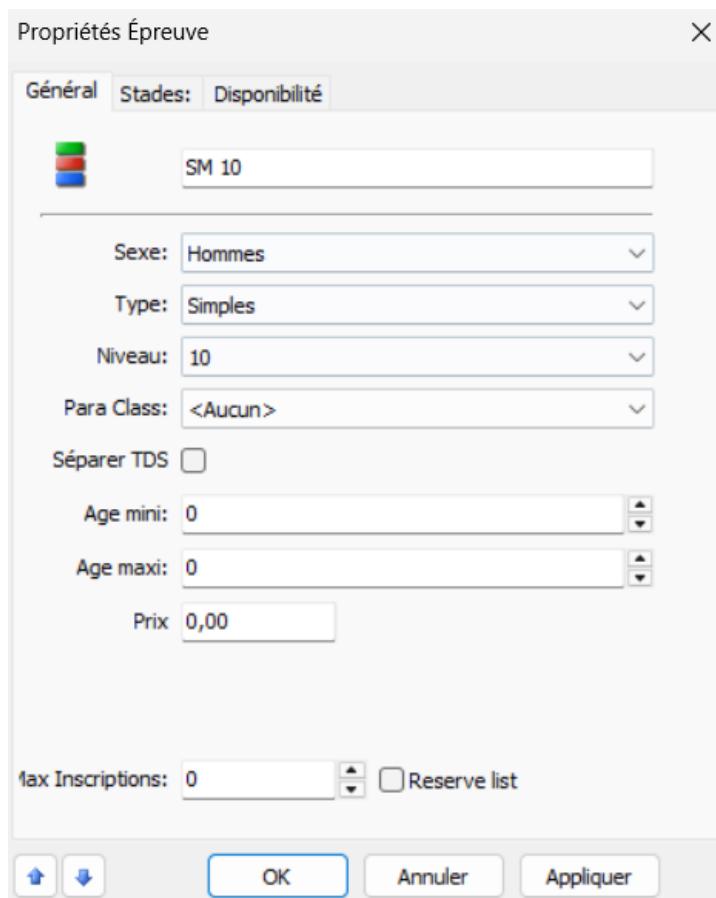
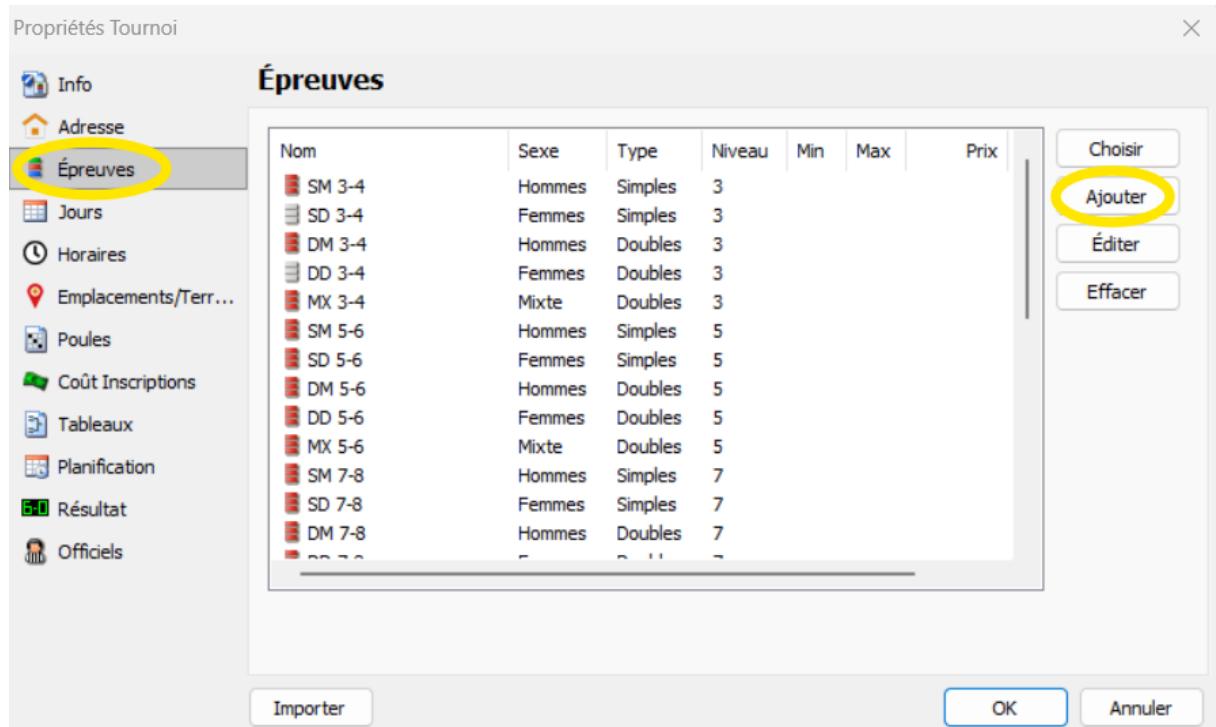
a. Application dans Badminton Tournament Planner

Exemple :

Dans le tableau de service du SM 9/10, vous voyez 14 joueurs « 9 » et 11 joueurs « 10 » :

N°	I..	N	N...	Têt...	Statut	Ordre:	N...
1				D...			9
2				T...			9
3				L...			9
4					S...		9
5				N...			9
6				K...			9
7				M...			9
8				D...			9
9				C...			9
10				G...			9
11				D...			9
12				T...			9
13				J...			9
14				H...			9
15				T...			10
16				W...			10
17					Y...		10
18				W...			10
19				Vi...			10
20				G...			10
21				A...			10
22				K...			10
23				M...			10
24					L...		10
25				J...			10

Vous cliquez sur Propriétés => Epreuves => Vous ajouter une catégorie SM 10



Puis vous double-cliquez sur la discipline SM 9-10 et vous modifiez le nom en SM 9.

Vous retournez ensuite dans le tableau de service du SM 9, vous sélectionnez les joueurs du classement « 10 » (vous pouvez cliquer sur le 1^{er} joueur « 10 » puis maintenir

la touche « Majuscule » et cliquez sur le dernier joueur « 10 »). Vous faites un clique-droit => Déplacer vers épreuve :

15				T.		10	64,0000	21:27	51,00 LM	123,00 10	Imp
16				W.		10	60,00				
17					Y.		10	49,00			
18					W.		10	62,00			
19					V.		10	48,00			
20					G		10	13,00			
21					A		10	55,00			
22					K.		10	55,00			
23					M		10	61,00			
24					L.		10	40,00			
25					J.		10	41,00			

15. DÉSIGNATION TÊTE DE SÉRIE

Dès que vous avez « nettoyé » votre fichier TP et que votre juge-arbitre a fait toutes les vérifications, vous pouvez l'envoyer au responsable Compétitions de la LFBB afin qu'il désigne les têtes de série.

16. POULES

Une « poule » désigne un groupe de joueurs/paires qui s'affrontent les uns contre les autres. On peut proposer un tableau de qualification en poules suivi d'un tableau principal en poules ou en knock-out (élimination directe).

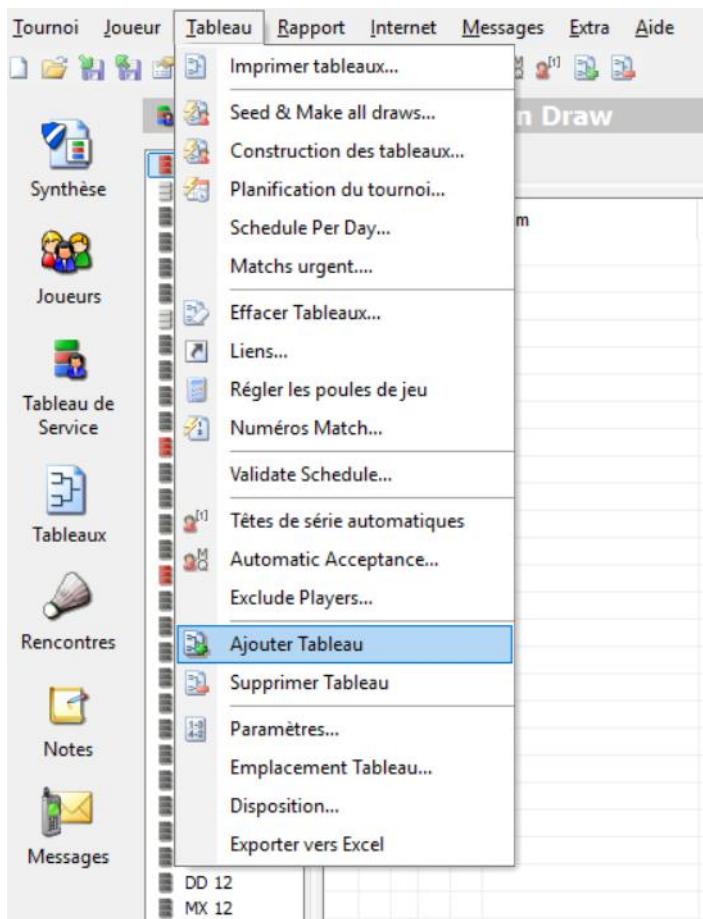
Cette option garantit que chaque joueurs/paires est assuré de jouer plusieurs matches.

A. Poule unique

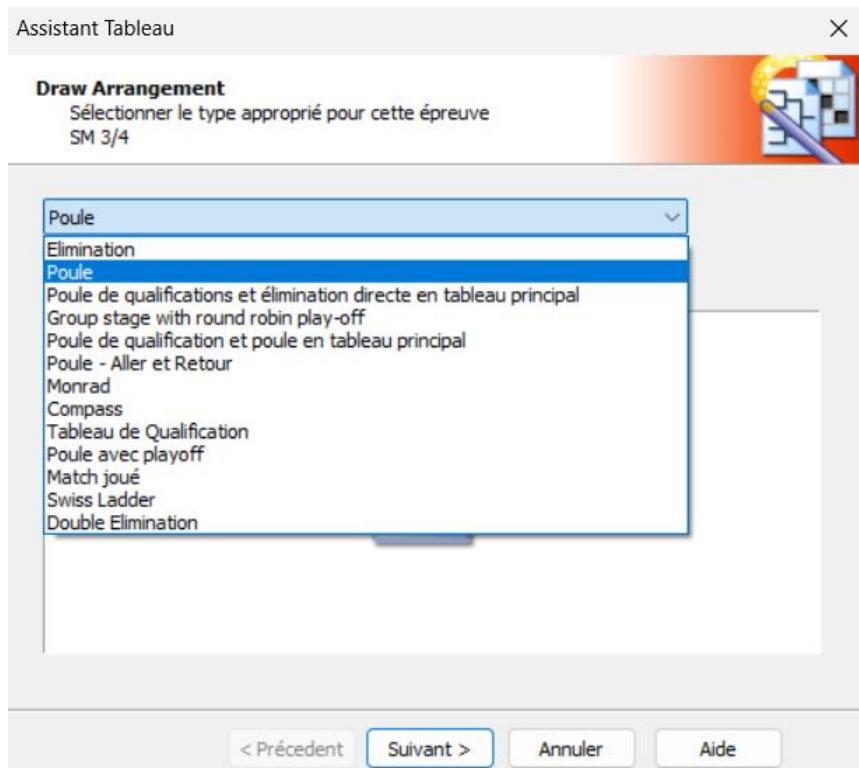
Cette formule peut être utilisée si vous avez 3/4/5/6 joueurs/paires :

Nombre d'inscrits	Nombre de tours	Nombre total de matches
3	3	3
4	3	6
5	5	10
6	5	15

Cliquez sur « Tableau » => Ajouter tableau



Sélectionnez « Poule » puis Suivant (sélectionnez la taille du tableau = le nombre de joueurs/paires) => Suivant => Suivant => Terminé



B. Tableau de qualification en poules suivi d'un tableau final en poules

Ce sont des tableaux qui commencent en poules exactement comme décrits plus haut, mais qui ne comportent pas qu'une seule poule, mais deux ou plus. Les vainqueurs (et parfois les deuxièmes) de chaque groupe poursuivent alors dans un tableau en poule.

Ce type de tableau est commun pour les tailles de tableaux de plus de 9 joueurs inscrits.

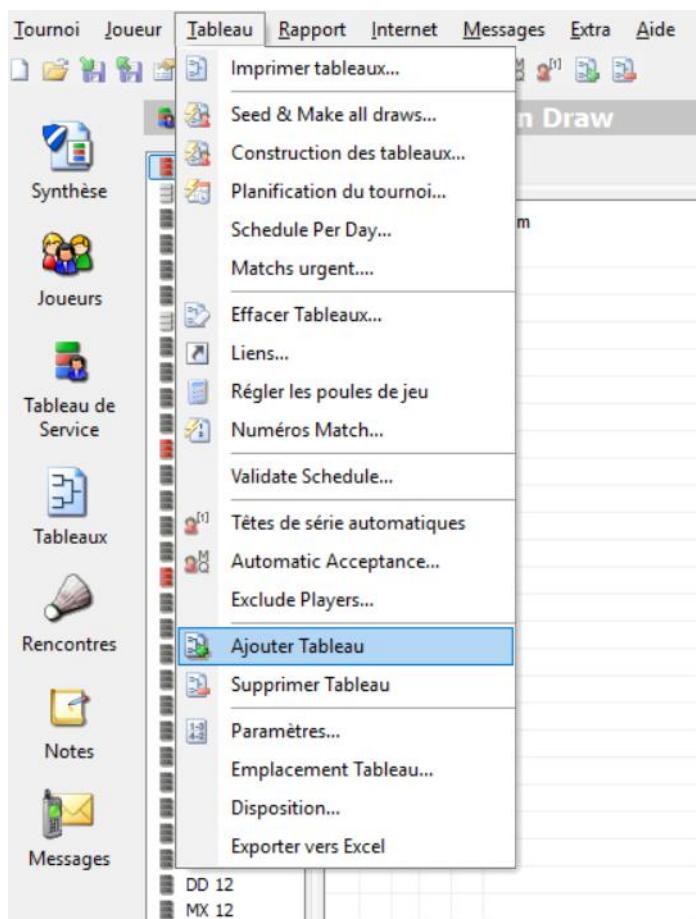
Cette formule peut être « difficile » à gérer lors du tableau final. En effet, la poule finale pourrait amener des conflits horaires.

Des variations sont possibles concernant le nombre et la taille des poules de départ pour une taille générale donnée. Les configurations suivantes pour les tableaux en poules sont possibles pour des tableaux de 9 à 16 inscrits (liste non-exhaustive) :

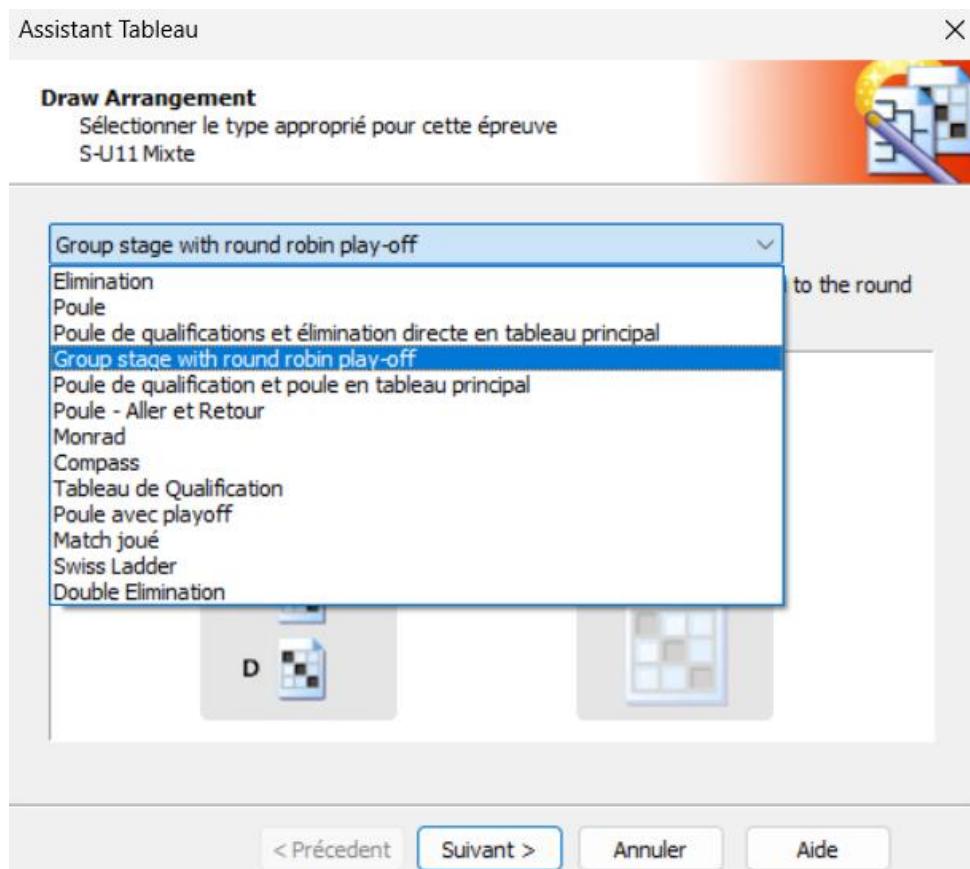
Nombre d'inscrits	Nombre de poules	Nombre de matchs de poules	Taille poule finale	Nombre Total de Matchs
9	3 poules de 3 + Poule finale de 3	9	3	12
10	2 poules de 3 + 1 poule de 4 + Poule finale de 3	12	3	15
11	2 poules de 4 + 1 poule de 3 + Poule finale de 3	15	3	18
12	3 poules de 4 + Poule finale de 3	18	3	21
13	3 poules de 3 + 1 poule de 4 + Poule finale de 4	15	6	21
14	2 poules de 3 et 2 poules de 4 + Poule finale de 4	18	6	24
15	1 poule de 3 et 3 poules de 4 + Poule finale de 4	21	6	27
16	4 poules de 4 + Poule finale de 4	24	6	30

D'autres formules sont possibles, notamment pour les tournois jeunes (voir « [Documentation](#) » - Format des tableaux tournois jeunes)

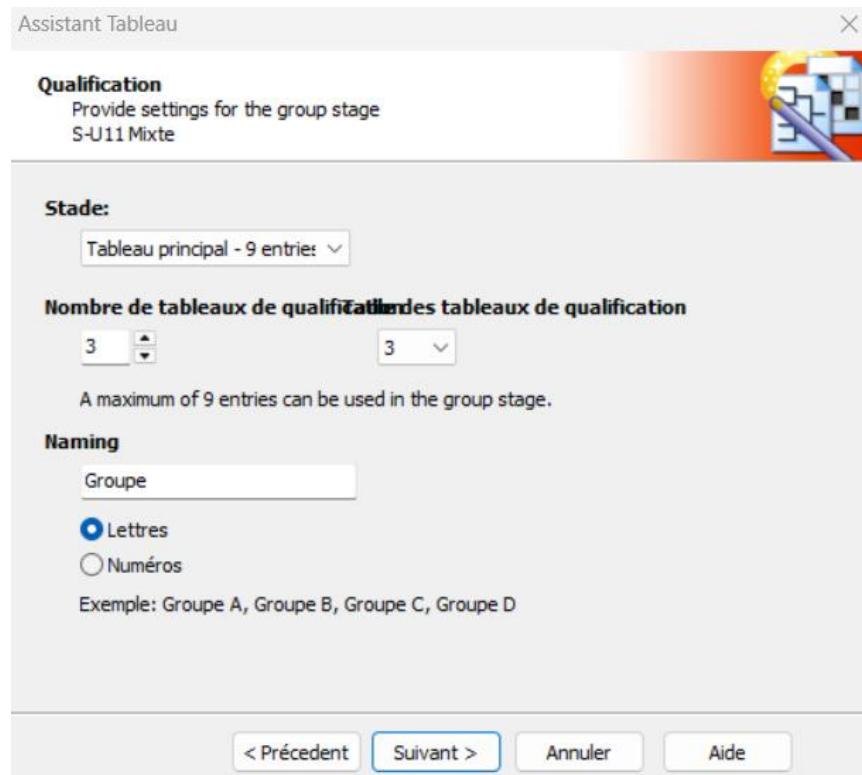
- Cliquez sur « Tableau » => Ajouter tableau



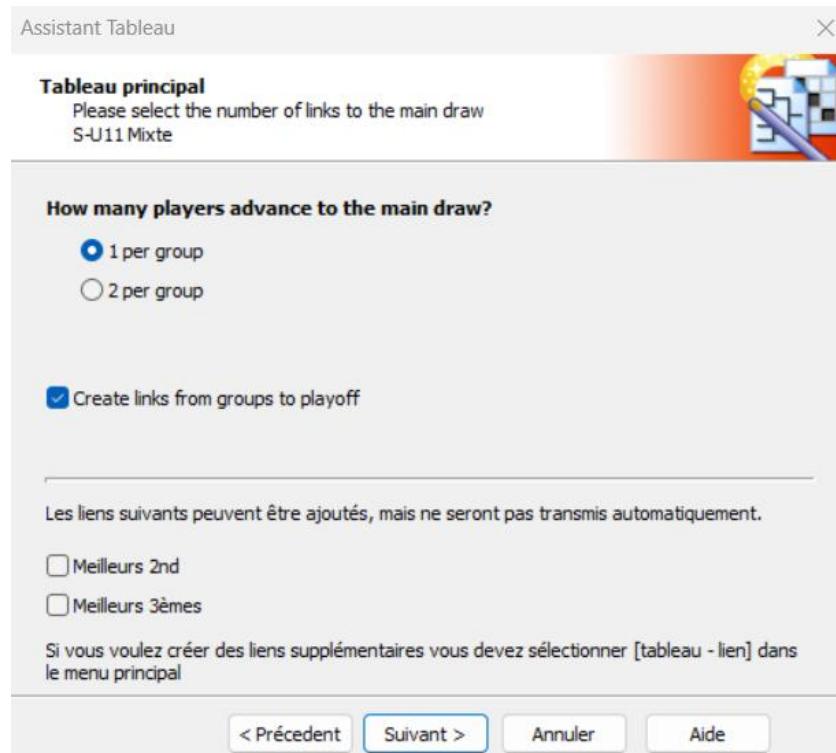
- Sélectionnez « Group stage with round robin play-off » puis Suivant :



