Organisation d'un tournoi

Guide complet

Version 2026_12

RUE DE L'HÔPITAL 5
1420 BRAINE-L'ALLEUD
BELGIQUE

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

www.lfbb.be
secretariat@lfbb.be
+32 492 11 96 29

TABLE DES MATIERES

1. Glossaire 6
2. Introduction 6
3. Demande d'organisation de tournoi 6
4. Echéances 6
   A. Principales échéances 6
   B. Dates butoirs à respecter à l'approche de votre tournoi 7
5. Règlement du tournoi 8
   A. Téléchargement 8
   B. Adaptation 8
      a. Types de tournoi 8
      b. Discipline 9
      c. Type de compétiteurs 9
      d. Scoring 11
      e. Tableaux 11
      f. Comité organisateur 11
      g. Responsable anti-dopage 12
      h. Nombre maximal de matches & joueurs 14
      i. Type de volants 15
   C. Validation ou modification 16
   D. Mise en ligne 16
   E. Référencement 16
6. Logiciel 16
   A. Présentation du programme d'organisation de tournoi 16
   B. Se procurer le logiciel 17
   C. Installer la licence 17
   D. Installation sur Apple 19
7. Fichier tournoi 19
   A. Création d'un nouveau fichier 19
   B. Utiliser le fichier de l'édition précédente 23
   C. Importer les informations 24
   D. Recettes et Dépenses 25
   E. Scoring 25

F. Menu de gauche 26
8. Publication du fichier TP 27
A. Règlements 27
B. Disponibilité 27
C. Paiements 28
D. Général 29
E. Inscription en ligne 30
F. Inscription des joueurs étrangers 31
G. Online Results 31
H. Epreuves 31
I. Publication 31
9. Inscription des joueurs Belges 32
10. Inscriptions des joueurs étrangers 36
A. Inscription manuelle 36
B. Inscription via l'import d'un fichier 37
11. Règles d'inscription des joueurs 41
A. En simple 41
B. En double et mixte 41
12. Clôture des inscriptions 42
13. Tableau incomplet 44
A. Tableau par classement distinct incomplet 44
a. Encodage dans Badminton Tournament Software 44
B. Tableau en série incomplet 47
14. Tableau de 16 joueurs/paires (ou plus) 48
a. Application dans Badminton Tournament Planner 48
15. Désignation tête de série 51
16. Poules 51
A. Poule unique 51
B. Tableau de qualification en poules suivi d'un tableau final en poules 53
C. Tableau de qualification en poules suivi d'un tableau final en élimination directe 58
D. Ordre des matches 63
E. Sortie de poules 64

F. Liens dans les tableaux 67
G. Meilleur deuxième dans une poule 69
H. Poule surnuméraire 71
17. Tableau en élimination directe (= Knock-Out) 71
18. Tableau de consolation 73
A. Principes 73
B. Création dans Badminton Tournament Planner 73
C. Informations complémentaires 74
D. Horaires 78
E. Cas de figure 79
19. Monrad 86
A. Principes 86
B. Création 86
20. Tirage au sort 89
a. Application dans Tournament Planner 90
A. Un joueur/une paire ne se retrouve pas dans le tableau 92
21. Publications Fichier TP 93
A. Quand faut-il publier les regroupements ? 93
22. Horaires 94
A. Introduction 94
B. Nombre de matchs 95
C. Périodes de repos 95
D. Conseils 95
E. Configuration des horaires 96
F. Envoi des heures de matches 106
a. Configuration 106
b. Envoi 107
23. Vérifier l'horaire 112
24. Remplacement et Forfaits 113
A. Application dans Badminton Tournament Planner 114
a. Un joueur est absent et ne peut pas être remplacé ? 114
b. Un joueur/une paire est absent(e) et peut être remplacé (par un joueur/une paire réserve) ? 118

c. Un joueur est absent d'une paire et peut être remplacé (par un joueur réserve) ? 122
d. Récapitulatif des « statuts » 125
e. Comment afficher ces changements en ligne ? 126
25. Déroulement du tournoi 128
26. Que faire en cas d'accident 136
A. Procédure pour les joueurs LFBB 136
B. Procédure pour les joueurs BV 136
27. Afficher les informations du tournois sur des écrans 136
28. FAQ & Astuces techniques 138
A. Introduction 138
B. Messages d'erreur 138
C. Positions finales 138
D. Inscriptions Doubles 140
29. Annexes 142
A. Annexe 1 : Suivi des inscriptions 142
B. Annexe 2 : horaire type 143

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. Echéances

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 exemples jeunes & vétérans).

Cependant, dans la mesure où certaines catégories sont organisées un seul jour, il est parfois plus facile et surtout plus clair de le 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 (1-12)

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. Scoring

Pour cette saison 2026-2027, nous vous demandons d'indiquer le scoring qui sera d'application à votre tournoi (3 x 15 ou 3 x 21).

e. 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 1er match, le joueur sera « repêché » dans un tableau de consolation. Chaque joueur est donc assuré de joueur 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.

f. 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, …

g. 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
    - Critères à respecter
    - 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

Onad

h. 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 :

$$\frac{\text{Nombre d'heures disponibles X nombre de terrains X 60}}{35^*}$$

* 30 minutes pour les Tournois Jeunes

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.

- Nombre de places garanties pour chaque tableau :

[classement1] : SM […]SD […] DM […] DD […]Mx […]

[classement2] : SM […]SD […] DM […] DD […]Mx […]

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.*

* Indiquez ceci dans votre règlement de tournoi : Nombre maximum de joueurs/joueuses pour chaque discipline de simple : 24 (si en poules) ou 32 (si en KO)

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 pourra ajuster les places vacantes à la clôture des inscriptions sur base de l'ordre d'inscription.

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

i. 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 compétitons 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 utilise le 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

Le logiciel TP Network peut être utilisé pour :

- Les tournois qui se déroulent dans deux salles
- Les tournois où il y a beaucoup de terrains
- Gérer les inscriptions des joueurs

Cliquez ici pour en savoir plus.

B. Se procurer le logiciel

Le programme appartient à la société Hollandaise « Visual Reality ». La mise à jour du programme est payante 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 un e-mail qui vous confirmera votre demande du programme.

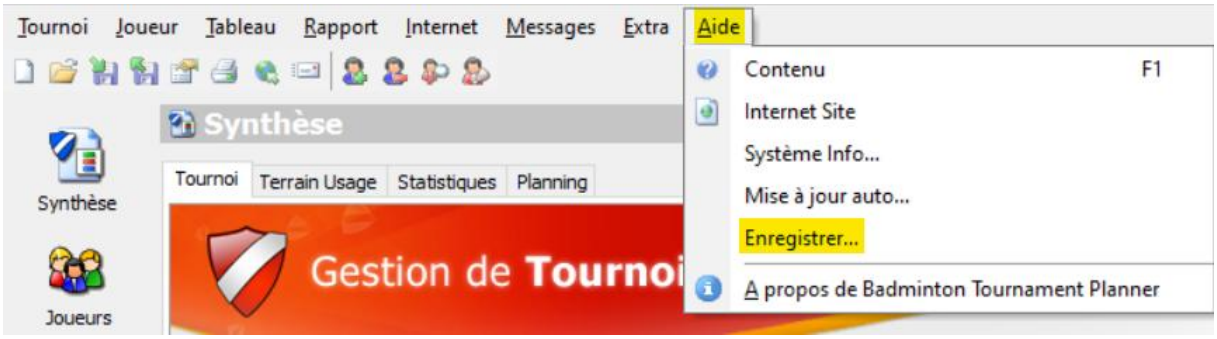
Une fois le paiement effectué, un dernier e-mail vous parviendra avec le fichier de licence tant attendu.

N.B. : Le délai peut être de 3/4 jours

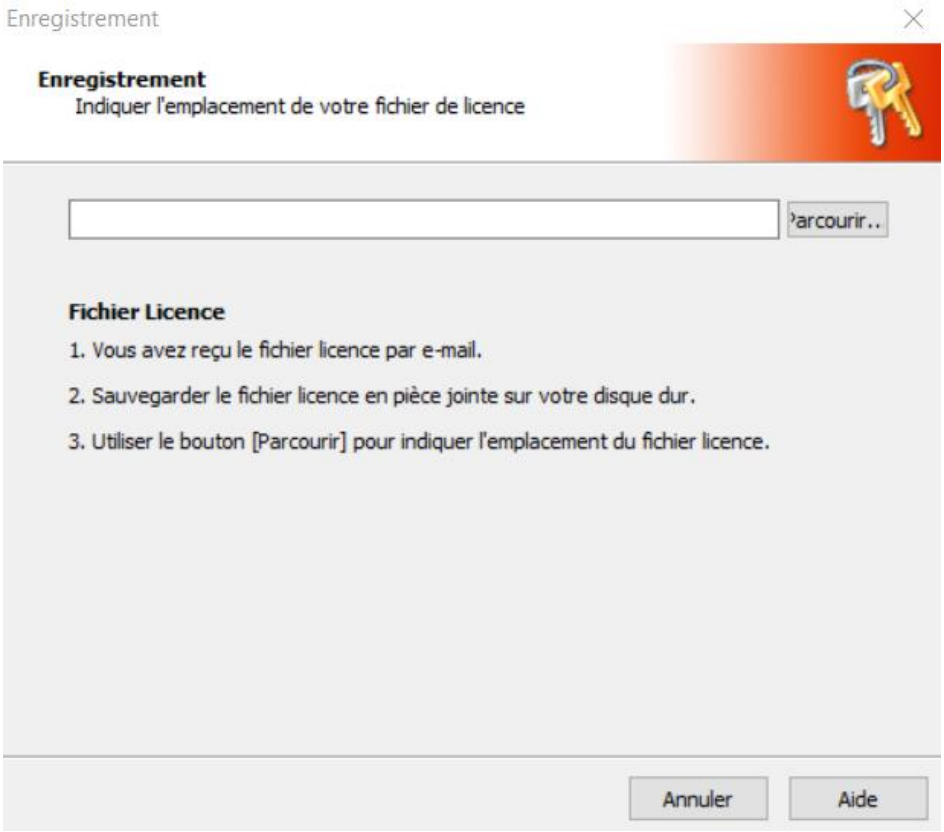
Cliquez ici pour voir la vidéo explicative

C. Installer la licence

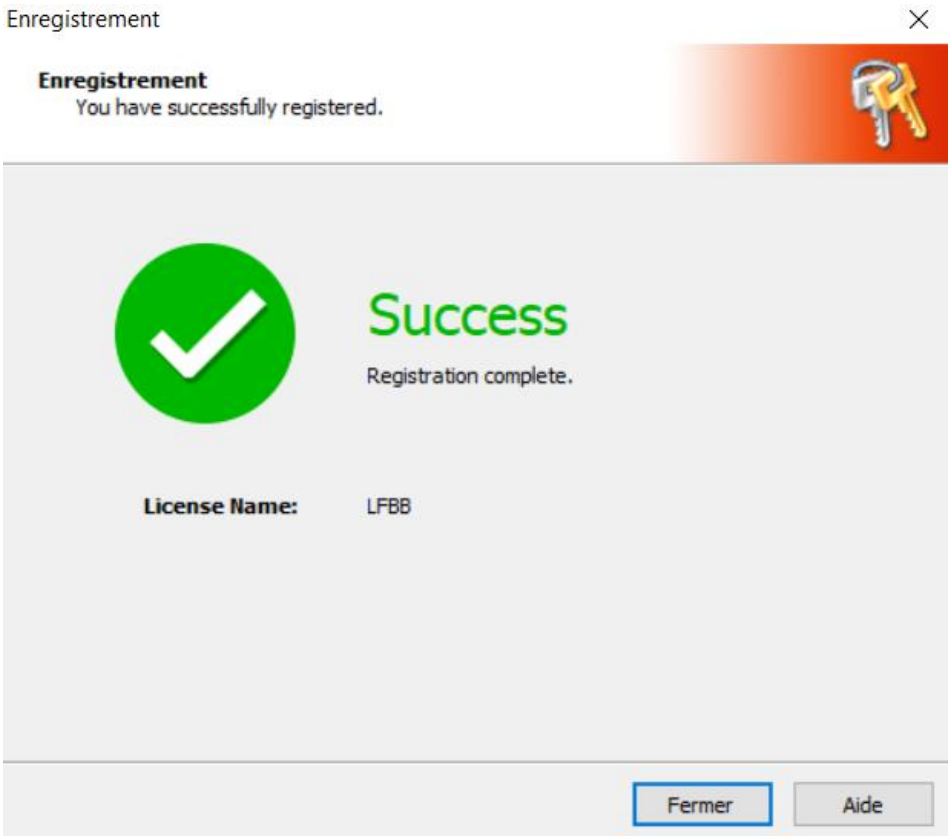
Ouvrez le programme de gestion de tournoi et cliquez ensuite sur « Aide » => Enregistrer :



Sélectionnez la licence :



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



Cliquez ici pour voir la vidéo explicative

D. Installation sur Apple

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

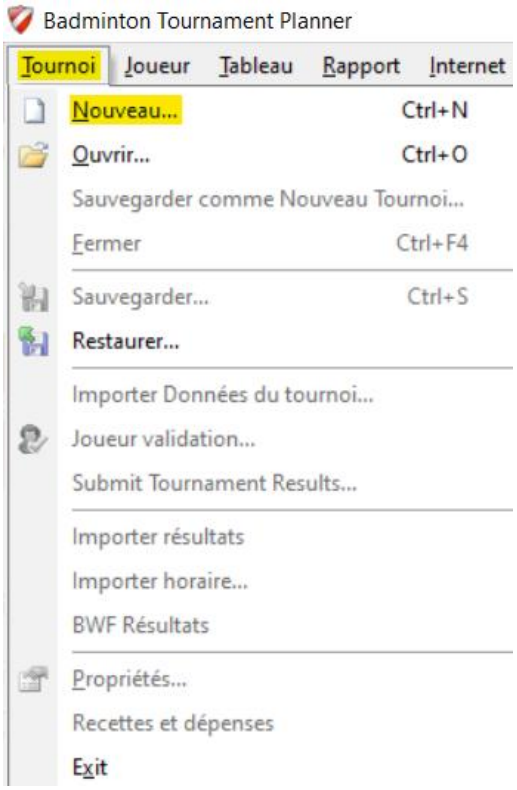


7. Fichier tournoi

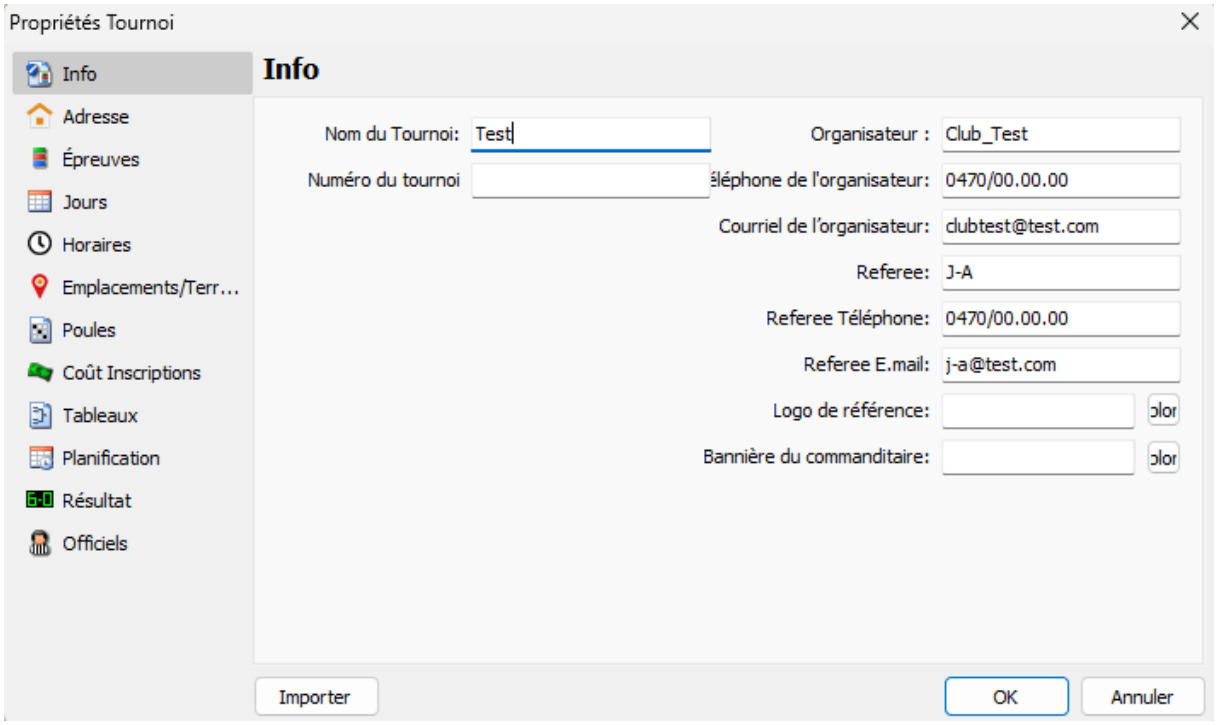
Vous pouvez démarrer d'un nouveau fichier, utiliser celui de l'édition précédente et modifier les informations ou reprendre les informations encodées dans votre demande d'organisation de tournoi. Les 3 méthodes sont expliquées ci-dessous :

A. Création d'un nouveau fichier

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



2) Complétez toutes les informations du tournoi* :
   a. Coordonnées de l'organisateur et du juge arbitre

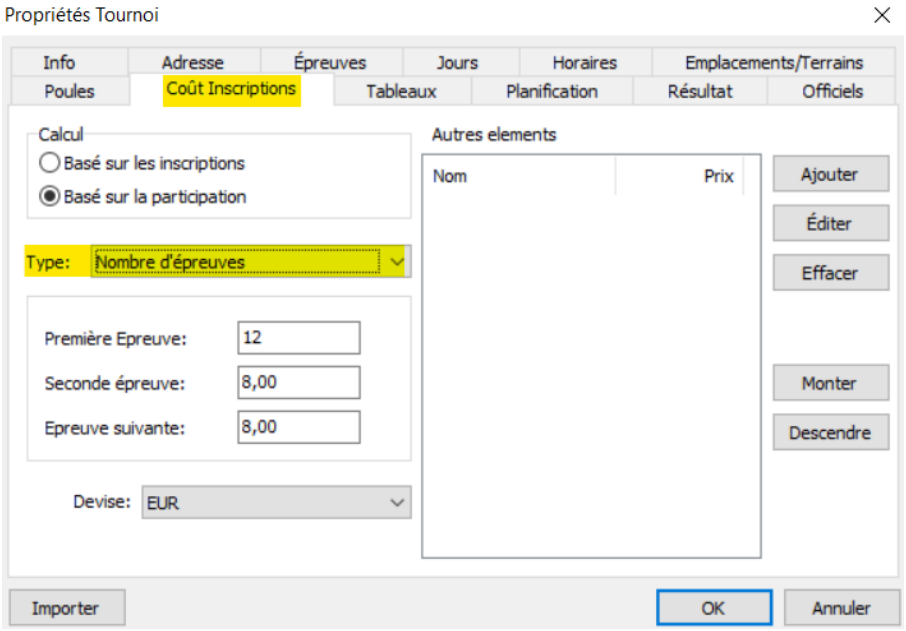


   b. Coordonnées du lieu
   c. Les épreuves : vous pouvez les ajouter (« Ajouter ») ou les importer (Choisir) et les modifier selon vos critères

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

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

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

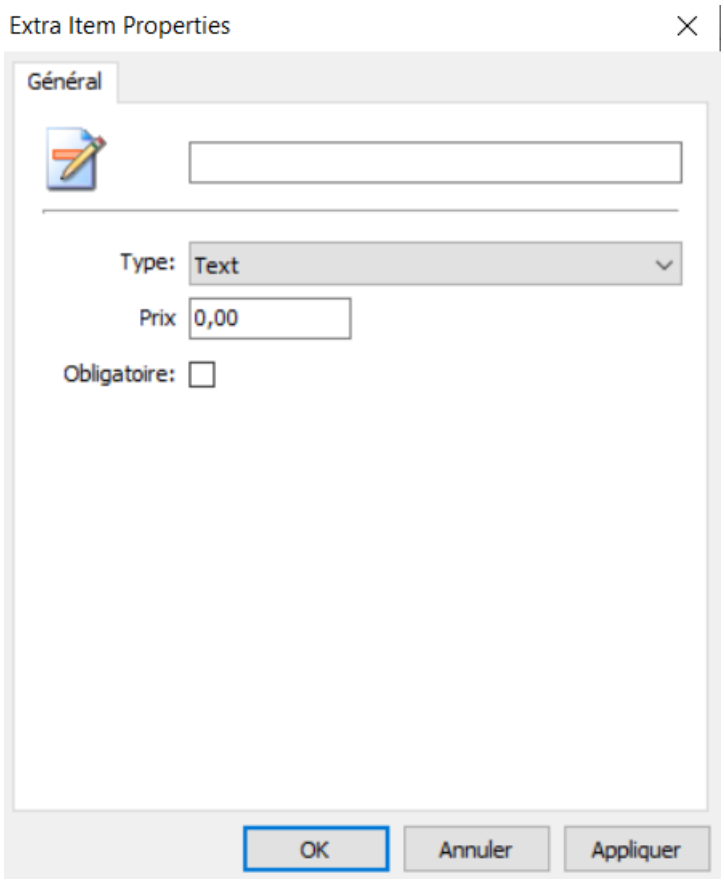


- Basé sur les inscriptions : tous les événements auxquels les joueurs se sont inscrits sont utilisés pour le calcul. Ce paramètre est utile lorsque votre tournoi accepte toutes les inscriptions.

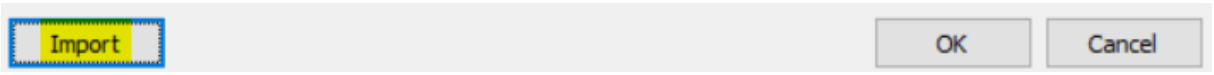
- Basé sur la participation : seuls les événements pour lesquels les joueurs sont dans un tableau sont utilisés pour le calcul. Ce paramètre est utile après que vous ayez fait vos tableaux. Tant que vous n'avez pas fait vos tableaux, les inscriptions seront de 0€.

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

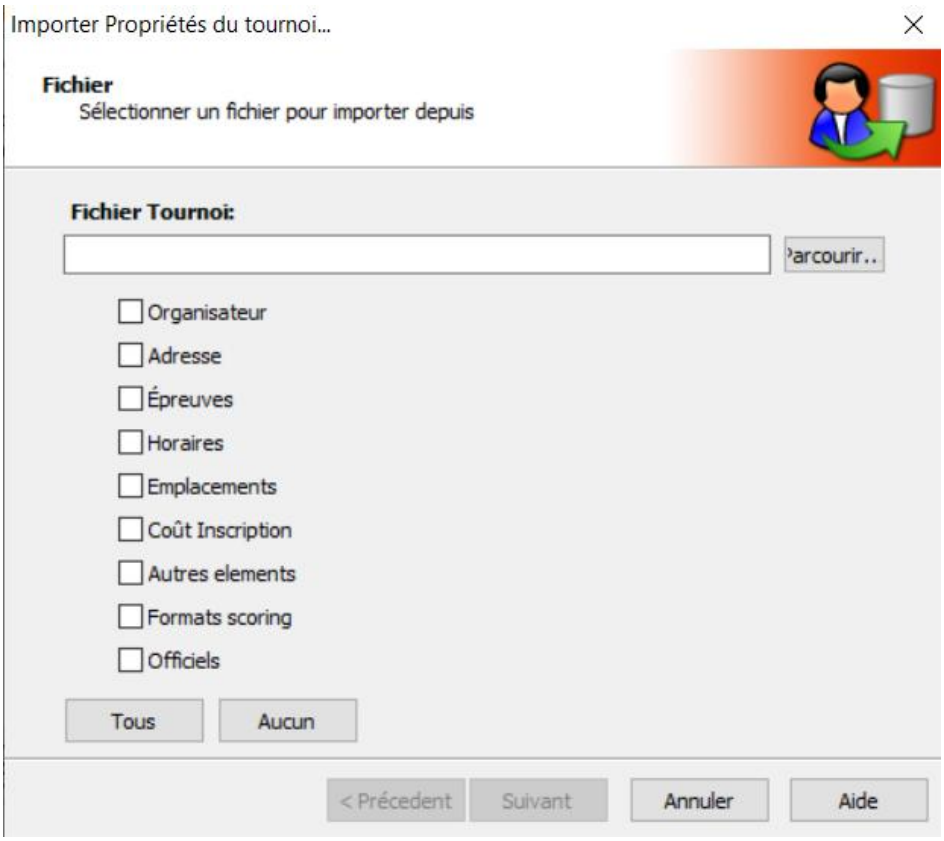
Vous pouvez ajouter des éléments supplémentaires (exemple : taille de t-shirt, inscription au BBQ du samedi soir,…) : Autres éléments => Ajouter => ajouter « l'article » ainsi que le type de champs pour la réponse : Numéro – Oui/Non – Texte ainsi que le prix :



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

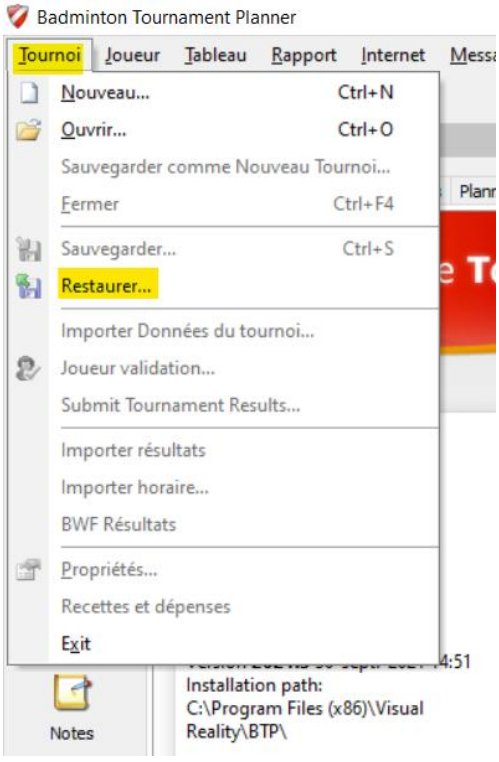


Sélectionnez les informations que vous souhaitez importer :

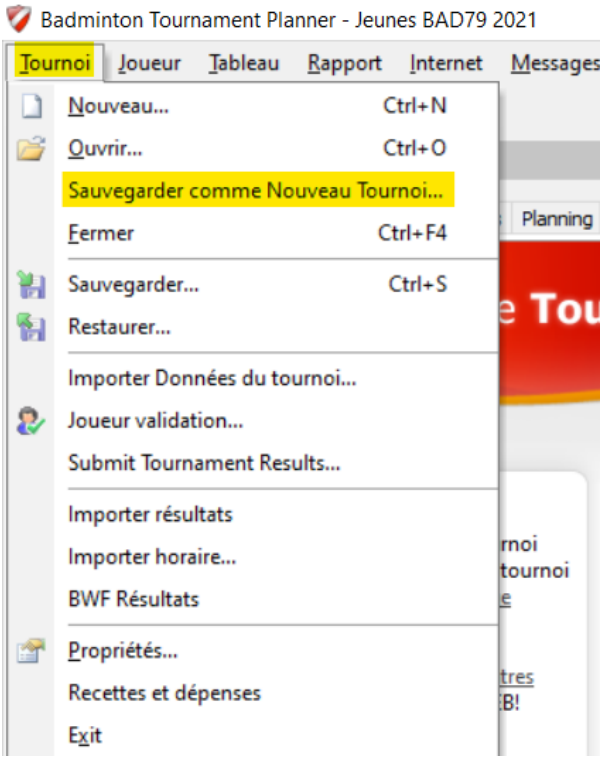


B. Utiliser le fichier de l'édition précédente

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



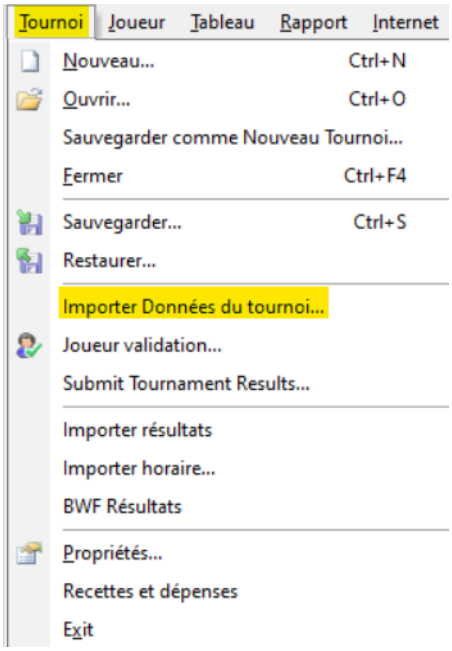
2) Enregistrez le fichier comme « Nouveau tournoi » :



3) Mettez toutes les informations à jour

C. Importer les informations

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



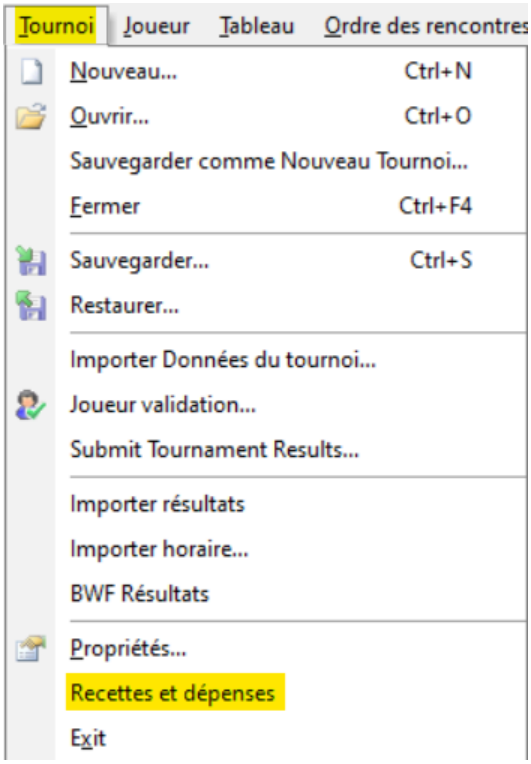
3) Indiquez le numéro du tournoi, le nom d'utilisateur du compte club ainsi que le mot de passe.