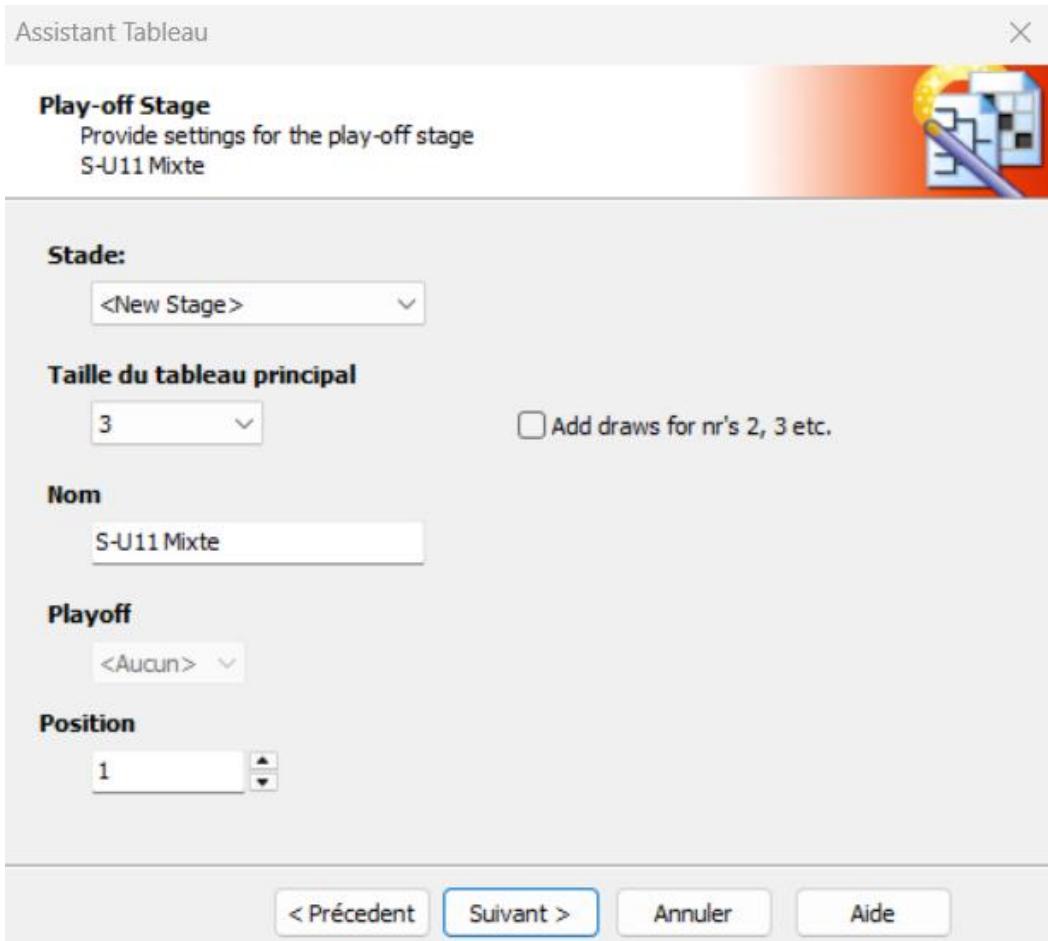
Vous devrez ensuite sélectionner le nombre de tableaux de qualifications et le nombre de joueur par tableau de qualification (par exemple 3 poules de 3 = 9 joueurs/paires) :



Vous pouvez ensuite indiquer le nombre de joueurs qui seront qualifiés pour le tableau principal. Vous pouvez aussi indiquer si le(s) meilleur(s) 2^{ème} ou 3^{ème} peut également être qualifié (par exemple le 1^{er} de chaque groupe) :



Vous indiquez ensuite la taille du tableau principal (par exemple : 3 joueurs/paires)



L'option « Add draws for nr's 2, 3 etc. permet d'ajouter des poules pour jouer toutes les positions. Dans l'exemple repris ci-dessus, le programme va ainsi ajouter une poule pour jouer les positions 4 à 6 et une poule pour jouer les positions 7 à 9 (en plus de la poule finale pour les positions 1 à 3) :

Nom	Type	Taille	Stade:
Groupe A	Poule	3	Tabl...
Groupe B	Poule	3	Tabl...
Groupe C	Poule	3	Tabl...
Position 1-3	Poule	3	Playoff
Position 4-6	Poule	3	Playoff
Position 7-9	Poule	3	Playoff

En cliquant sur « Suivant » puis « Suivant » vous verrez un récapitulatif de ce que vous avez configuré :

Assistant Tableau

X

En création...

Attendez un instant pendant la création de vos tableaux.
S-U11 Mixte



Nom	Type	Taille	Stade:	Playoff	Consolante
Groupe A	Poule	3	Tableau principal		
Groupe B	Poule	3	Tableau principal		
Groupe C	Poule	3	Tableau principal		
S-U11 Mixte	Poule	3	<New Stage>		

< Précédent

Terminé

Annuler

Aide

Dans l'onglet « Tableau de service » => « Tableaux » Vous voyez ce que vous avez configuré. Vous pouvez modifier via cet onglet ou en supprimant tout et en recommençant l'opération :

Tableau de Service - Playoff

Synthèse

Joueurs

Tableau de Service

Tableaux

Rencontres

Notes

Messages

Inscriptions Tableaux

Nom	Type	Taille	Stade:	Playoff	Consolante	Cons. Playoff	Position	Position
S-U11 Mixte	Poule	3	Playoff				1	3 x 21 points (30)
Groupe A	Poule	3	Tableau pri...				1	3 x 21 points (30)
Groupe B	Poule	3	Tableau pri...				1	3 x 21 points (30)
Groupe C	Poule	3	Tableau pri...				1	3 x 21 points (30)

C. Tableau de qualification en poules suivi d'un tableau final en élimination directe

Ce sont des tableaux qui commencent en poules exactement comme décrits plus haut, mais qui ne comportent pas qu'une seule poule, mais deux ou plus. Les vainqueurs (et généralement les deuxièmes) de chaque groupe poursuivent alors dans un tableau en élimination directe. Ce type de tableau est commun pour les tailles de tableaux de 6,7 et 8 inscrits. Le concept peut être appliqué à toute taille de tableau dépassant 6, mais cela devient plus difficile à gérer en termes de nombre de matchs quand on dépasse les 16 inscrits.

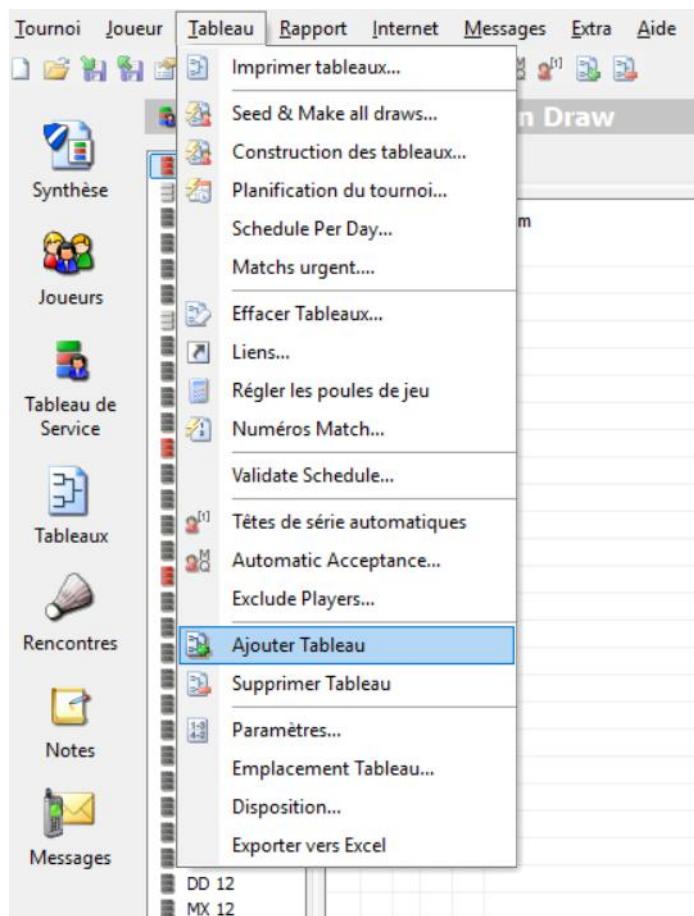
Des variations sont possibles concernant le nombre et la taille des poules de départ pour une taille générale donnée. Les configurations suivantes pour les tableaux en poules sont possibles pour des tableaux de 6 à 16 inscrits (liste non-exhaustive) :

Nombre d'inscrits	Nombre de poules	Nombre de matchs de poules	Taille des éliminations directes	Nombre Total de Matchs
6	2 poules de 3 + Finale	6	1	7
6 (2 meilleurs 2 ^{ème})	2 poules de 3 + demi-finales & finale	6	3	9
7	1 poule de 3 et une poule de 4 + Finale	9	1	10
7 (2 meilleurs 2 ^{ème})	1 poule de 3 et une poule de 4 + demi-finales & finale	9	3	12
8	2 poules de 4 + Finale	12	1	13
8 (2 meilleurs 2 ^{ème})	2 poules de 4 + demi-finales & finale	12	3	15
9	1 poule de 4 et 1 poule de 5 + Finale	16	1	17
10	2 poules de 5 + Finale	20	1	21
11 (1 meilleur 2 ^{ème})	2 poules de 4 + 1 poule de 3 + demi-finales & finale	15	3	18
12	4 poules de 3 + demi-finales & finale	12	3	15

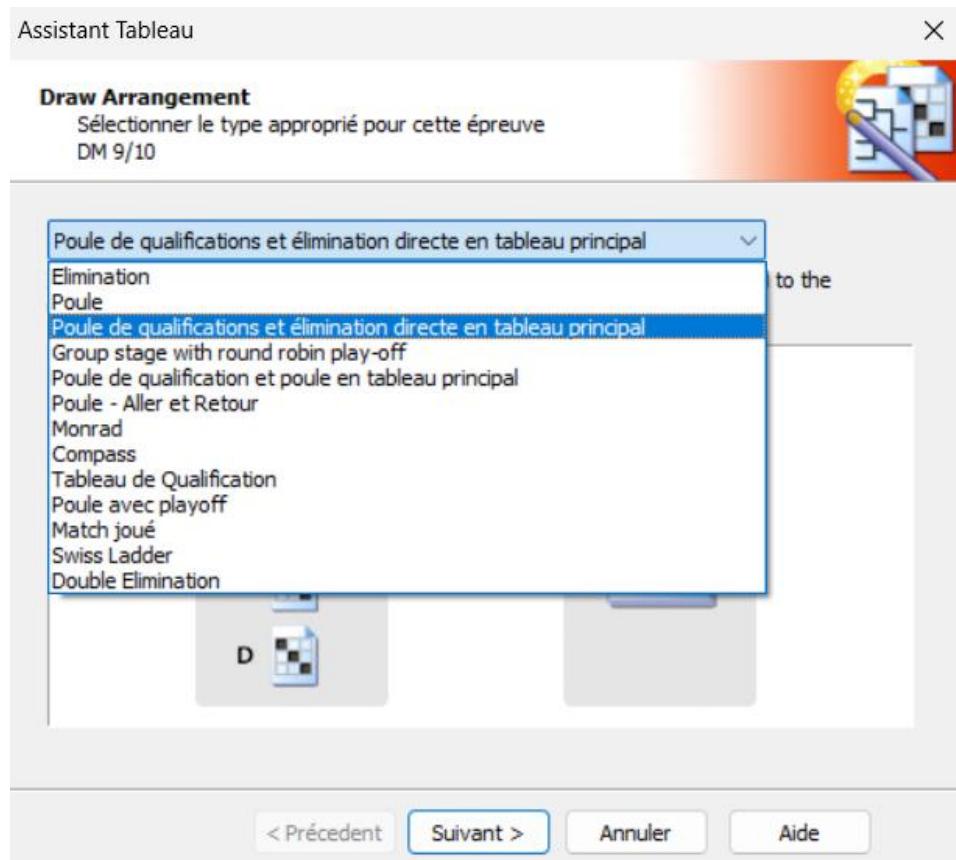
13	3 poules de 3 et 1 poule de 4 + demi-finales & finale	15	3	18
14	2 poules de 3 et 2 poules de 4 + demi-finales & finale	18	3	21
15	1 poule de 3 et 3 poules de 4 + demi-finales & finale	21	3	24
16	4 poules de 4 + demi-finales & finale	24	3	27

D'autres formules sont possibles, notamment pour les tournois jeunes (voir « [Documentation](#) » - Format des tableaux tournois jeunes)

- Cliquez sur « Tableau » => Ajouter tableau



- Sélectionnez « Poule de qualifications et élimination directe en tableau principal » puis Suivant :



Vous devrez ensuite sélectionner le nombre de tableaux de qualifications et le nombre de joueur par tableau de qualification (par exemple 4 poules de 3 = 12 joueurs/paires) :

Assistant Tableau X

Qualification
Provide settings for the group stage
DM 9/10 

Stade:
Main Draw - 12 entries

Nombre de tableaux de qualification  

A maximum of 12 entries can be used in the group stage.

Naming

Groupe
 Lettres
 Numéros
 Exemple: Groupe A, Groupe B, Groupe C, Groupe D

[< Précédent](#) Suivant > [Annuler](#) [Aide](#)

Vous pouvez ensuite indiquer le nombre de joueurs qui seront qualifiés pour le tableau principal. Vous pouvez aussi indiquer si le(s) meilleur(s) 2^{ème} ou 3^{ème} peut également être qualifié (par exemple le 1^{er} de chaque groupe + le meilleur 2^{ème}) :

Assistant Tableau X

Tableau principal
Please select the number of links to the main draw
DM 9/10 

How many players advance to the main draw?

1 per group
 2 per group

Create extra playoff for Nrs 2,3,4
 Create links from groups to playoff

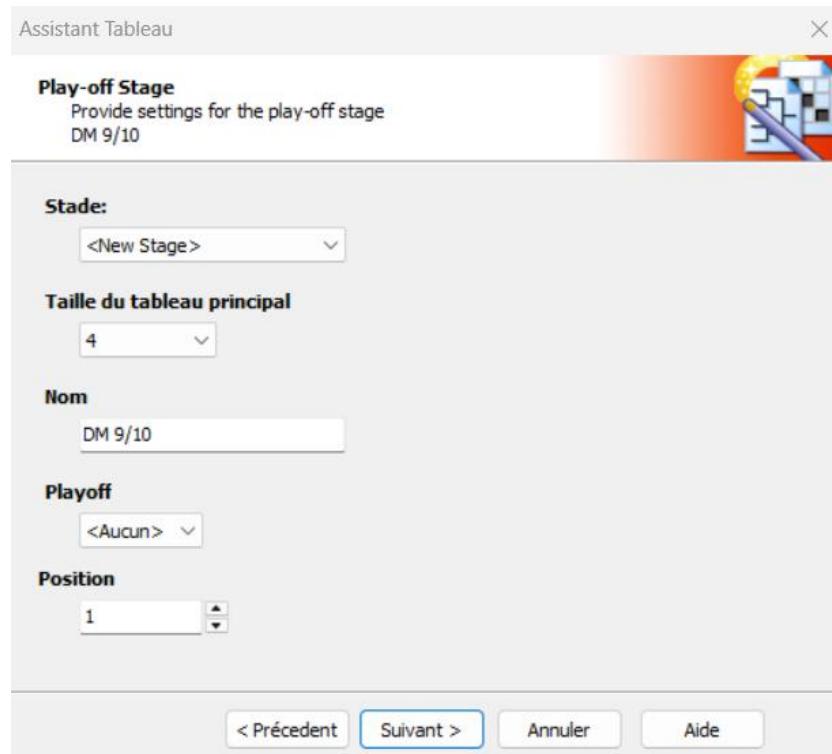
Les liens suivants peuvent être ajoutés, mais ne seront pas transmis automatiquement.

Meilleurs 2nd
 Meilleurs 3èmes

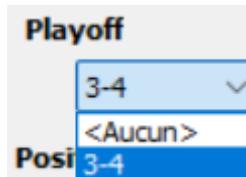
Si vous voulez créer des liens supplémentaires vous devez sélectionner [tableau - lien] dans le menu principal

[< Précédent](#) Suivant > [Annuler](#) [Aide](#)

Vous indiquez ensuite la taille du tableau principal (par exemple : 4 joueurs/paires)



L'option « Playoff » vous permet, par exemple, d'ajouter une rencontre entre les deux perdants des demi-finales (pour la place 3/4) :



En cliquant sur « Suivant » puis « Suivant » vous verrez un récapitulatif de ce que vous avez configuré :

Assistant Tableau

En création...
Attendez un instant pendant la création de vos tableaux.
DM 9/10

Nom	Type	Taille	Stade:	Pla...	Consolante
Groupe A	Poule	3	Main Draw		
Groupe B	Poule	3	Main Draw		
Groupe C	Poule	3	Main Draw		
Groupe D	Poule	3	Main Draw		
DM 9/10	Elimination	4	<New Stage>		

< Précédent Terminé Annuler Aide

Dans l'onglet « Tableau de service » => « Tableaux » Vous voyez ce que vous avez configuré. Vous pouvez modifier via cet onglet ou en supprimant tout et en recommençant l'opération :

Tableau de Service - Playoff #2

Synthèse Joueurs Tableau de Service Tableaux Rencontres Notes Messages

Inscriptions Tableaux :

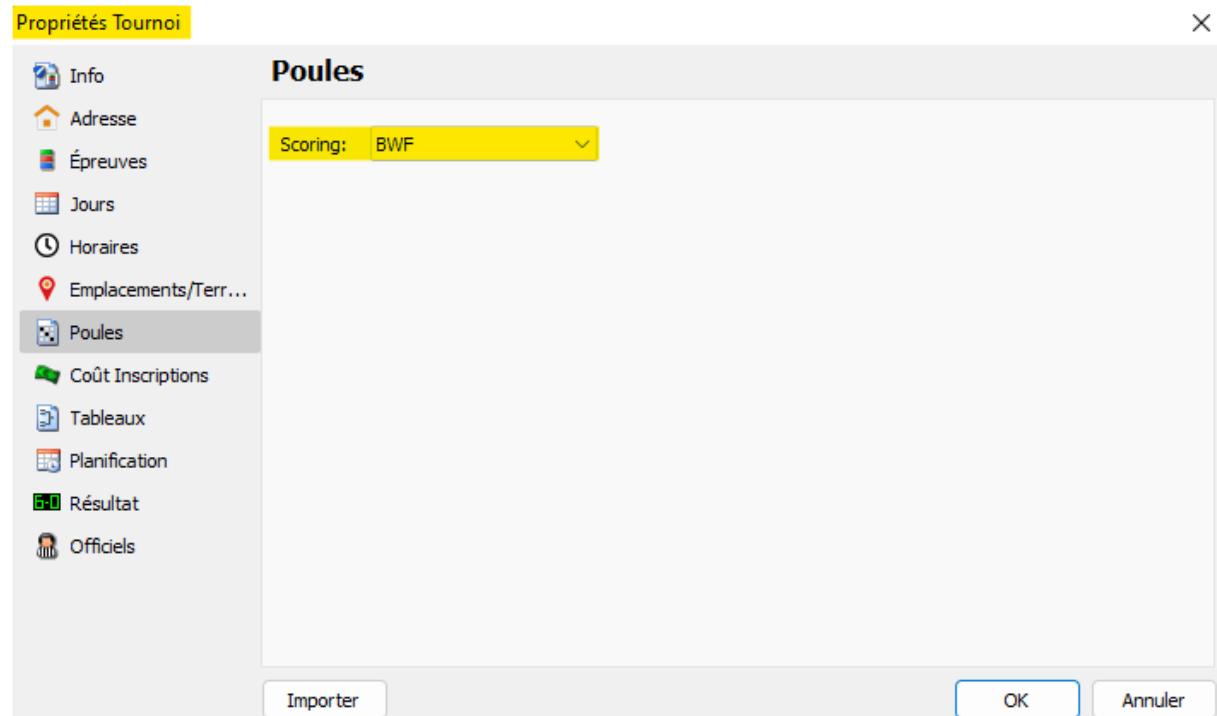
Nom	Type	Taille	Stade:	Playoff	Consolante	Cons. Playoff	Position	Position
DM 9/10	Elimination	4	Playoff #2				1	3 x 21 points (30)
Groupe A	Poule	3	Main Draw				1	3 x 21 points (30)
Groupe B	Poule	3	Main Draw				1	3 x 21 points (30)
Groupe C	Poule	3	Main Draw				1	3 x 21 points (30)
Groupe D	Poule	3	Main Draw				1	3 x 21 points (30)
SM 3/4								
SD 3/4								
DD 3/4								
MX 3/4								
SM 5/6								
SD 5/6								
DD 5/6								
MX 5/6								
SM 7/8								
SD 7/8								
DD 7/8								
MX 7/8								
SM 9/10								
SD 9/10								
DD 9/10								
MX 9/10								
SM 11								
SD 11								
DD 11								
MX 11								
SM 12								
SD 12								
DD 12								
MX 12								

D. 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



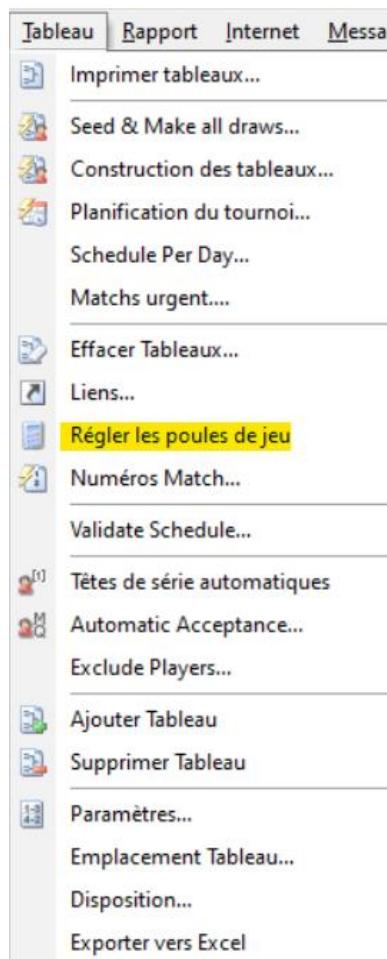
Cette configuration correspond aux informations indiquées dans les règlements :

4. Poule américaine - Article 212 : Principe

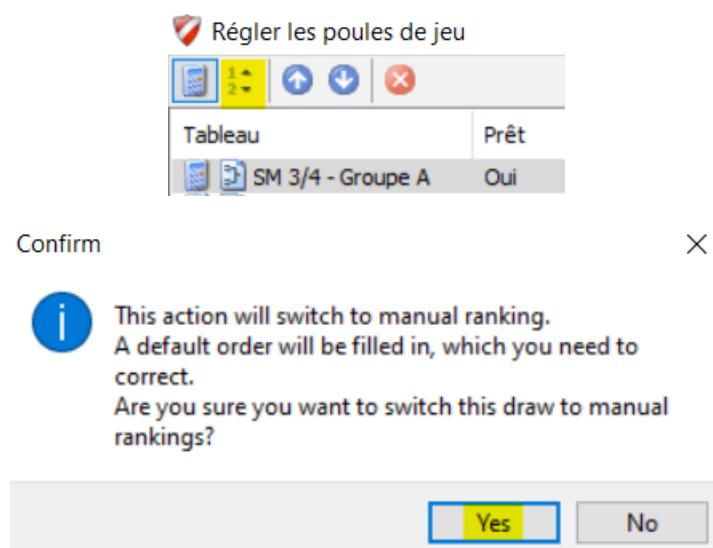
FRBB 5. Le classement d'une poule est établi en tenant compte successivement des critères suivants : a. le classement d'une poule est établi sur base du nombre de matchs gagnés.
b. si deux joueurs/paires ont remporté le même nombre de matchs, le vainqueur du match disputé entre eux sera classé le plus 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.