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

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

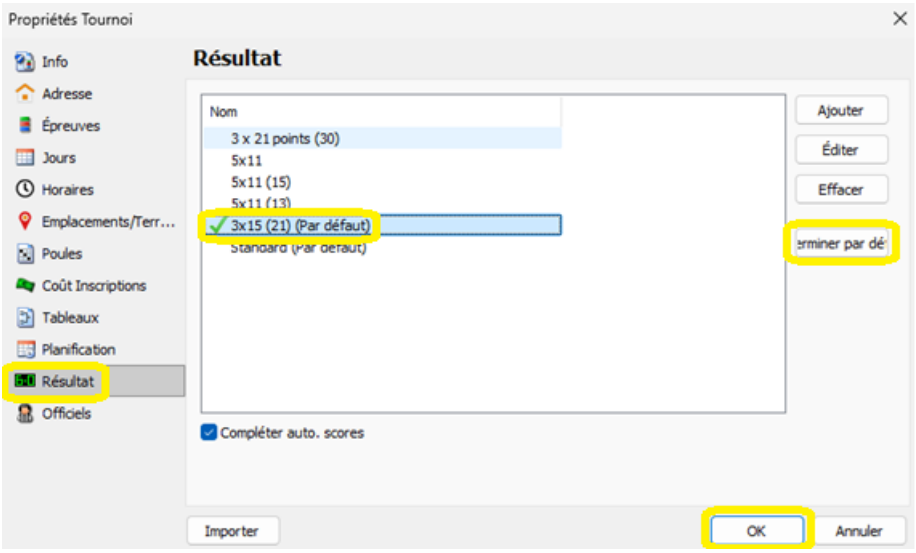
D. Recettes et Dépenses

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



E. Scoring

Le scoring par défaut dans Badminton Tournament Planner est le 3 x 21. Pour cette saison 2026-2027, l'organisateur peut décider d'organiser son tournoi en 3 x 21 ou en 3 x 15. Vous pouvez modifier ce paramètres dans le programme. Cliquez sur « Propriétés » => « Résultat » => « 3 x 15 » => « Terminer par défaut » => Ok :



F. 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.

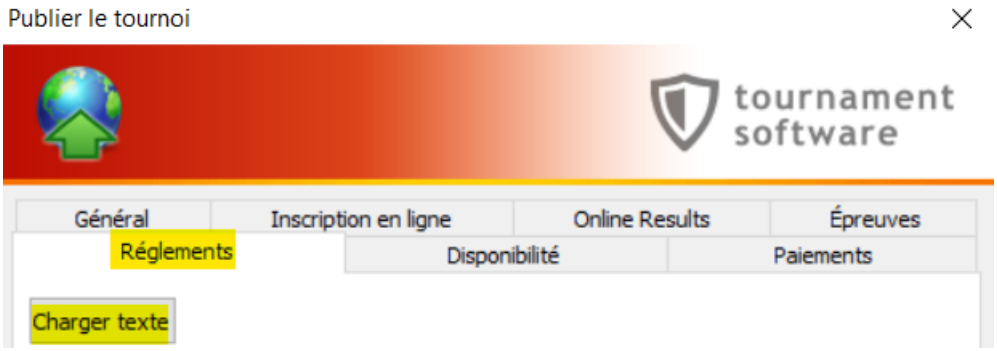
⇨ Toute publication doit se faire avec l'accord du juge-arbitre

Voici l'explication des différents onglets pour la publication en ligne :



A. Règlements

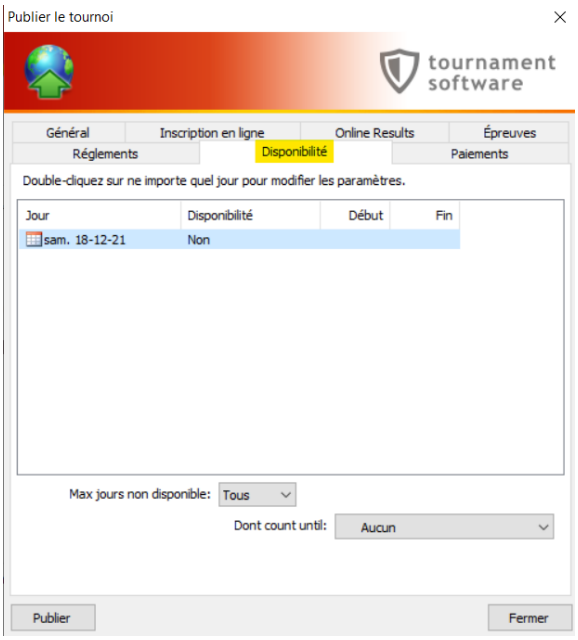
Le règlement du tournoi : Règlements => Charger texte (fichier .txt)

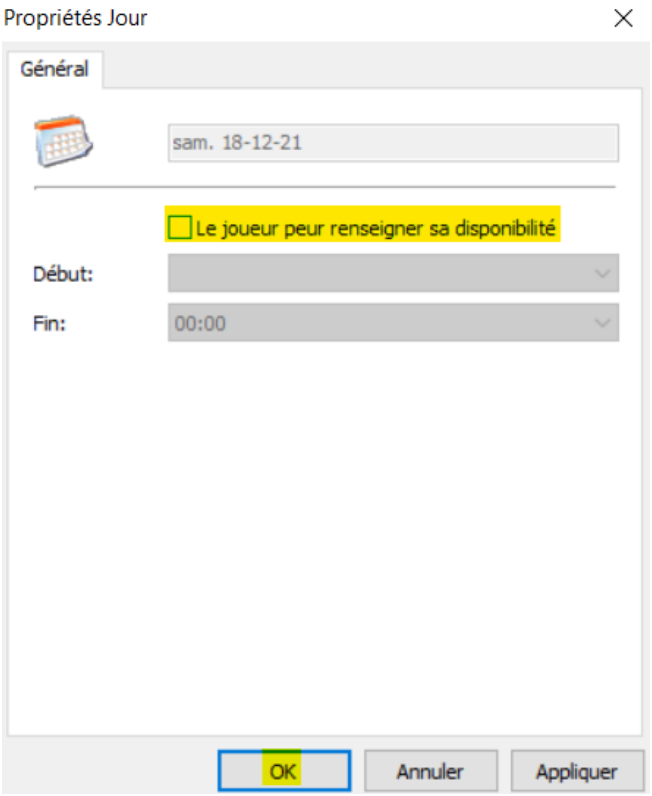


B. Disponibilité

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

⇨ Internet => Publier => Disponibilité => Non





C. Paiements

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

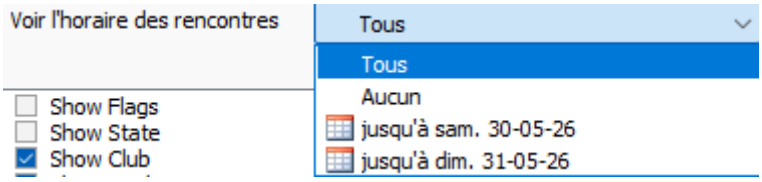
- PayPal
- Stripe

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

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le paiement en ligne.

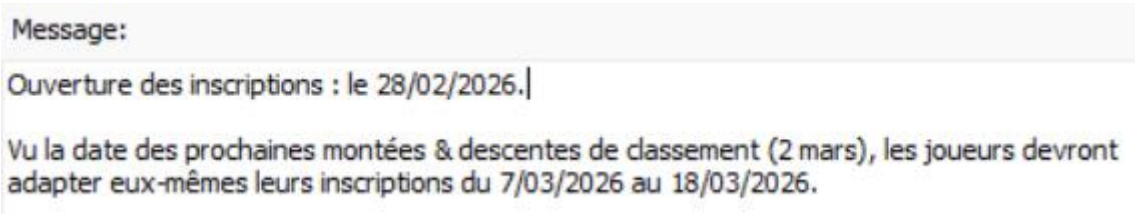
D. Général

Vous pouvez afficher tous les horaires (lorsque ceux-ci auront été validés par le J-A) ou n'afficher aucun horaire, jusqu'au 1er ou jusqu'au 2ème jour du tournoi :

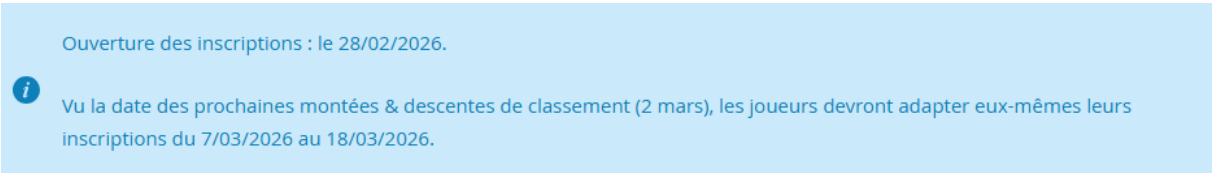


Lorsque vous avez tout configurer, veuillez cocher (au minimum) Show Club, Show Level (Niveau des joueurs), Show Referee (coordonnées du Juge-Arbitre) et Auto Upload Results (les résultats seront automatiquement mis à jour pendant le tournoi).

L'onglet « Message » vous permet d'indiquer un message sur la page d'accueil de votre tournoi :

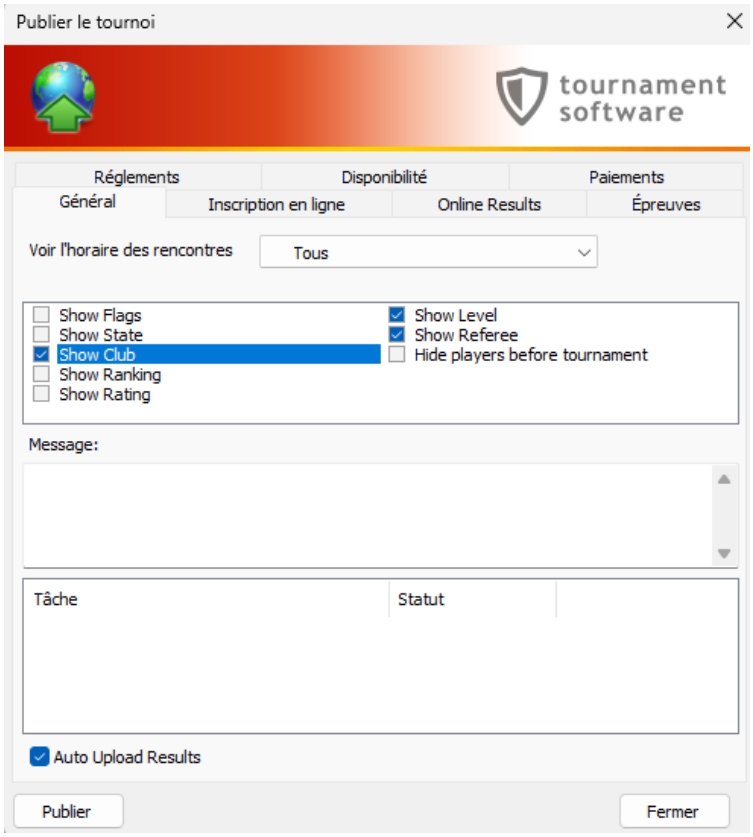


Voici ce qui apparaitra en ligne :



Pour cette saison 2026-2027, nous vous demandons d'indiquer le scoring qui sera d'application à votre tournoi (3 x 15 ou 3 x 21).

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 ».

E. Inscription en ligne

Il faut cocher licence exigée, Affichier les autres sujets dans le formulaire d'inscription, Show remarks.

En décochant « Doubles partner required », les joueurs peuvent s'inscrire en « recherche de partenaire ».

Vous indiquer le début d'inscription en ligne ainsi que le dernier jour d'inscription (même date que « date Forfaits ».

Vous indiquez le nombre total d'épreuves (= discipline) par joueur ainsi que le nombre maximum de simple, double et mixtes (1 par joueur) :



F. Inscription des joueurs étrangers

Si votre tournoi a le statut « International », vous pouvez accueillir des joueurs étrangers. Ceux-ci peuvent s'inscrire par email et/ou via le formulaire Twizzit proposé par la LFBB : https://twizzit.com/go/international-tournament.

Le secrétaire de tournoi et le juge-arbitre reçoivent une notification lorsqu'un joueur s'inscrit via le formulaire.

G. Online Results

Cette option est très rarement utilisée. Elle permet d'encoder des résultats directement en ligne. Cliquez ici pour en savoir plus.

H. Epreuves

C'est à cet endroit que toutes vos disciplines apparaissent. Elles doivent toutes apparaitre en ligne donc vous ne devez rien décocher.

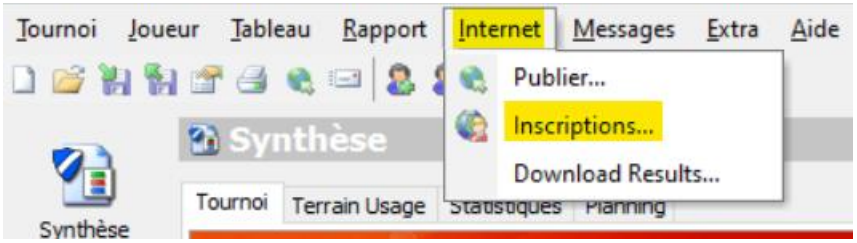
I. Publication

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

9. Inscription des joueurs Belges

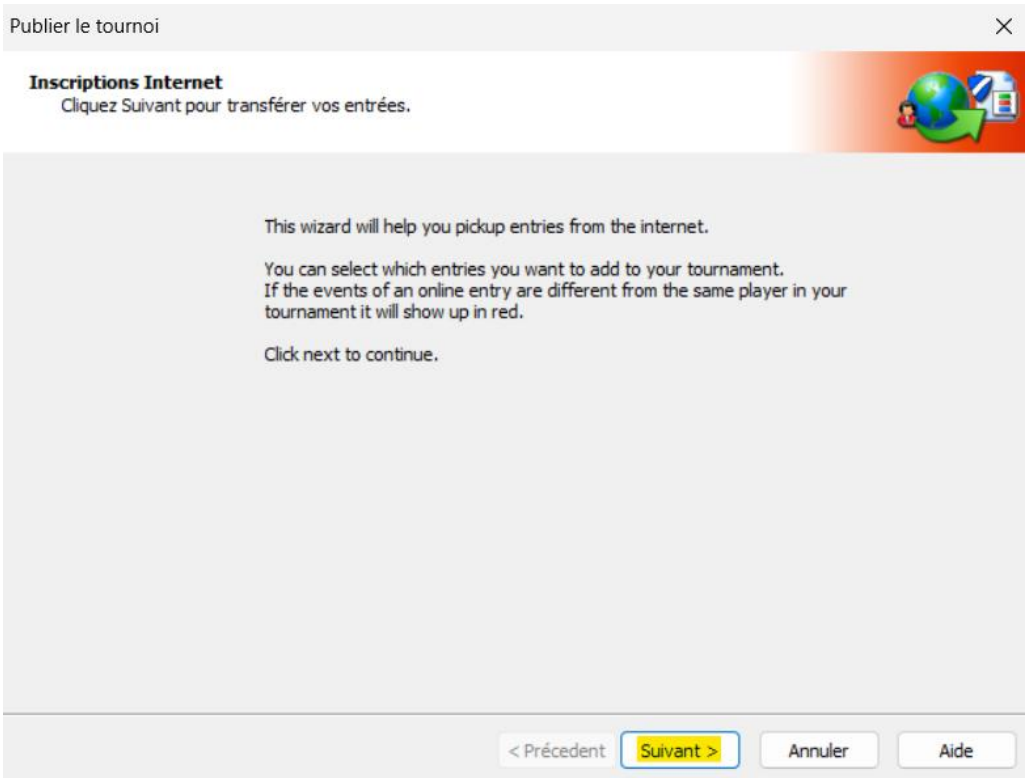
Les inscriptions n'apparaissent pas automatiquement. Le secrétaire du tournoi doit les mettre à jour (idéalement tous les jours) :

1) Cliquez sur « Internet » => Inscriptions :

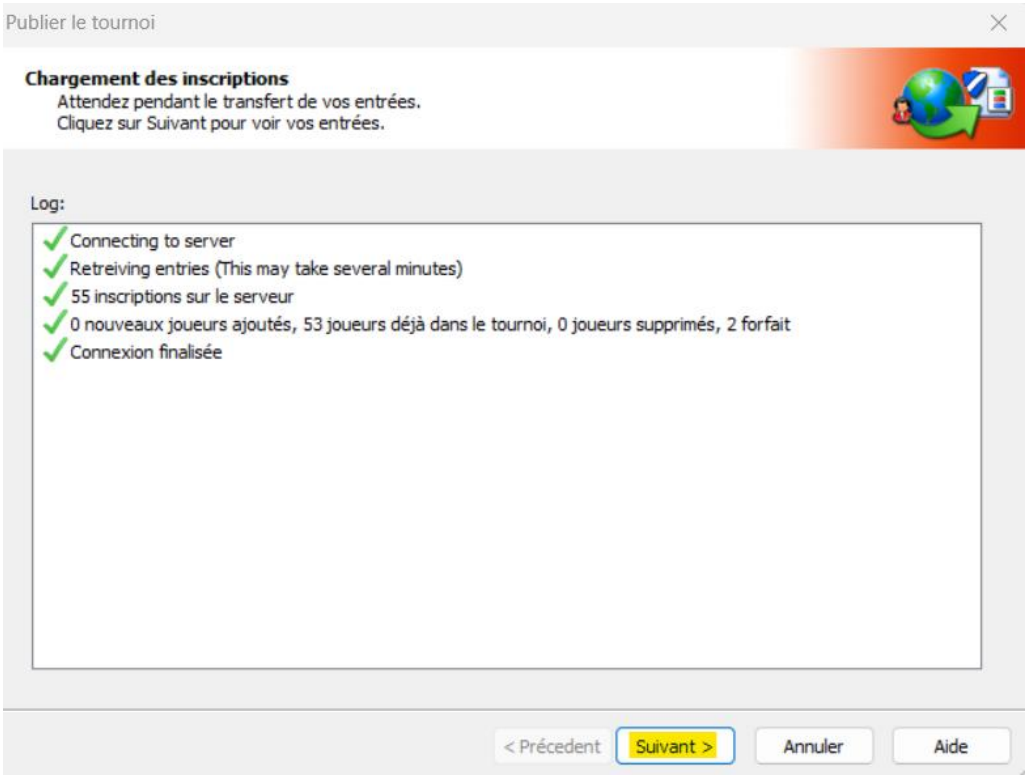


2) Vous verrez plusieurs messages

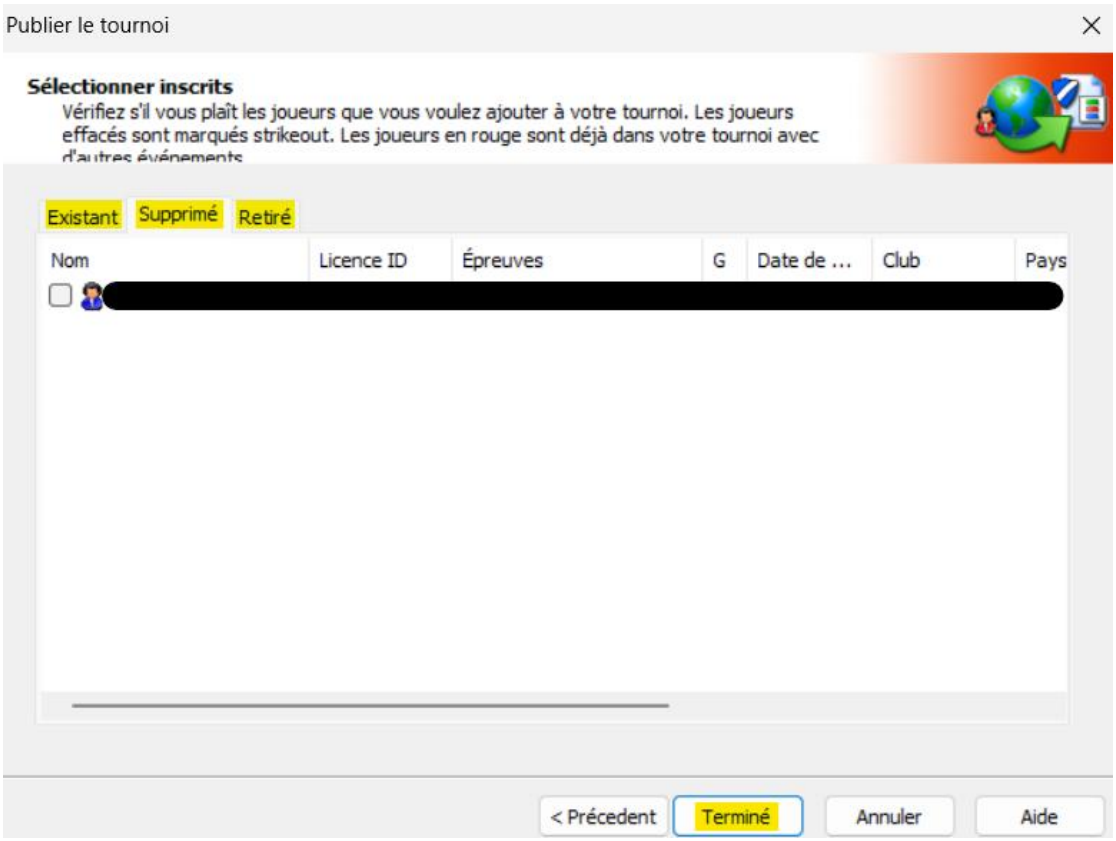
Cliquez sur « Suivant > » :



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

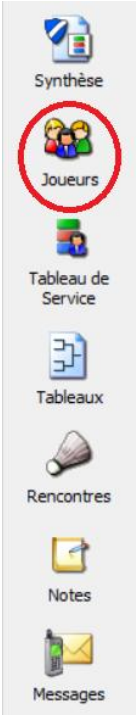


Sur l'écran suivant, vous verrez les joueurs inscrits (onglet « Existant »), les joueurs que vous aurez supprimé de votre fichier (onglet « Supprimé ») et les joueurs qui se sont désinscrits (onglet « Retiré ») :



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 »)

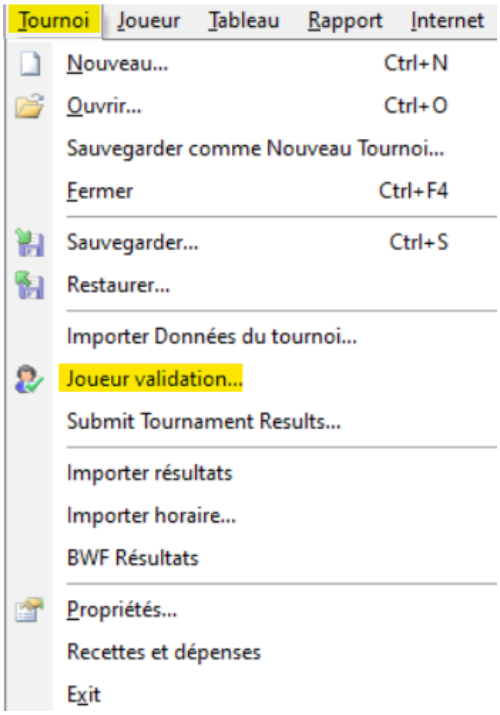
Lorsque vous aurez terminé, les inscriptions des joueurs apparaitront dans votre fichier. Elles se trouvent dans l'onglet « Joueurs » :



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

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.

10. Inscriptions des joueurs étrangers

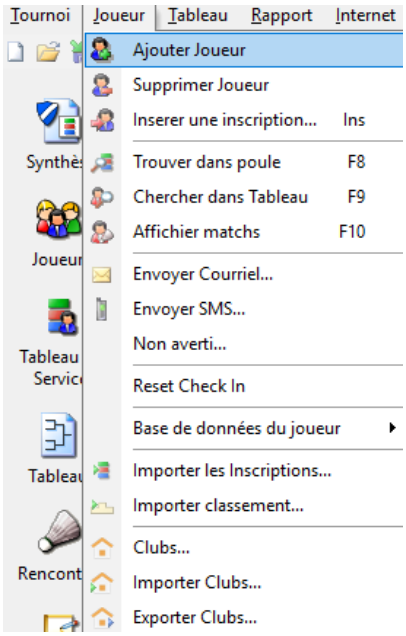
Nous vous invitons à vérifier si le classement indiqué par le joueur est correct. Le plus facile est de contrôler l'information sur le site de compétitions de la Fédération du joueur. Nous vous invitons également à vérifier l'équivalence des classements des joueurs (cfr https://lfbb.be/classements/#joueurs-etrangers). Les règles d'inscription sont évidemment les mêmes pour les joueurs Belges que pour les joueurs étrangers.

Vous pouvez ajouter les joueurs dans le programme au fur et à mesure. Vous pouvez le faire manuellement ou via l'import d'un fichier Excel.

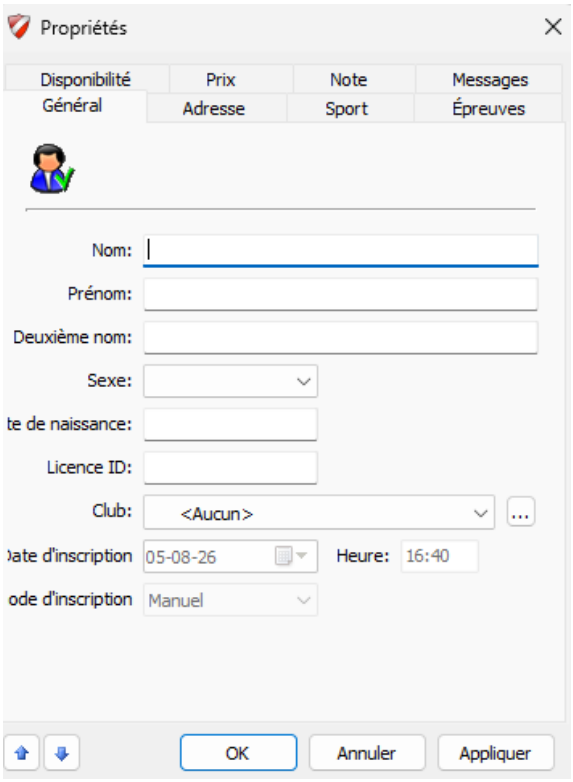
Les joueurs apparaitront avec un drapeau rouge et surligné en orange (Test, Test) jusqu'au moment où le responsable aura vérifier toutes les informations (voir plus bas).