- Solutions en cas de problème dans le calcul des poules :

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 :



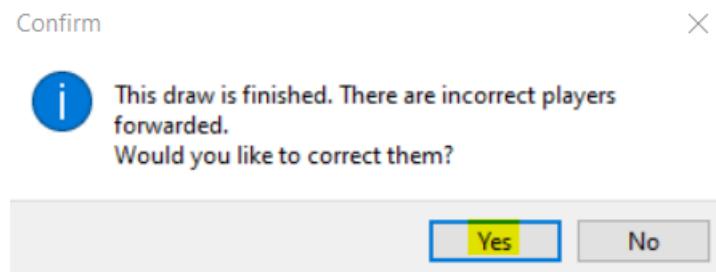
- C) Vous pouvez maintenant régler manuellement l'ordre : cliquez sur le nom du joueur qui n'est pas à la bonne position puis cliquez sur la flèche du haut ou du bas :

The screenshot shows a software interface for managing tournaments. On the left, there's a list of tournaments: "SM 3/4 - Groupe A", "SM 3/4 - Groupe B", "SM 3/4 - Groupe C", and "SM 3/4 - Groupe D", all marked as "Prêt". On the right, a detailed view shows a table titled "Equipe" with columns: MR, Rnk, Pts, N..., Jeux, and Points. The table lists three players: Maxime Evrard (5, 7, 2, 2, 2-3, 88-103), Simon Canelle (6, 5, 2, 2, 3-2, 103-99, highlighted in yellow), and Nin Si Tran (7, 6, 2, 2, 3-3, 118-107). Navigation icons for sorting and deleting rows are visible at the top of the table.

This screenshot shows the same software interface after manual adjustment. The list of tournaments now has "SM 3/4 - Groupe A" at the top, followed by "SM 3/4 - Groupe B", "SM 3/4 - Groupe C", and "SM 3/4 - Groupe D". In the detailed view, Simon Canelle is now at the top of the "Equipe" table (highlighted in yellow), followed by Maxime Evrard and Nin Si Tran. The navigation icons remain at the top of the table.

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 :



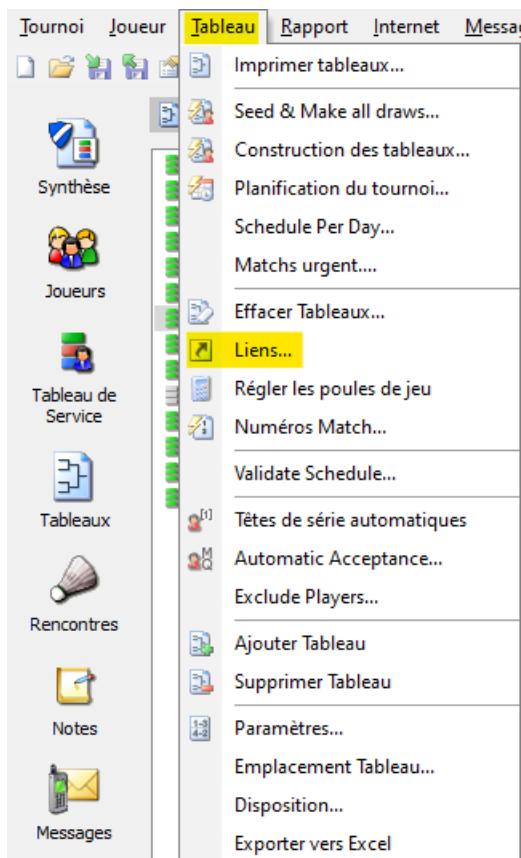
E. Liens dans les tableaux

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

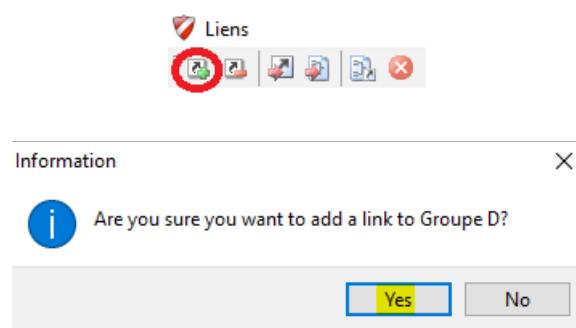
A tournament bracket table with columns: Licence ID, Pr, Club, and Demi-finale. Row 1 is labeled "Groupe A #1". Row 2 is labeled "Bye 1". Row 3 is labeled "Groupe C #1". Row 4 is labeled "Groupe B #1". The "Pr" column for row 2 is highlighted in blue.

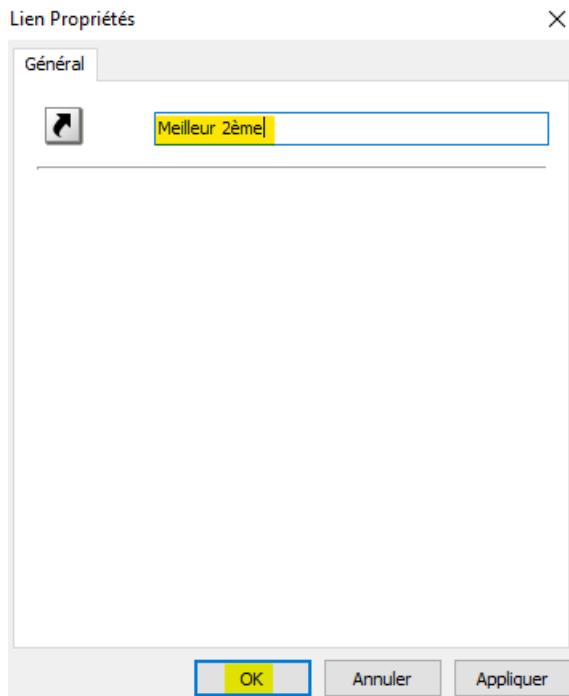
- Solution :

Cliquez sur « Tableau » => Liens :

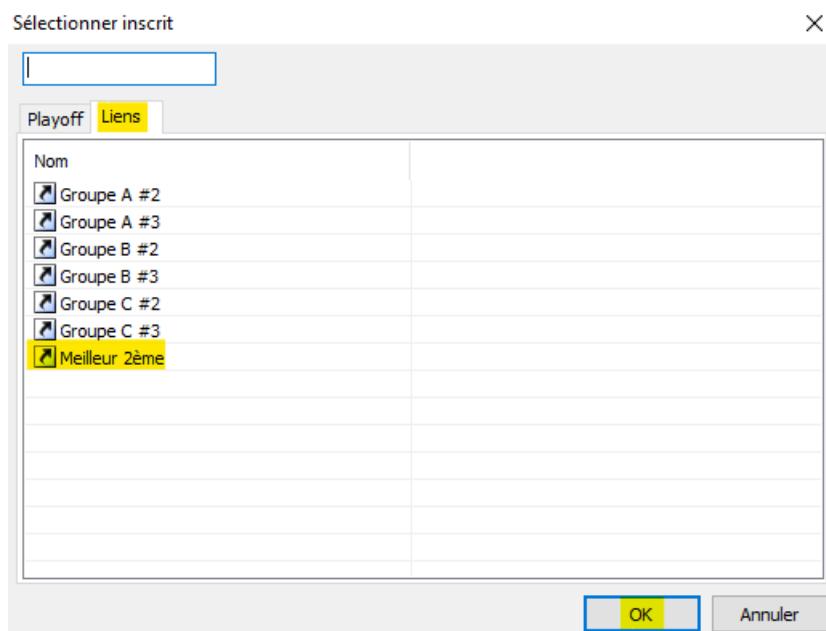


Cliquez sur la 1^{ère} poule qualitative du tableau => Ajouter un lien => Are you sure you want to add a link to Groupe * ? => Yes => Choisissez le nom qui apparaitra dans votre lien => Ok





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

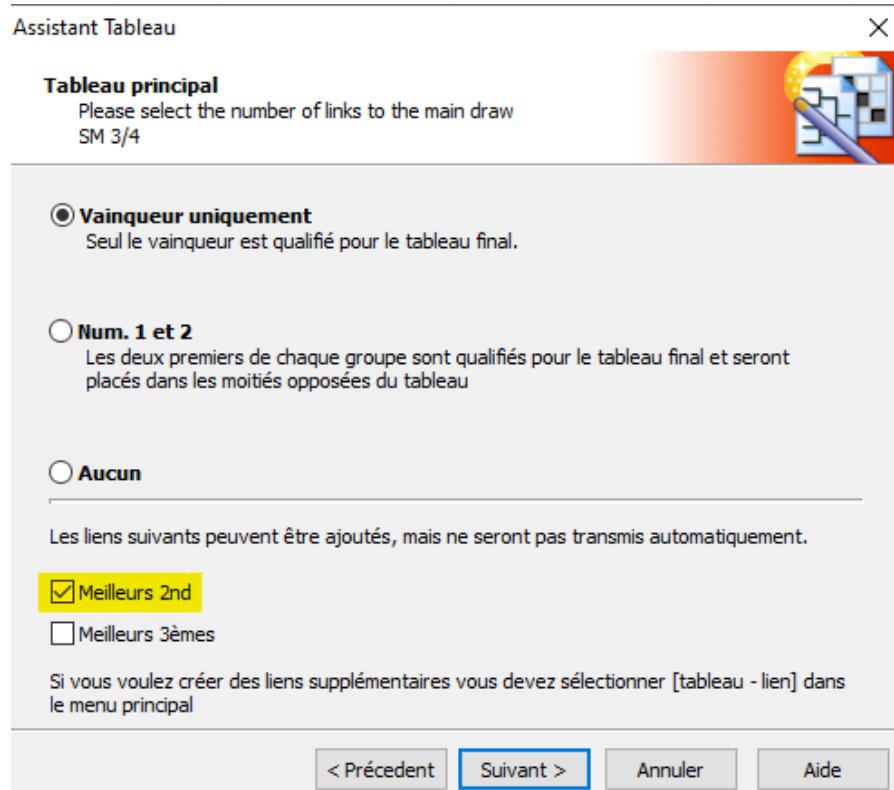


Vous pourrez ainsi planifier ce match.

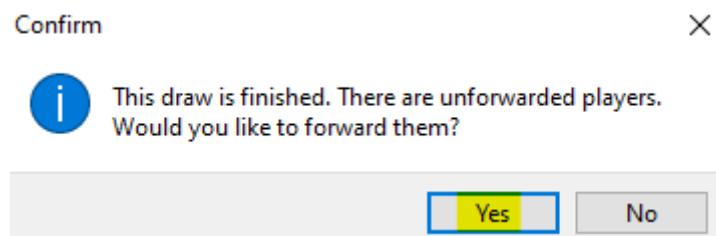
ATTENTION : Le lien n'est malheureusement pas automatique. Je vous invite donc à regarder les deux points qui suivent (Meilleur deuxième dans une poule et Sortie de poules)

F. 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

Inscriptions Tableaux

N.	I.	N.	Nom	Tête...	Statut	Ordre:	N...	Estim...	Cl...	Points
1			Sebastien Carly		1		7	167,0...	1405	
2			Louis Grave		2		7	161,0...	1410	
3			Bertrand Lambotte				8	40,0000	2094	
4			Nicolas Delfosse				9	77,0000	1964	
5			Pierre Alaimé					85,0000	1805	
6			Alexandre Hu					90,0000	2379	
7			Gregory Gend					98,0000	1050	
8			Julien Hermar							
9			Henry Pincott							

Statut du tableau final

Déplacer vers

Copier vers

Inserer une inscription... Ins

Supprimer Inscrit

Permuter Joueur 1 et Joueur 2

Déplacer vers épreuve

Copier vers épreuve...

Têtes de série automatiques

Imprimer...

Propriétés...

Nicolas Delfosse

SM 7/8 Groupe A Groupe B Groupe C

Club	Demi-finale	Finale	Vainquer
1 BBC92	Gregory Gendarme		
2	Meilleurs 2nd		
3 BRUSSELS INTERNATIONAL	Henry Pincott		
4 Ciney Bad	Louis Grave		

Sélectionner inscrit

Playoff Liens

Nom	Tête d...	Estima...	Classe...
Delfosse, Nicolas	77,0000	1964	

OK Annuler

G. Poule surnuméraire

[Cliquez ici](#) pour connaître le mode de calcul dans une poule surnuméraire (Mode de calcul dans une poule surnuméraire.).

17. TABLEAU EN ÉLIMINATION DIRECTE (= KNOCK-OUT)

Dans ce type de tableau ce sont des matchs en un contre un, le gagnant avançant au tour suivant et le perdant s'arrêtant là. C'est le type de tableau le plus répandu en tournois.

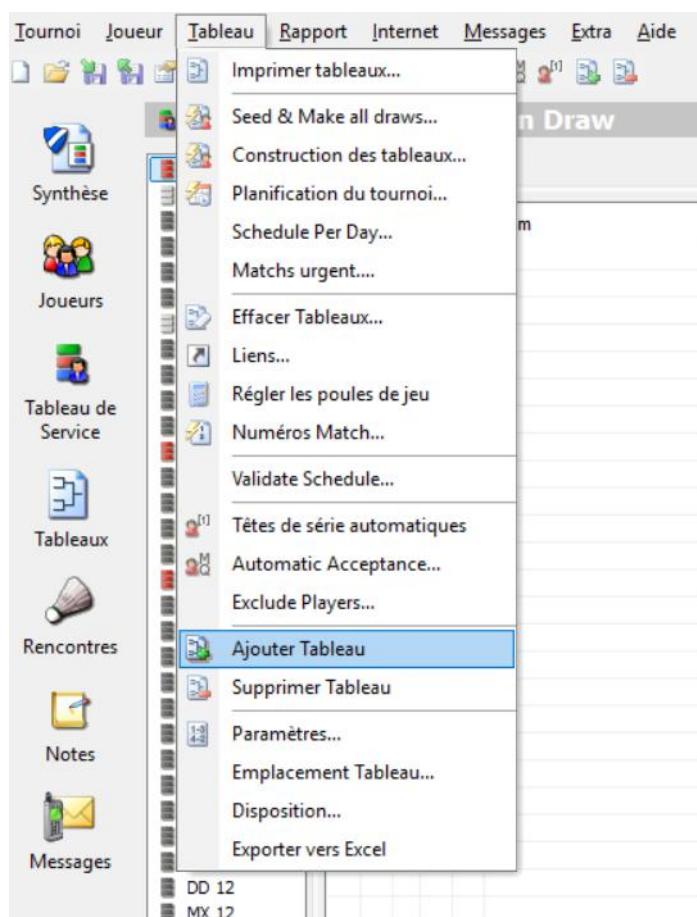
C'est le plus « efficace » en termes de temps.

Combien de matchs sont nécessaires pour finir un tableau en élimination directe du début à la fin ? Quelque soit la taille du tableau, le nombre total de matchs est donné par la formule :

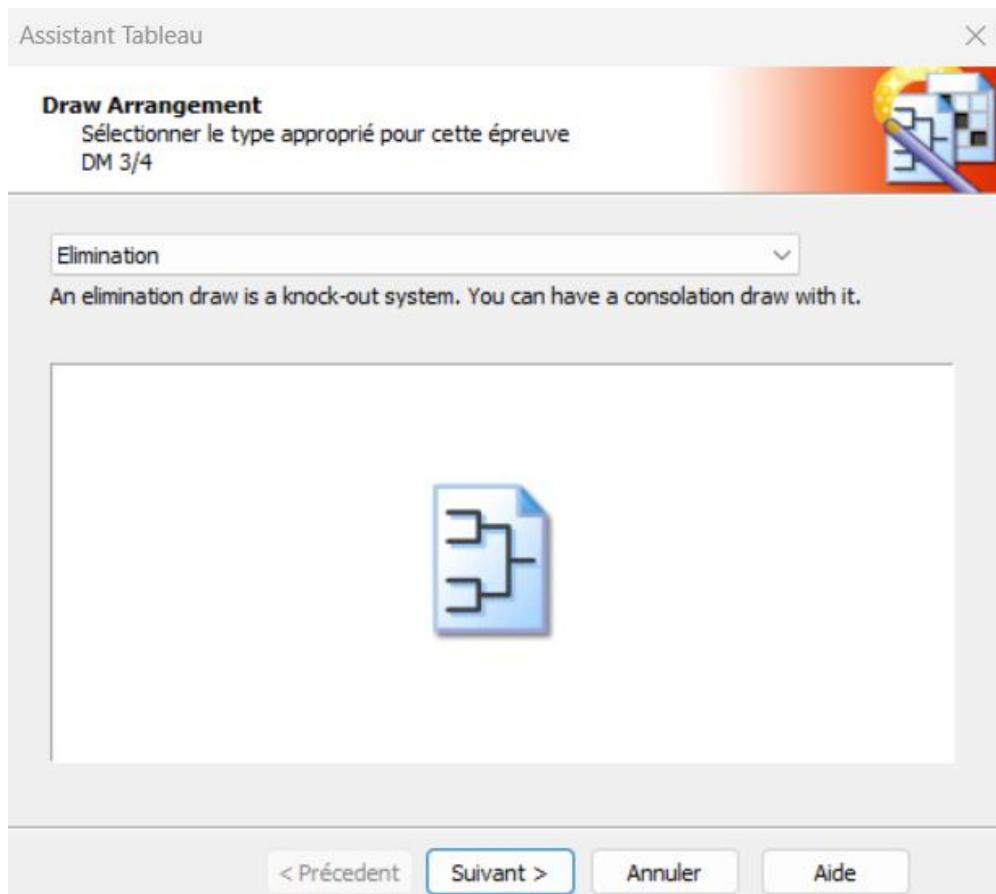
$$\text{Nombre total de matchs} = \text{Nombre d'inscrits} - 1$$

Ainsi, pour le tableau de taille 16, un total de 15 matchs est nécessaire (8 premiers tours, 4 quarts de finales, 2 demi-finales, et la finale)

Cliquez sur « Tableau » => Ajouter tableau



Sélectionnez « Elimination » :



Cliquez sur Suivant et sélectionnez la taille du tableau* => Suivant => Suivant => Terminé

* La taille des tableaux est de 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512. Si vous avez entre 9 joueurs et 16 joueurs, il faudra donc sélectionner une taille de 16 (certains joueurs seront « bye » au 1^{er} tour).

18. 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

Assistant Tableau

X



Disposition

Sélectionner le bas de page utilisé pour chaque tableau
SM 12 (M<15) - Série A

Aucun

Pas de rencontre de consolation

Premier tour

Les perdants du premier tour

Premier Match

Les joueurs qui ont perdu leur premier match joueront la consolante. De même que les joueurs avec un W-O.

Full Feed In

Les joueurs qui ont perdu leur match en quart de finale jouent la consolante.

Triple Plate

Chaque joueur disputera un minimum de trois rencontres.

Personnaliser

Un tableau des éliminés supplémentaire est ajouté au tableau principal. Vous devez choisir quels joueurs y seront ajoutés et où les placer.

Cons. Playoff: <Aucun> ▾

Last feed-in: R32 ▾

< Précédent

Suivant >

Annuler

Aide

C. Informations complémentaires

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

SM 12 (M<15) - Série A

SM 12 (M<15) - Série A - Consolante

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



Le perdant d'un match du 1^{er} 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 Pendant» .

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				Tableau Consolation			
	Club	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
SM 12 (M<15) - Série A	SM 12 (M<15) - Série A - Consolante				SM 12 (M<15) - Série A	SM 12 (M<15) - Série A - Consolante	
1 RBC VERVIERS	Maxime Denoel [1]		Maxime Denoel [1]		1 Bye	Perdant 1-2	Bastien Geurts
2	Bye 1				2 Bastien Geurts	Perdant 3-4	Maxime Denoel [1] Si Perdant 1-4
3 BC Waremme asbl	Bastien Geurts			Constantin Peters 21-19 21-19	3 Adrien Demaret	Perdant 5-6	
4 NBC Huy asbl	Constantin Peters		Constantin Peters 21-19 21-19		4 Raphael Chan-Marchal	Perdant 7-8	
5 Ciney Bad	Adrien Demaret						Bye No Match
6 NBC Huy asbl	Noa Merenne	Noa Merenne 21-19 21-19			5 Stéphane Schrevens	Perdant 9-10	
7 Grâce BC asbl	Raphael Chan-Marchal		Baptiste Lepage 21-19 21-19		6 Maxime Janssen	Perdant 11-12	
8 BC Hesbignon	Baptiste Lepage	Baptiste Lepage 21-19 21-19			7 Victor Dockier	Perdant 13-14	
9 MsM BC Asbl	Stéphane Schrevens				8 Justin Thomas	Perdant 15-16	
10 BCN	Joel Rauw	Joel Rauw 21-19 21-19					Bye No Match
11 Ciney Bad	Maxime Janssen		Alex Relekom 21-19 21-19				
12 NBC Huy asbl	Alex Relekom	Alex Relekom 21-19 21-19					
13 Bad'Spirit asbl	Victor Dockier		Axel Delsenne 21-19 21-19				
14 BC Hesbignon	Axel Delsenne						
15 BC Villers-Wanze asbl	Justin Thomas		Charles Ferir [2] 21-19 21-19				
16 Liège BC	Charles Ferir [2]	Charles Ferir [2] 21-19 21-19					

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

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

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

Dans cet exemple, le « Si Perdant 1-4 » devient un « bye » puisque le joueur n'ayant pas de 1^{er} tour gagne son 1^{er} 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 1^{er} tour du tableau de consolation en même temps que le 2^{ème} 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 1^{er} tour est versé dans le tableau de consolation.

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

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

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

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

Ne cochez pas la case « Suivre Perdant » :

Statut: w.o. ▾

Suivre Perdant

Tableau principal			Tableau Consolation		
DM 3/4	DM 3/4 - Consolante		DM 3/4	DM 3/4 - Consolante	
Round 1	Quarts de finale	Demi-finale	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
Joueur 1 [1]			1 Bye		
1 Joueur 2	Joueur 1 [1]		Perdant #1		
2 Bye 1	Joueur 2 #1:			Bye #16:	
Joueur 3					#20:
3 Joueur 4	Joueur 3	#9:			Perdant #9
4 Bye 5	Joueur 4 #2:				
Joueur 5					
5 Joueur 6	Joueur 5				
6 Bye 3	Joueur 6 #3:				
Joueur 7					
7 Joueur 8	Joueur 9	#10:			
Joueur 9	Joueur 10				
8 Joueur 10	#4: W.O.				
Joueur 11					
9 Joueur 12	Joueur 11				
Joueur 13	Joueur 12				
10 Joueur 14	#5: 21-8 21-17				
11 Bye 4	Joueur 15	#11:			
Joueur 15	Joueur 16				
12 Joueur 16	#6:				
Joueur 17					
13 Joueur 18	Joueur 19				
Joueur 19	Joueur 20				
14 Joueur 20	#7: 21-15 21-17				
15 Bye 2	Joueur 21 [2]	#12:			
Joueur 21 [2]	Joueur 22				
16 Joueur 22	#8:				

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

Tableau principal

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

Tableau Consolation

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

- 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 » :

Tableau principal			Tableau Consolation		
DM 3/4 DM 3/4 - Consolante					
Round 1	Quarts de finale	Demi-finale	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
Joueur 1 [1]			1 Bye	Perdant #1	
1 Joueur 2	Joueur 1 [1]	Joueur 2	2 Bye	Perdant #2	#20:
2 Bye 1	#1:		3 Bye	Perdant #3	Perdant #9
Joueur 3			4 Joueur 7	Joueur 7	
3 Joueur 4	Joueur 3	#9:	5 Joueur 8	Joueur 8	#17:
4 Bye 5	Joueur 4	#2:	6 Joueur 13		Si Perdant #10
Joueur 5			7 Joueur 14	Joueur 13	
5 Joueur 6	Joueur 5		8 Joueur 14	Joueur 14	#18:
6 Bye 3	Joueur 6	#3:	9 Bye	Perdant #6	#22:
Joueur 7			10 Bye	Perdant #7	Si Perdant #11
7 Joueur 8	Joueur 9	#10:	11 Bye	Perdant #8	Bye #19:
Joueur 9	Joueur 10		12 Bye		Perdant #12
8 Joueur 10	#4: 21-15 21-13		13 Bye		
Joueur 11			14 Bye		
9 Joueur 12	Joueur 11		15 Bye		
Joueur 13	Joueur 12		16 Bye		
10 Joueur 14	#5: 21-8 21-17		17 Bye		
11 Bye 4	Joueur 15	#11:	18 Bye		
Joueur 15	Joueur 16		19 Bye		
12 Joueur 16	#6:		20 Bye		
Joueur 17			21 Bye		
13 Joueur 18	Joueur 19		22 Bye		
Joueur 19	Joueur 20		23 Bye		
14 Joueur 20	#7: 21-15 3-0 Ret.				
15 Bye 2	Joueur 21 [2]	#12:			
Joueur 21 [2]	Joueur 22	#8:			
16 Joueur 22					

- Le joueur qui perd au 2^{ème} tour après avoir gagné son 1^{er} 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
Joueur 1 [1]		
1 Joueur 2	Joueur 1 [1]	
	Joueur 2	
2 Bye 1	#1:	
Joueur 3		
3 Joueur 4	Joueur 3	#9:
	Joueur 4	
4 Bye 5	#2:	
Joueur 5		
5 Joueur 6	Joueur 5	
	Joueur 6	
6 Bye 3	#3:	
Joueur 7		
7 Joueur 8	Joueur 9	#10:
Joueur 9	Joueur 10	
8 Joueur 10	#4: 21-15 21-13	
Joueur 11		
9 Joueur 12	Joueur 11	
Joueur 13	Joueur 12	
10 Joueur 14	#5: 21-8 21-17	
11 Bye 4	Joueur 15	#11:
Joueur 15	Joueur 16	
12 Joueur 16	#6:	
Joueur 17		
13 Joueur 18	Joueur 17	
Joueur 19	Joueur 18	
14 Joueur 20	#7: w.o.	Joueur 21 [2]
		Joueur 22
15 Bye 2	Joueur 21 [2]	#12: 21-17 21-19
Joueur 21 [2]	Joueur 22	
16 Joueur 22	#8:	

Tableau Consolation

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

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

Tableau principal				Tableau Consolation			
DM 3/4 DM 3/4 - Consolante		DM 3/4 DM 3/4 - Consolante		Round 1	Quarts de finale	Demi-finale	Finale
Round 1	Quarts de finale	Demi-finale	Finale	1 Bye Pendant #1	Bye #16:	Bye #20:	
1 Joueur 1 [1]	Joueur 1 [1]	Joueur 2		2 Bye Pendant #2	Bye Pendant #9		
2 Joueur 2	#1:	Joueur 1 [1]	Joueur 2	3 Bye Pendant #3	Joueur 7	Joueur 8	#24:
3 Joueur 3	Joueur 3	Joueur 2	#9: w.o.	4 Joueur 8	Joueur 7	Joueur 8	
4 Joueur 4	Joueur 4	#9: w.o.		5 Joueur 10	Joueur 5	Joueur 6	#21:
5 Joueur 5				6 Joueur 13	Joueur 13	Joueur 14	
6 Joueur 6	Joueur 5			7 Joueur 14	Joueur 13	Joueur 14	#22:
7 Joueur 7	Joueur 6			8 Joueur 17	Joueur 17	Joueur 18	#25:
8 Joueur 8		#2:		9 Joueur 18	Joueur 18	Pendant #12	
9 Joueur 9	Joueur 9			10 Joueur 19			
10 Joueur 10	Joueur 10	#10: 21-15 21-19		11 Joueur 20			
11 Joueur 11				12 Joueur 21 [2]			
12 Joueur 12	Joueur 11			13 Joueur 22			
13 Joueur 13				14 Joueur 21 [2]			
14 Joueur 14	Joueur 12	#5: 21-8 21-17		15 Joueur 22			
15 Joueur 15	Joueur 13			16 Joueur 21 [2]			
16 Joueur 16	Joueur 14	#6:		17 Joueur 22			
17 Joueur 17				18 Joueur 21 [2]			
18 Joueur 18	Joueur 15			19 Joueur 22			
19 Joueur 19	Joueur 16			20 Joueur 21 [2]			
20 Joueur 20	Joueur 17	#11: 21-18 21-19		21 Joueur 22			
21 Joueur 21 [2]	Joueur 18			22 Joueur 21 [2]			
22 Joueur 22	Joueur 19	#7: w.o.		23 Joueur 22			
23 Joueur 21 [2]	Joueur 20			24 Joueur 21 [2]			
24 Joueur 22	Joueur 21 [2]	#8:		25 Joueur 22			

19. MONRAD

A. Principes

Toutes les places sont jouées.

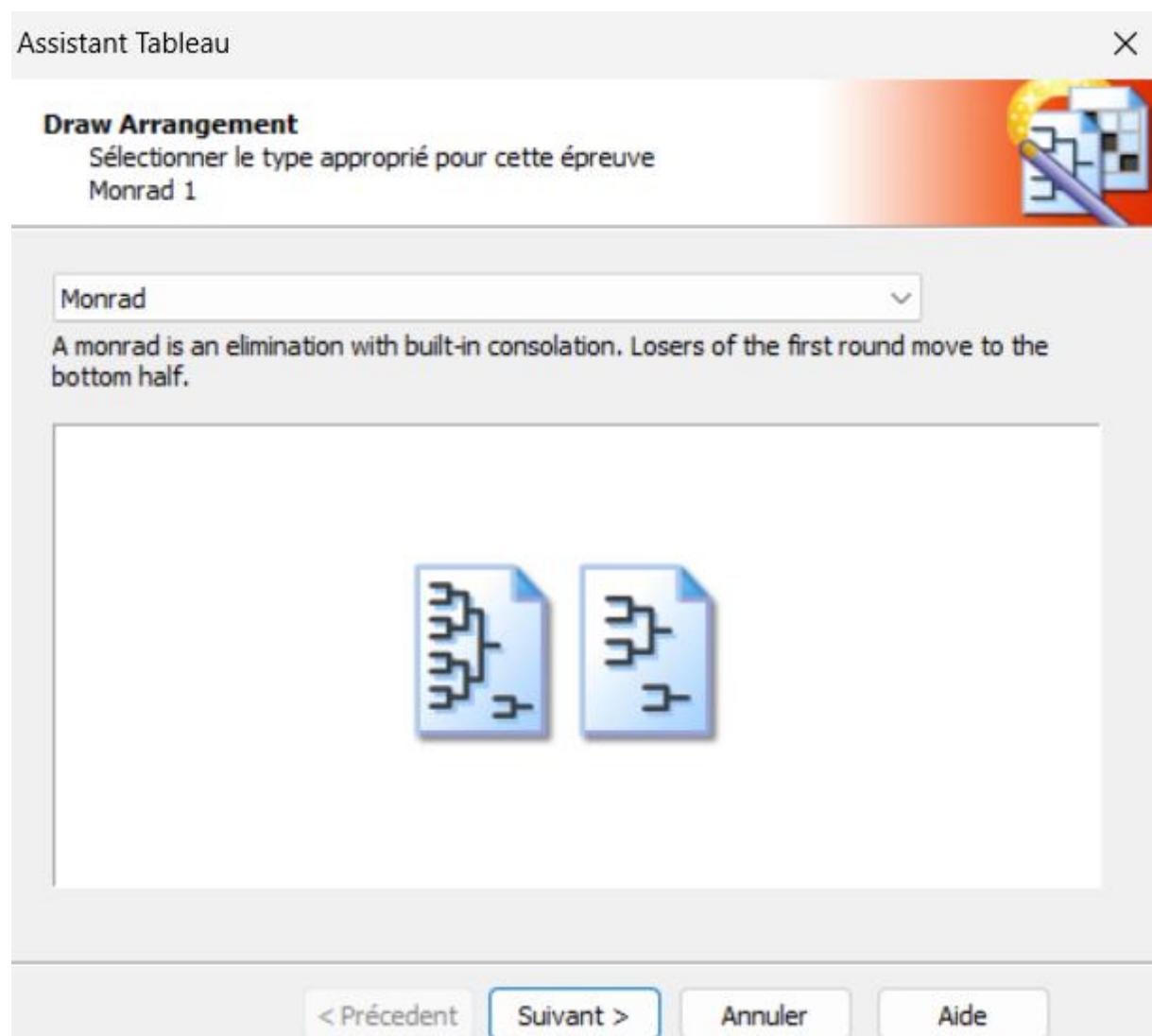
Chaque joueur est donc assuré de jouer au minimum 2 matches

La taille des tableaux permet d'accueillir 8, 16, 32, 64 ou 128 joueurs, ce qui donnera 3, 4, 5, 6 ou 7 matches par joueur (si le tableau est complet)

En cas de tableau « incomplet », tous les joueurs ne joueront pas le même nombre de matches

B. Création

Pour créer un tableau de Monrad, allez dans « Tableau » => « Ajouter Tableau » => « Monrad » => Sélectionnez la taille du tableau => Suivant => Suivant => Terminé



Informations complémentaires

Voici à quoi ressemble un tableau complet avec 8 joueurs :

	Quarts de finale	Demi-finale	Finale	Vainquer
1	Joueur 1 [1]			
2	Joueur 8	#1:		
3	Joueur 6		#7:	
4	Joueur 4	#2:		
5	Joueur 3			#12:
6	Joueur 5	#3:		
7	Joueur 7		#8:	
8	Joueur 2 [2]	#4:		
Position 3-4				
Position 5-8				
Position 7-8				

Tous les joueurs joueront donc 3 matches.

Il y aura 9 matches à planifier

Les joueurs ayant gagné au 1er tour joueront pour les positions 1 à 4. En cas de défaite au tour suivant, ils joueront pour la position 3 ou 4.

Les joueurs ayant perdu au 1er tour joueront les positions 5 à 8. En cas de deuxième défaite, ils joueront pour la position 7 ou 8.

Lorsque tous les joueurs ont joué leurs 3 matches, le « classement final » sera connu :

	Quarts de finale	Demi-finale	Finale	Vainquer
1	Joueur 1 [1]			
2	Joueur 8	Joueur 1 [1] #1: 21-19 21-19	Joueur 1 [1] #7: 21-19 21-19	
3	Joueur 6	Joueur 4 #2: 21-19 21-19		
4	Joueur 4			Joueur 1 [1] #12: 21-19 21-19
5	Joueur 3			
6	Joueur 5	Joueur 3 #3: 21-19 21-19	Joueur 2 [2] #8: 21-19 21-19	
7	Joueur 7			
8	Joueur 2 [2] #4: 21-19 21-19			
Position 3-4				
Joueur 4				
Joueur 3 #11: 21-19 21-19				
Position 5-8				
Joueur 8				
Joueur 6 #5: 21-19 21-19				
Joueur 5 #10: 21-19 21-19				
Joueur 7 #6: 21-19 21-19				
Position 7-8				
Joueur 8				
Joueur 7 #9: 21-19 21-19				

Voici le classement final pour cet exemple :

- 1) Joueur 1
- 2) Joueur 2
- 3) Joueur 3
- 4) Joueur 4
- 5) Joueur 5
- 6) Joueur 6
- 7) Joueur 7
- 8) Joueur 8

Cas de figure

Même si le tableau n'est pas « complet », on peut proposer un tableau Monrad. Voici un exemple avec 6 joueurs :

	Quarts de finale	Demi-finale	Finale	Vainquer
1	Joueur 1 [1]			
2	Bye 1	Joueur 1 [1] #1:		
3	Joueur 4		#7:	
4	Joueur 5	#2:		#12:
5	Joueur 3			
6	Joueur 6	#3:		
7	Bye 2		#8:	
8	Joueur 2 [2]	Joueur 2 [2] #4:		
Position 3-4				
#11:				
Position 5-8				
#5:				
#10:				
Position 7-8				
#6:				
#9:				

On remarque que les deux premières têtes de série sont « Bye » au 1er tour. Elles sont donc directement qualifiées pour le 2ème tour et sont assurées de terminer dans le Top 4.

Certains joueurs auront donc 3 matches alors que d'autres n'en joueront « que » 2.

Il y aura donc 7 matches à planifier.

20. TIRAGE AU SORT

Pour effectuer le tirage au sort, il faut configurer vos tableaux (knock-out, poules, monrad,...). Toutes les formules ont été détaillées dans les points précédents :

- [Poules](#)
- [Knock-out](#)
- [Tableau de consolation](#)
- [Monrad](#)

Le tirage au sort s'effectue avec le logiciel de tournoi réglementaire sous le contrôle et la responsabilité d'un juge-arbitre désigné par la commission d'arbitrage concernée (sauf pour les Tournois Jeunes « D »). Le juge-arbitre utilise au tirage au sort le fichier TP validé par le responsable compétitions avec les têtes de série.

On choisit d'abord les compositions des tableaux en fonction du type de tournoi ou championnat, soit par élimination, soit par poule ou une combinaison des deux.

- On contrôle d'abord la taille ; nom de la discipline; match de barrage (play-off); groupe; qualification.

- Ensuite on décide si on joue avec ou sans tour de perdants.

- Puis on vérifie le lay-out établi : le numéro d'affiliation; classement; statut; club.

- L'usage du drapeau est facultatif.

- Ensuite, le tirage au sort se fait tableau par tableau.

o On choisit la discipline

o Ensuite on vérifie si les têtes de série appropriées sont générées ou adaptées au cas où les têtes de série ne sont pas membres de la FRBB.

o On contrôle la répartition par club ; répartition optimale ; on répartit le top 4 de chaque club ; on sépare les paires de double de clubs différents.

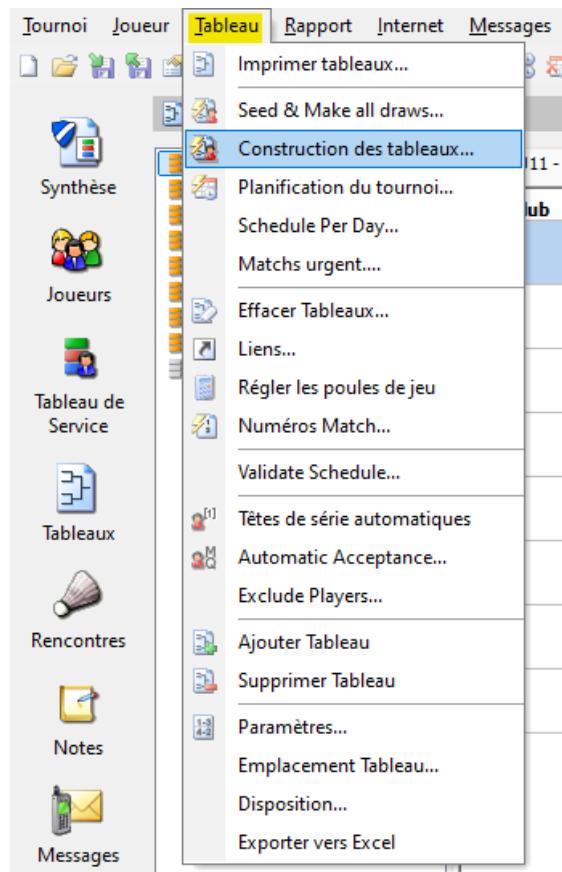
o On contrôle le résultat. En cas d'erreur, on peut procéder à un nouveau tirage au sort. On vérifie de nouveau si le placement des têtes de série et la répartition des membres du même club sont corrects.

- Pour les tableaux de double et de mixte, on contrôle si les paires d'un même club ne se rencontrent pas au premier tour. Si tel est le cas, un nouveau tirage au sort s'impose.

- Si des équipes mixtes dont un des deux joueurs du même club se rencontrent, alors ils ne sont pas déplacés et on ne procède pas à un nouveau tirage au sort.

a. Application dans Tournament Planner

On clique sur Tableau => Construction des tableaux



Il faut vérifier que la configuration du tableau puisse accueillir tous les joueurs inscrits dans le tableau principal :

The screenshot shows the 'Assistant Tableau' dialog box, specifically the 'Épreuve' (Event) step. The left panel displays a list of tournaments under the heading 'Épreuve': Simple U11 - D, Simple Garçons U13 - D, Simple Filles U13 - D, Simples Garçons U15 - D, Simples Filles U15 - D, Simples Garçons U17 - D, Simples Filles U17 - D, Simples Garçons U19 - D, and Simples Filles U19 - D. The right panel shows the 'Stade:' section with a table:

Tableau	Inscriptions	Table...
Tableau principal	8	1

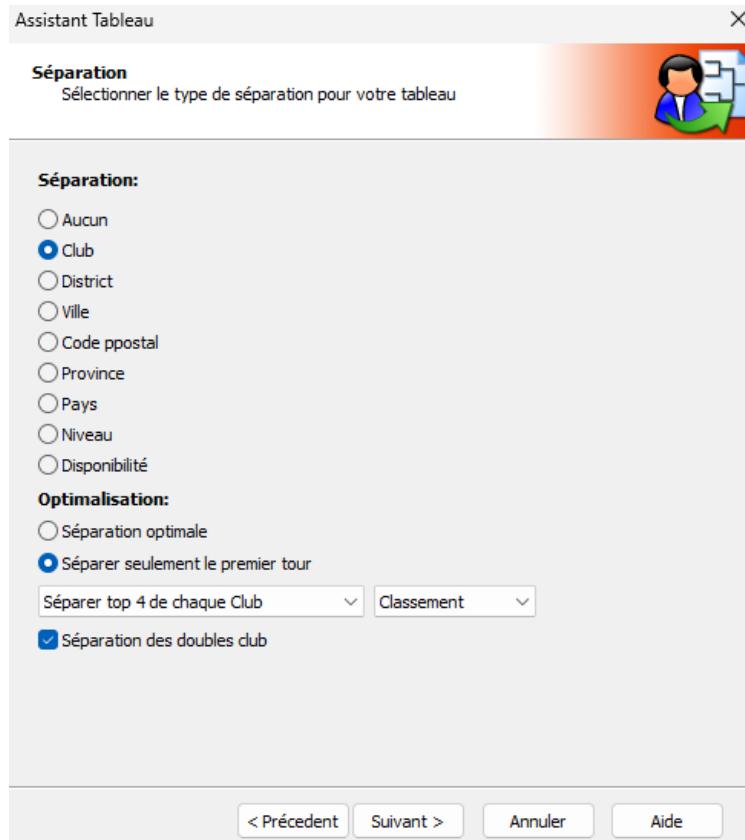
Below this, another table is shown:

Tableau	Taille
Simple U11 - D	8

At the bottom of the dialog are navigation buttons: < Précédent, Suivant >, Annuler, and Aide.

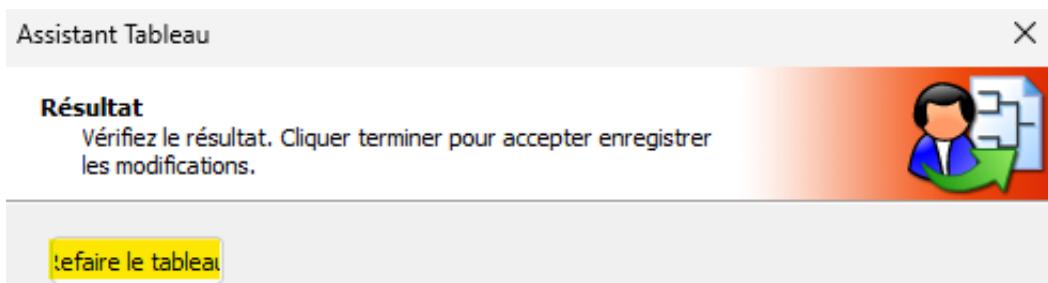
Cliquez sur Suivant => Paramétrer la séparation comme indiqué par le règlement

Exemple :



Cliquez sur Suivant => Contrôlez le tableau (position des têtes de série et séparation club).

En cas de problème, vous pouvez cliquer sur « Refaire le tableau » :



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.

Assistant Tableau

Épreuve
Sélectionnez l'événement et le tableau que vous voulez construire

Stade:	Inscriptions	Tableaux
Playoff	0	1
Main Draw	11	3
Group Stage	0	0

Tableau	Taille
Group A	3
Group B	3
Group C	4

< Précédent Suivant > Annuler Aide

⇒ 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.

21. 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

22. 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 $\frac{1}{2}$ heure avant l'heure prévue sans l'accord des joueurs concernés.
- Ordre des matches dans une poule :

Une durée moyenne de 30 à 35 minutes semble raisonnable par tranche horaire. Dans les premières heures, on prend souvent de l'avance grâce aux différents walk-overs. Cette avance se perd au fil de la journée, les finalistes étant souvent les mêmes dans les différentes disciplines. Il est préférable de calculer sur une base diminuée de 5 min dans les premiers tours et augmenter les temps en fin de journée. Une tranche horaire plus longue (45 min par exemple) sur le temps de midi peut également être ajoutée afin d'avoir une marge de sécurité.

Il est important de noter que les joueurs prennent entre 7 et 10 minutes entre le moment où leur match est annoncé et le début de celui-ci, alors que les règlements n'autorisent que 3 minutes de temps d'échauffement. Il s'agit donc de lancer un match dès qu'un terrain se libère et d'annoncer le match suivant à l'avance afin que les joueurs soient plus rapidement prêts.

[Vous trouverez un exemple d'horaire type en annexe n°2.](#)

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.