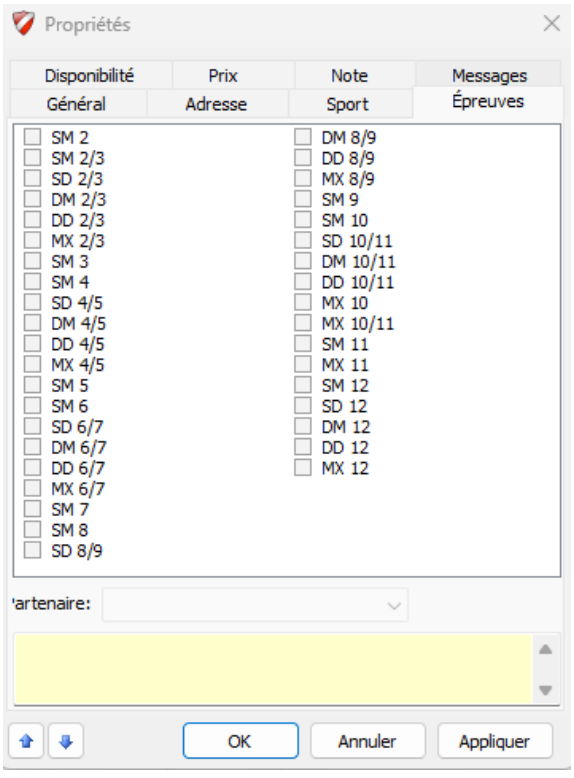
A. Inscription manuelle

Vous cliquez sur Joueur => Ajouter Joueur :



Vous complétez ensuite les coordonnées du joueur et vous ajoutez ses inscriptions dans les bonnes disciplines (Epreuves) :





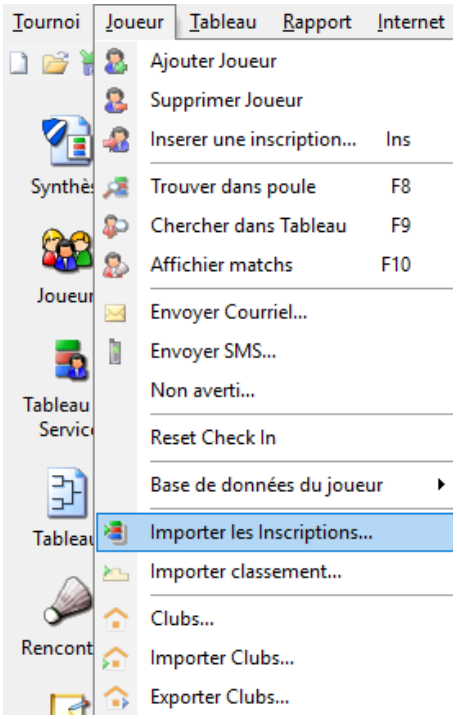
B. Inscription via l'import d'un fichier

Vous devez préparer un fichier Excel comprenant au minimum les colonnes : Licence ID (= numéro d'affiliation), Nom, Prénom, Sexe, Épreuve (les noms doivent correspondre au disciplines encodées dans votre fichier TP) et Partenaire (vous indiquerez le numéro

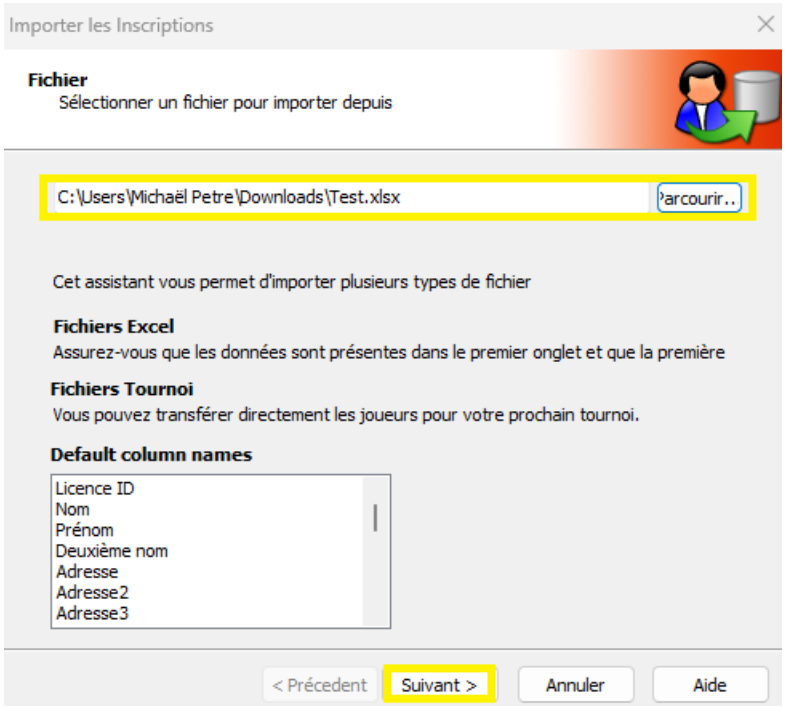
d'affiliation du partenaire). Si un joueur s'inscrit dans plusieurs disciplines, vous créez une ligne par discipline. Voici un exemple de fichier Excel :

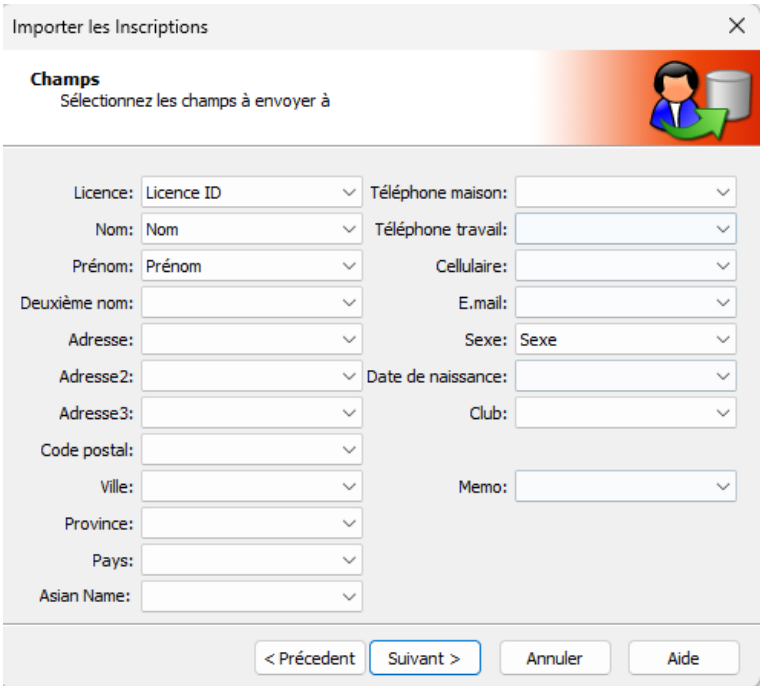
Nom	Prénom	Licence ID	Sexe	Épreuve	Partenaire
Test	Test	30074060	M	SM 12	
Test	Test	30074060	M	DM 12	30069348

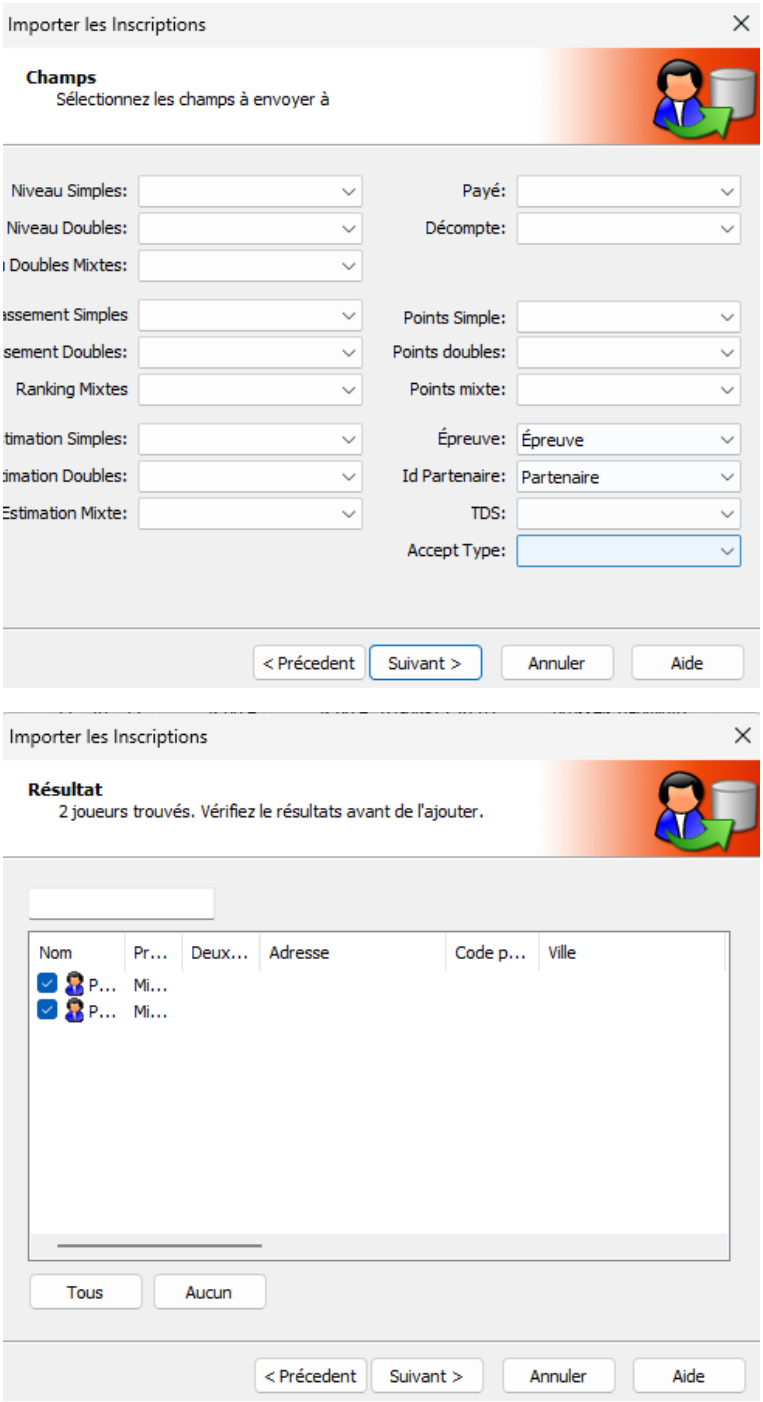
Cliquez sur joueur puis sur « Importer les Inscriptions » :



Vous ajoutez le fichier Excel puis vous cliquer sur Suivant et vous suivez les différentes étapes :


Importer les Inscriptions
Fichier
Sélectionner un fichier pour importer depuis
C:\Users\Michaël Petre\Downloads\Test.xlsx
Parcourir...
Cet assistant vous permet d'importer plusieurs types de fichier
Fichiers Excel
Assurez-vous que les données sont présentes dans le premier onglet et que la première
Fichiers Tournoi
Vous pouvez transférer directement les joueurs pour votre prochain tournoi.
Default column names
Licence ID
Nom
Prénom
Deuxième nom
Adresse
Adresse2
Adresse3
< Précedent
Suivant >
Annuler
Aide


Importer les Inscriptions
Champs
Sélectionnez les champs à envoyer à
Licence: Licence ID
Nom: Nom
Prénom: Prénom
Deuxième nom:
Adresse:
Adresse2:
Adresse3:
Code postal:
Ville:
Province:
Pays:
Asian Name:
Téléphone maison:
Téléphone travail:
Cellulaire:
E.mail:
Sexe: Sexe
Date de naissance:
Club:
Memo:
< Précedent
Suivant >
Annuler
Aide



Les joueurs apparaitront ensuite dans votre fichier TP.

A la clôture des inscriptions de joueurs étrangers, vous devez envoyer la liste complète (comprenant au minimum les noms, prénoms, genre et numéros d'affiliation) au responsable compétitions de la LFBB (petre@lfbb.be). Celui-ci se chargera de vérifier que les joueurs sont bien affiliés dans leur pays et ne sont pas suspendus.

Lorsque la vérification a été faite, les joueurs seront ajoutés à la base de données des membres de la LFBB.

Lorsque vous utiliserez la fonction de « Joueur validation » (dans le menu « Tournoi » en haut à gauche) après vérification complète par le responsable compétition de la LFBB, les joueurs étrangers que vous venez d'ajouter devraient apparaître « normalement » (sans drapeau rouge). Si ce n'est pas le cas et que le joueur apparait toujours avec un drapeau rouge et surligné en orange (

), veuillez contacter le responsable compétition de la LFBB (petre@lfbb.be).

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.

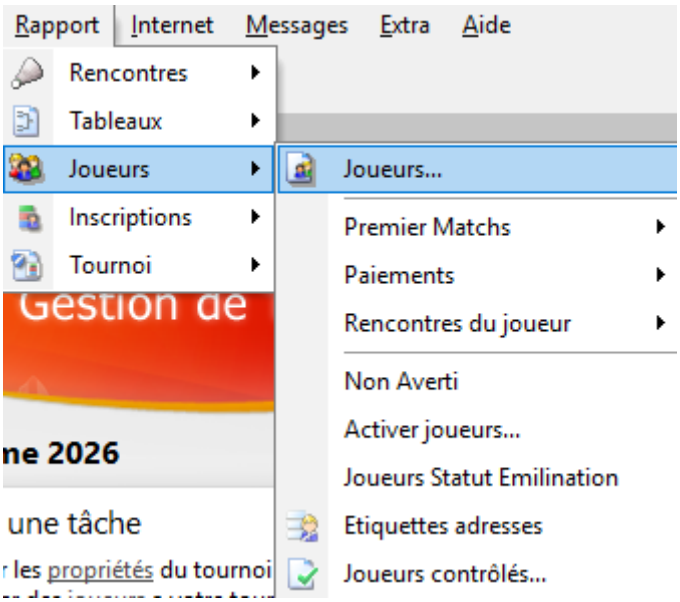
12. CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

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

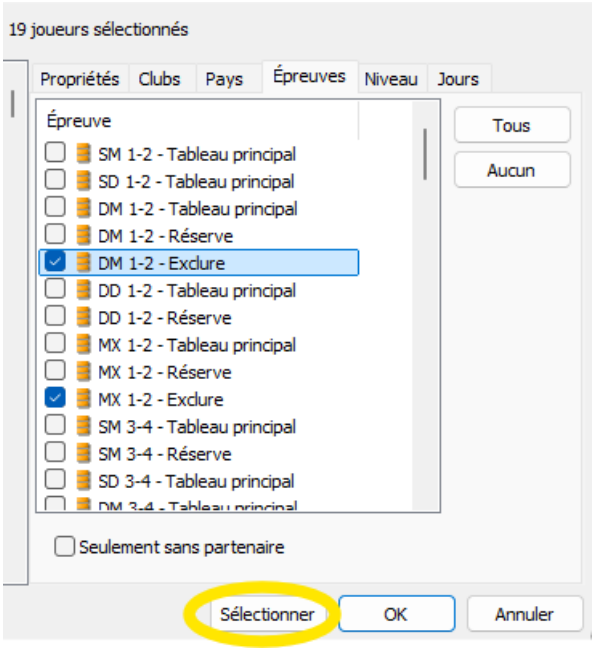
- Si votre capacité d'accueil n'est pas atteinte, vous pouvez transférer les inscriptions de la Reserve list vers le Main draw dans la limite des places vacantes et ce par ordre d'arrivée (heure d'inscription).
- Nettoyer votre fichier en supprimant les inscriptions de joueurs/joueuses n'ayant plus de 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 apparaitront 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.

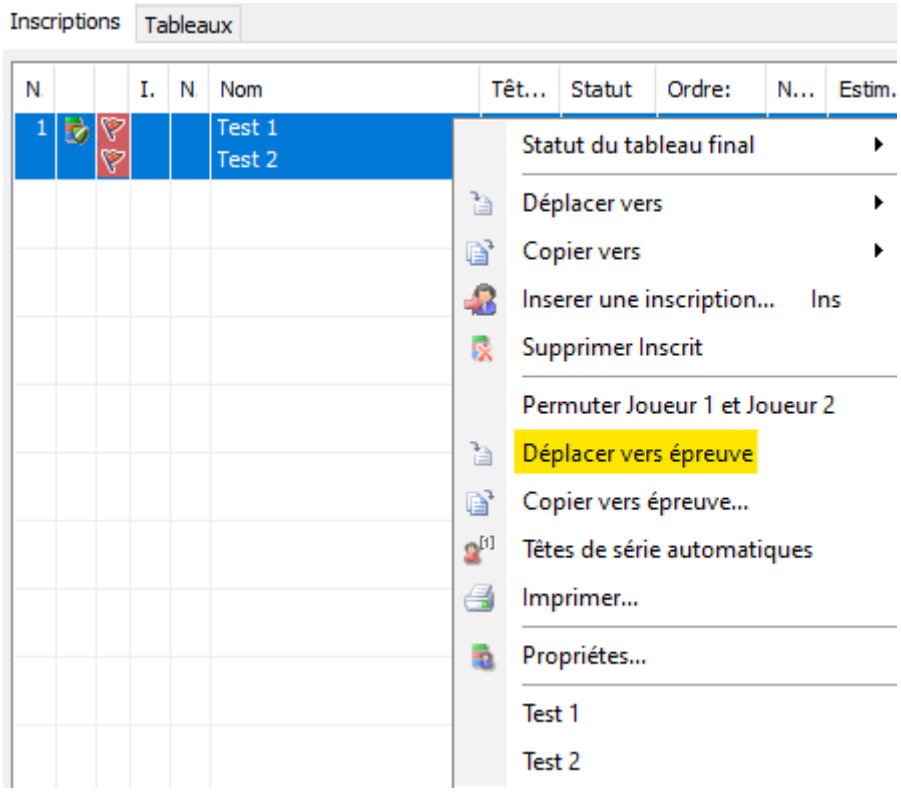
Exemple :

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.

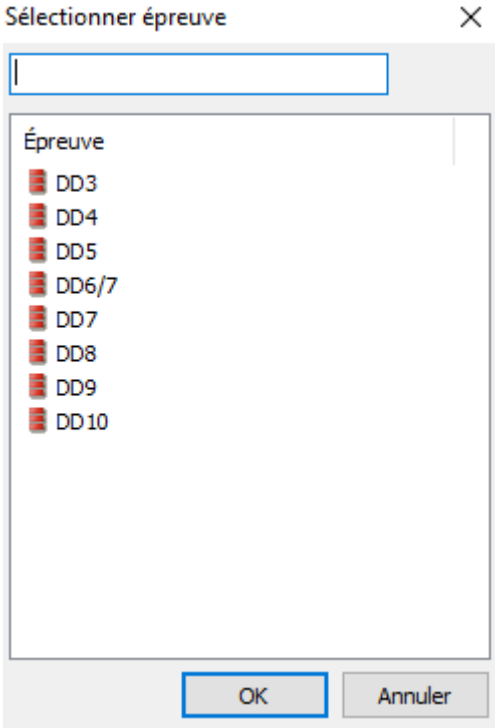
=> Le tableau 3 est donc incomplet. L'organisateur devra donc le fusionner avec le tableau 2. Il y aura donc 7 joueurs dans le tableau 2. Il ne faut pas demander d'accord aux joueurs

a. Encodage dans Badminton Tournament Software

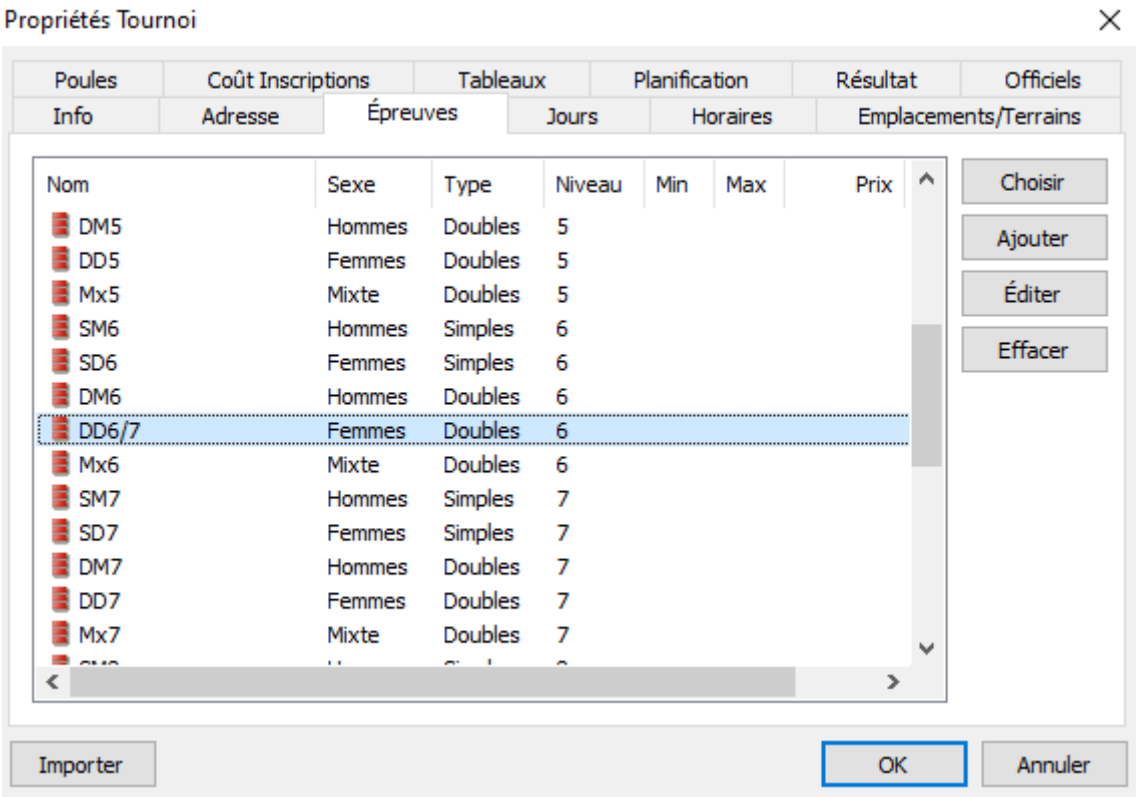
Allez dans « Tableau de Service » => Tableau principal => Sélectionnez la/les joueur(s) / paire(s) qui sont concernés par cette fusion => Déplacer vers épreuve => Sélectionnez le tableau dans lequel il(s)/elle(s) doi(ven)t aller



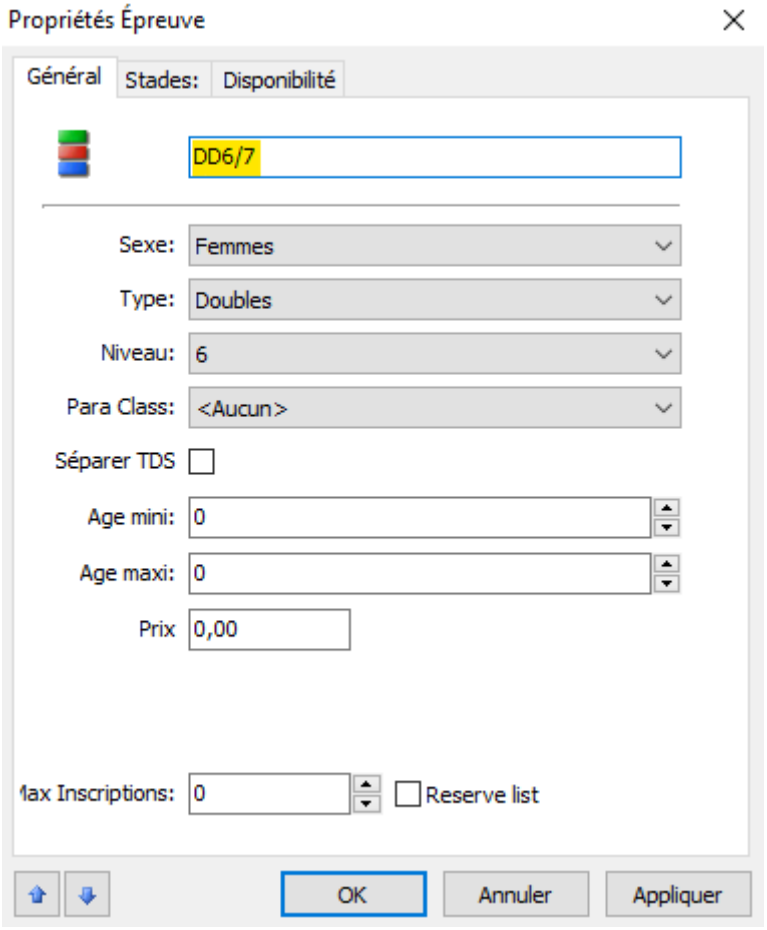
Il vous suffit de sélectionner le bon tableau :



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



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



B. Tableau en série incomplet

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

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

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

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

- soit l'annuler.

Exemples :

- 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 (pour autant que le(s) joueur(s) 7 ai(en)t marqué leur accord). S'il reste des joueurs dans le tableau initial :

- 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 tous leur accord.

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

- Tableau de DM 7/8 : 1 paire 7/7, une paire 7/9 et une paire 8/10 (3 paires = 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 la(les) paire(s) 7/7 et 7/9 volontaire(s) dans la série 5/6 si elle existe (pour autant que la(les) paire(s) 7/7 et 7/9 volontaire(s) ai(en)t marqué leur accord). S'il reste des joueurs dans le tableau initial :

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

- Jouer le tableau avec l'(les) éventuel(s) paire(s) 7/7 et 7/9 qui n'est (ne sont) pas monté(s) et la paire 8/10 s'ils marquent tous leur accord.

- Descendre la paire 8/10 dans le tableau DM9/10 si les paires 8/10 et toutes les paires du DM 9/10 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.

En ce qui concerne les doubles/mixtes, on tient compte du meilleure classement de la paire. Dans le cadre d'un Mx 3/4, les paires 3 sont 3/3, 3/4 ou 3/5 tandis que les paires 4 sont 4/4, 4/5 ou 4/6.

Exemple : Il y a 18 joueurs dans un tableau SM5/6 (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).

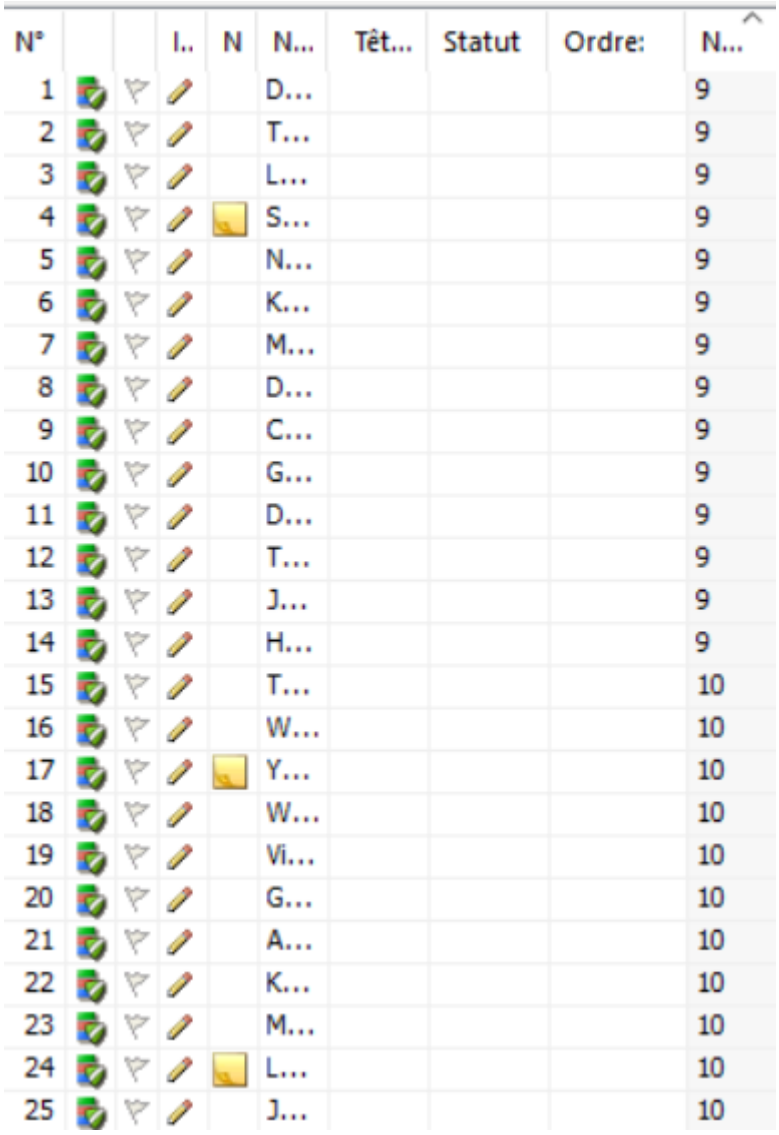
Exemple : Il y a 18 paires dans un tableau Mx 7/8 (3 paires 7/7, 2 paires 7/8, 3 paires 7/9, 4 paires 8/8, 3 paires 8/9 et 3 paires 8/10).

L'organisateur **doit** scinder ce tableau en un tableau Mx 7 (8 paires) et un tableau Mx 8 (10 paires).

a. Application dans Badminton Tournament Planner

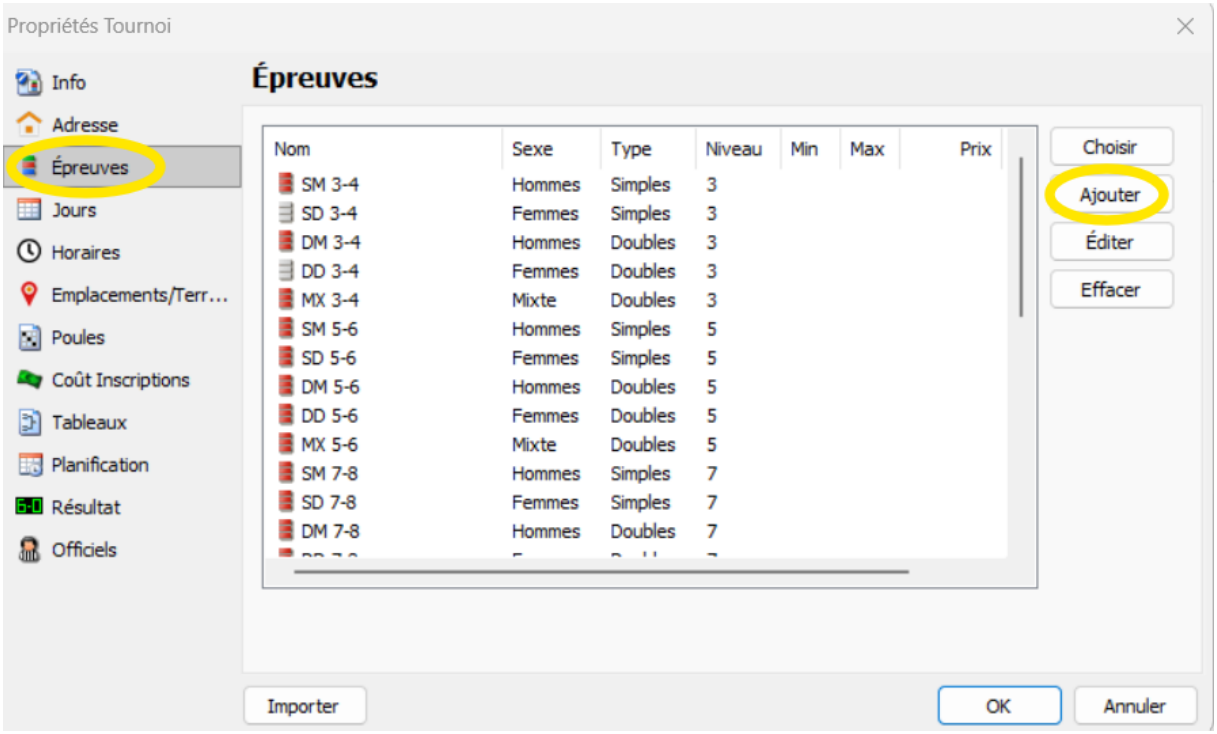
Exemple :

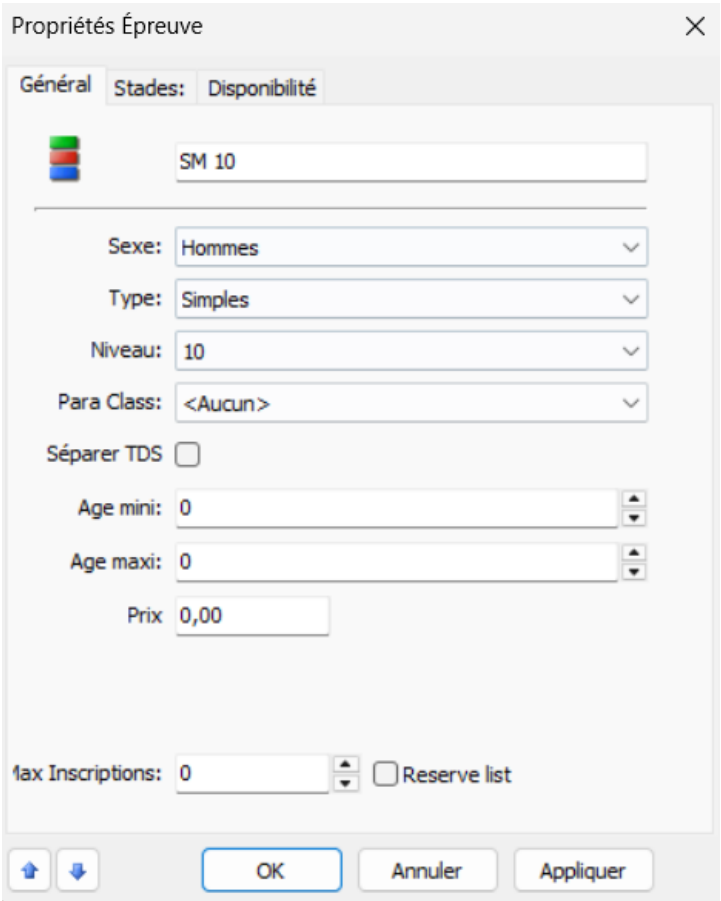
Dans le tableau de service du SM 9/10, vous voyez 14 joueurs « 9 » et 11 joueurs « 10 » :



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

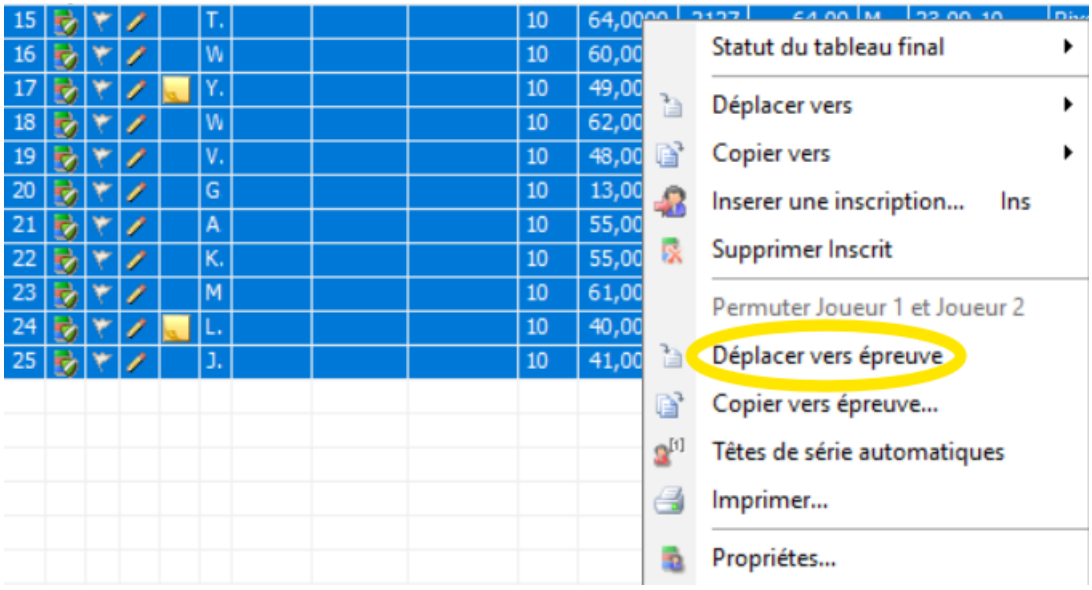




Puis vous double-cliquez sur la discipline SM 9-10 et vous modifiez le nom en SM 9.

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

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



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).

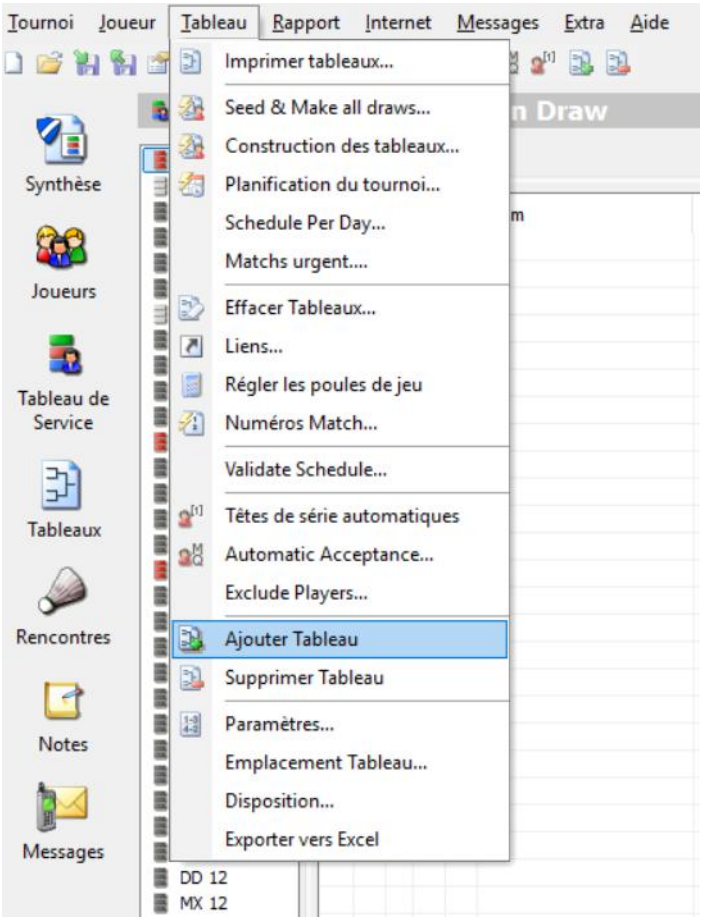
Cette option garantit que chaque joueurs/paires est assuré de jouer plusieurs matches.

A. Poule unique

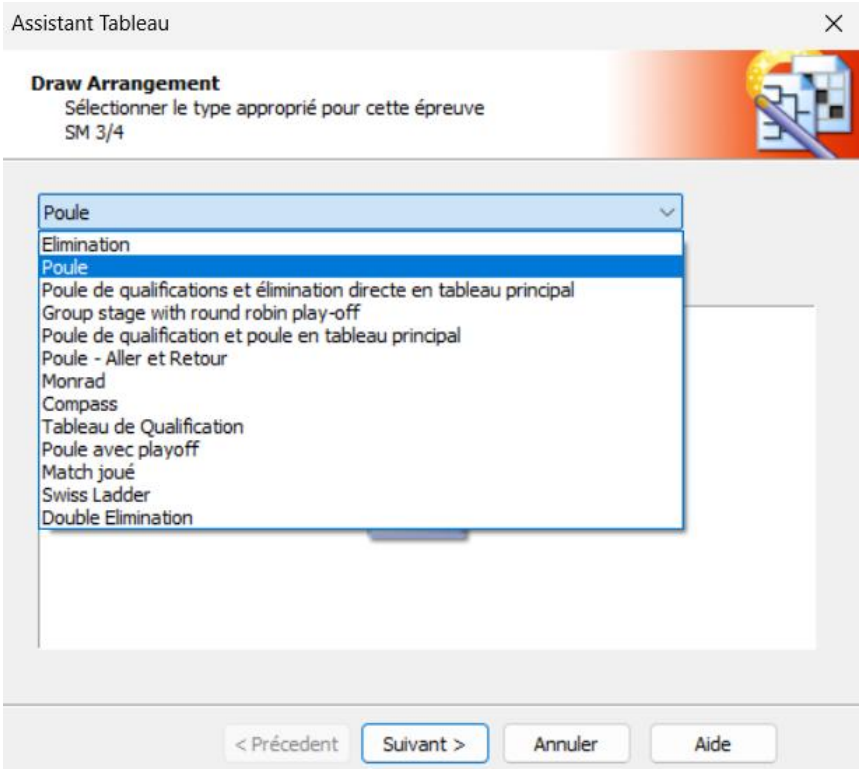
Cette formule peut être utilisée si vous avez 3/4/5/6 joueurs/paires :

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.

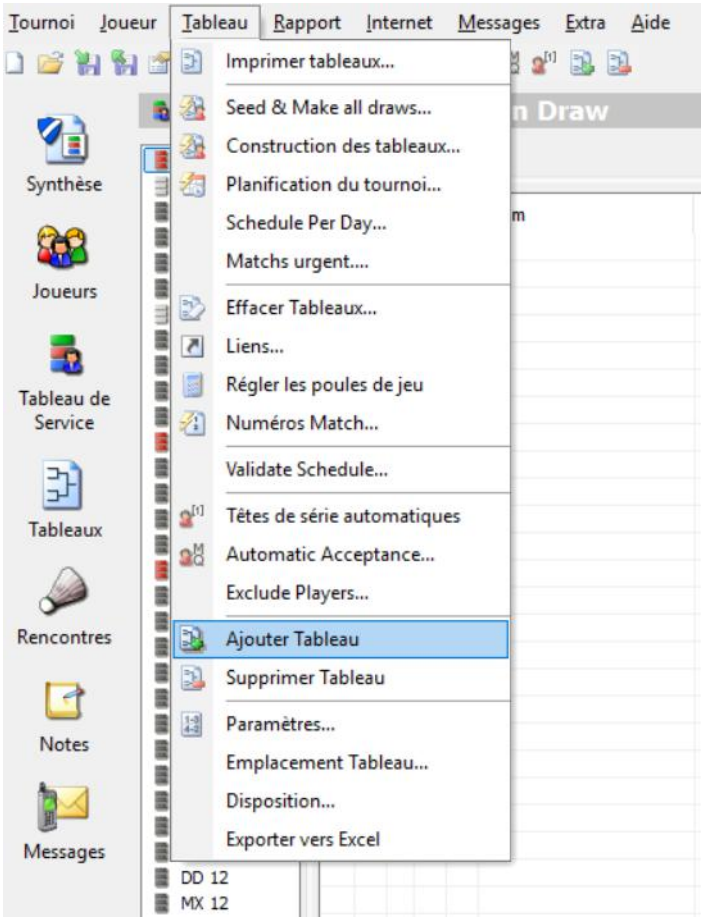
Cette formule peut être « difficile » à gérer lors du tableau final. En effet, la poule finale pourrait amener des conflits horaires.

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) :

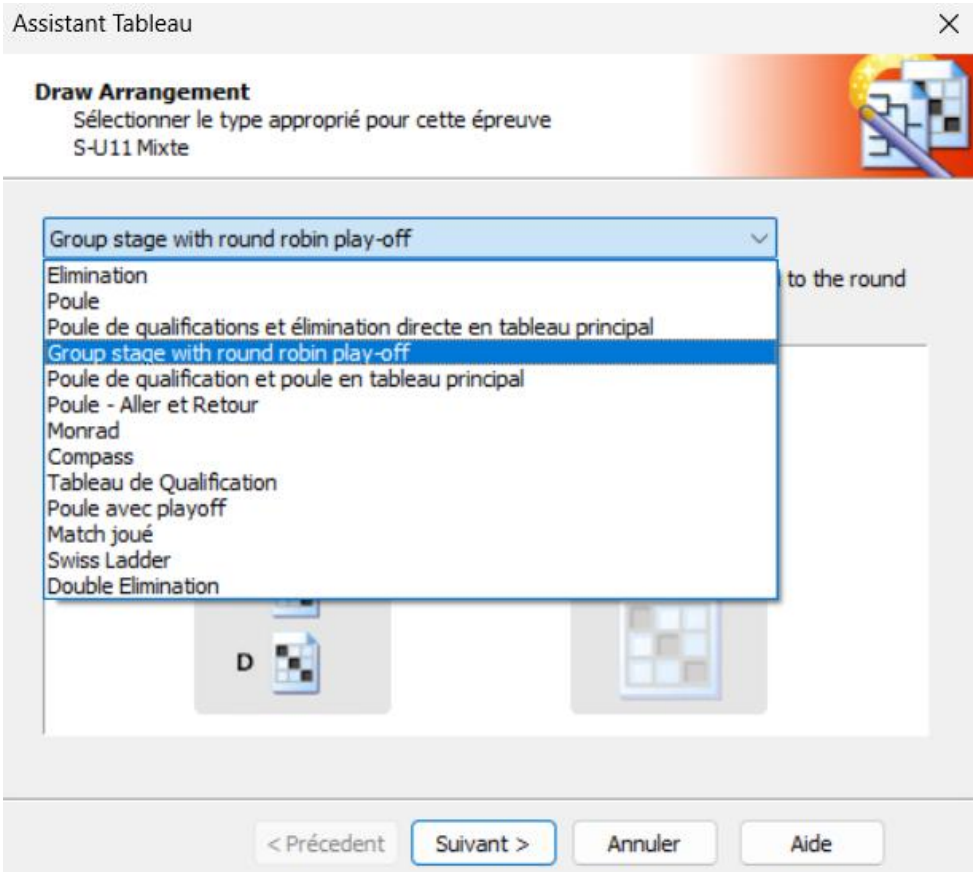
Nombre d'inscrits	Nombre de poules	Nombre de matchs de poules	Taille poule finale	Nombre Total de Matchs
9	3 poules de 3 + Poule finale de 3	9	3	12
10	2 poules de 3 + 1 poule de 4 + Poule finale de 3	12	3	15
11	2 poules de 4 + 1 poule de 3 + Poule finale de 3	15	3	18
12	3 poules de 4 + Poule finale de 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)

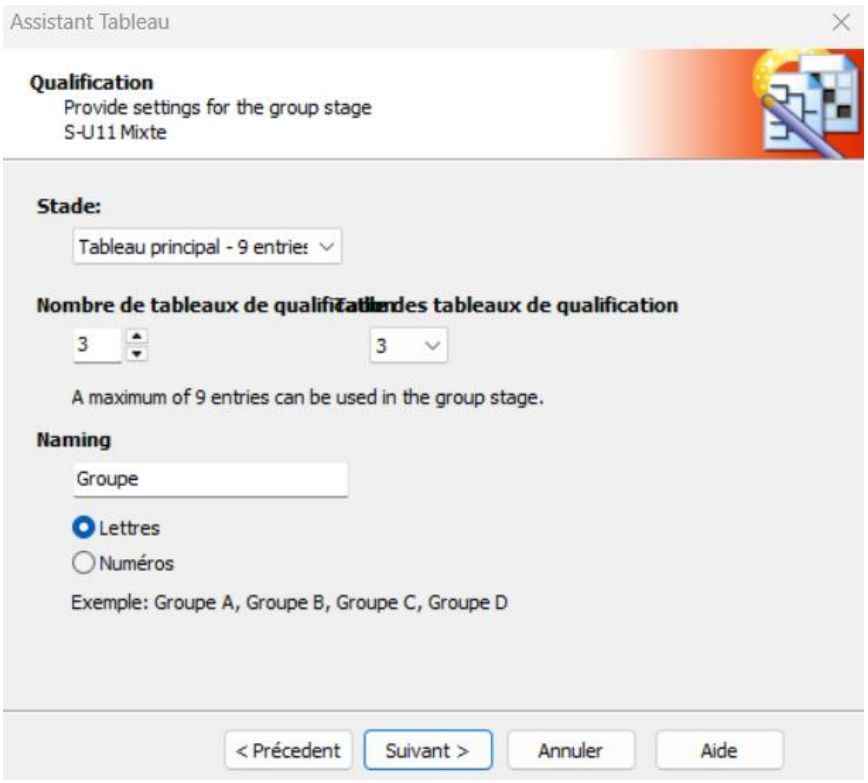
- Cliquez sur « Tableau » => Ajouter tableau



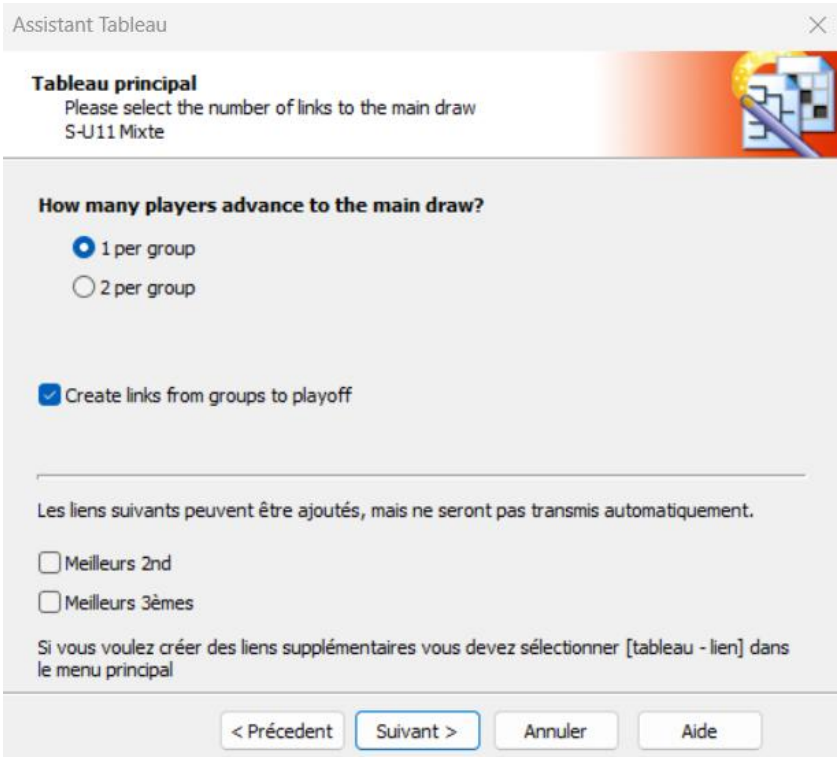
- Sélectionnez « Group stage with round robin play-off » puis Suivant :



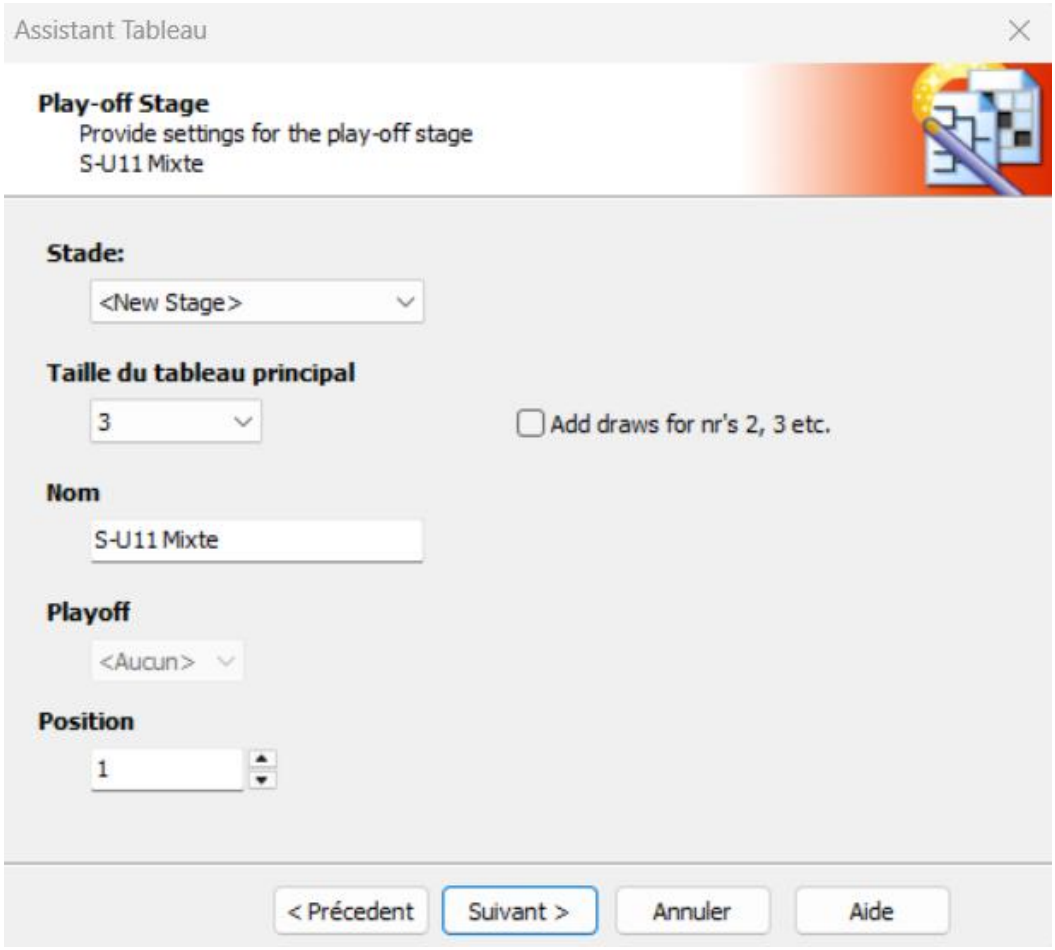
Vous devrez ensuite sélectionner le nombre de tableaux de qualifications et le nombre de joueur par tableau de qualification (par exemple 3 poules de 3 = 9 joueurs/paires) :