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

<i>3 joueurs</i> <i>3 parties</i>	<i>4 joueurs</i> <i>6 parties</i>	<i>5 joueurs</i> <i>10 parties</i>	<i>6 joueurs</i> <i>15 parties</i>
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 :

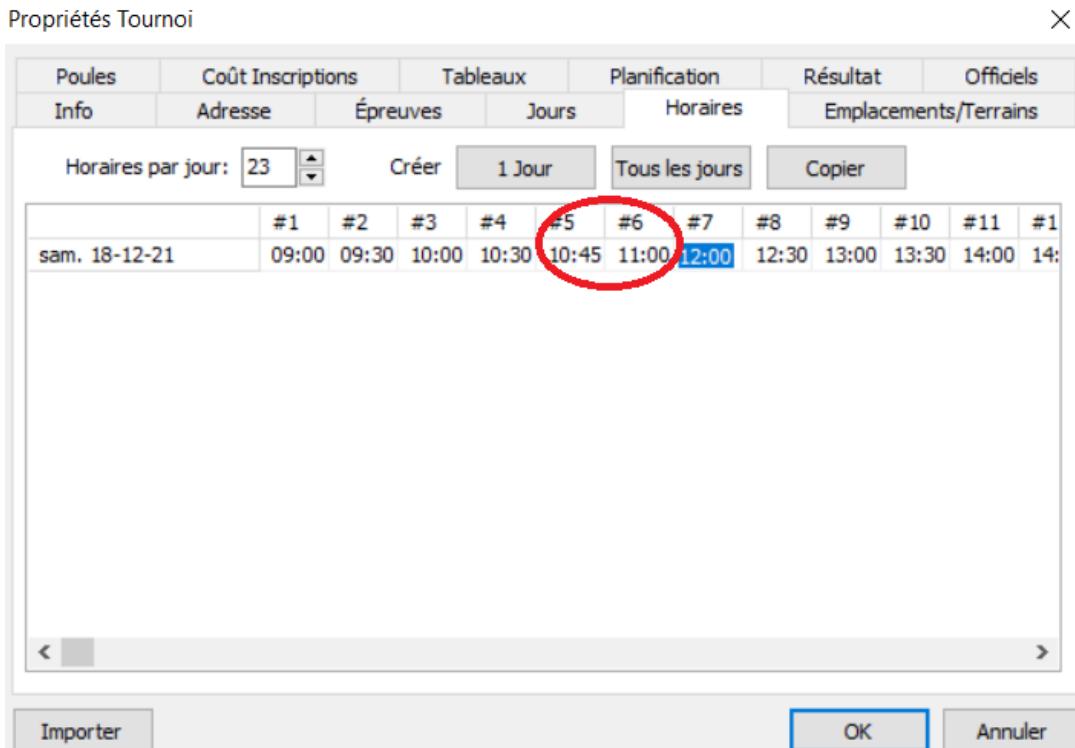
Propriétés Tournoi

Poules	Coût Inscriptions	Tableaux	Planification	Résultat	Officiels
Info	Adresse	Épreuves	Jours	Horaires	Emplacements/Terrains
Horaires par jour: 23	<input type="button" value="▲"/> <input type="button" value="▼"/>	Créer	1 Jour	Tous les jours	Copier
		#1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 #9 #10 #11 #12			
sam. 18-12-21		09:00 09:30 10:00 10:30 11:00 11:30 12:00 12:30 13:00 13:30 14:00 14:			
<input type="button" value="<"/> <input type="button" value=">"/>					
<input type="button" value="Importer"/>			<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Annuler"/>		

Horaires

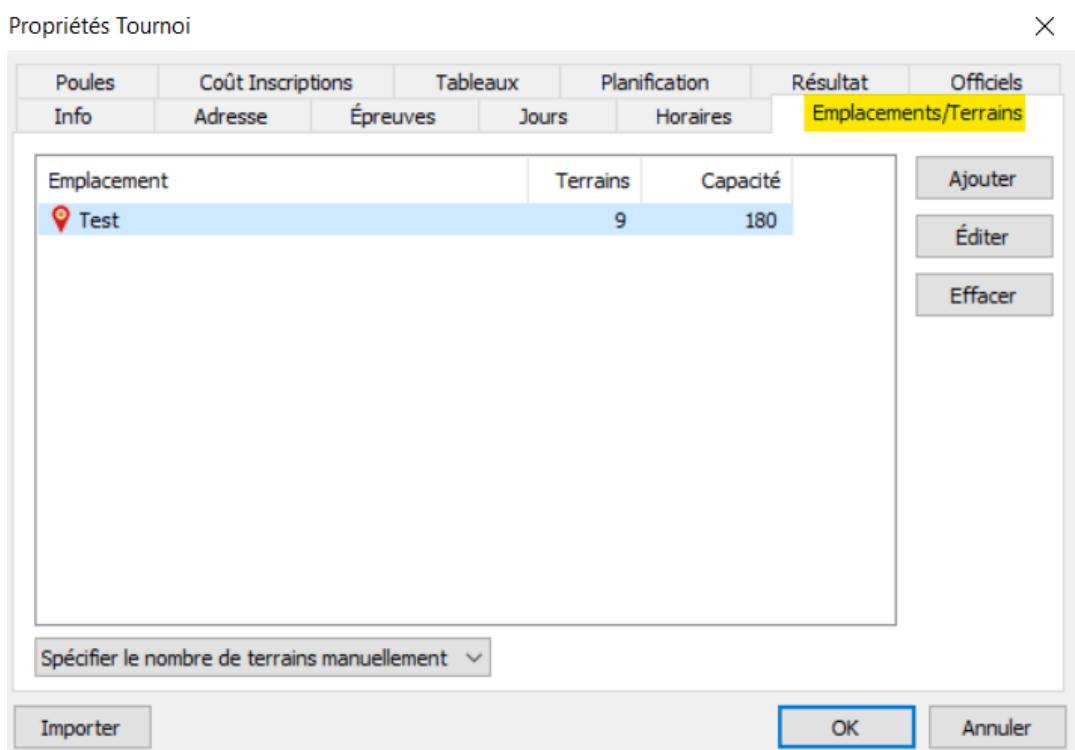
Début	Intervalle	Fin	Nbre d'étapes	Intervalles
09:00	40 Minutes	23:55	1	5 Minutes
Max. Horaires: 23			<input checked="" type="radio"/> Remplacer	<input type="radio"/> Ajouter
	#1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 #9 #10 #11 #12 #13 #14			
	09:00 09:40 10:20 11:00 11:40 12:20 13:00 13:40 14:20 15:00 15:40 16:20 17:00 17:			
<input type="button" value="<"/> <input type="button" value=">"/>				
<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Annuler"/>				

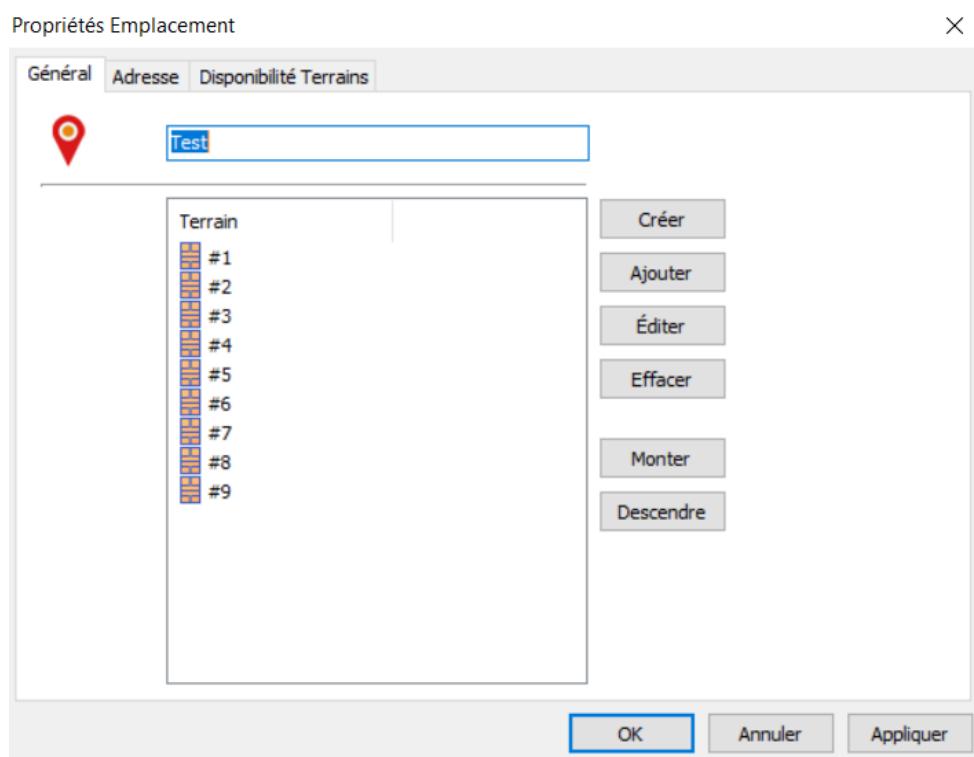
Vous pouvez également modifier ces horaires manuellement



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 :

Propriétés Emplacement

Général Adresse Disponibilité Terrains

	09:00	09:30	10:00	10:30	10:45	11:00	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30
sam. 18-12-21	9	9	9	9	7	7	9	9	9	9	9	9

< >

Terrains disponibles terrains: 9 Ce jour Tous les jours Copier

OK Annuler Appliquer

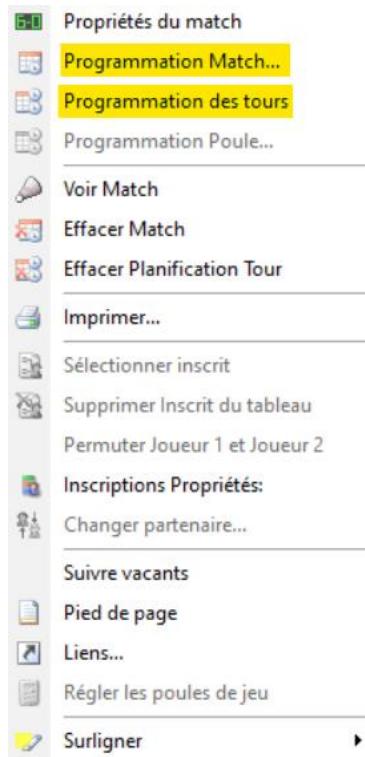
- 4) Dès que vous avez tout configuré, vous pouvez démarrer la planification de votre tournoi. Cliquez sur Tableaux (colonne – menu de gauche) :

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

Club	Round 1	Round 2	Round 3	Quarterfinals	Semifinals	Final	Win
1 Bad79	Maxime Moreels [1]			Maxime Moreels [1]			
2	Bye 1			Maxime Moreels [1]			
3 BCJ	Arnaud Delsaut			Maxime Moreels [1] w.o.			
4	Bye 17			Arnaud Delsaut			
5 Bad-Coupeye asbl	Adrien Slegers			Adrien Slegers			
6	Bye 9			Adrien Slegers			
7 La Plume Boraine	Ludovic L Heureux			Ludovic L Heureux			
8	Bye 25			Ludovic L Heureux			
9 BC Nivellois	Dorian Wuillaume [5]			Dorian Wuillaume [5]			
10	Bye 5			Dorian Wuillaume [5]			
11 BC Péruwelz - Les Mordus	Quentin Gardelka			Quentin Gardelka			
12	Bye 21			Quentin Gardelka			
13 Bad79	Timothée Defoin			Timothée Defoin			

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

Club	Round 1	Round 2	Round 3	Quarterfinals	Semifinals	Final	Win
1 Bad79	Maxime Moreels [1]			Maxime Moreels [1]			
2	Bye 1			Maxime Moreels [1]			
3 BCJ	Arnaud Delsaut			Maxime Moreels [1]			
4	Bye 17			Maxime Moreels [1]			
5 Bad-Coupeye asbl	Adrien Slegers			Adrien Slegers			
6	Bye 9			Adrien Slegers			
7 La Plume Boraine	Ludovic L Heureux			Ludovic L Heureux			
8	Bye 25			Ludovic L Heureux			
9 BC Nivellois	Dorian Wuillaume [5]			Dorian Wuillaume [5]			
10	Bye 5			Dorian Wuillaume [5]			
11 BC Péruwelz - Les Mordus	Quentin Gardelka			Quentin Gardelka			
12	Bye 21			Quentin Gardelka			
13 Bad79	Timothée Defoin			Timothée Defoin			



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

Planning MS - R64

No courts No available courts Current scheduled time

Available Courts:

	Location-filter: <All>		Court-filter: <All Courts>																									
Capacity: 180 Used: 5	Total: 09:00	09:25	10:10	10:15	10:45	10:50	11:20	11:25	11:55	12:00	12:30	13:05	13:10	13:45	14:15	14:55	14:50	15:30	16:00	16:35	16:40	17:10	17:15	17:50	18:20	18:25	18:55	19:00
sam. 02-11-19	12	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
dim. 03-11-19	48	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

Filter Scheduled: 5 matches.

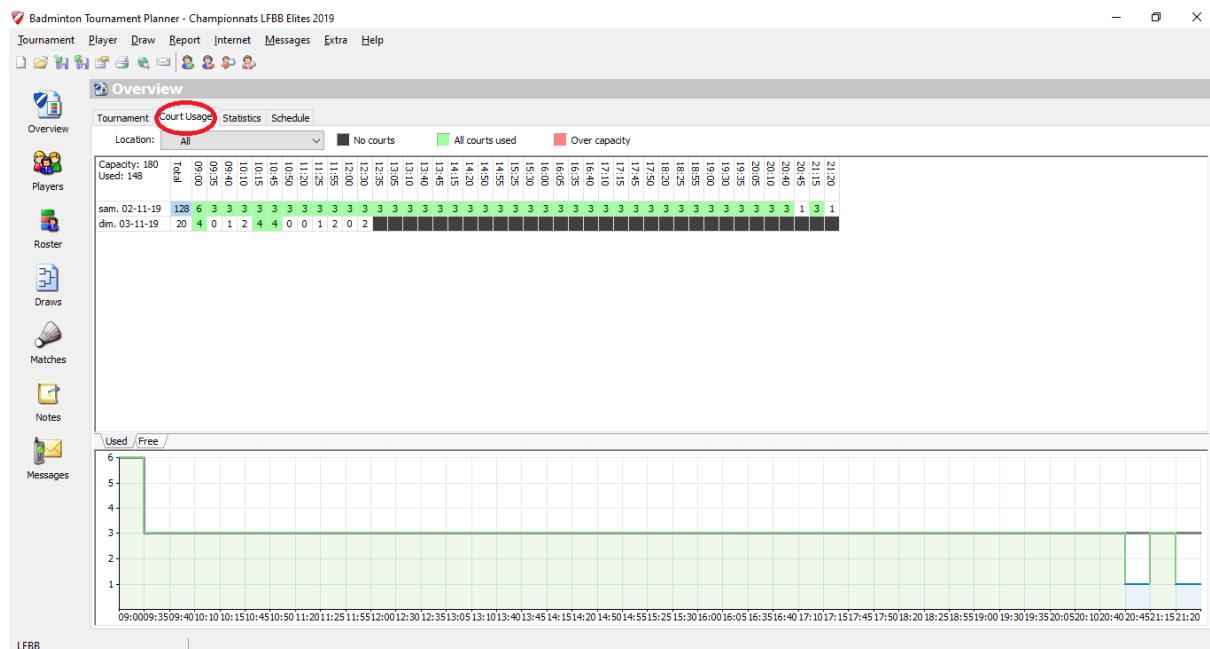
Team 1	Team 2	Time	Court
Dorian Wuillaume[5]	Bye 5		
Quentin Gardelka	Bye 21		
Timothée Defoin	Bye 13		
Joachim Cansse	Elliott Sold	sam. 02-11-19 09:00	
Robin Cuvelier[4]	Bye 3		
Florent Kersters	Bye 19		
Xavier Etienne	Bye 11		
Liam Bauwens	Bye 27		
Jean-Philippe Fourrez[7]	Rve. 7		

Skip matches with bye Max matches per day: 12 Rest time: 65
 Forward byes Max matches per event: 4 Per day Max matches per time slot: 0
 Reverse Matches Max singles per day: 4
 Auto Assign Courts Start court: <None>

OK Cancel

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 » apparaîtront en rouge. Les créneaux où il reste de la place apparaîtront en blanc et les créneaux où tout est rempli apparaîtront en vert.

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

The screenshot shows the 'Draws' section of the Badminton Tournament Planner. The left sidebar has icons for Overview, Players, Roster, Draws (selected), Matches, Notes, and Messages. The main area shows a table for 'MS' category with 'Club' columns for 'Round 1' and 'Round 2'. The table rows are numbered 1 to 10. Row 1: Club 'Bad79' has 'Maxime Moreels [1]' in Round 1 and 'Maxime Moreels [1]' in Round 2. Row 2: Club 'BCJ' has 'Bye 1' in Round 1 and 'Arnaud Delsaut' in Round 2. Row 3: Club 'Bad-Oupeye asbl' has 'Adrien Slegers' in Round 1 and 'Adrien Slegers' in Round 2. Row 4: Club 'La Plume Boraine' has 'Bye 9' in Round 1 and 'Ludovic L Heureux' in Round 2. Row 5: Club 'BC Nivellois' has 'Dorian Wuillaume [5]' in Round 1 and 'Dorian Wuillaume [5]' in Round 2.

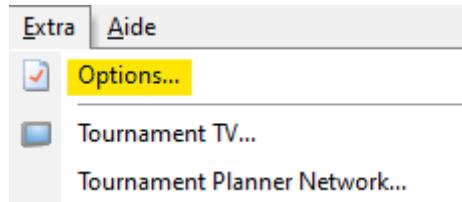
Signification des couleurs

- 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 les 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

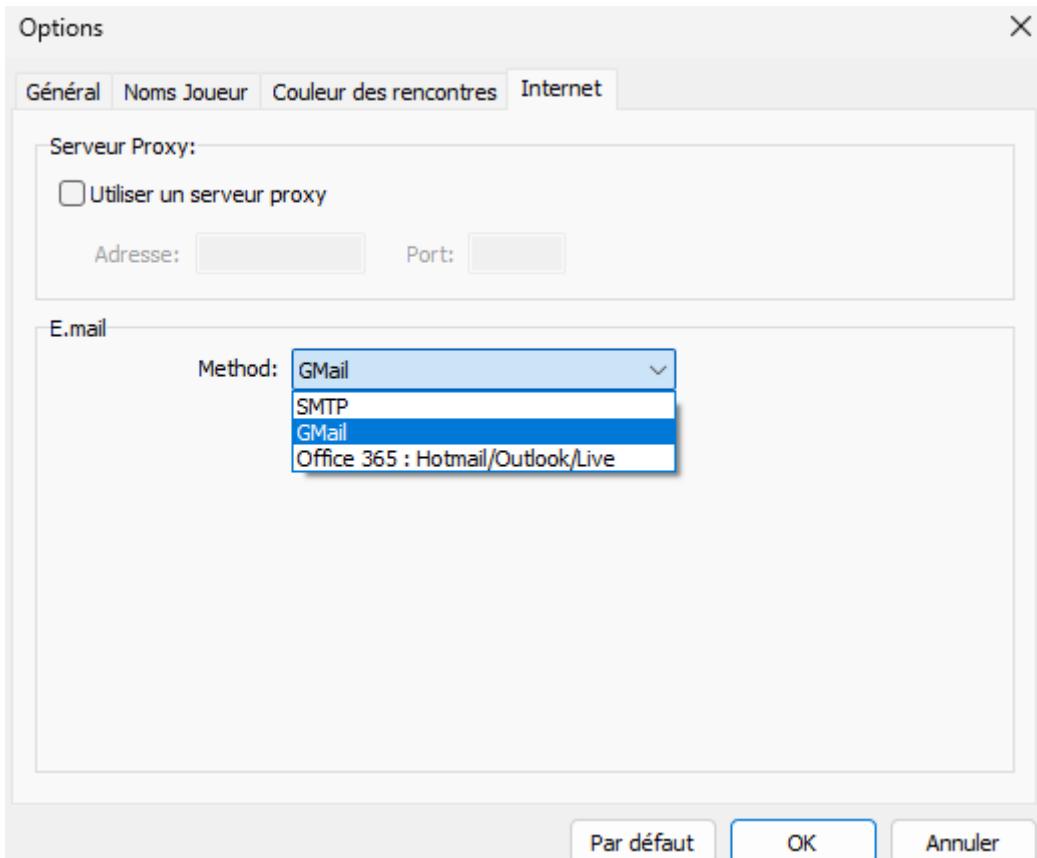
a. Configuration

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

Cliquez sur « Internet » => Method : Gmail => Ok :



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

- Connectez vous à votre compte google => Gérer votre compte Google => Sécurité et connexion :



Cliquez ensuite sur « Activer » sur les accès aux applications moins sécurisées :

Accès aux applications moins sécurisées

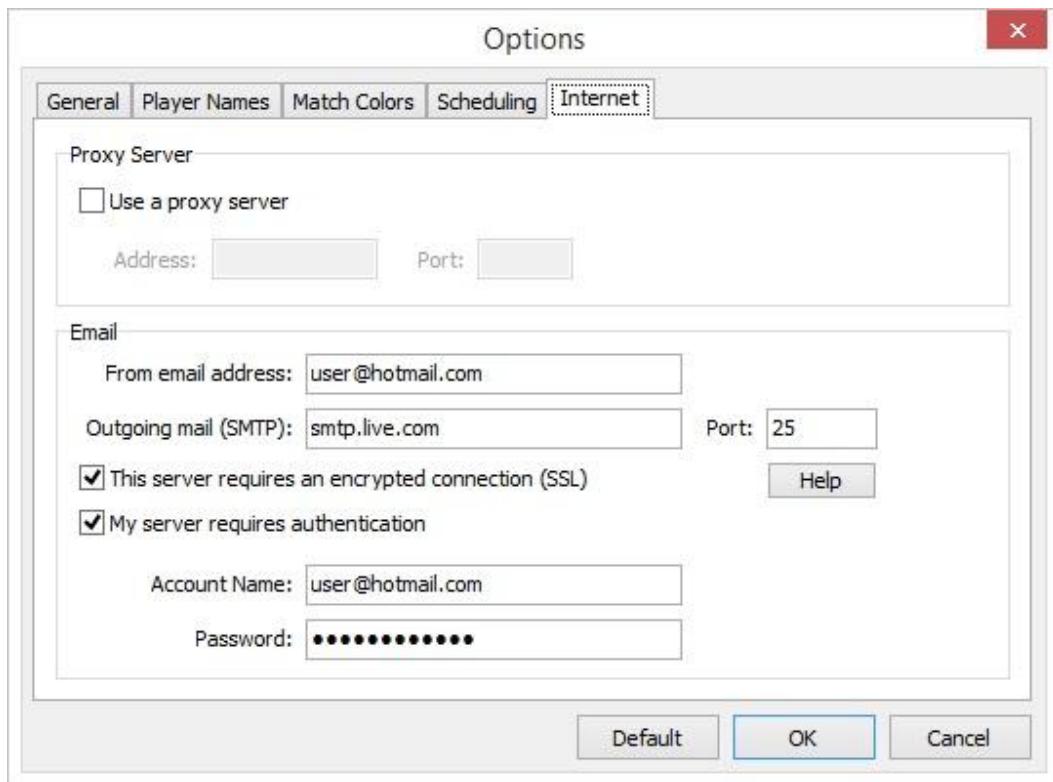
Votre compte est vulnérable, car vous autorisez des applications et des appareils utilisant une technologie de connexion moins sécurisée à accéder à votre compte. Pour le protéger, Google DÉSACTIVE automatiquement ce paramètre s'il n'est pas utilisé.