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



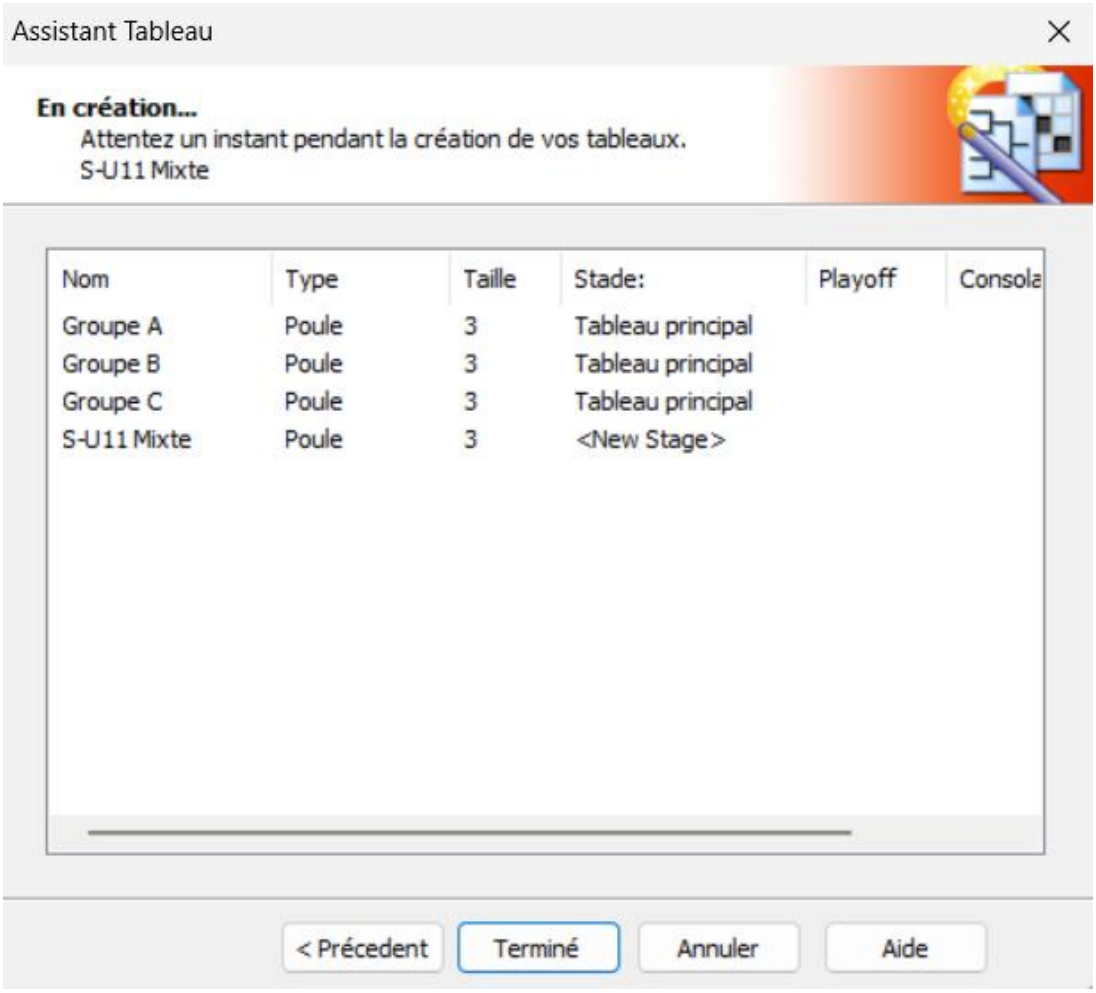
Vous indiquez ensuite la taille du tableau principal (par exemple : 3 joueurs/paires)



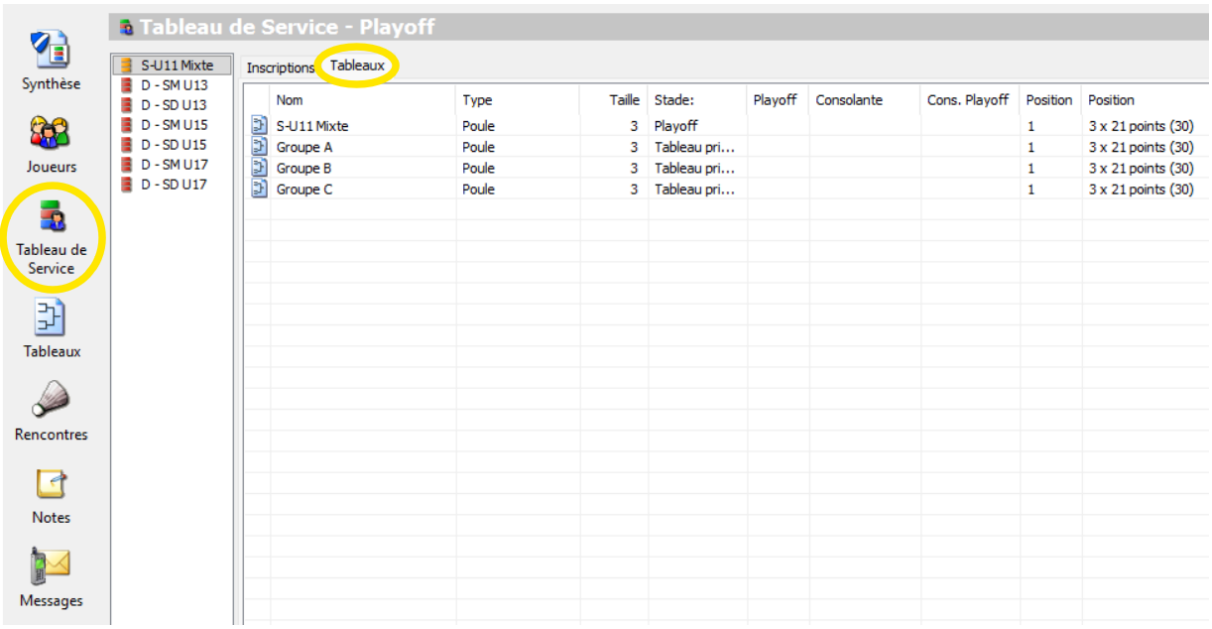
L'option « Add draws for nr's 2, 3 etc. permet d'ajouter des poules pour jouer toutes les positions. Dans l'exemple repris ci-dessus, le programme va ainsi ajouter une poule pour jouer les positions 4 à 6 et une poule pour jouer les positions 7 à 9 (en plus de la poule finale pour les positions 1 à 3)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

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 :



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 :



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.

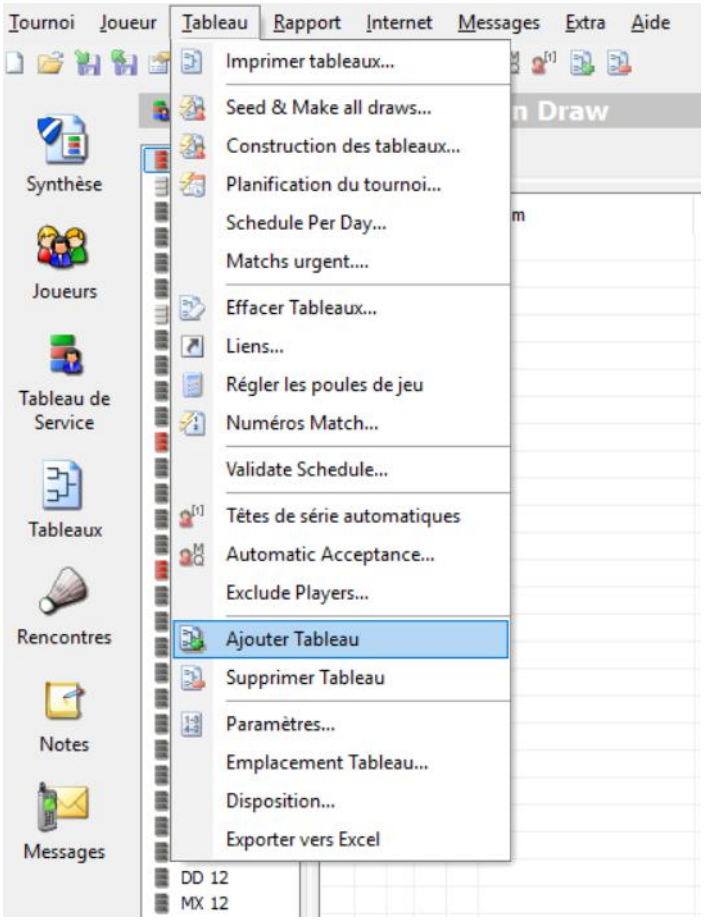
Des variations sont possibles concernant le nombre et la taille des poules de départ pour une taille générale donnée. Les configurations suivantes pour les tableaux en poules sont possibles pour des tableaux de 6 à 16 inscrits (liste non-exhaustive) :

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 2ème)	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 2ème)	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 2ème)	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 2ème)	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

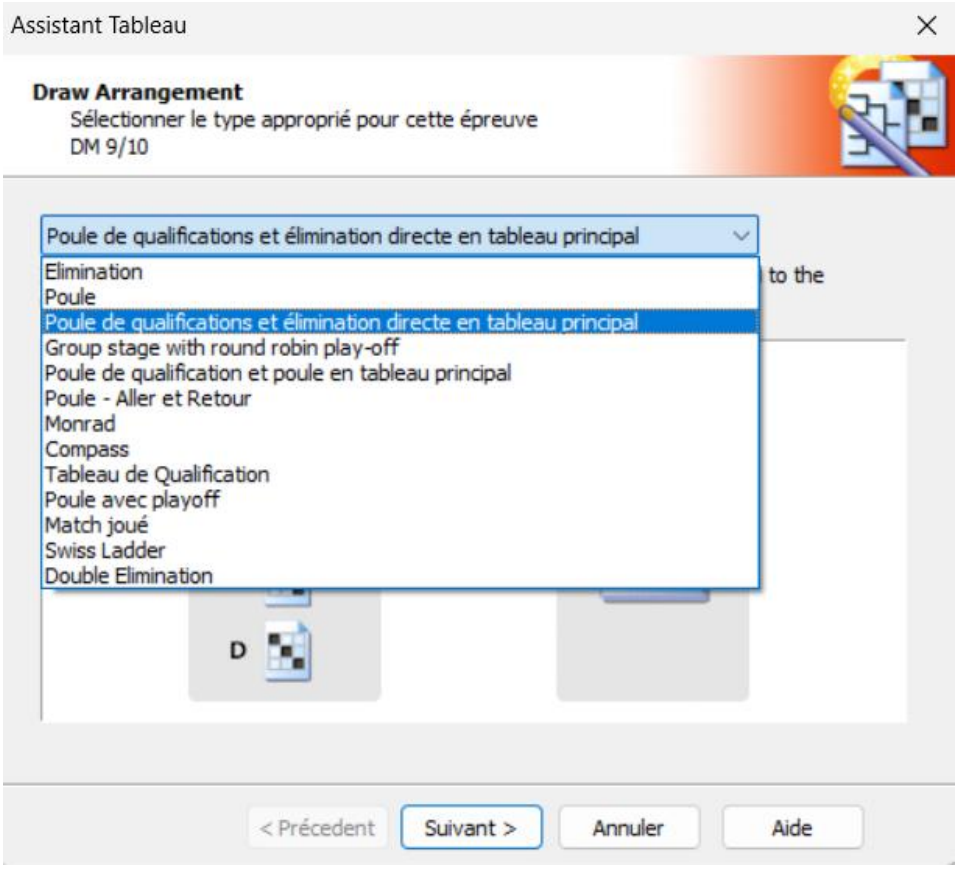
13	3 poules de 3 et 1 poule de 4 + demi-finales & finale	15	3	18
14	2 poules de 3 et 2 poules de 4 + demi-finales & finale	18	3	21
15	1 poule de 3 et 3 poules de 4 + demi-finales & finale	21	3	24
16	4 poules de 4 + demi-finales & finale	24	3	27

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

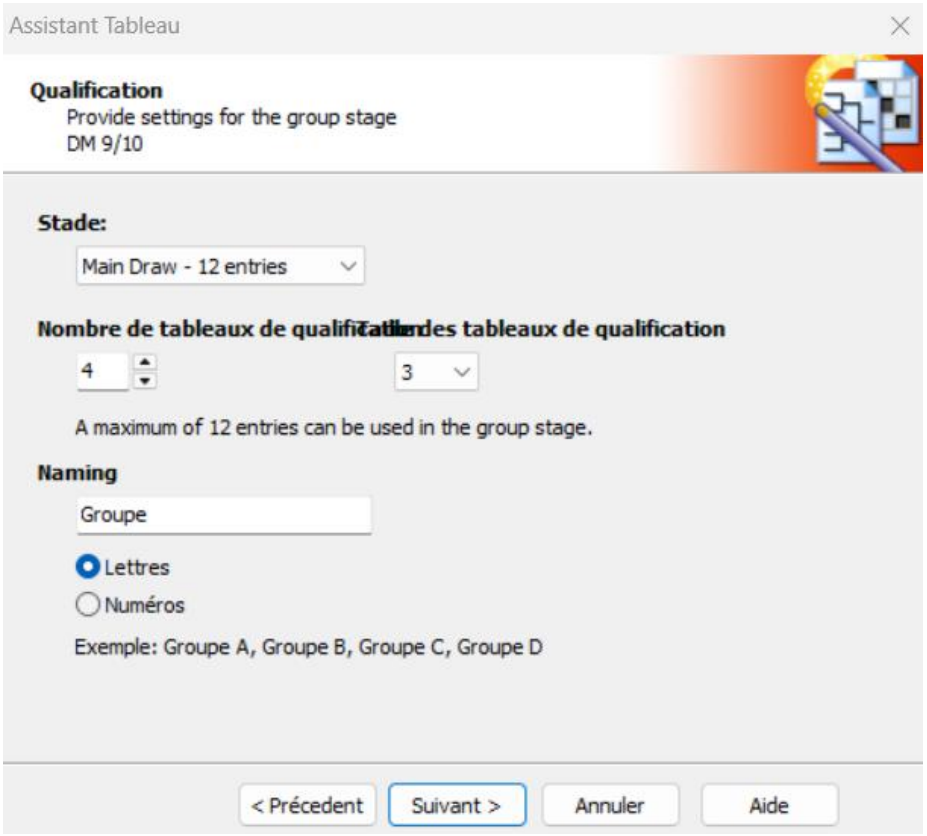
- Cliquez sur « Tableau » => Ajouter tableau



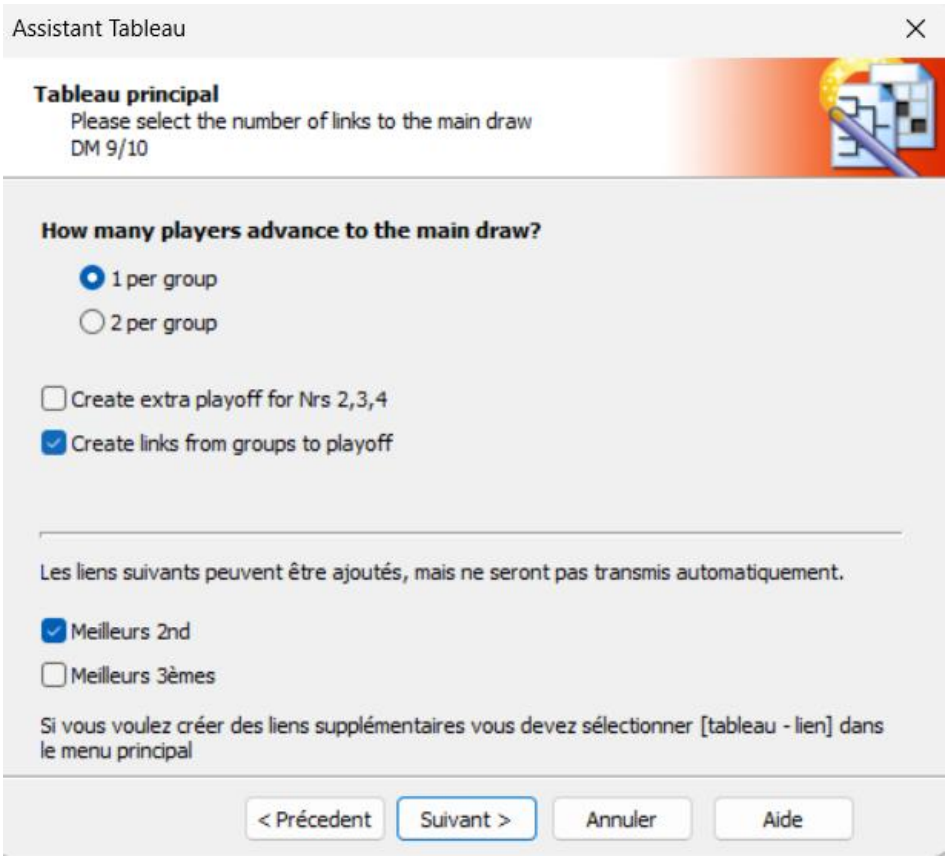
- Sélectionnez « Poule de qualifications et élimination directe en tableau principal » puis Suivant :



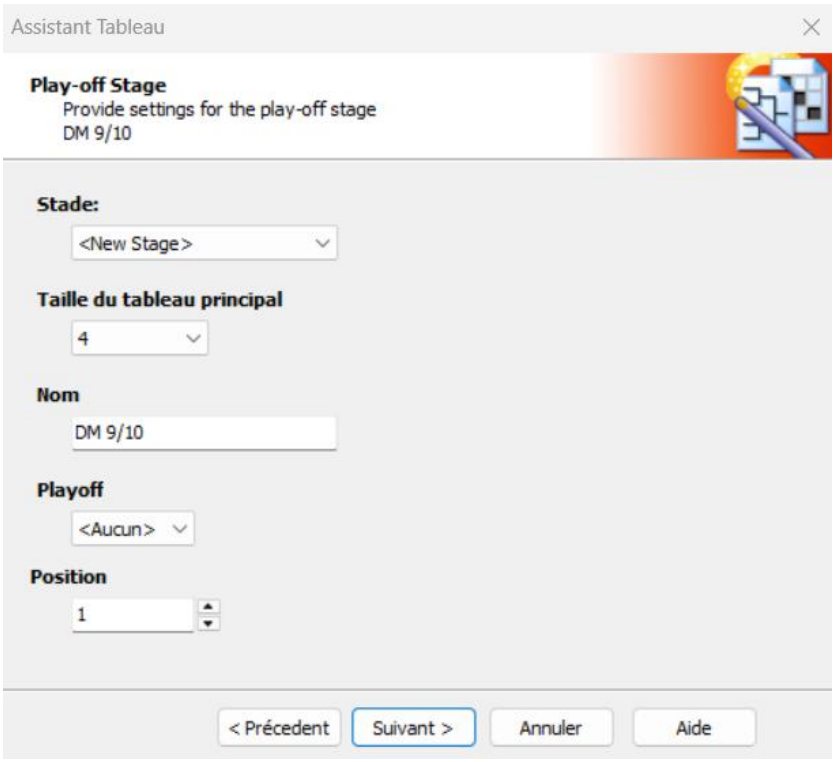
Vous devrez ensuite sélectionner le nombre de tableaux de qualifications et le nombre de joueur par tableau de qualification (par exemple 4 poules de 3 = 12 joueurs/paires) :



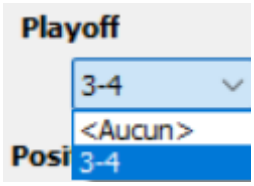
Vous pouvez ensuite indiquer le nombre de joueurs qui seront qualifiés pour le tableau principal. Vous pouvez aussi indiquer si le(s) meilleur(s) 2ème ou 3ème peut également être qualifié (par exemple le 1er de chaque groupe + le meilleur 2ème) :



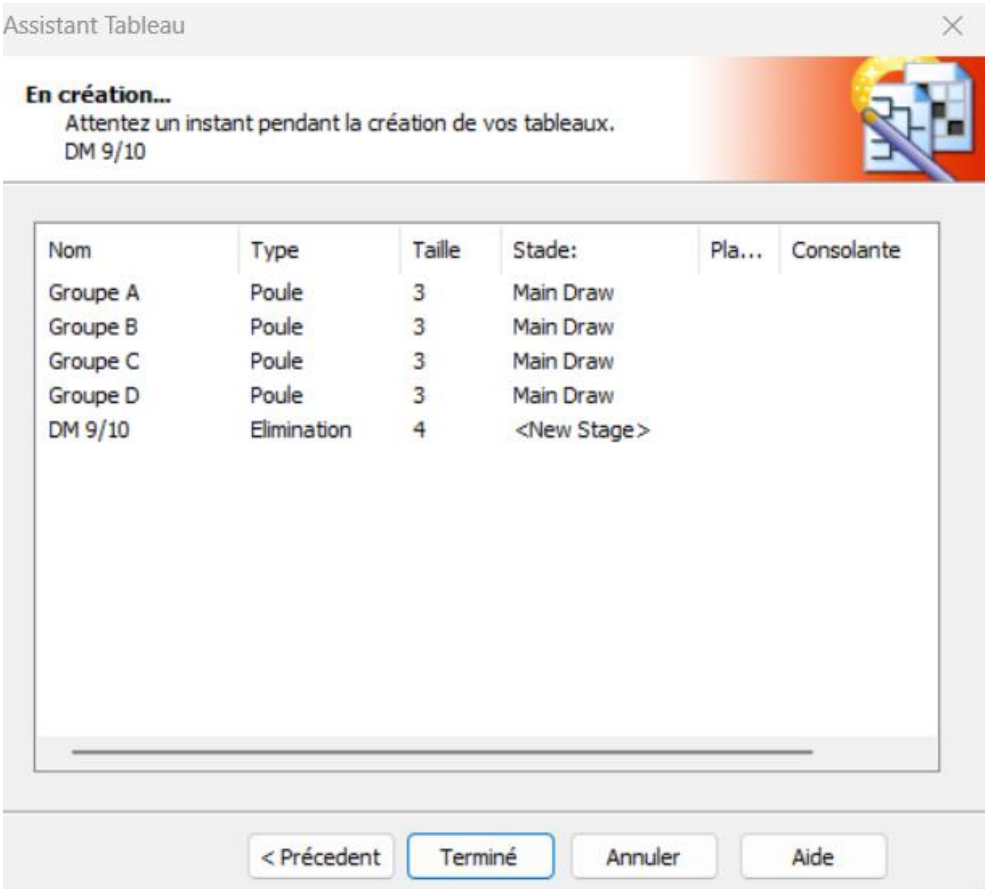
Vous indiquez ensuite la taille du tableau principal (par exemple : 4 joueurs/paires)



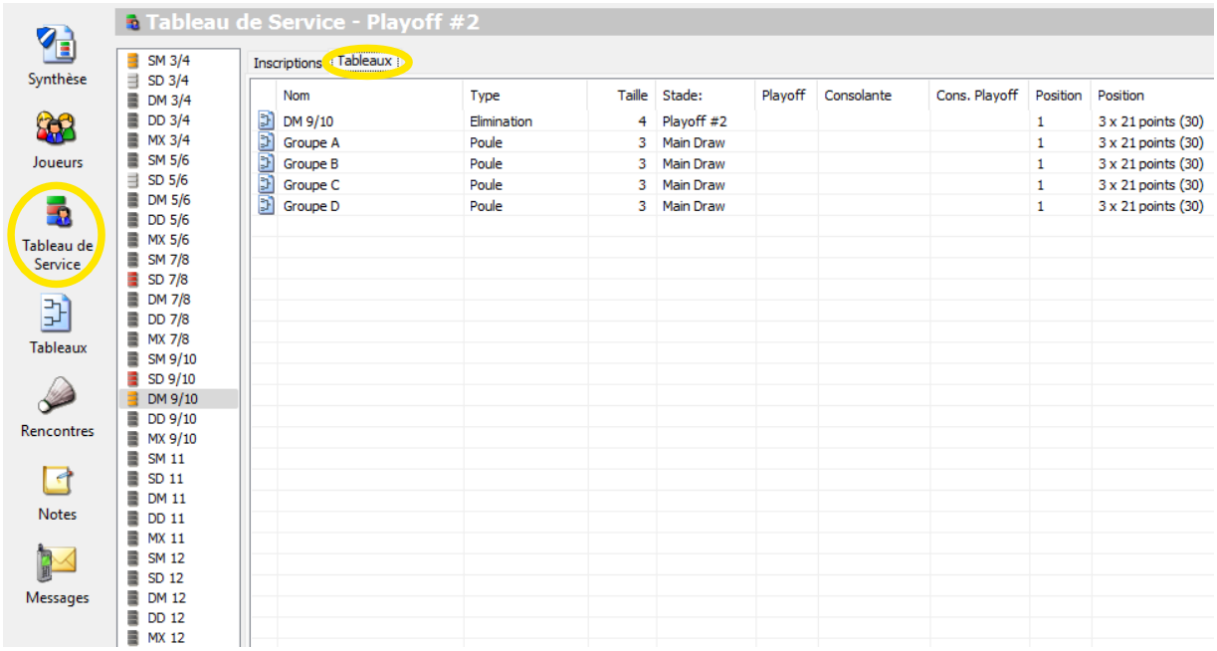
L'option « Playoff » vous permet, par exemple, d'ajouter une rencontre entre les deux perdants des demi-finales (pour la place 3/4) :



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



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 :



D. Ordre des matches

L'ordre des matches doit tenir compte de :

- 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.
- Si des têtes de série sont reprises dans une poule, elles doivent se rencontrer au dernier tour. En cas de nombre impair de participants, elles sont libres au premier tour.

Tournament Software ne tient pas compte de cela. Vous avez donc deux possibilités :

- Faire vos horaires en tenant compte de ces règles
- Modifier la place des joueurs dans la poule. Il n'est pas question de modifier le tirage au sort mais de placer les joueurs d'une même poule pour faire en sorte de respecter les règles

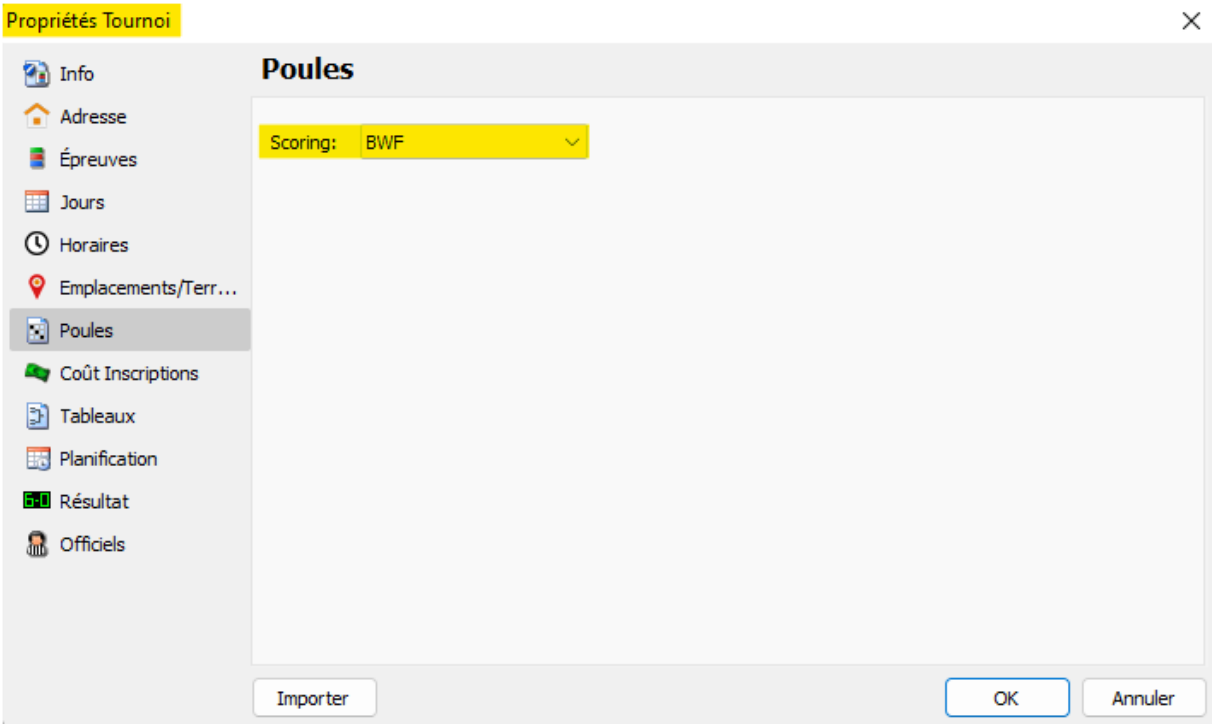
Pour cela, vous allez dans les tableaux concernés, vous cliquez sur « Delete » sur les deux noms à inverser puis vous ouble-cliquez sur la place où les joueurs doivent être.