Activé

- Activer l'accès aux 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)

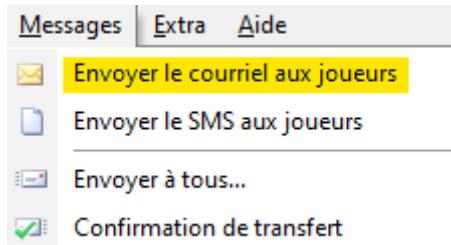
Entrez « 25 » dans le champ « Port ».

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

Sélectionner joueurs

X

0 joueurs sélectionnés

Joueur	Propriétés	Clubs	Pays	Épreuves	Niveau	Jours
<input type="checkbox"/> 1, Test	<input type="checkbox"/> Hommes					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Femmes					
<input type="checkbox"/>	Age à partir de:					
<input type="checkbox"/>	Jusqu'à :					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Joueurs avec e-mail					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Joueurs sans e-mail					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Joueurs avec téléphone mobile					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Joueurs sans téléphone mobile					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inscriptions manuelles					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inscriptions par Internet					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Payé					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Impayé					

Tous **Aucun** **Sélectionner** **OK** **Annuler**

Vous configurez ensuite votre email :

E-Mail Joueurs

Mail Options

Template: Template 1

Objet: Test

Contenu:

```
Bonjour %firstname%,
Voici l'état des lieux pour vos premiers matches au tournoi "%tournement%":
%matches%
Salutations sportives
```

Test

Bonjour Test,

Voici l'état des lieux pour vos premiers matches au tournoi "Test":

Rencontres Test 1

Épreuve Heure

SMV3 dim. 19-12-21 09:00

Salutations sportives

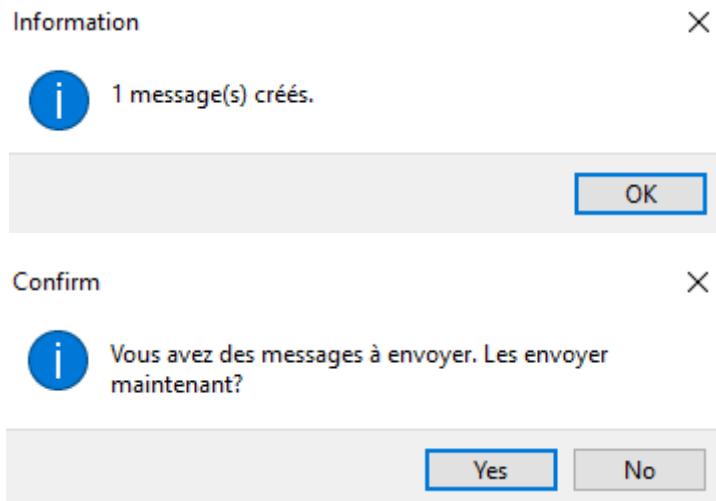
Joueur
1, Test

Variable Envoyer Fermer

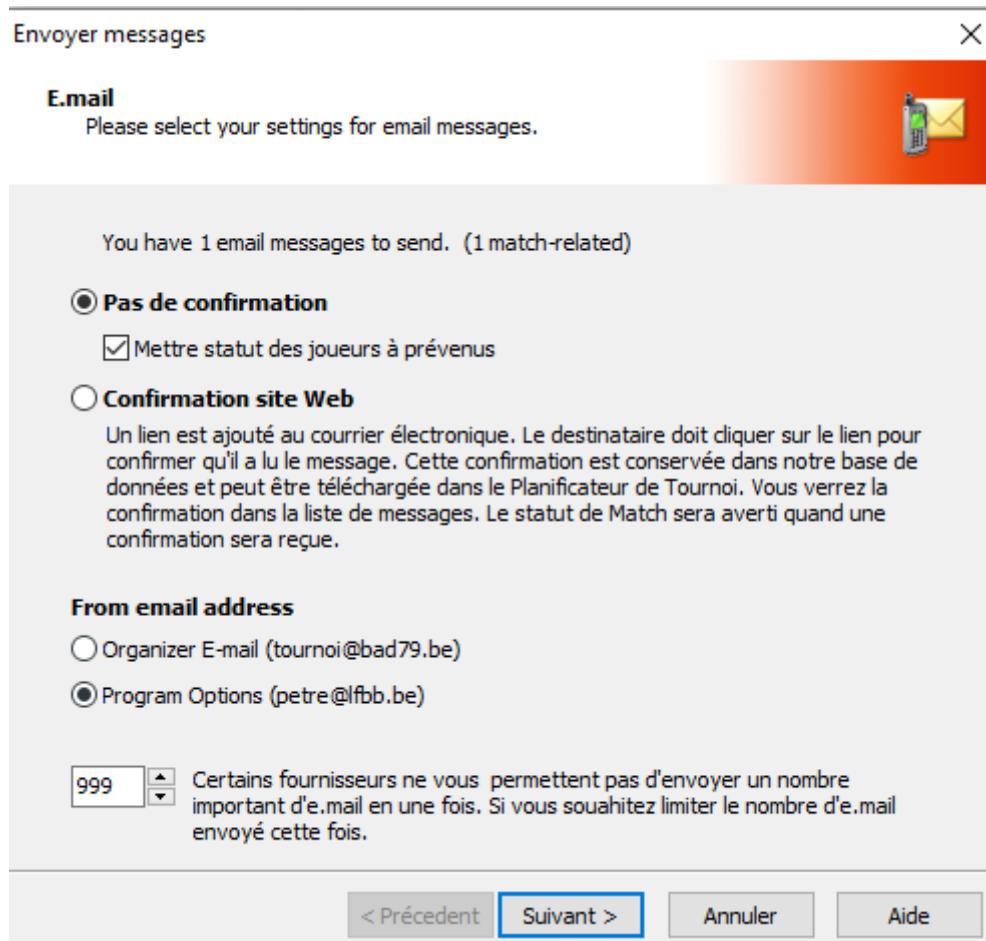
Vous pouvez utiliser les « Variables » pour ajouter le prénom, le nom du tournoi, l'horaires des premières rencontres,...

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 apparaîtront dans l'email mais le « design » est moins « complet » :

Test

Bonjour Test,

Voici l'état des lieux pour vos premiers matches au tournoi "Test":

Rencontres Test 1

Épreuve Heure

SMV3 dim. 19-12-21 09:00

Salutations sportives

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.

23. 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.

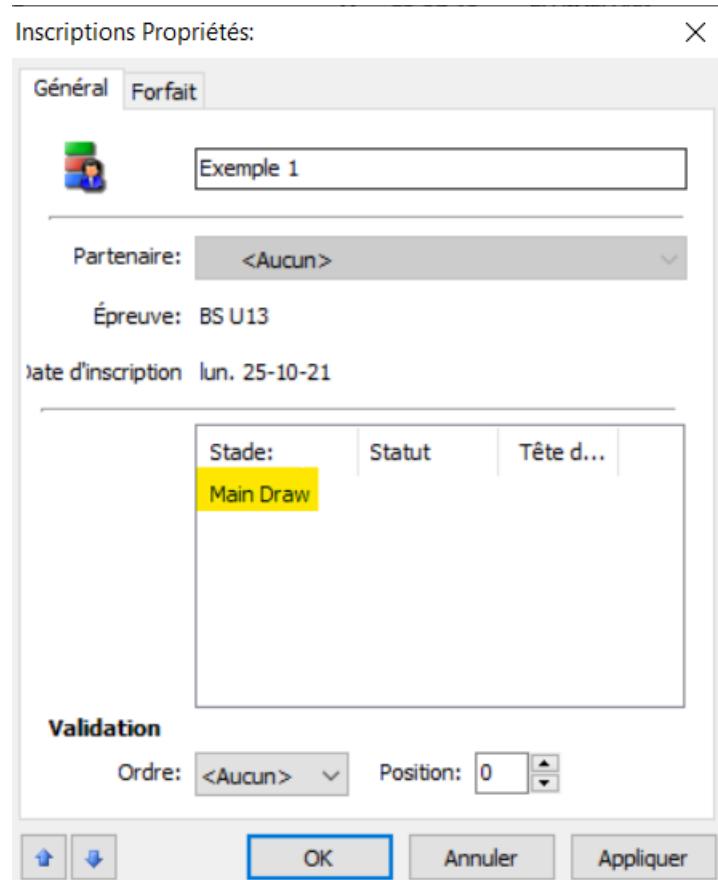
À noter

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

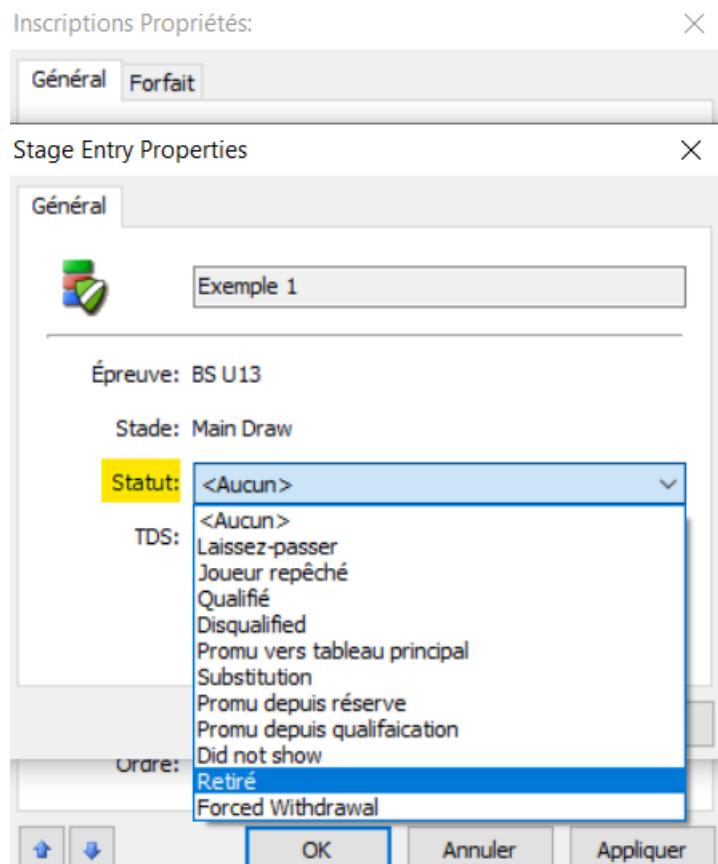
A. Application dans Badminton Tournament Planner

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

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



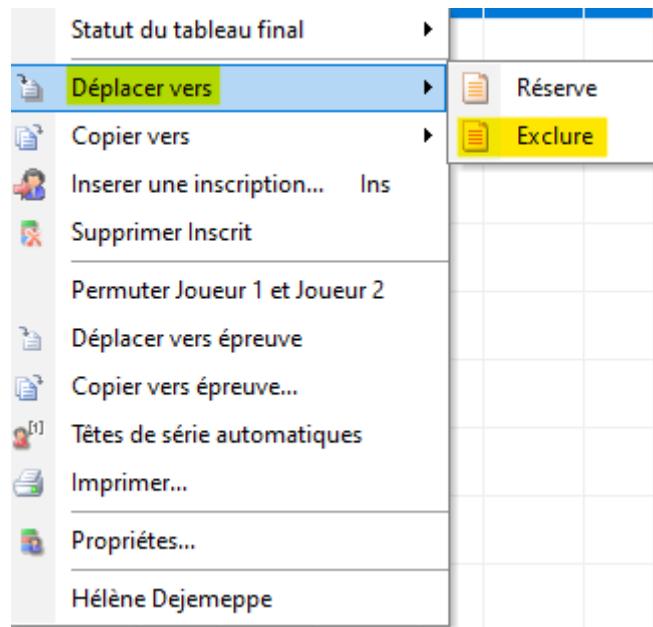
=> Cliquez sur « Main draw » => Sélectionnez « retiré » :



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

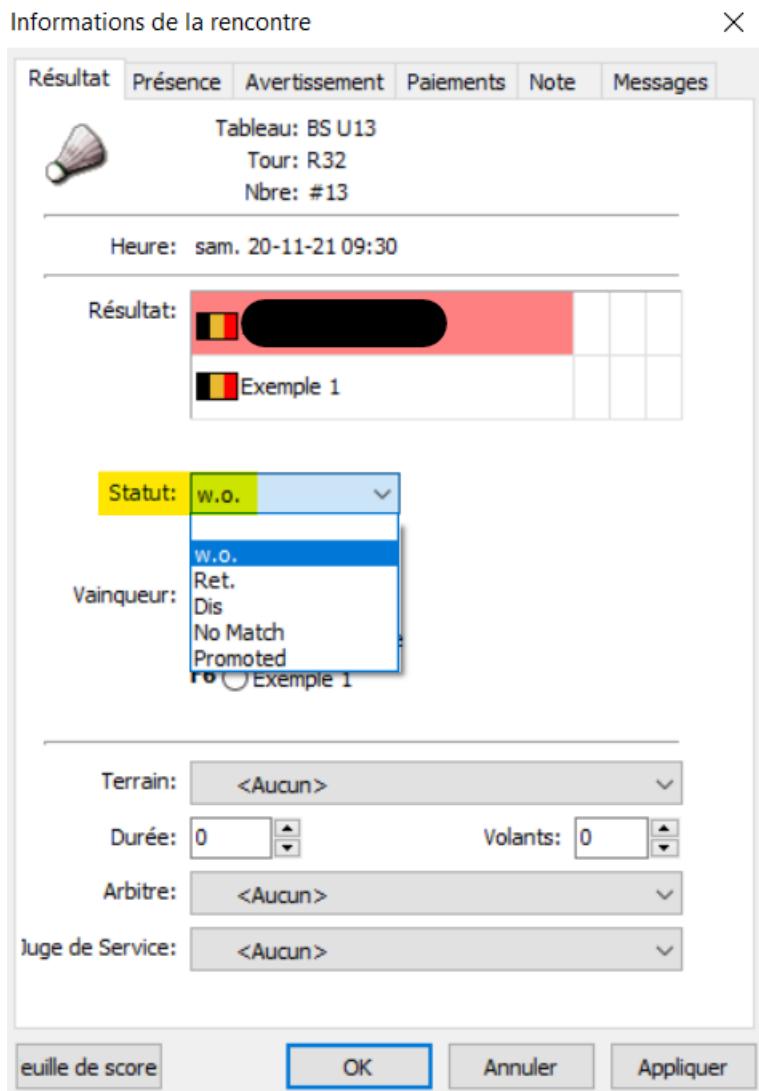
Mettez ce joueur en liste d'exclusion :

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-clic sur le match en question et indiquez le statut w.o. en désignant l'autre joueur comme vainqueur :



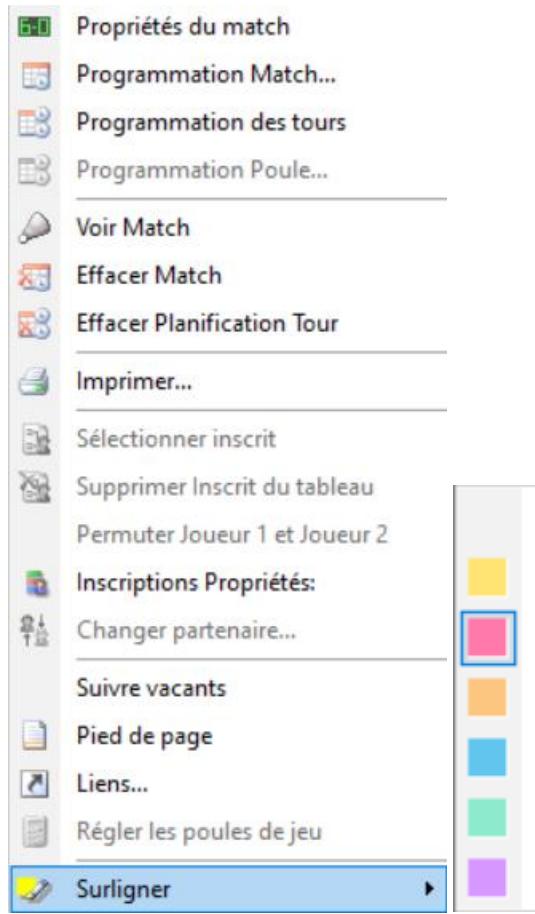
N'oubliez pas d'indiquer l'absence dans le rapport du Juge-arbitre.

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.

Conseil : Vous pouvez également « surligner » ce match pour être sûr de vous souvenir de tous les matches qui requierent 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

N	I.	N	Nom	Statut	Ordre:	N...	Estim...	Cl...	Points
1			Exemple 2	PFR					

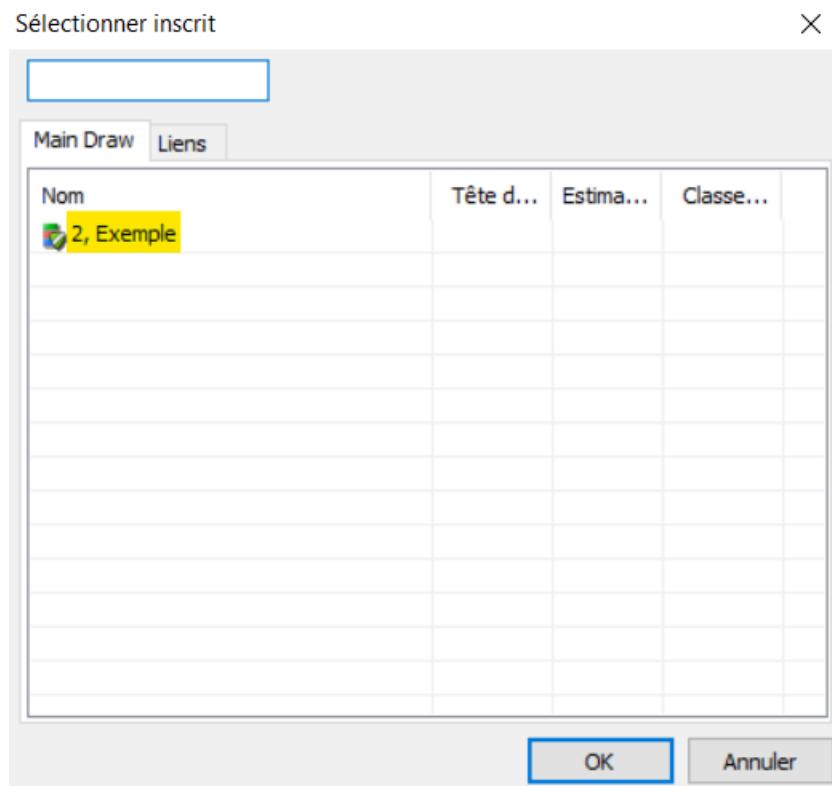
Context menu for player "Exemple 2":

- Déplacer vers (Move to) - Submenu: Main Draw (highlighted), Exclude
- Copier vers (Copy to)
- Insérer une inscription... (Insert registration...) - Submenu: Ins
- Supprimer Inscrit (Delete registered player)
- Permuter Joueur 1 et Joueur 2 (Swap Player 1 and Player 2)
- Déplacer vers épreuve (Move to competition)
- Copier vers épreuve... (Copy to competition)
- Têtes de série automatiques (Automatic seedings)
- Imprimer... (Print)
- Propriétés... (Properties)
- Exemple 2 (Player name)

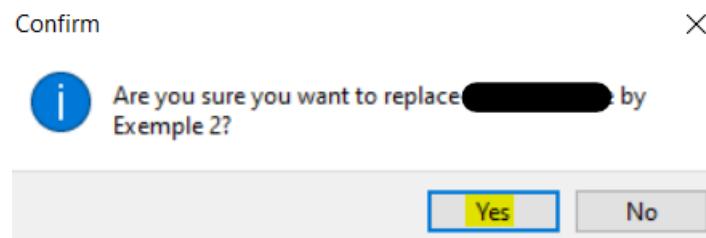
Cliquez sur « Tableaux » => Clique droit sur le nom du joueur qu'il faut remplacer => Sélectionner inscrit

WDN Drop Merchitem BC	Propriétés du match
PLUIMPLUKKERS BC	Programmation Match...
OBC	Programmation des tours
Grâce BC asbl	Programmation Poule...
PLUIMPLUKKERS BC	Voir Match
	Effacer Match
	Effacer Planification Tour
	Imprimer...
	Sélectionner inscrit (highlighted)
	Supprimer Inscrit du tableau
	Permuter Joueur 1 et Joueur 2
	Inscriptions Propriétés:
	Changer partenaire...
	Suivre vacants
	Pied de page
	Liens...
	Régler les poules de jeu
	Surligner

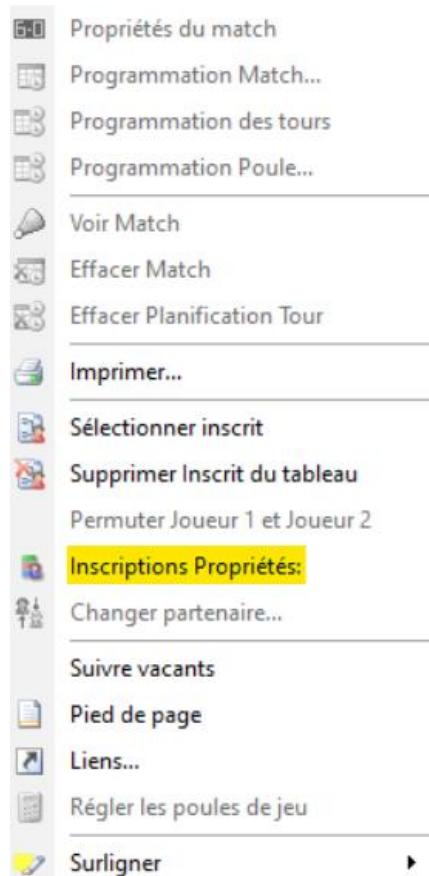
Le joueur réserve est disponible :



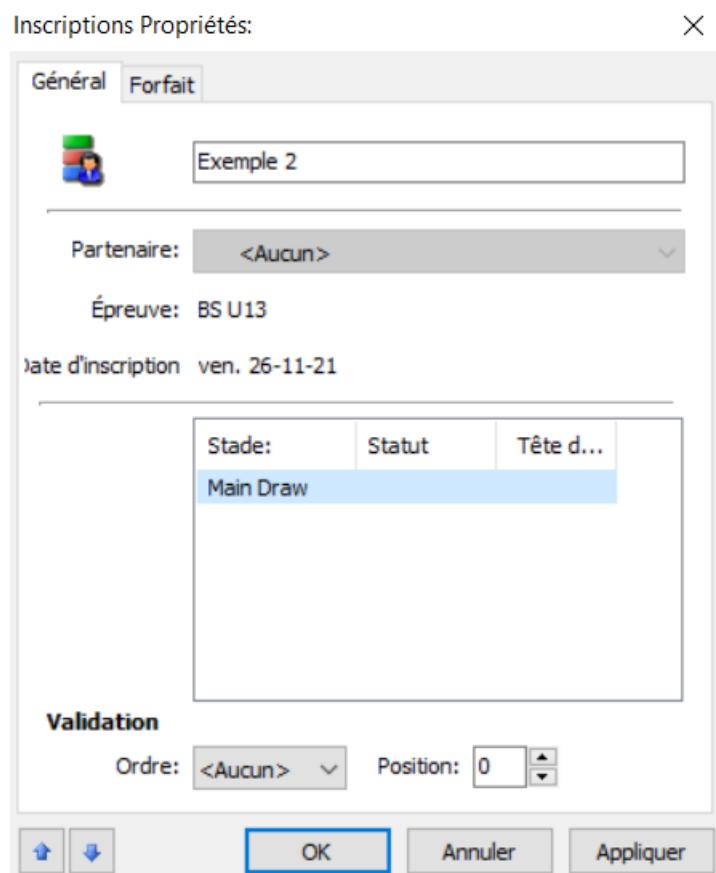
Vous pouvez l'ajouter en acceptant le message d'information :