E. Sortie de poules

- Intro :

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

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



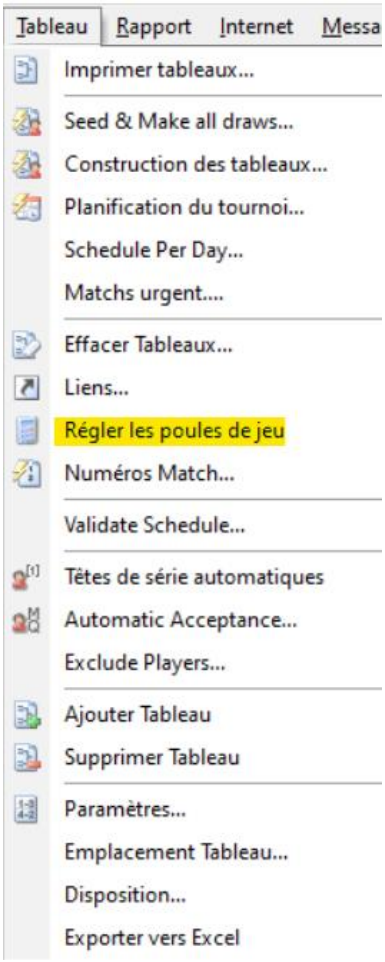
Cette configuration correspond aux informations indiquées dans les règlements :

4. Poule américaine - Article 212 : Principe

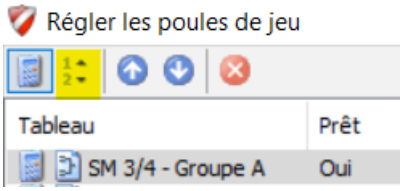
FRBB 5. Le classement d'une poule est établi en tenant compte successivement des critères suivants : a. le classement d'une poule est établi sur base du nombre de matchs gagnés.
b. si deux joueurs/paires ont remporté le même nombre de matchs, le vainqueur du match disputé entre eux sera classé le plus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

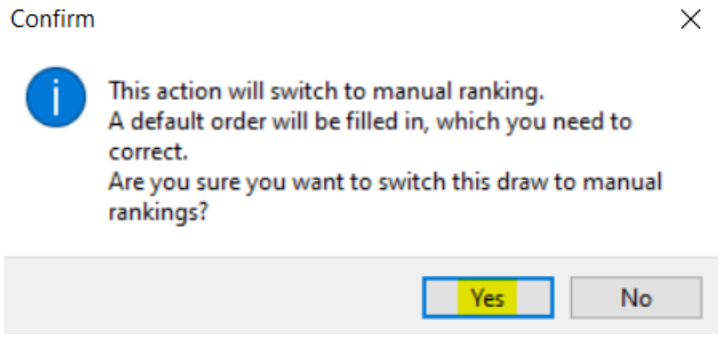
- <u>Solutions en cas de problème dans le calcul des poules :</u>

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

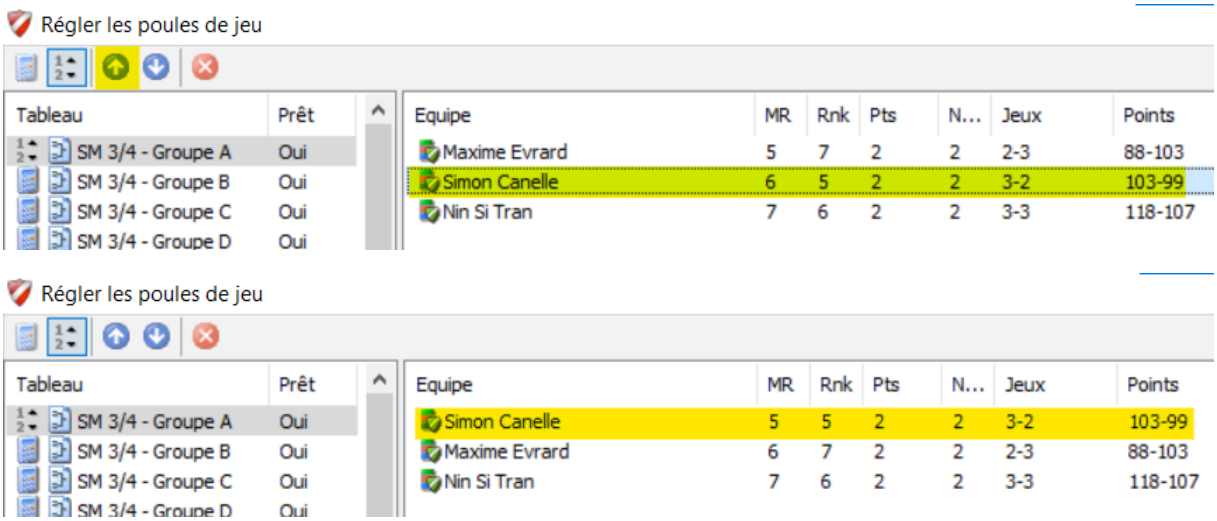


B) Vous pouvez choisir pour chaque poule si le calcul de fait automatiquement ou manuellement. Si vous vous rendez compte que le calcul effectué par le logiciel n'est pas correct, sélectionnez manuel et modifier l'ordre de la poule :



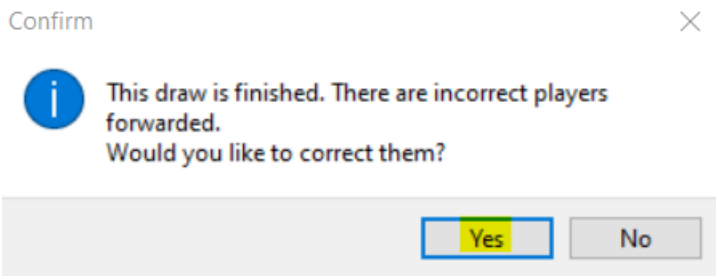


C) Vous pouvez maintenant régler manuellement l'ordre : cliquez sur le nom du joueur qui n'est pas à la bonne position puis cliquez sur la flèche du haut ou du bas :



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

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



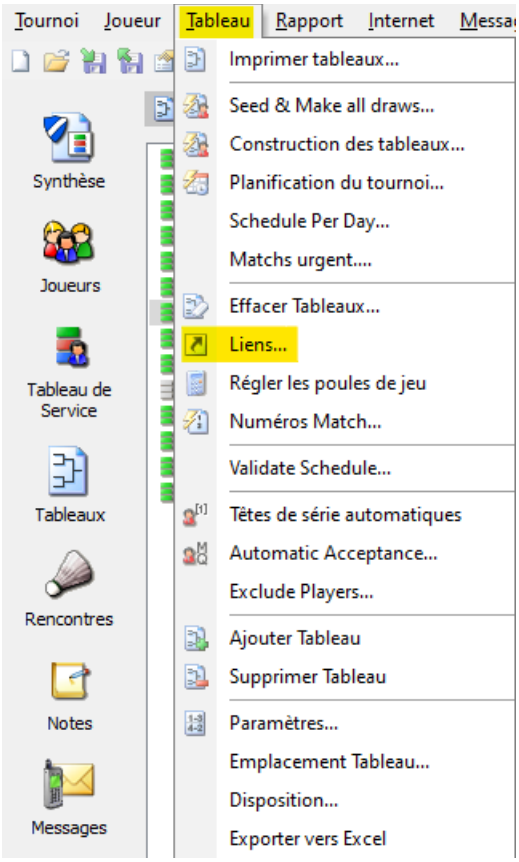
F. Liens dans les tableaux

- 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 4ème joueur :

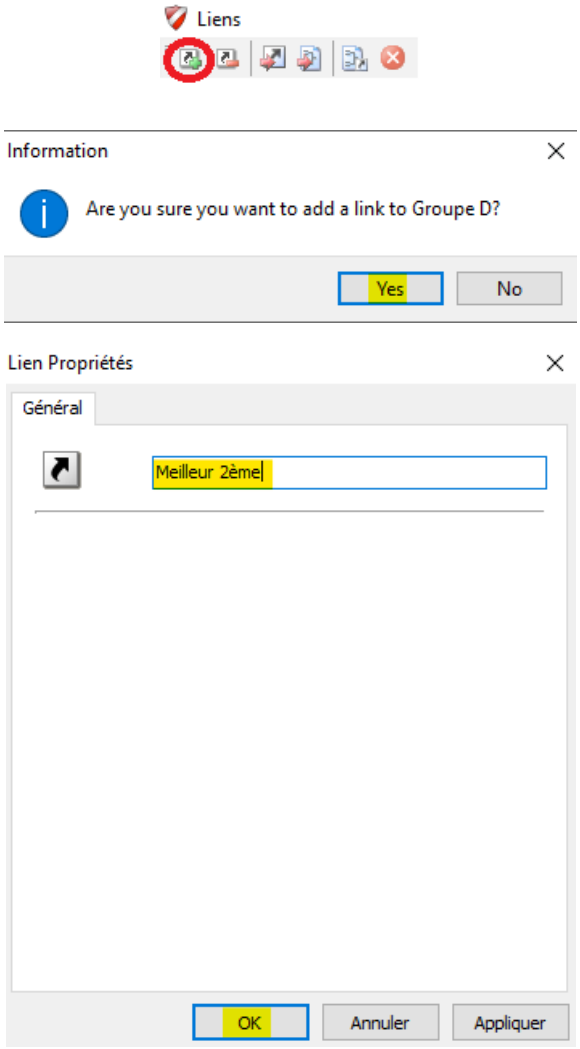
	Licence ID	Pr	Club	Demi-finale
1				Groupe A #1
2				Bye 1
3				Groupe C #1
4				Groupe B #1

- Solution :

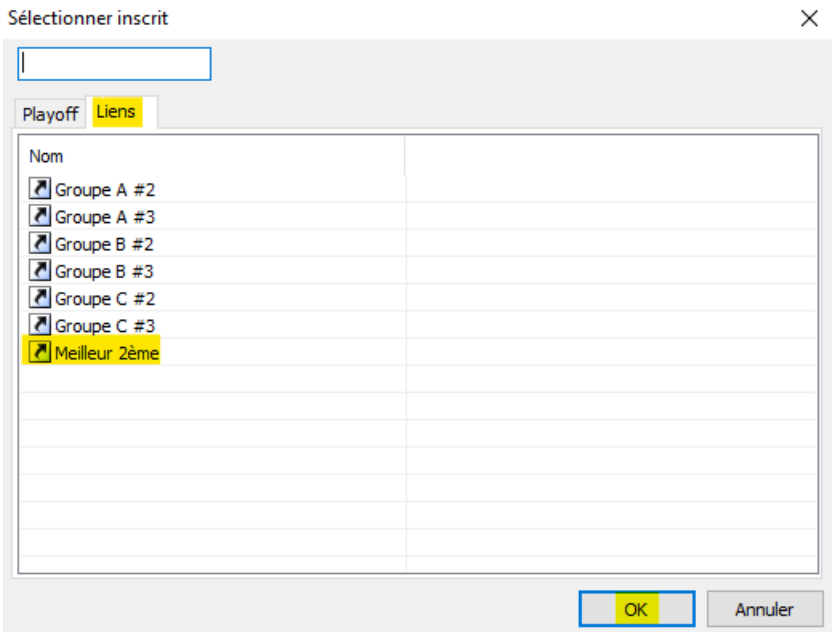
Cliquez sur « Tableau » => Liens :



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



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

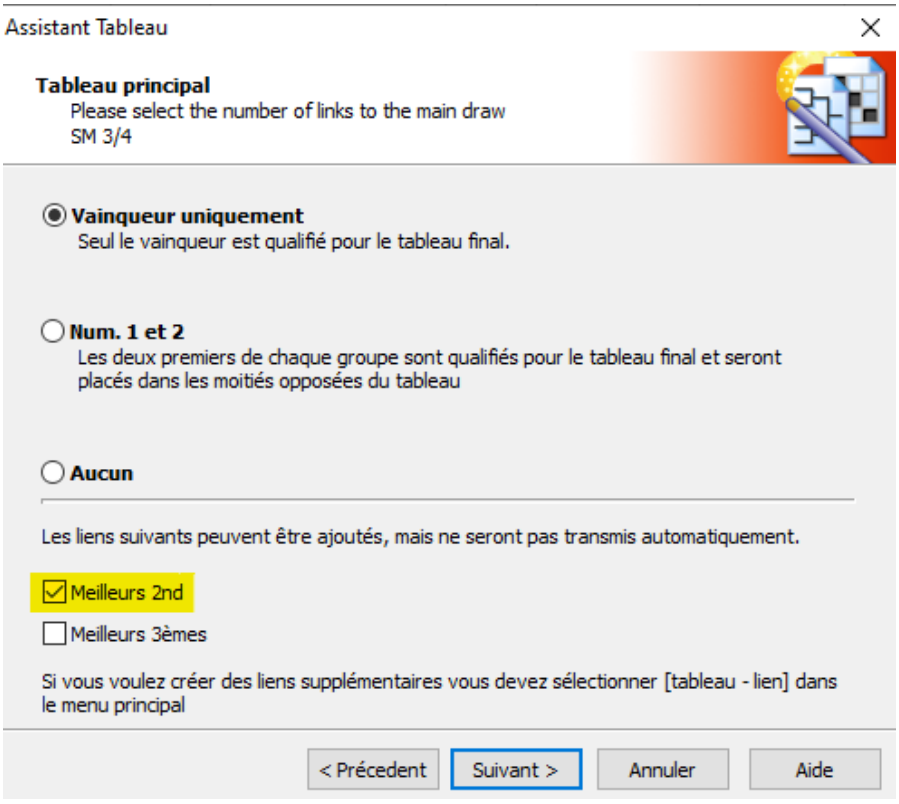


Vous pourrez ainsi planifier ce match.

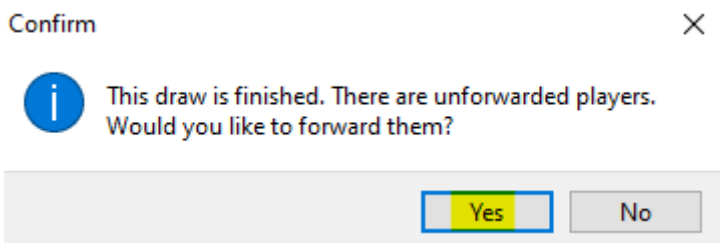
ATTENTION : Le lien n'est malheureusement pas automatique. Je vous invite donc à regarder les deux points qui suivent (Meilleur deuxième dans une poule et Sortie de poules)

G. 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

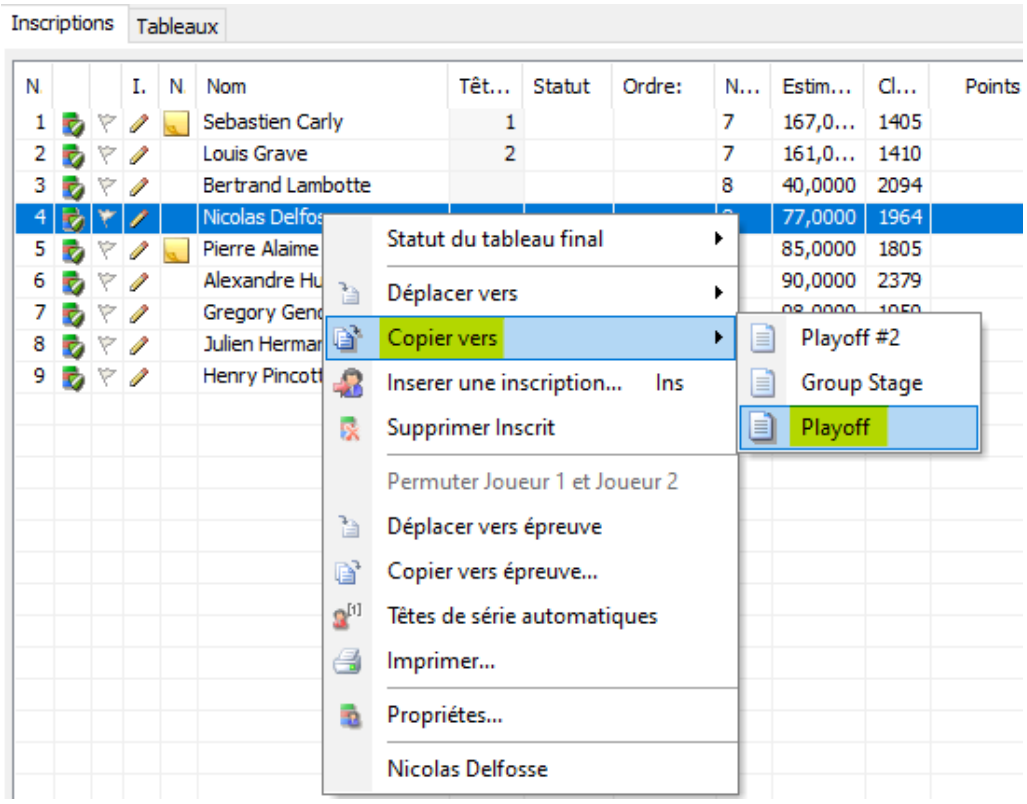


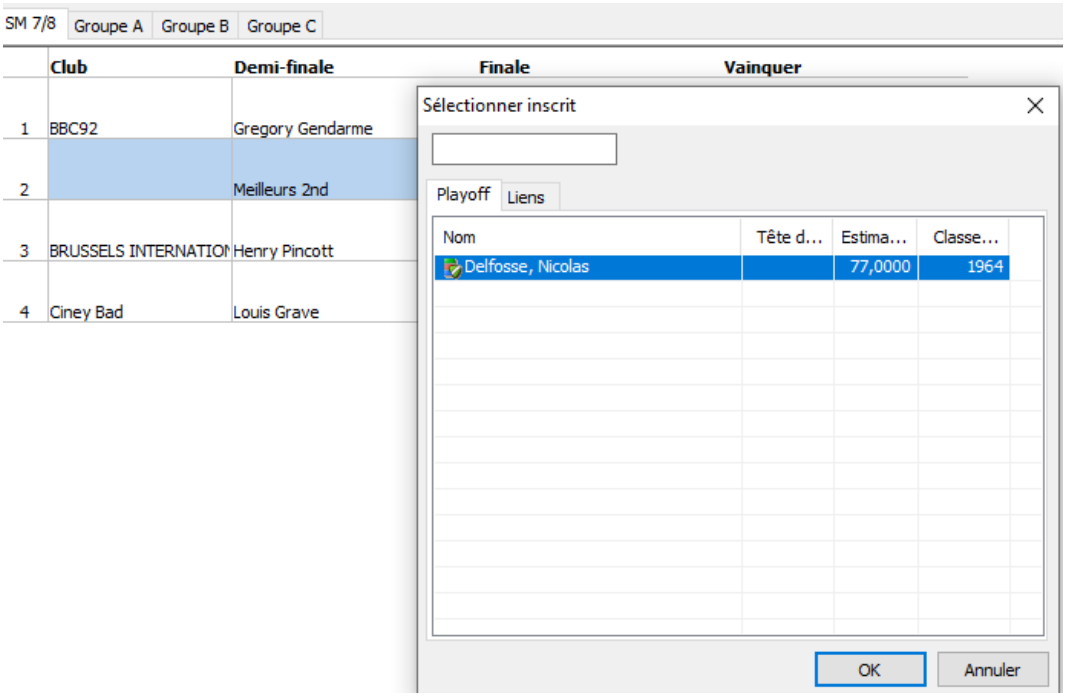
Mais le meilleur deuxième n'est pas envoyé automatiquement.

- 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





H. 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.

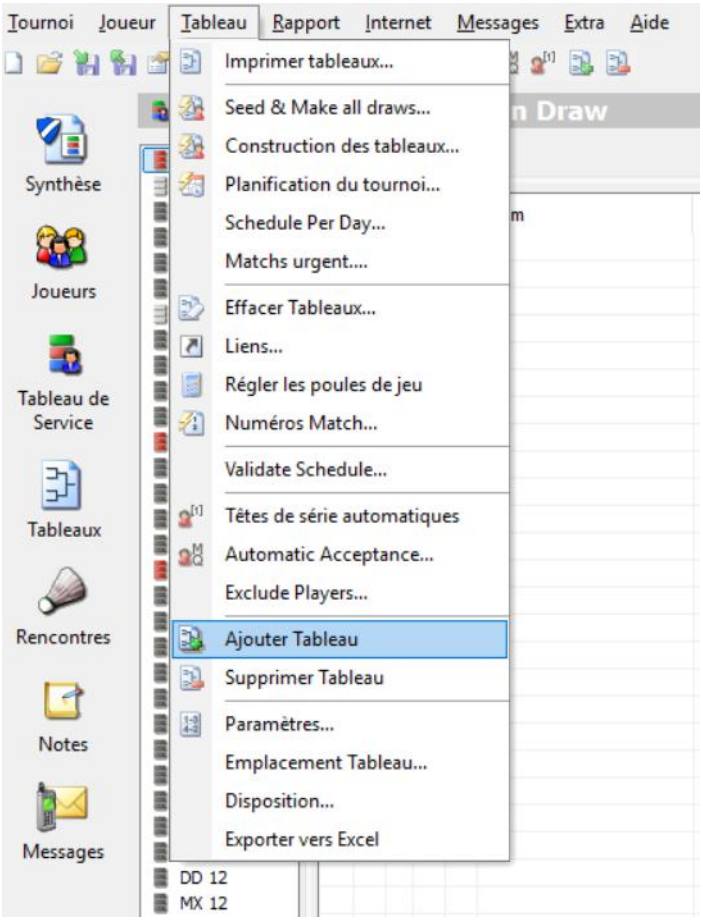
C'est le plus « efficace » en termes de temps.

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 :

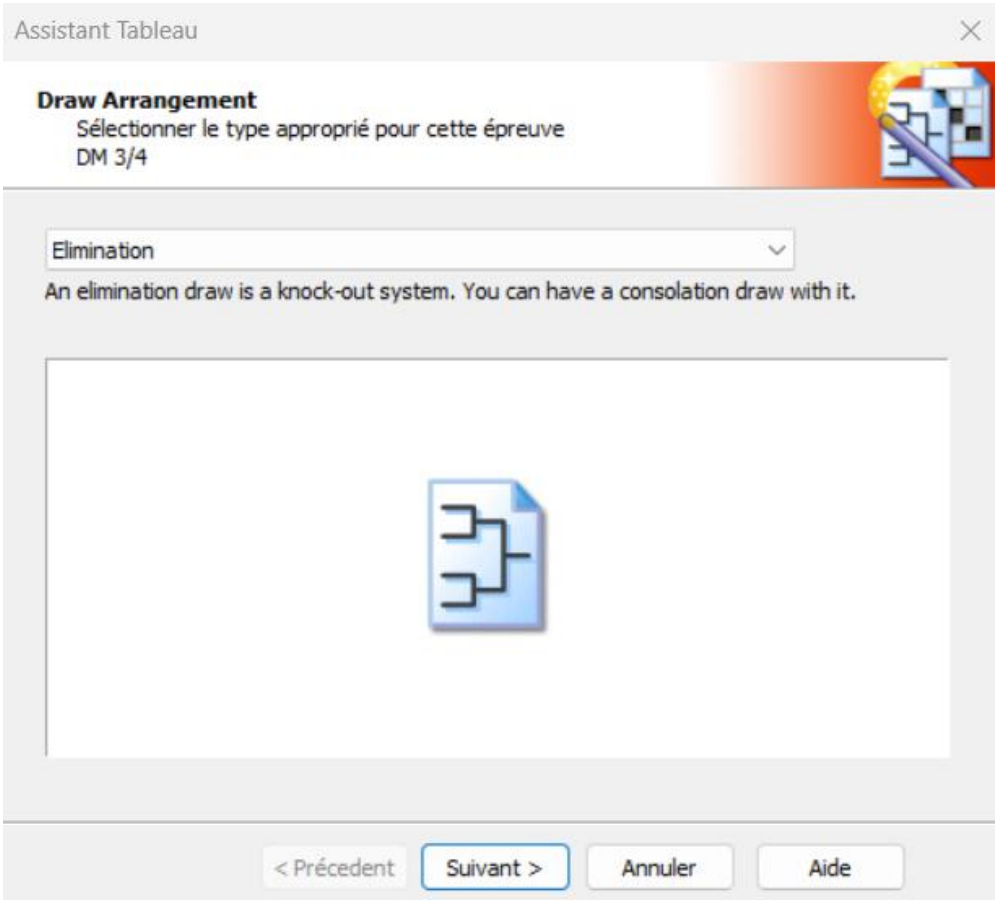
Nombre total de matchs = Nombre d'inscrits – 1

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 1er tour).*

18. Tableau de consolation

A. Principes

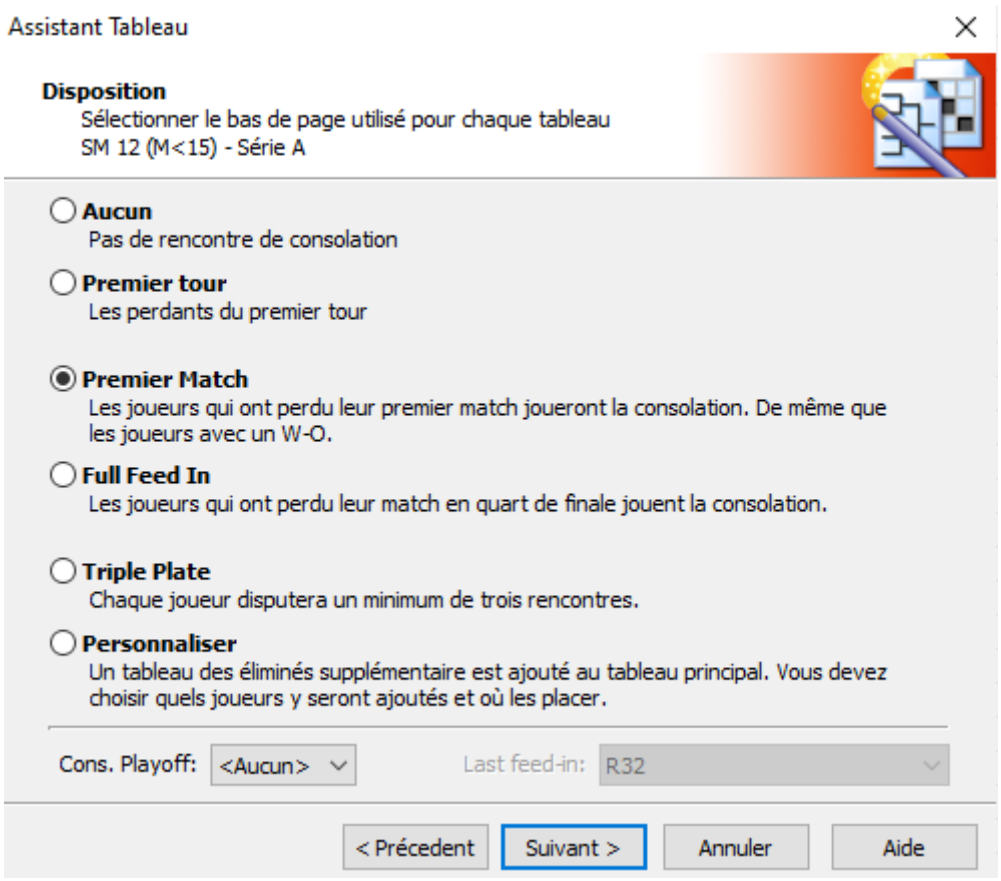
- Chaque joueur d'un tableau principal (« main draw ») qui perd son premier match est versé dans le tableau de consolation correspondant

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

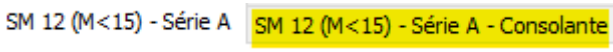
B. Création dans Badminton Tournament Planner

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



C. Informations complémentaires

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



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



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

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

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

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

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

Tableau principal

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

	Club	Round 1	Quarts de finale	Demi-finale
1	RBC VERVIERS	**Maxime Denoel [1]**	**Maxime Denoel [1]**	
2		Bye 1		
3	BC Waremme asbl	Bastien Geurts		Constantin Peters 21-19 21-19
4	NBC Huy asbl	Constantin Peters	Constantin Peters 21-19 21-19	
5	Ciney Bad	Adrien Demaret		
6	NBC Huy asbl	Noa Merenne	Noa Merenne 21-19 21-19	
7	Grâce BC asbl	Raphael Chan-Marchal		Baptiste Lepage 21-19 21-19
8	BC Hesbignon	Baptiste Lepage	Baptiste Lepage 21-19 21-19	
9	MsM BC Asbl	Stéphane Schrevens		
10	BCN	Joel Rauw	Joel Rauw 21-19 21-19	
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		
14	BC Hesbignon	Axel Delsemme	Axel Delsemme 21-19 21-19	
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	