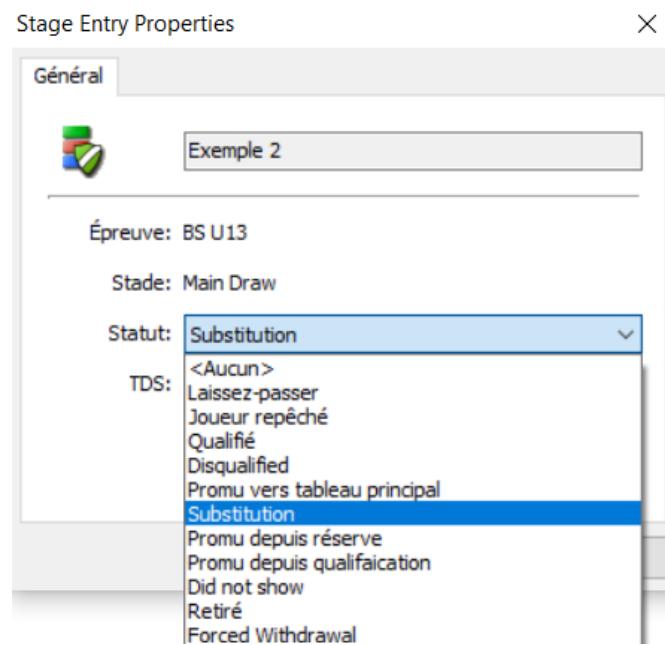
Clique droit sur le nom du joueur réserve => « Inscriptions Propriétés » :



Cliquez sur Main Draw :



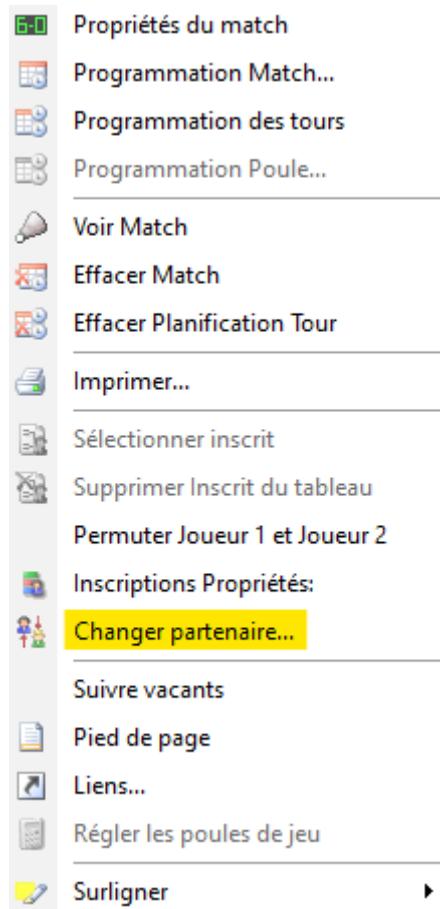
Cliquez sur Statut Substitution :



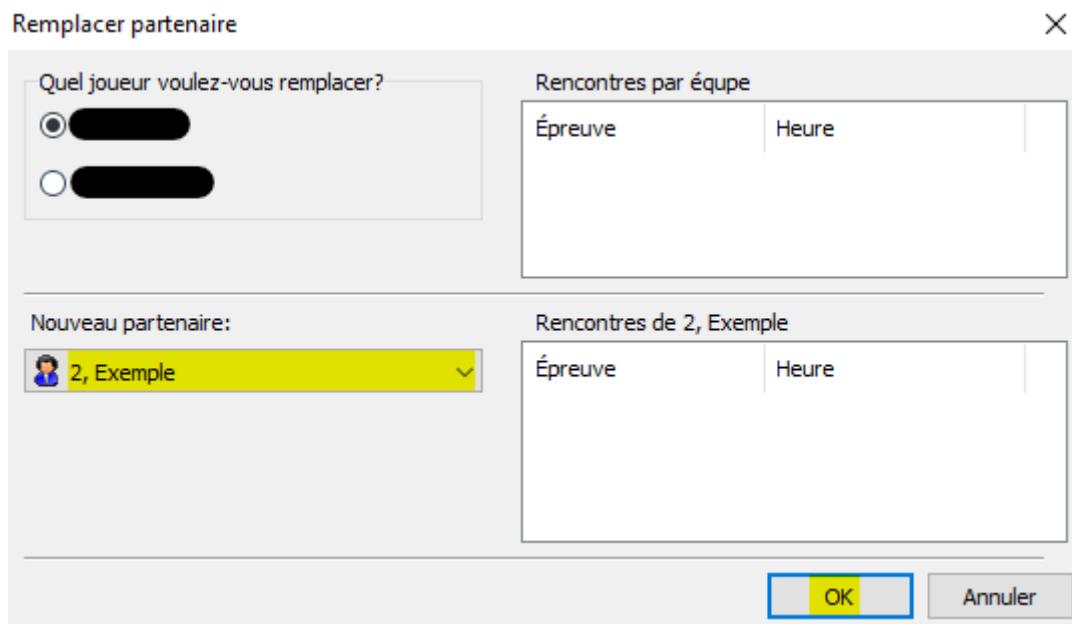
- c. Un joueur est absent d'une paire et peut être remplacé (par un joueur réserve) ?

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

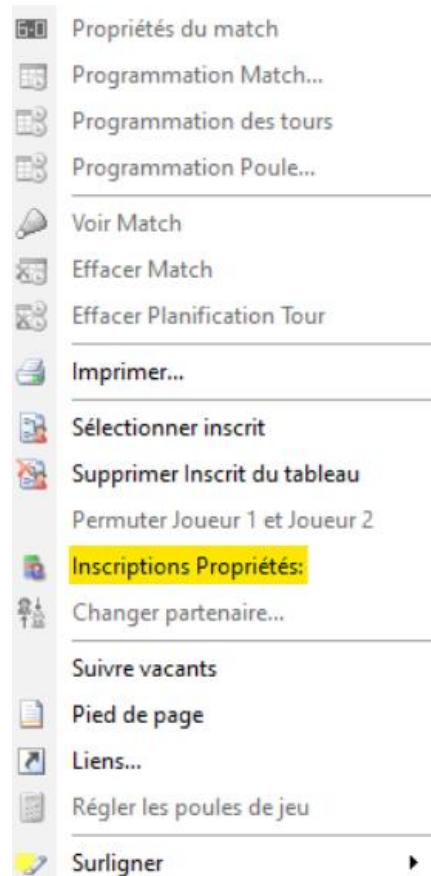
Cliquez sur Tableaux => Sélectionner le tableau où vous devez effectuer le changement
=> Clique droit sur la paire qu'il faut modifier => Changer partenaire



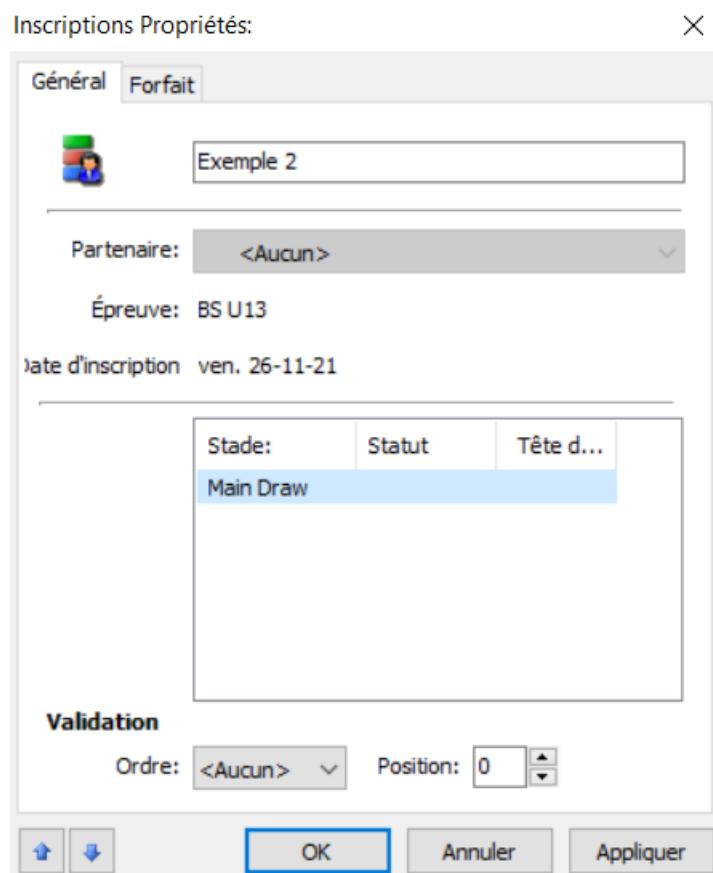
Sélectionner le joueur à remplacer ainsi que le nouveau partenaire => Cliquez sur Ok :



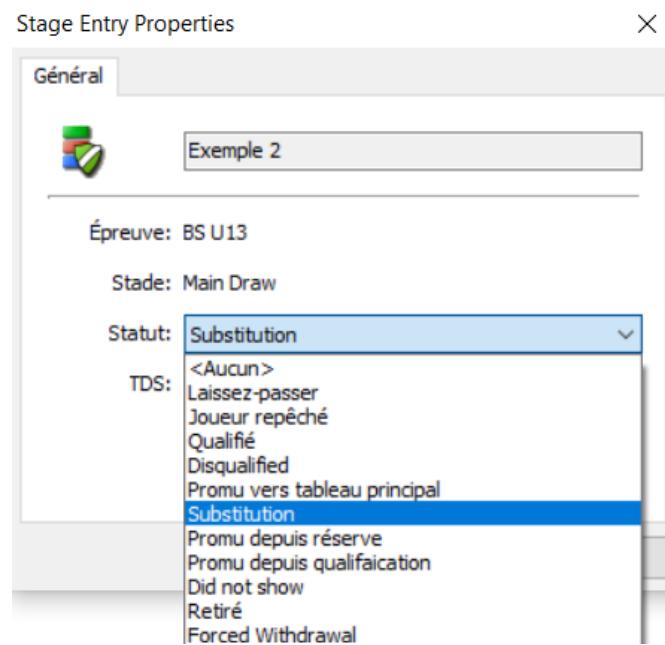
Clique droit sur la nouvelle paire => « Inscriptions Propriétés » :



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. Récapitulatif des « statuts »

Tableau de qualification

- **PMD:** Promoted to Main draw = Promu vers tableau principal
- **PFR:** Promoted from reserves = Promu depuis réserve
- **WDN:** Withdrawn = retrait/retiré
- **FWDN:** Forced Withdraw: If a player/pair is entered in more than one event, by retiring or withdrawing from one Event, the player/pair must be withdrawn from all other events in which they are entered. (GCR 13.6.1) Only occurs when the tournament started = Forfait forcé : Si un joueur/une paire est inscrit(e) dans plusieurs tableaux, un abandon/retrait dans un tableau entraîne le retrait dans tous les autres (GCR 13.6.1). Uniquement lorsque le tournoi a commencé.

Uniquement au niveau BWF

- **DNS:** Did Not Show = Ne s'est pas présenté
- **DSQ:** Disqualification of a player/pair = Disqualification d'un joueur/d'une paire.

Tableau principal

- **PFQ:** Player/pair as Promoted From Qualifications = Joueur/paire promu(e) depuis les qualifications.
- **PFR:** Player/pair as Promoted From Reserve list = Joueur/paire promu(e) depuis la liste de réserve.
- **SUB:** Substitution = Remplacement
- **WDN:** Withdrawn = Retrait

- ~~• **FWDN:** Forced Withdraw: If a player/pair is entered in more than one event, by retiring or withdrawing from one Event, the player/pair must be withdrawn from all other events in which they are entered. (GCR 13.6.1) Only occurs when the tournament started = Forfait forcé : Si un joueur/une paire est inscrit(e) dans plusieurs tableaux, un abandon/retrait dans un tableau entraîne le retrait dans tous les autres (GCR 13.6.1). Uniquement lorsque le tournoi a commencé.~~

Uniquement au niveau BWF

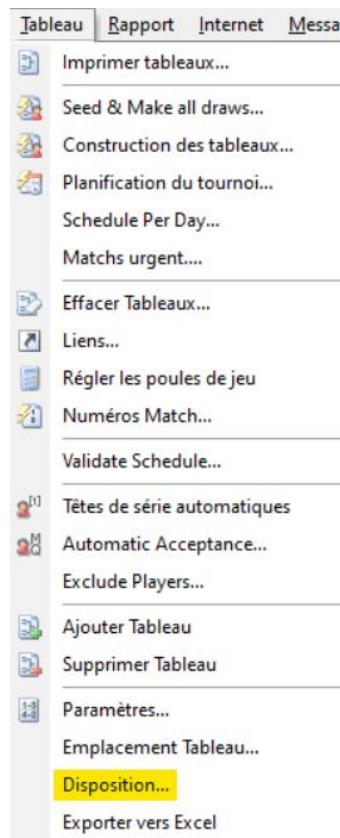
- **DNS:** Did Not Show = Ne s'est pas présenté.
- **SWM:** Seeding Withdrawal Movement (players/pair that are moved/drawn to another position in the draw due WDN of one or more seeded players/pairs) = Déplacement dû à un retrait d'un joueur/paire tête de série.
- **Q:** Player/pair as Qualifier = Qualifié(e)
- ~~WC: Wild Card... if the host member, in main draw, has no entry in an event they can apply for a wildcard (GCR 7.11) = Invitation... si le pays hôte n'a aucune entrée, il peut demander une wild card (GCR 7.11).~~
- **DSQ:** Disqualification of a player/pair = Disqualification d'un joueur/d'une paire.

Résultats de match par scénario

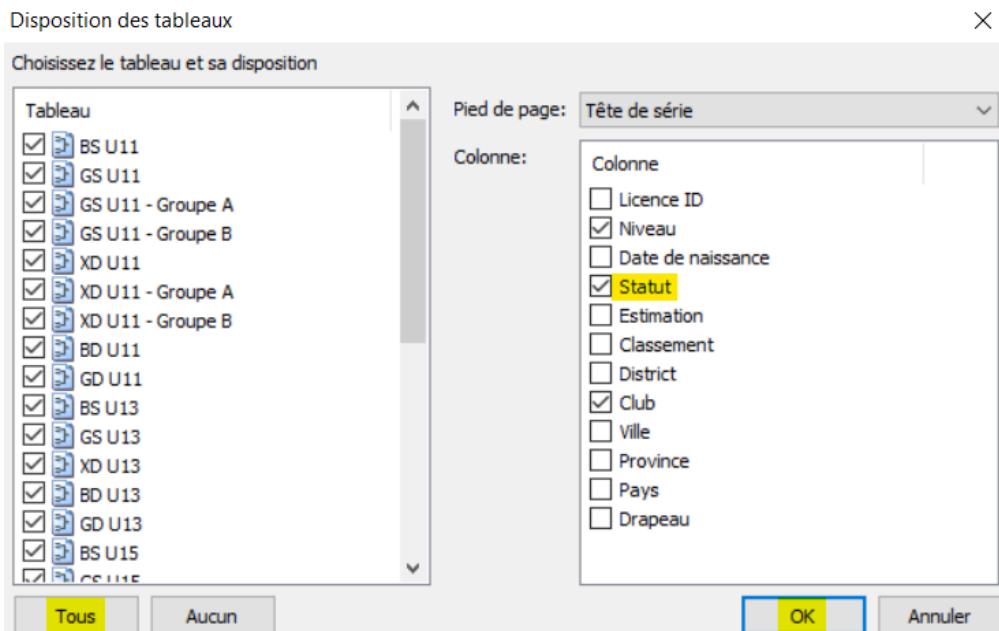
Scénario	Statut	Résultat du match
Le joueur/la paire ne se présente pas	"DNS"	Walkover ("w.o.")
Aucun des deux joueurs/paires ne se présentent	"DNS" pour les deux joueurs/paires	"no match"
Les deux joueurs/paires WDN avant le match	"WDN" pour les deux joueurs/paires	"no match"
Un joueur/paire WDN avant le match	"WDN"	"w.o."
WDN avant le tournoi et aucun PFQ/PFR	"WDN"	"w.o."
Forfait forcé à la suite d'un abandon/retrait DSQ/DNS dans un autre tableau	"FWDN"	"w.o."
Retrait d'un Joueur/d'une paire pendant le match	/	Score + "Ret" (Retirement)
Un Joueur/une paire reçoit une DSQ (pour carton noir)	"DSQ"	Score + "Disc"
Promotion d'un joueur/d'une paire en interrompant un match qualificatif commencé	"PMD"	Score + "promoted"

e. 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

24. DÉROULEMENT DU TOURNOI

Matériel pour la table de contrôle et la table d'inscription

- Table de contrôle avec vue sur la salle
- Matériel de sonorisation (micro et baffles) pour effectuer les annonces
- Matériel informatique : PC, PC backup, imprimante, imprimante backup éventuellement), cartouches, feuilles blanches, clé USB, ...
- Plaquettes et bics pour les feuilles de matches
- Table d'inscription soit à côté de la table de contrôle, soit à l'entrée de la salle avec moyen de communication avec la table de contrôle (afin de pouvoir contrôler quels sont les joueurs présents dans la salle)
- Panneau d'affichage permettant un accès facile aux résultats
- Trousse de secours (il en faut une par salle)
- Accès au DEA

Conseil : nous préconisons l'utilisation de Talkie Walkies® pour communiquer la fin des matches instantanément.

Dans la salle

Il faut monter les filets, en vérifier la hauteur (rôle du JA), indiquer les vestiaires, numéroter les terrains. La mise en place de bacs pour les volants usagés et de torchons si nécessaire (salle glissante par exemple) est toujours bien vue par les joueurs.

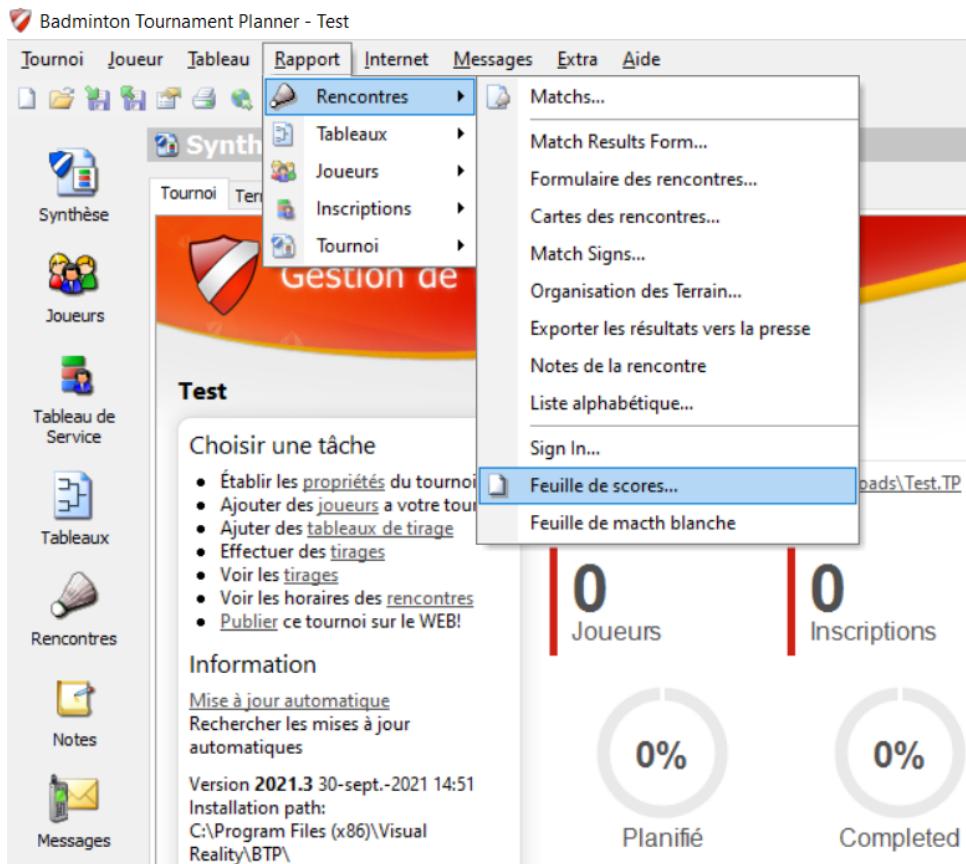
Début du tournoi

Il est important que le Comité organisateur du tournoi soit présent 1h avant le début des matches afin de s'assurer que la salle soit correctement mise en place et que tout le matériel nécessaire fonctionne. Si vous avez emprunté des tapis de l'ADEPS, soyez vigilants quant à disposer de suffisamment de temps car leur mise en place est longue et fastidieuse. Une mise en place est vivement recommandée la veille du jour J.

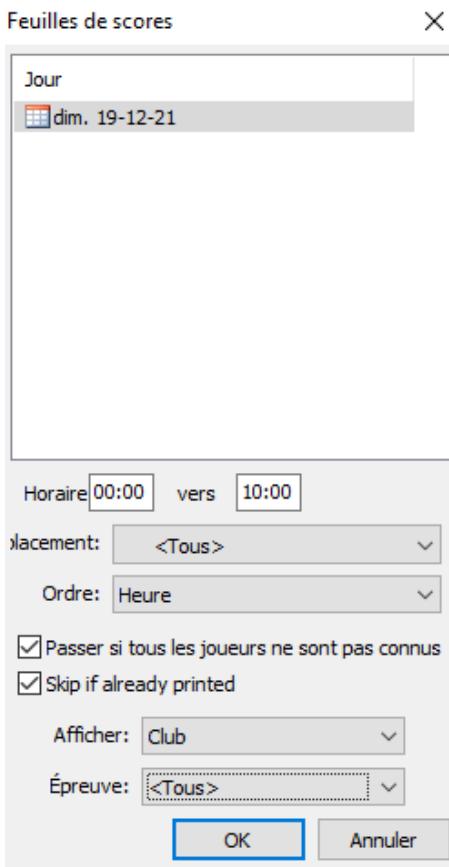
- 1) Les matchs à lancer sont affichés dans l'ordre dans le programme :

The screenshot shows the 'Matches - Scheduled' view in the Badminton Tournament Planner. The left sidebar has icons for Overview, Players, Roster, Draws, Notes, and Messages, with 'Matches' being the selected one and circled in red. The main area displays a grid of scheduled matches with columns for Time, Draw, Round, Nr, Team 1, Team 2, Court, Location, Umpire, and S. Judge. The grid lists numerous matches from Saturday, 02-11-19, at various times and courts.