Tableau Consolation

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

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

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

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

Tableau principal

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

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

Tableau Consolation

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

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

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

D. Horaires

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

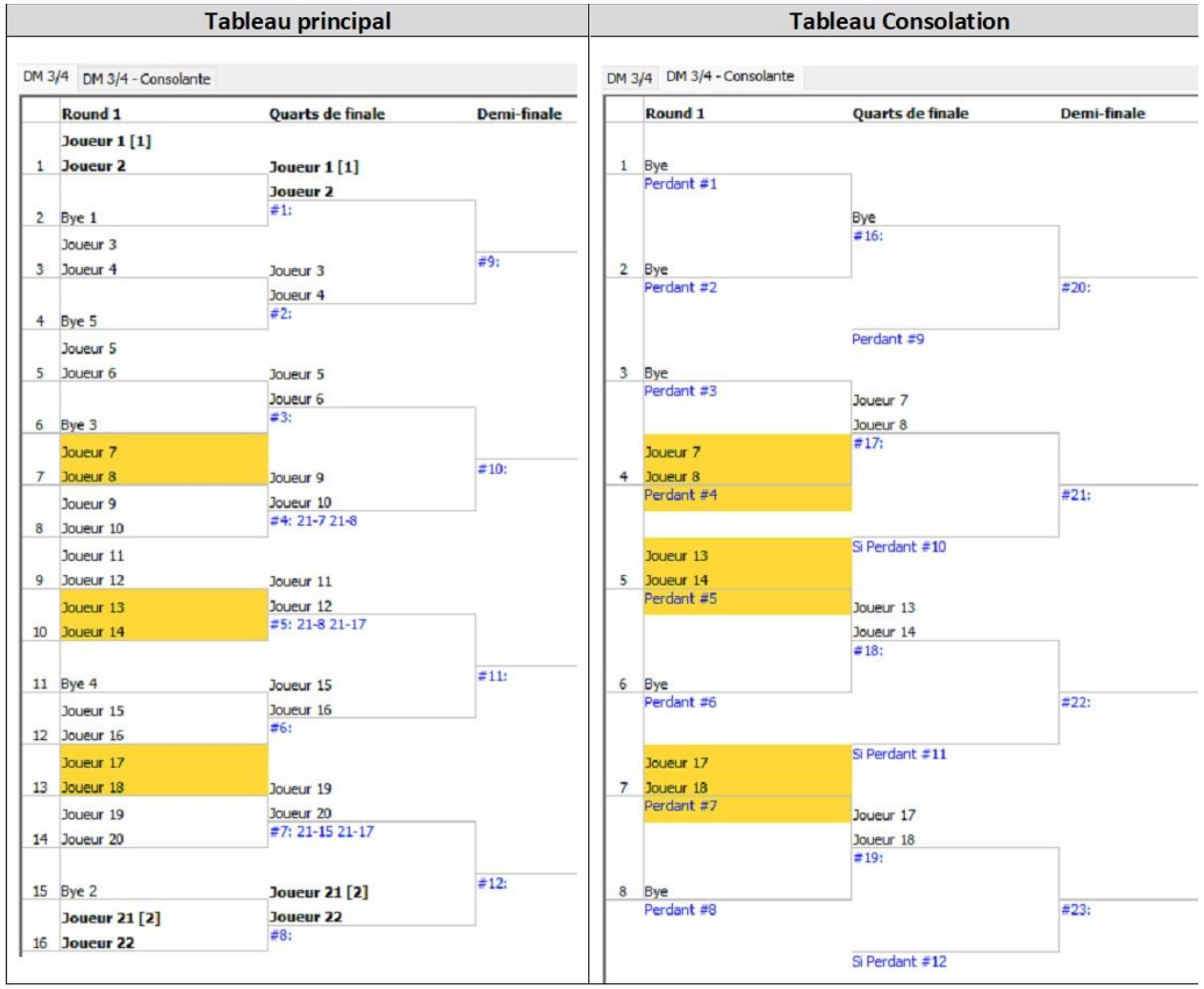
Remarques

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

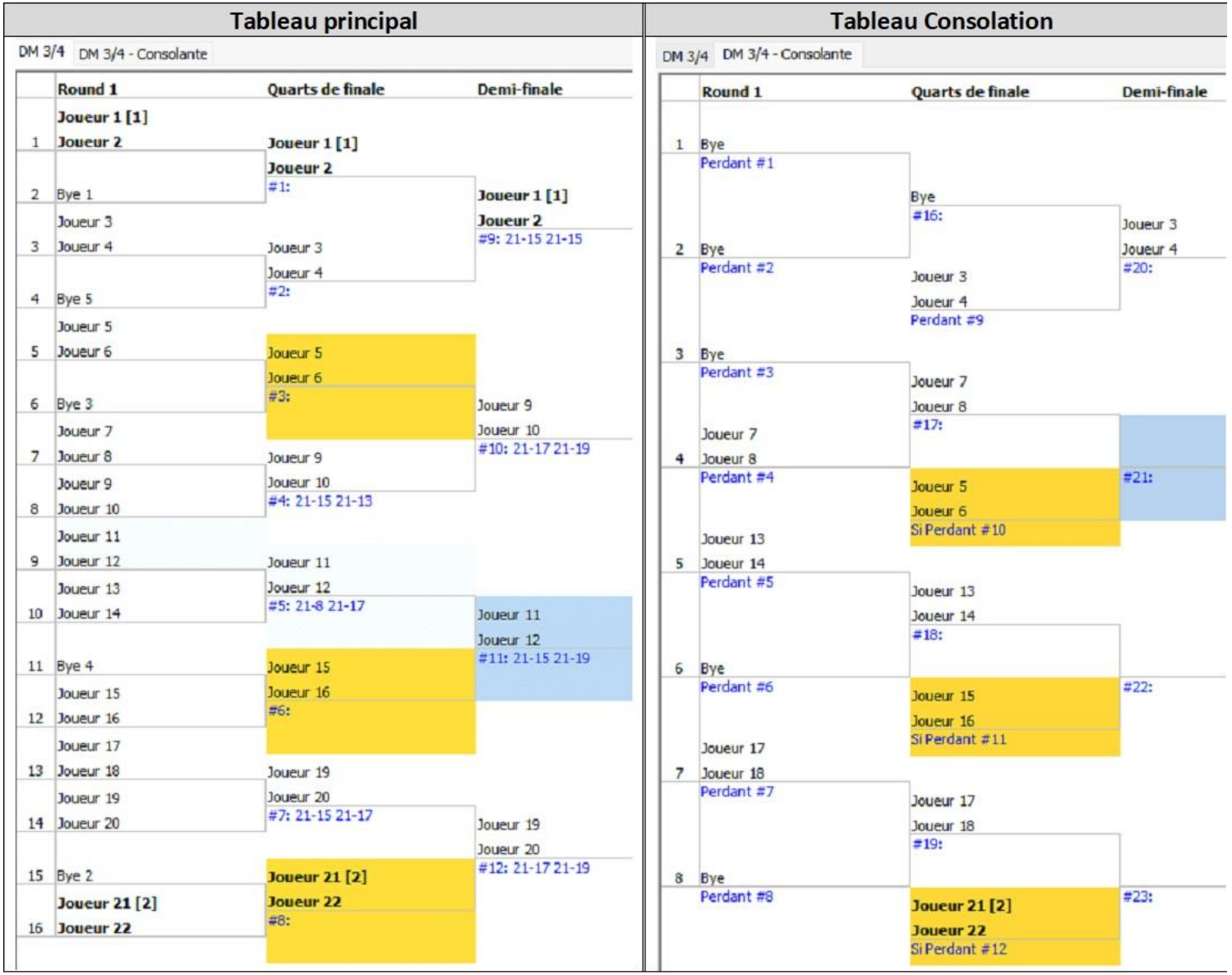
Ils doivent avoir conscience que même en perdant leur premier match, ils devront d'office en jouer un deuxième !

E. Cas de figure

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

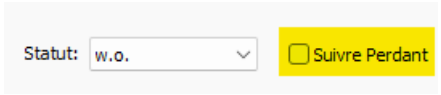


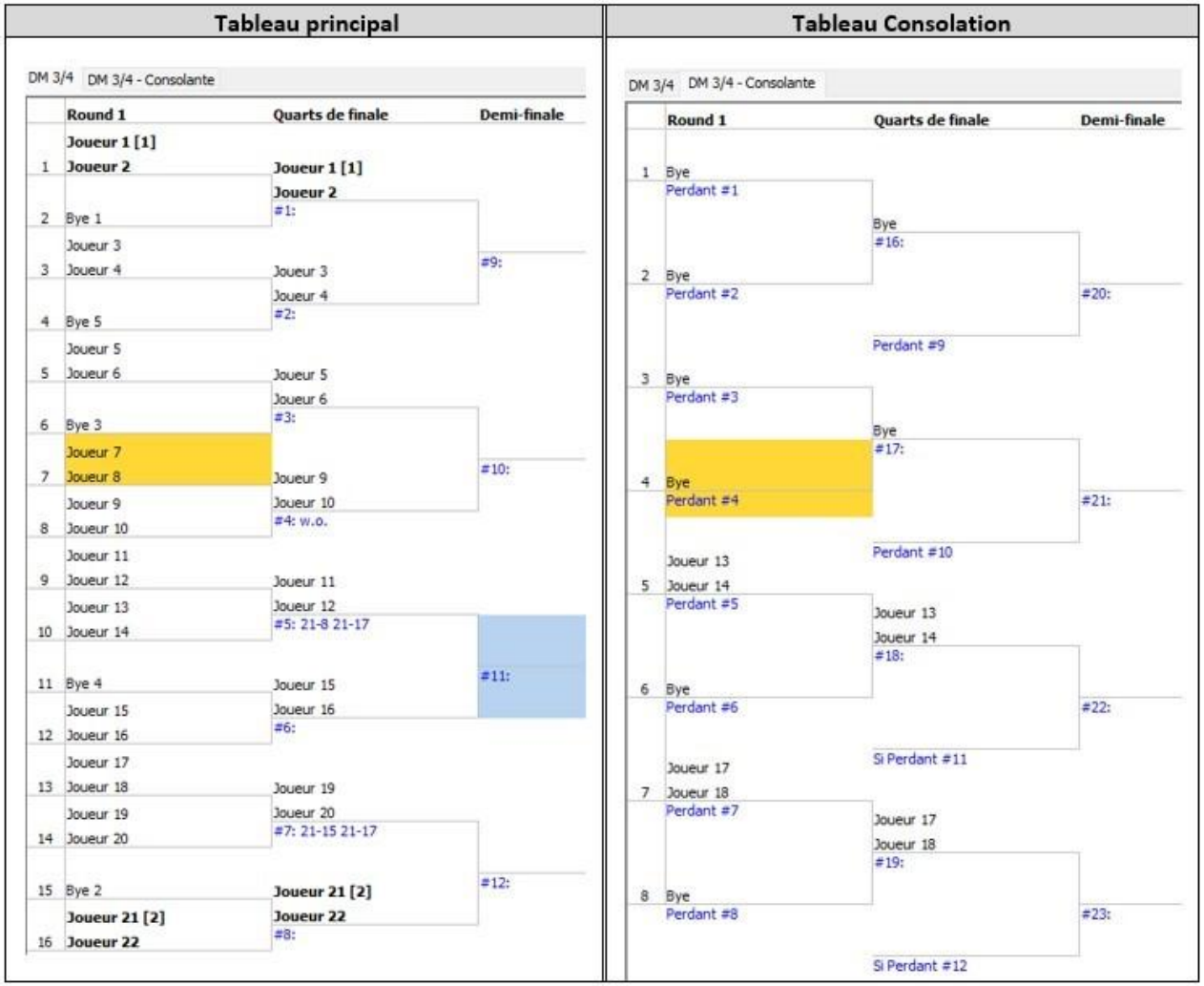
- Le joueur qui perd au 2ème tour dont c'est le 1er match est versé dans le tableau de consolation (cas du « si perdant… »).



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

Ne cochez pas la case « Suivre Perdant » :





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

Tableau principal

DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

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

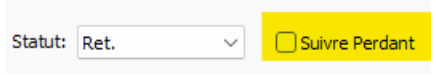
Tableau Consolation

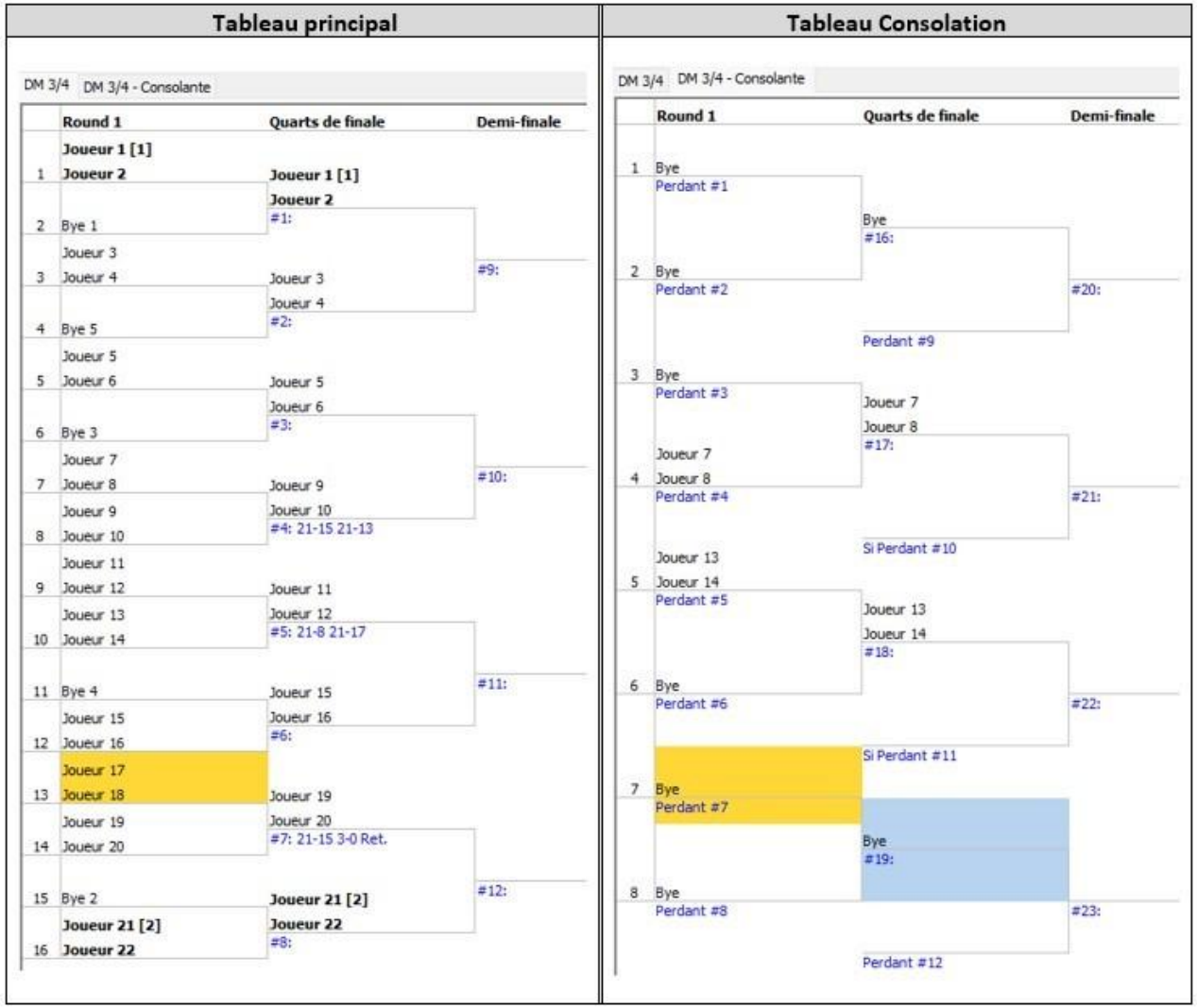
DM 3/4 | DM 3/4 - Consolante

	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			#24:
		Bye		
		#17:	Joueur 9	
4	Bye		Joueur 10	
	Perdant #4	Joueur 9	#21:	
		Joueur 10		
	Joueur 13	Perdant #10		
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		#25:
		Joueur 18		
		#19:		
8	Bye			
	Perdant #8		#23:	
		Si Perdant #12		

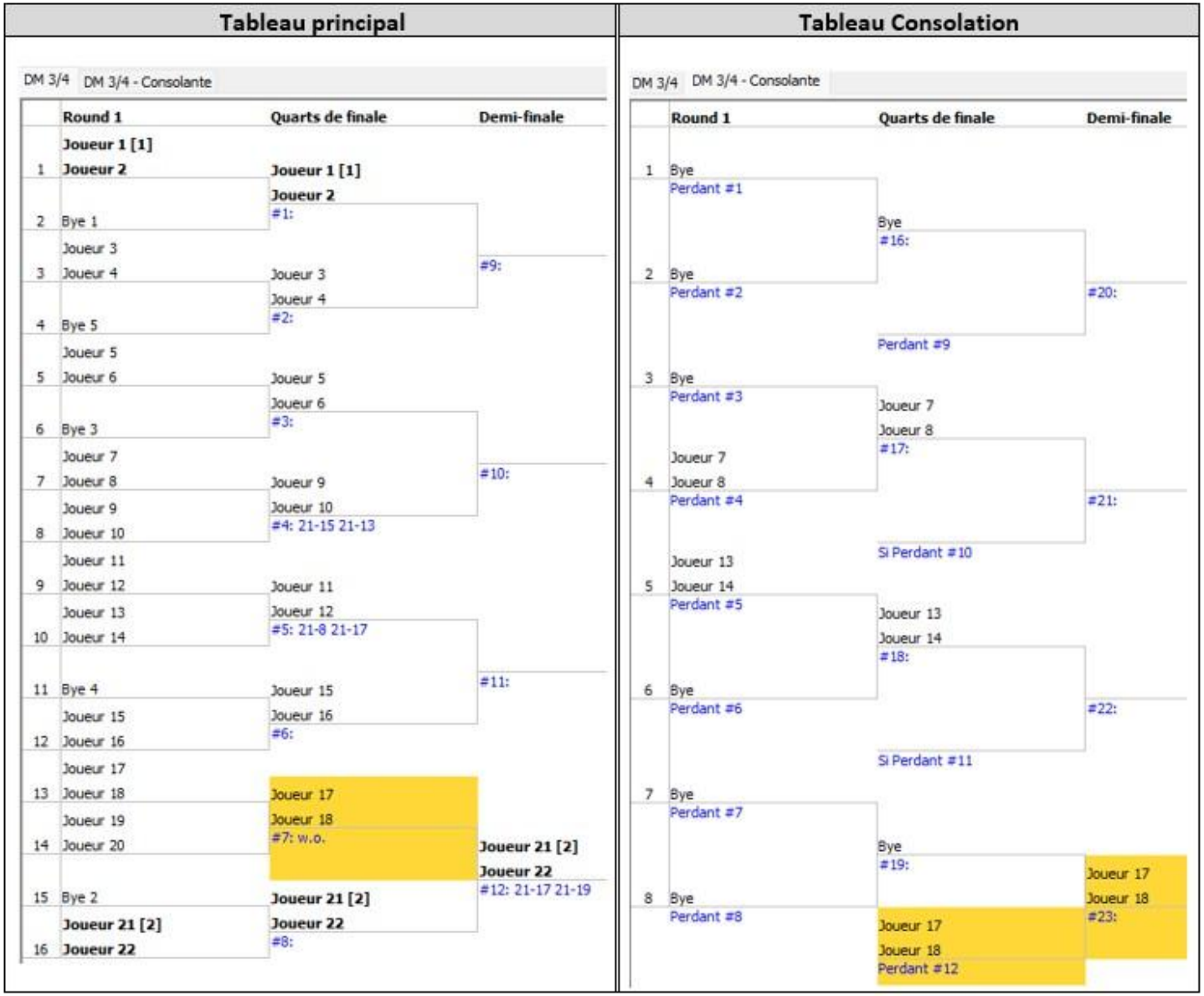
- Le joueur qui perd son match par abandon (peu importe les circonstances) n'est pas versé dans le tableau de consolation.

Ne cochez pas la case « Suivre Perdant » :





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



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

Tableau principal



Tableau Consolation



19. MONRAD

A. Principes

Toutes les places sont jouées.

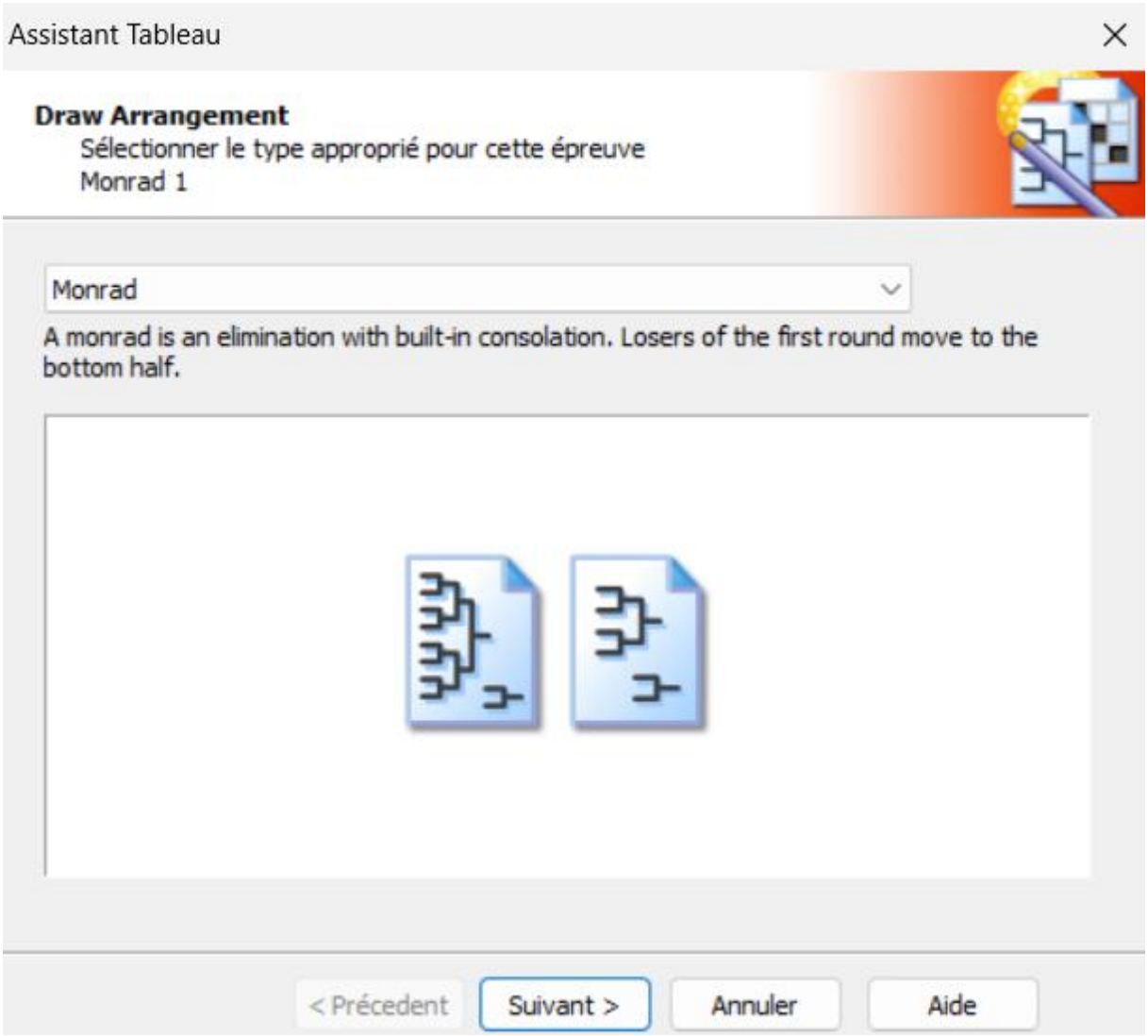
Chaque joueur est donc assuré de jouer au minimum 2 matches

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

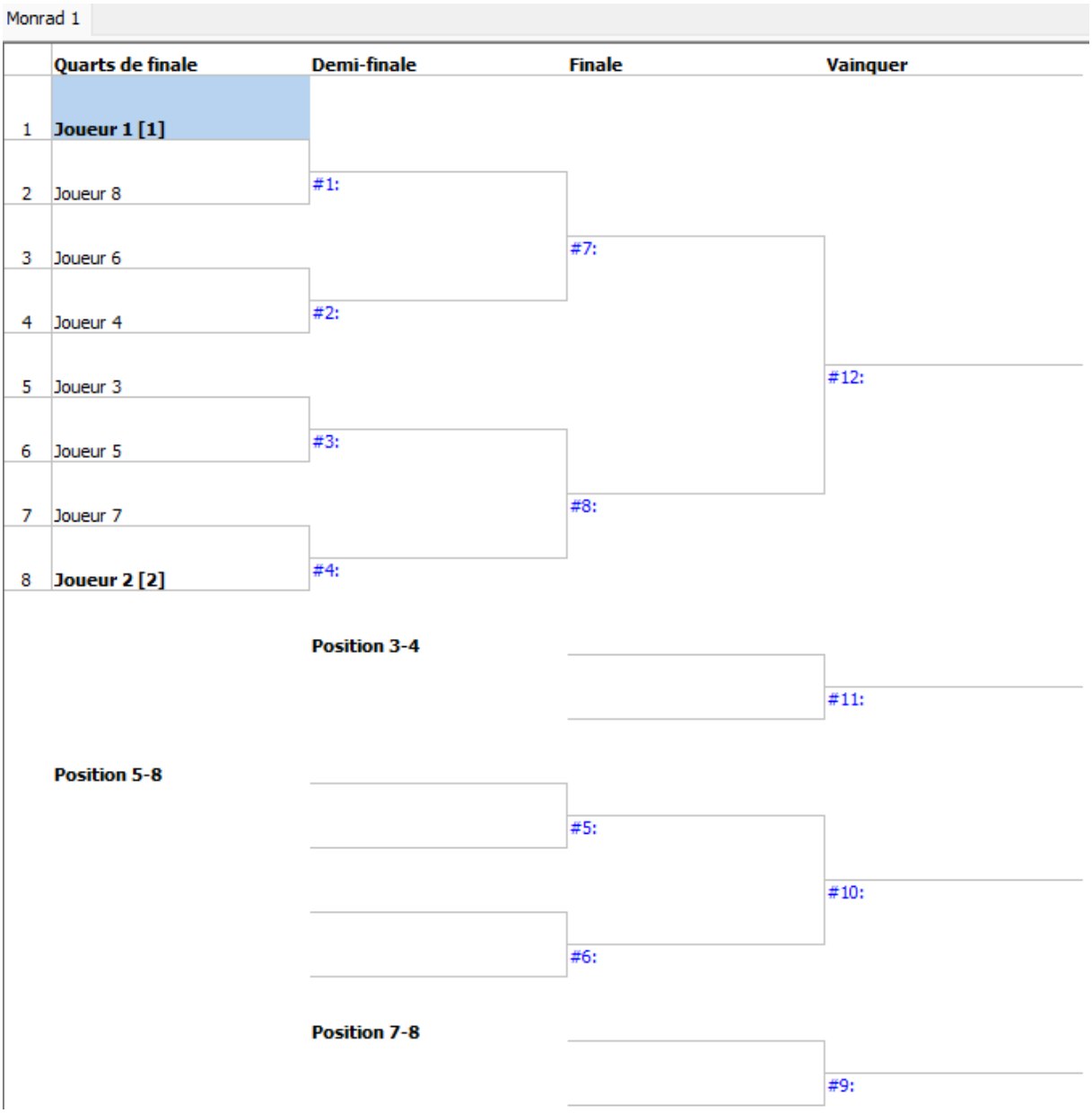
B. Création

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 :



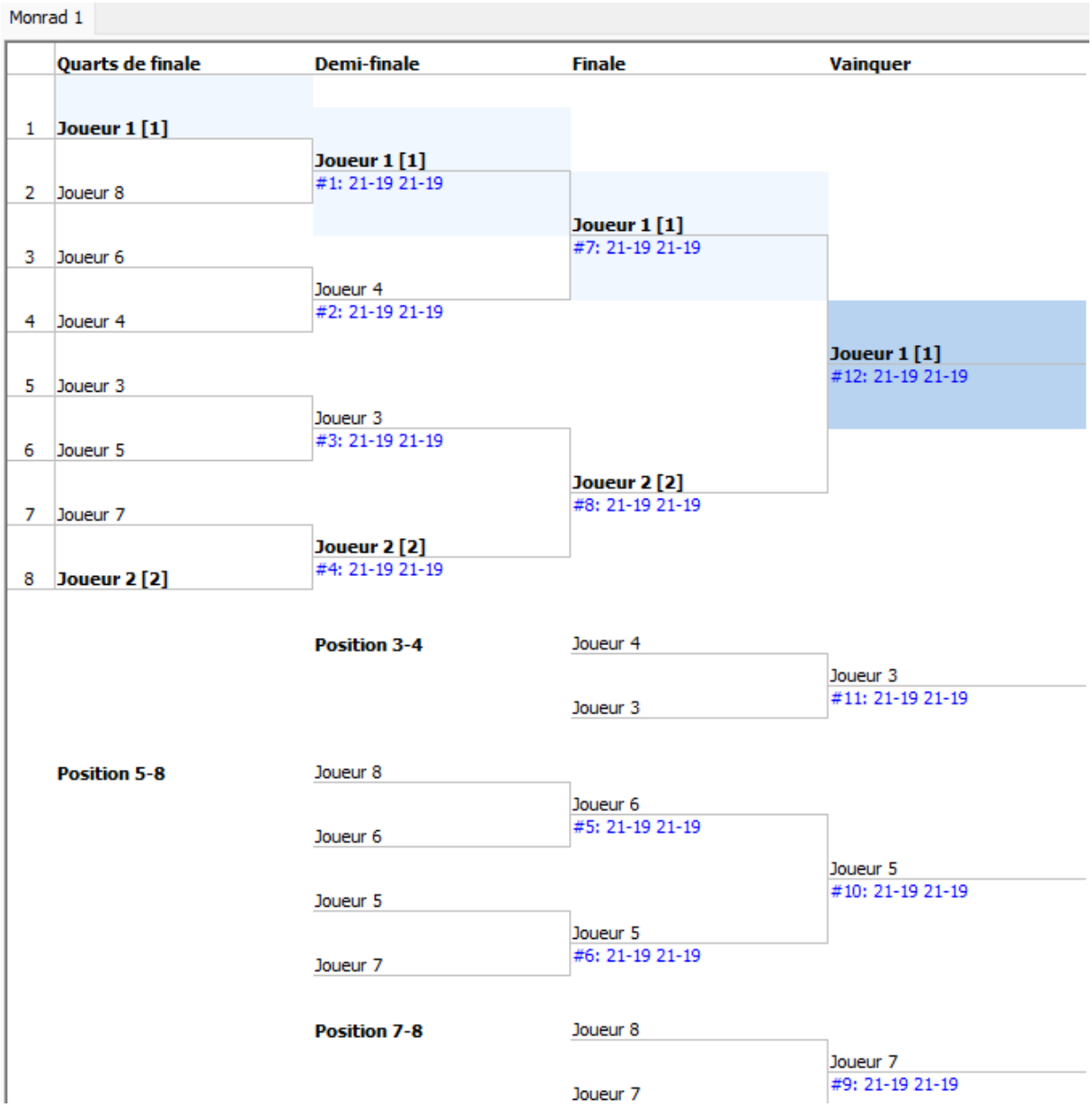
Tous les joueurs joueront donc 3 matches.