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

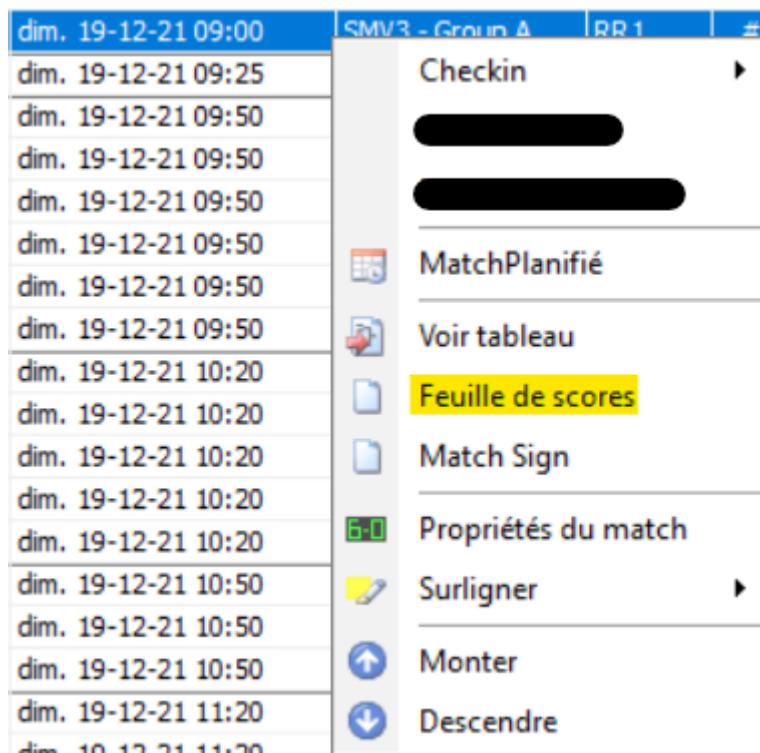


Vous pouvez régler les paramètres d'impression comme vous le souhaitez :



- 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 » apparaît maintenant sur le terrain.

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



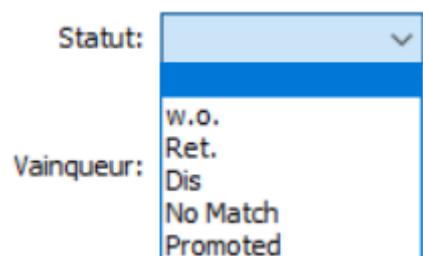
- 4) Lorsque la feuille de match revient à la table de contrôle, vous devrez encoder les résultats : Double-clic sur le match => Compléter les points du « perdant » (le score du set se complète automatiquement) et le vainqueur sera automatiquement sélectionné => Cliquez sur « Ok » :

Informations de la rencontre X

Résultat	Présence Avertissement Paiements Note Messages												
Tableau: SMV3 - Group A  Tour: RR1 Nbre: #1													
Heure: dim. 19-12-21 09:00													
Résultat: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 60%; background-color: black;"></td> <td style="width: 20%; text-align: right;">21</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="background-color: black;"></td> <td style="text-align: right;">21</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="background-color: black;"></td> <td style="text-align: right;">11</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="background-color: black;"></td> <td style="text-align: right;">12</td> </tr> </table>				21			21			11			12
		21											
		21											
		11											
		12											
Statut: 													
Vainqueur: F4 <input type="radio"/> Inconnu F5 <input checked="" type="radio"/>  F6 <input type="radio"/>  F7 <input type="radio"/> Egalité													
Terrain: <_aucun>													
Durée: 0 ▲ Volants: 0 ▲													
Arbitre: <aucun>													
Juge de Service: <aucun>													
Ensuite de score OK Annuler Appliquer													

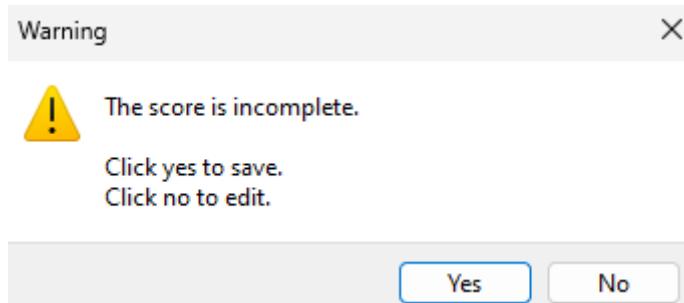
Si vous complétez les statistiques : Durée, Volants, Arbitre et Juge de Service, vous aurez la possibilité d'exporter toutes les statistiques à la fin de votre tournoi.

5) Les différentes possibilités de « statuts » sont prévues



- w.o. : forfait
- Ret. : abandon

Veuillez indiquer le score au moment de l'arrêt du match et sélectionner le nom du vainqueur. Vous recevrez ensuite un avertissement que vous devrez « accepter » en cliquant sur « Yes » :



- Dis : disqualification
 - No Match : pas de match (les deux joueurs/paires sont forfaits)
 - Promoted : promu
- ⇒ Lorsque l'encodage du résultat a été fait, le match va être déplacé dans « Terminé » (en bas du menu « Rencontres »).

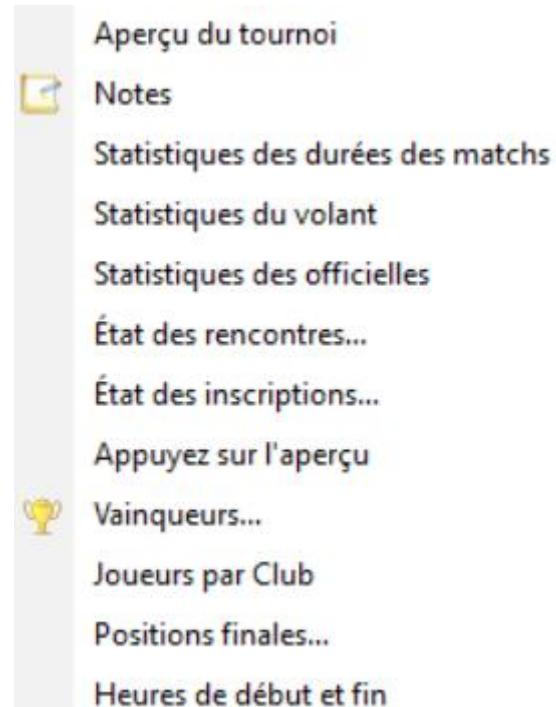


En cas d'erreur, vous devrez donc aller rechercher le match à cet endroit pour corriger le résultat.

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 complété 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 :

Henk Schouten	●
Erik Hansen	●
John Gross	●
Ruud Kamps	●
Michel de Vries	●

- 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.

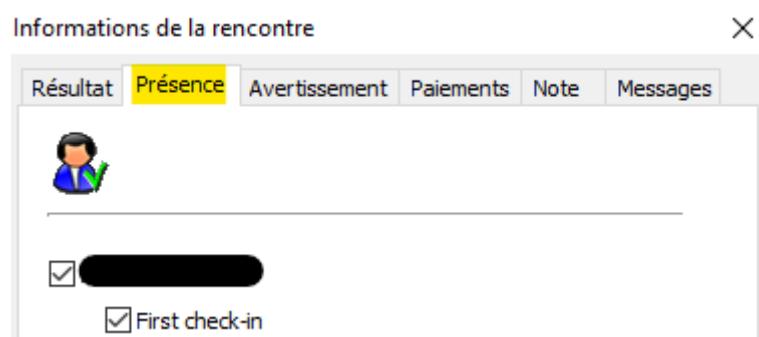
Lorsqu'un match est terminé, une montre apparaîtra derrière les noms des joueurs affichant le temps de repos (comme il a été configuré). Lorsqu'aucune montre n'est visible, le temps de repos est terminé.

- Icône « mémo » (devant l'horaire) : sam. 20-11-21 09:00 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 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 » :



25. QUE FAIRE EN CAS D'ACCIDENT

A. Procédure pour les joueurs LFBB

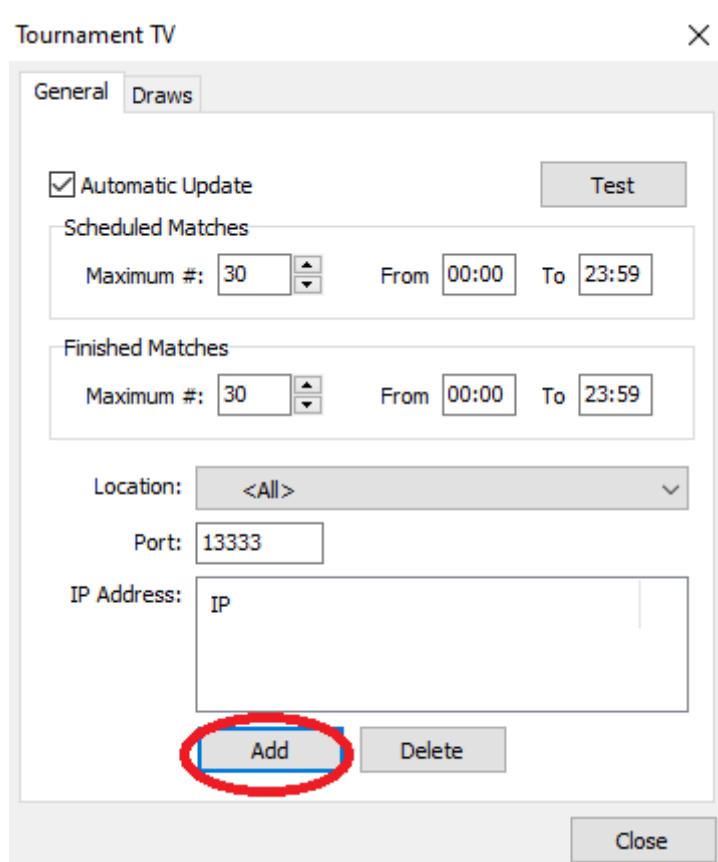
[Cliquez ici](#) pour en savoir plus.

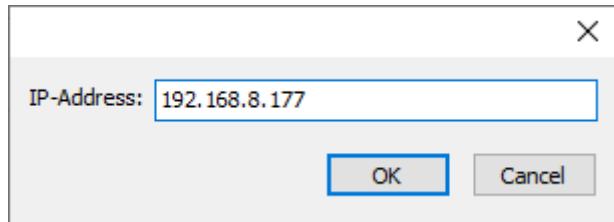
B. Procédure pour les joueurs BV

26. AFFICHER LES INFORMATIONS DU TOURNOIS SUR DES ÉCRANS

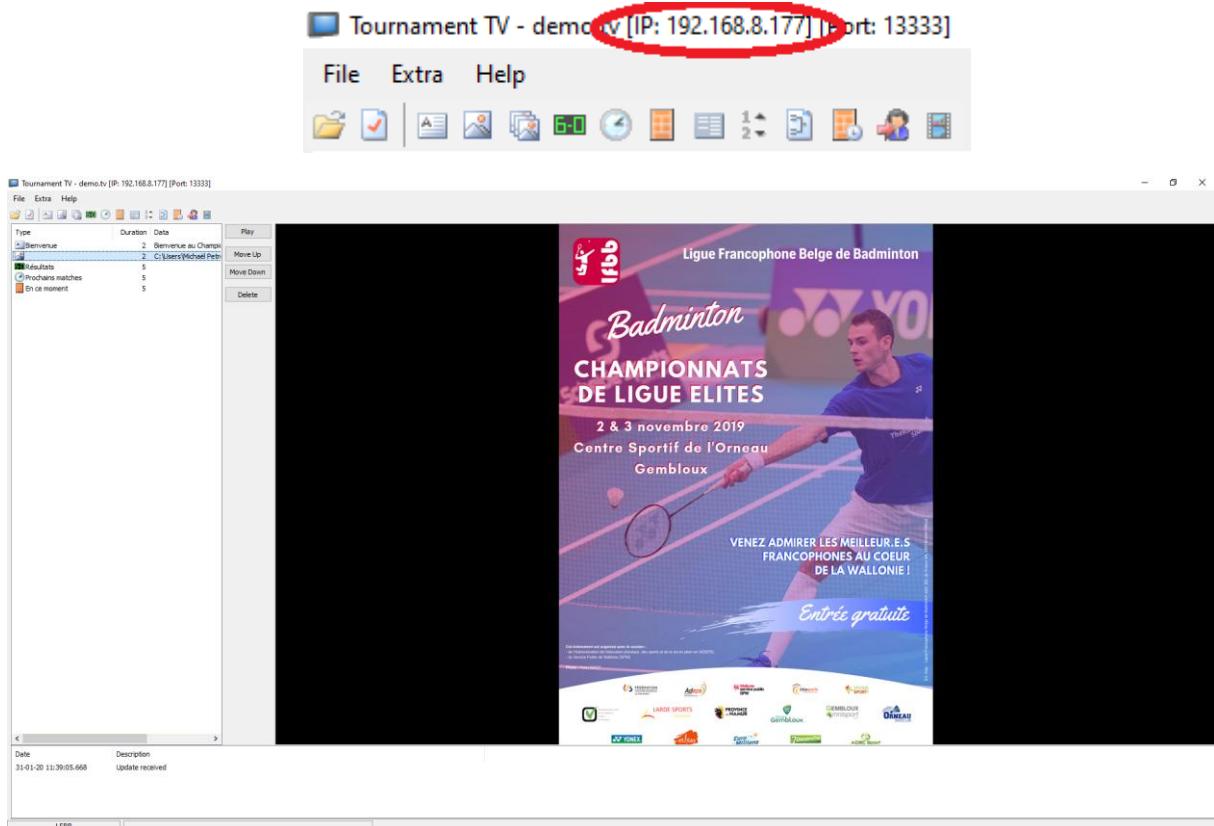
Vous pouvez utiliser le logiciel « Tournament TV » (logiciel payant) pour afficher les prochains matches, les tableaux,... sur un écran : Installer le logiciel via le lien de Tournament Software : <https://www.tournamentsoftware.com/product/> => Tournament TV

- 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,...)

27. FAQ & ASTUCES TECHNIQUES

A. Introduction

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

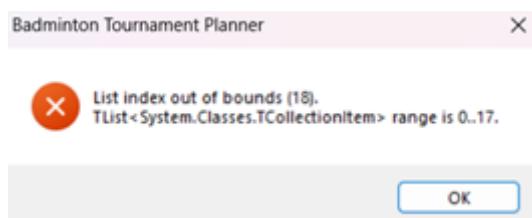
Pour rappel, ce logiciel a été conçu par la société Visual Reality et est utilisé par de nombreuses Fédérations dans le monde. Certaines modifications demandées par d'autres fédérations sont implémentées mais sans que nous en soyons informés.

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. Messages d'erreur

Si vous obtenez ce message d'erreur :



Vous devrez sortir du programme et redémarrer votre ordinateur. Le problème devrait avoir disparu.

C. Positions finales

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

Exemple :



Bertrix Aout 2021

C Dernière mise à jour: dimanche 5 septembre 2021 17:21
📍 Bad Bertrix Club 92 | Bertrix
📅 28-08-21 au 29-08-21

[Aperçu](#)[Têtes de série](#)[Événements](#)[Tableaux](#)[Matchs](#)[Joueurs](#)[Gagnants](#)[Plus ▾](#)

Gagnants

SM 1/2

- 1 Alexandre LALLEMAND [1]
- 2 Robin CUVELIER [2]
- 3 Louis LEJEUNE

SD 3/4/5

- 1 Pauline BRUYER [1]
- 2 Marine CAUFRIEZ [2]
- 3 Sandy LEMAN

DM 3/4

- 1 Adrien ANDREOU [2]
Martin LEONARD
- 2 Guillaume ANDRE
Stephane VAN HOEY

DD 3/4

- 1 Anne Line BRUYER [1]
Pauline BRUYER
- 2 Zoé RICHIR
Julie THERASSE

MX 2/3/4

- 1 Arnaud DELSAUT [2]
Pauline BRUYER
- 2 Adrien ANDREOU
Sandy LEMAN

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

Exemple :

Titre(s) / Finale(s)

Tous

2021



Bertrix Aout 2021

SM 1/2



Bertrix Aout 2021

DM 1/2

- 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 :

Titre(s) / Finale(s)

Tous

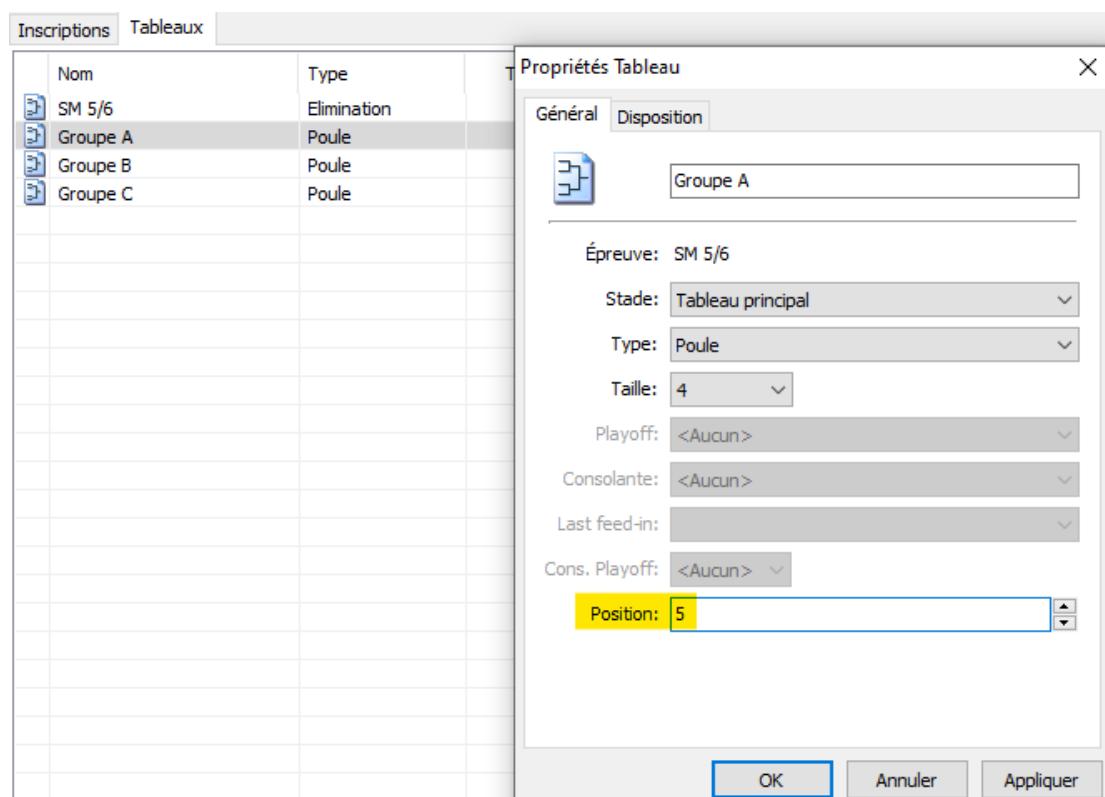
2021

La Plume Stéphanoise-Ottignies 2021
SD 9/10

La Plume Stéphanoise-Ottignies 2021
SD 9/10

- Solutions :

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



D. 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.
- ⇒ Lorsqu'un joueur (A) s'inscrit avec un joueur (C). Et qu'un joueur (B) s'inscrit avec un joueur (A) avant que le joueur (C) ait confirmé l'inscription avec (A), le programme va valider l'inscription de (C) et (A).

Si un joueur s'inscrit avec un(e) autre, le lien se fait automatiquement. Il n'y a pas de deuxième confirmation.

L'organisateur doit vérifier les inscriptions en doubles et mixtes. Vous pouvez placer votre souris sur l'icône en forme de crayon dans le fichier TP afin de voir le nom que chaque joueur a encodé lors de son inscription :

Inscriptions				Tableaux
N	I..	N	Nom	
1				1 Test
				2 Test

Lorsque le joueur est en recherche de partenaire, on voit ceci ()

28. ANNEXES

A. Annexe 1: Suivi des inscriptions

Des « outils » (fichier Excel) ont été développés en interne et par les clubs :

Schéma

Temps/Tour

Participants KO	Disc	Participants	P/KO	SYSTÈME	1/64	1/32	1/16	1/8	QF	DF	F	TOT	Temps/Tour
8	SM 1/2				0	0	0	0	0	0	0	0	00:35
8	SM 3/4				0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	SM 5/6				0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	SM 7/8				0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	SM 9/10				0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	SM 11				0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	SM 12				0	0	0	0	0	0	0	0	0

Catégorie D	Nbre	Nombre de matchs	Format
U9	18	0	Monrad 16
U11	1	0	Regroupement
U13-SG	6	9	Poule de qualifications et élimination directe en tableau principal
U13-SF	5	10	Poule
U15-SG	16	32	Monrad 16
U15-SF	0	0	Regroupement
U17-SG	6	9	Poule de qualifications et élimination directe en tableau principal
U17-SF	8	12	Monrad 8
U19-SG		0	Regroupement
U19-SF		0	Regroupement

Vous pouvez les obtenir en contactant le responsable compétitions de la LFBB (petre@lfbb.be).

B. Annexe 2 : horaire type

Des « outils » (fichier Excel) ont été développés en interne et par les clubs :

Nombre d'inscrits		Nombre de matches						Nombre de rounds		Matches restants à placer			
		1/32 de finale		1/16 de finale		1/8 de finale		1/4 de finale		Demi-finale		Finale	
32	31	6	12	6	4	2	1	6	0	0	0		
16	15	0	2	6	4	2	1	5	0	0	0		
24	23	0	8	8	4	2	1	5	0	0	0		
12	11	0	0	4	4	2	1	4	0	0	0		
24	23	0	8	8	4	2	1	5	0	0	0		

Round	SAMEDI	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
		09:00	XD	XD	XD
1	09:30	XD	XD	XD	XD
2	10:00	XD	XD	XD	XD
3	10:35	XD	XD	XD	XD
5	11:10	MS	MS	MS	MS
6	11:40	MS	MS		
7	12:10	WD	WD	WD	WD
8	12:40	MS	MS	MS	MS
9	13:10	MS	MS	MS	MS
10	13:40	MS	MS	MS	MS
11	14:10	WD	WD	WD	WD
12	14:45	MD	MD	MD	MD
13	15:15	MD	MD	MD	MD
14	15:45	WS	WS		
15	16:15	MD	MD	MD	MD
16	16:50	MD	MD	MD	MD
17	17:25	WS	WS	WS	WS
18	18:00	WS	WS	MS	MS
19	18:35	MS	MS	MS	MS

20	19:10				
21	19:40	MD	MD	MD	MD
22	20:15				
23	20:45	XD	XD	XD	XD
24	21:20				

Vous pouvez les obtenir en contactant le responsable compétitions de la LFBB (petre@lfbb.be).