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 :

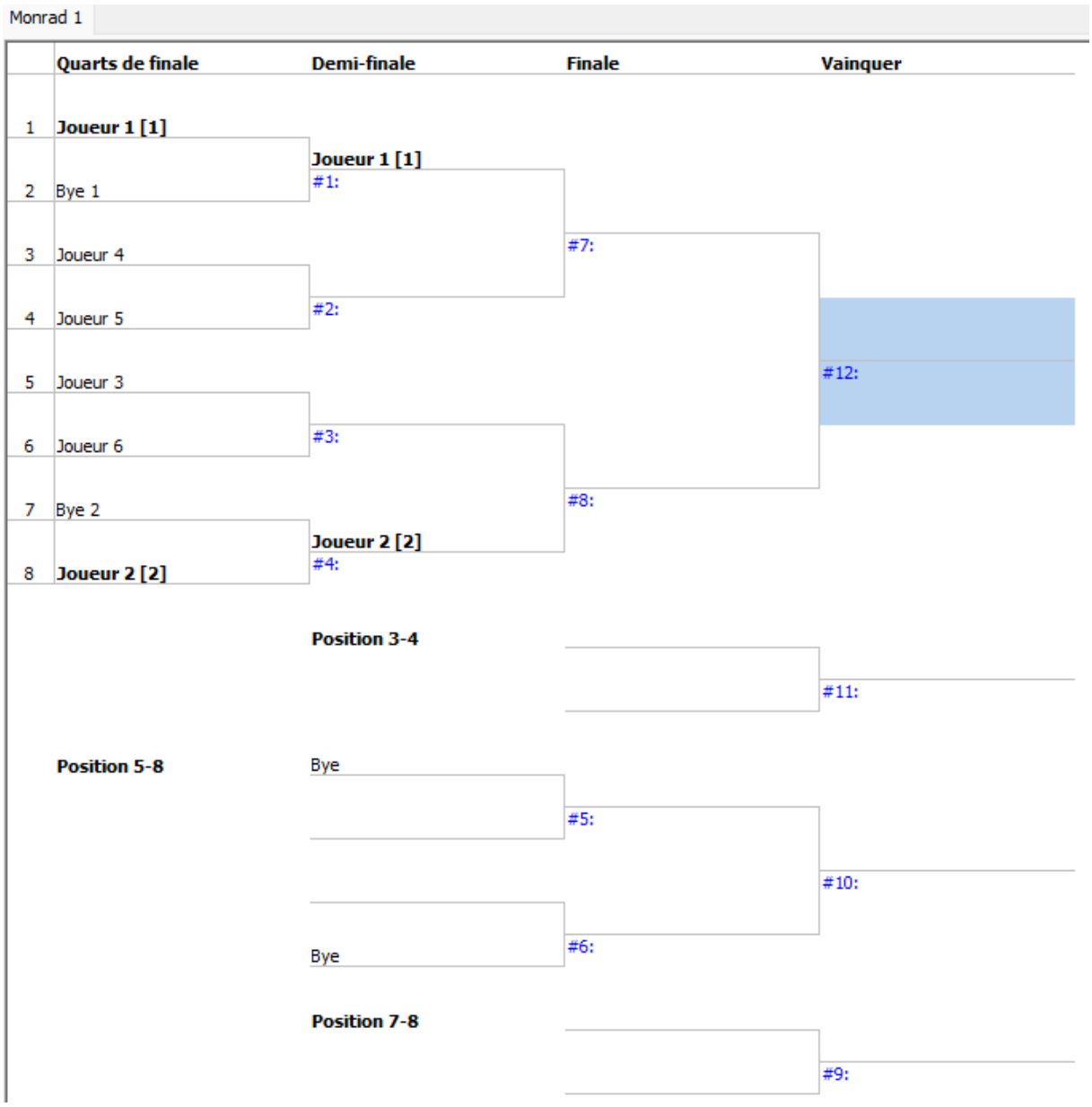


Voici le classement final pour cet exemple :

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 :



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.

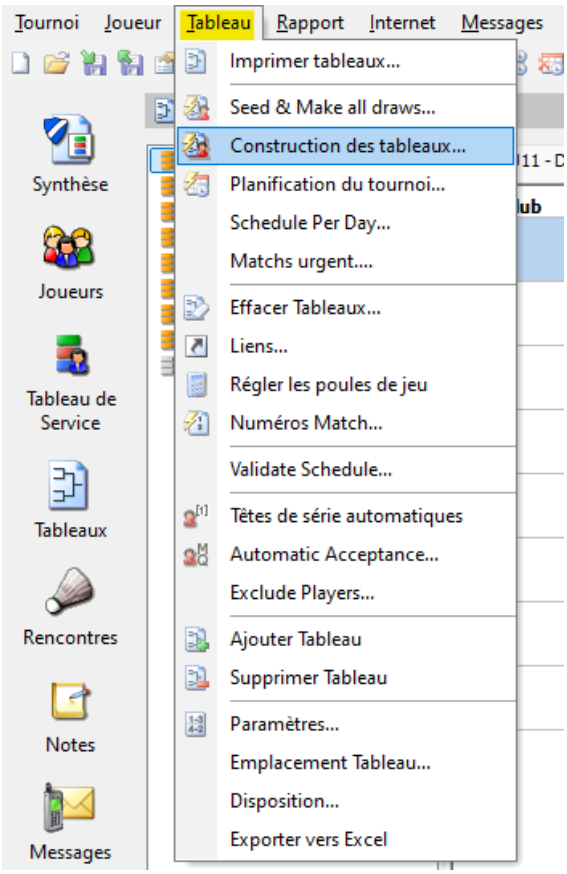
o On contrôle le résultat. En cas d'erreur, on peut procéder à un nouveau tirage au sort. On vérifie de nouveau si le placement des têtes de série et la répartition des membres du même club sont corrects.

- 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.

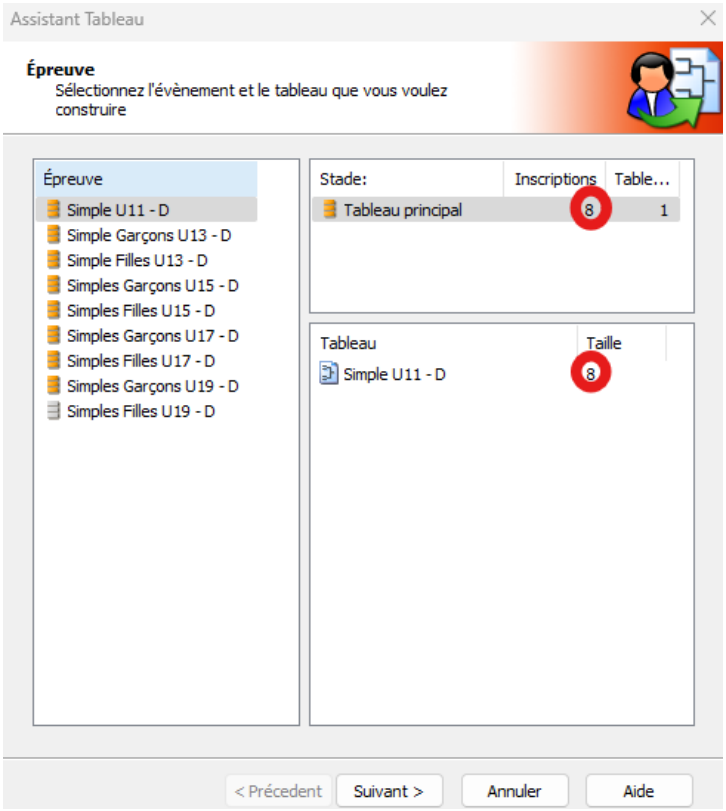
- Si des équipes mixtes dont un des deux joueurs du même club se rencontrent, alors ils ne sont pas déplacés et on ne procède pas à un nouveau tirage au sort.

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 :



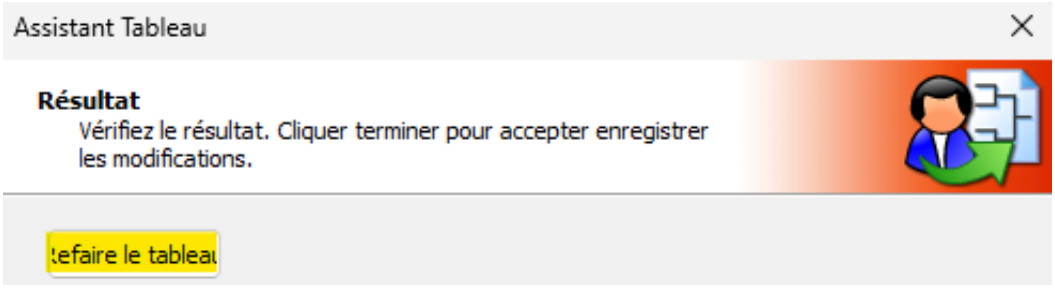
Cliquez sur Suivant => Paramétrer la séparation comme indiqué par le règlement

Exemple :



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

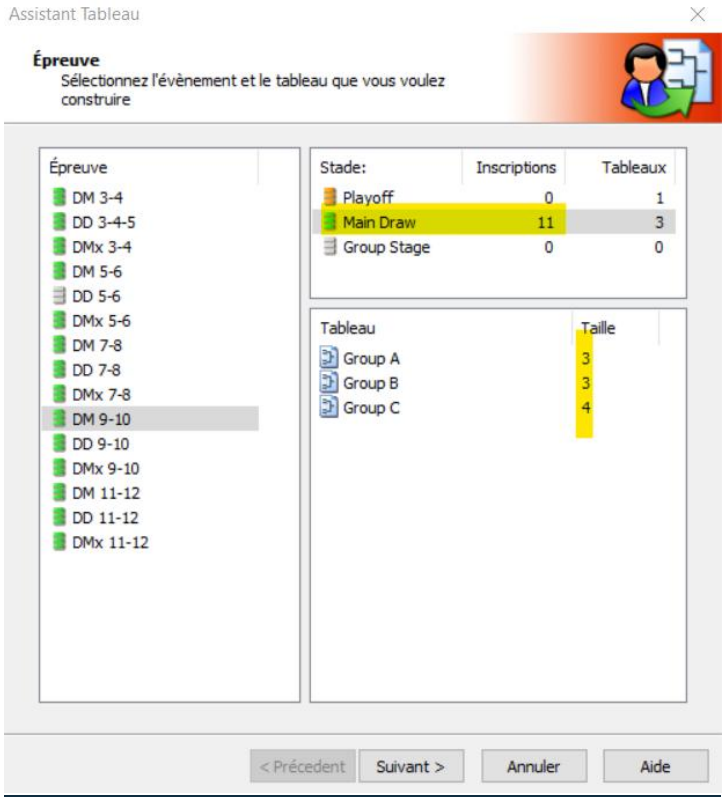
En cas de problème, vous pouvez cliquer sur « Refaire le tableaux » :



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

- Contexte : Lorsque vous faites le tirage au sort, vérifier que les tableaux soient configurés correctement.
- Problème : le programme ne détecte pas si un joueur/une paire ne se retrouve pas dans le tableau.

- Solution : Lorsque vous faites le tirage au sort, vérifiez que le nombre de joueurs/paires inscrits correspondent au total de la taille de votre tableau ou de vos poules.



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

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 ½ heure avant l'heure prévue sans l'accord des joueurs concernés.
- Ordre des matches dans une poule :

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 :

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

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

Une durée moyenne de 35 minutes (pour le scoring 3 x 21) et de 25 minutes (pour le scoring 3 x 15) (30 minutes pour les tournois jeunes) 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.

B. Nombre de matchs

Maximum 5 simples par jour

C. Périodes de repos

Après un simple : 30 minutes

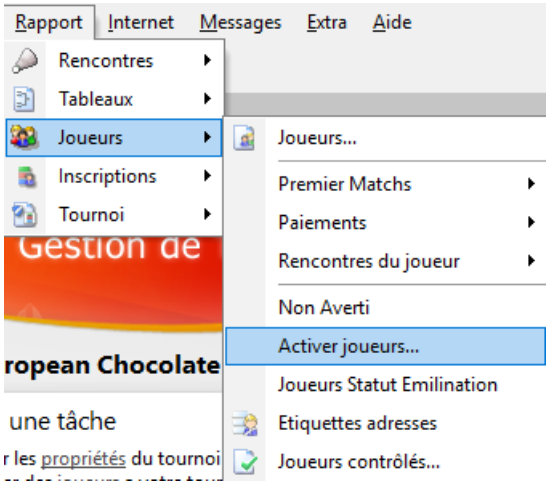
Après un double : 15 minutes

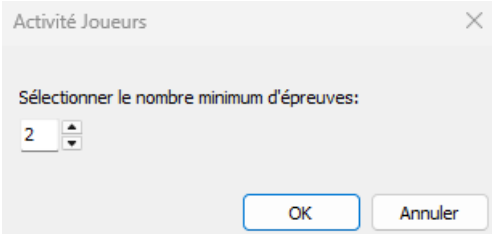
* Excepté pour certains tournois (voir règlement)

D. Conseils

Voici une série de conseil :

- Vérifier le nombre de joueurs inscrit dans 2 disciplines ou plus : Rapport => Joueurs => Activer joueurs puis sélectionner le nombre minimum de disciplines



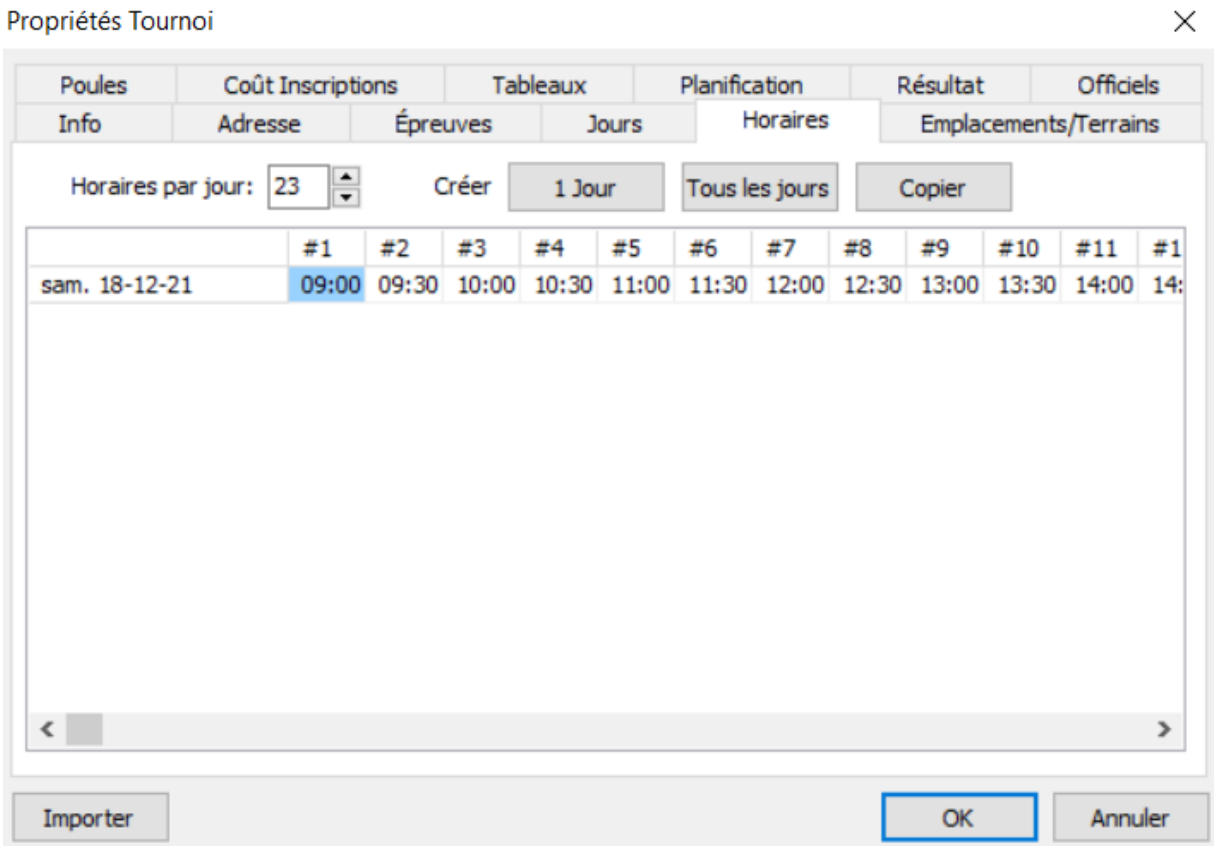


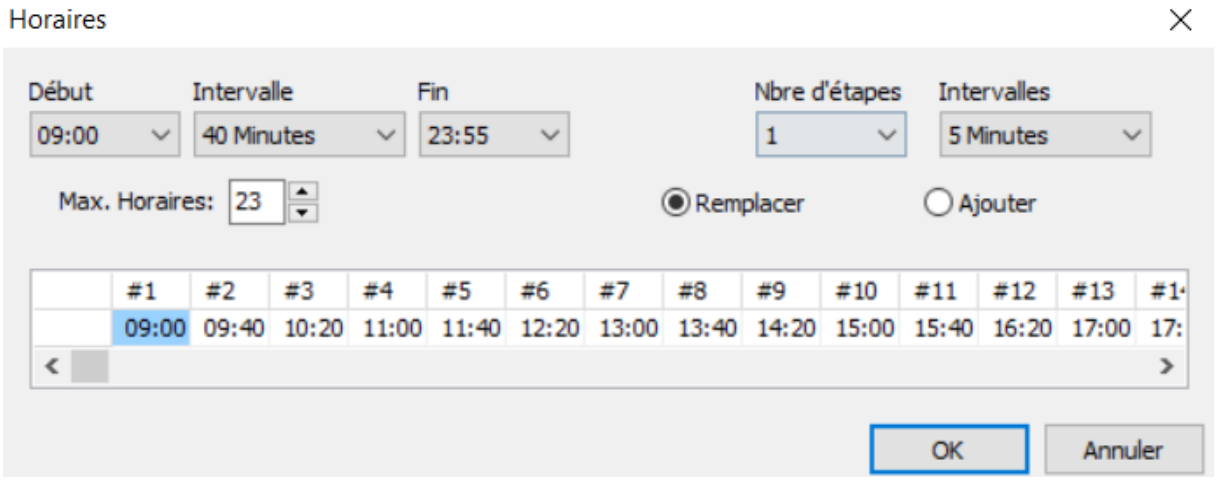
Vous aurez ainsi un rapport avec les joueurs pour lesquels vous aurez potentiellement des conflits.

- Dans la planification, il faut « jongler » entre les gros tableaux en terme de tours et les gros tableaux en terme de nombre de matches
- N'hésitez pas à faire des backups si vous avez plusieurs scénarios théoriques
- Il faut prévoir une marge suffisamment importante lors des phases finales (¼, ½ et finale) et à minima respecter les temps de repos lors de l'établissement de l'horaire
- Tenez compte des spécificités de votre salle et de la météo prévue. S'il fait chaud et humide (en période de canicule), vous risquez d'avoir de la condensation, les joueurs auront besoin de temps de pause « rallongés » pour s'hydrater,…
- Pour les classements « supérieurs » (exemple 1 à 4), prévoyez une durée de match plus longue et plus de temps entre les tours.
- Lorsque vous organisez votre tournoi en poules et que les doubles et mixtes ont lieu en un jour, vous devrez tenir compte de nombreux conflits lors de la transition.
- Une poule de 5 donne 10 matches et 5 tours. S'il s'agit d'une discipline de simple (temps de repos de 30 min) et que vous jouez en scoring 3 x 21, vous aurez don besoin de minimum 5h30 (5 x 35 min + 5 x 30 min)
- Si vous faites des poules de 5 suivi

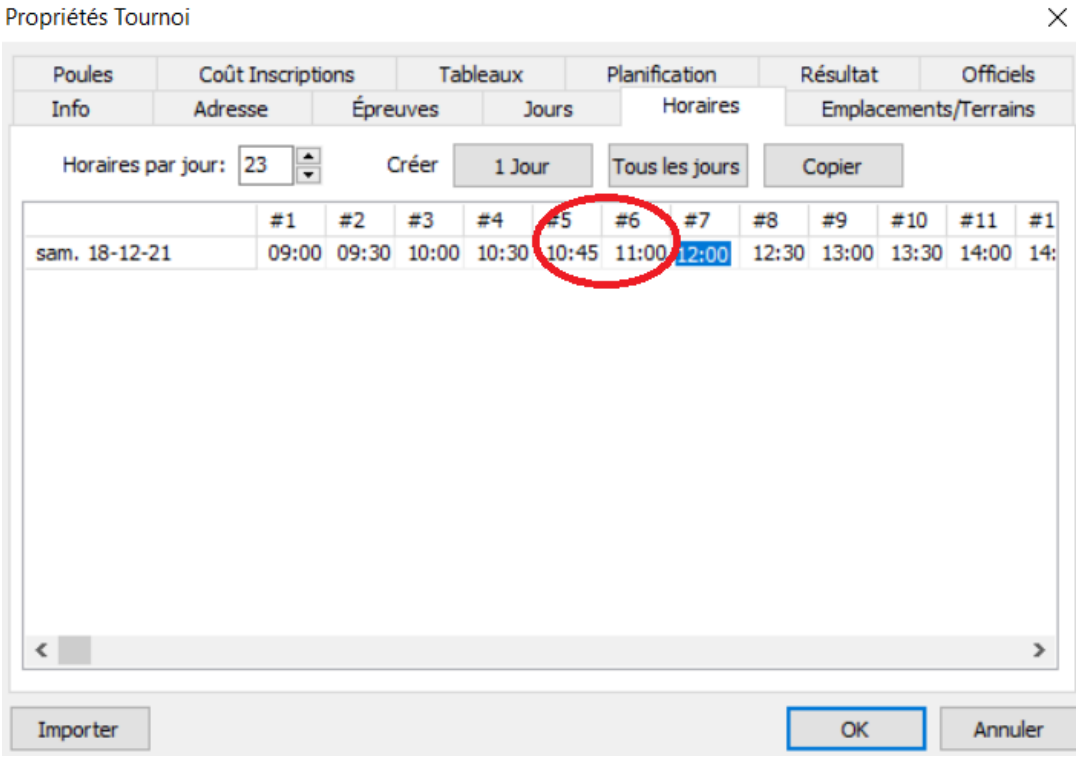
E. Configuration des horaires

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



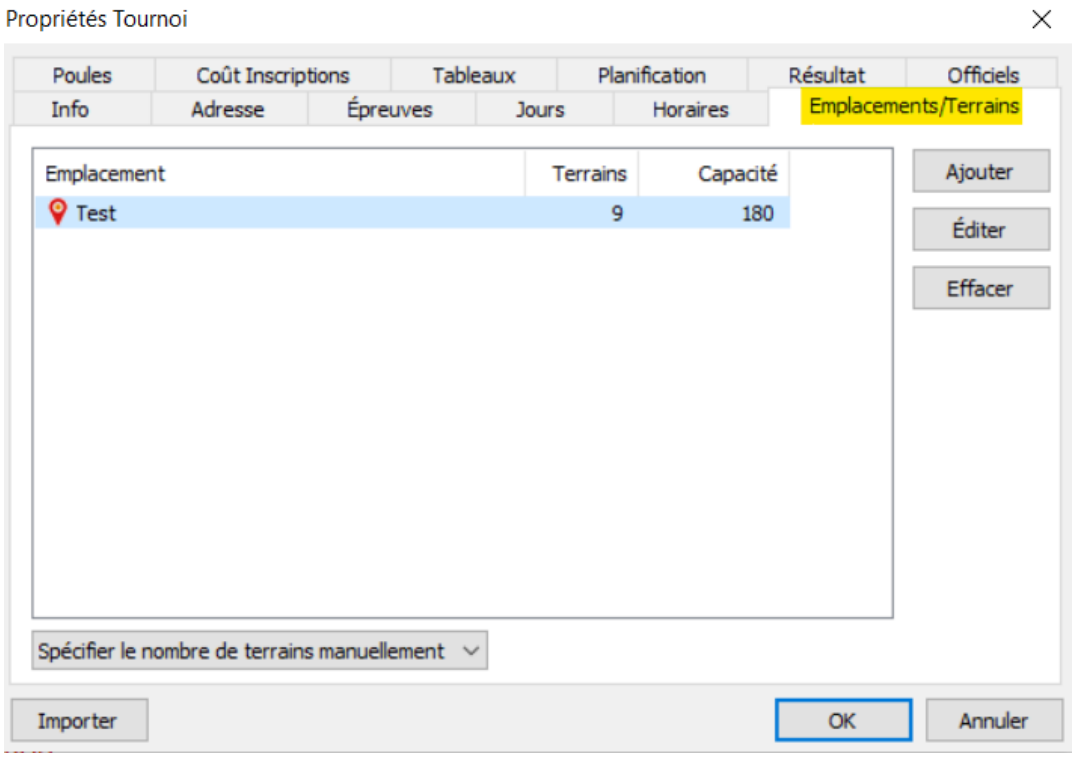


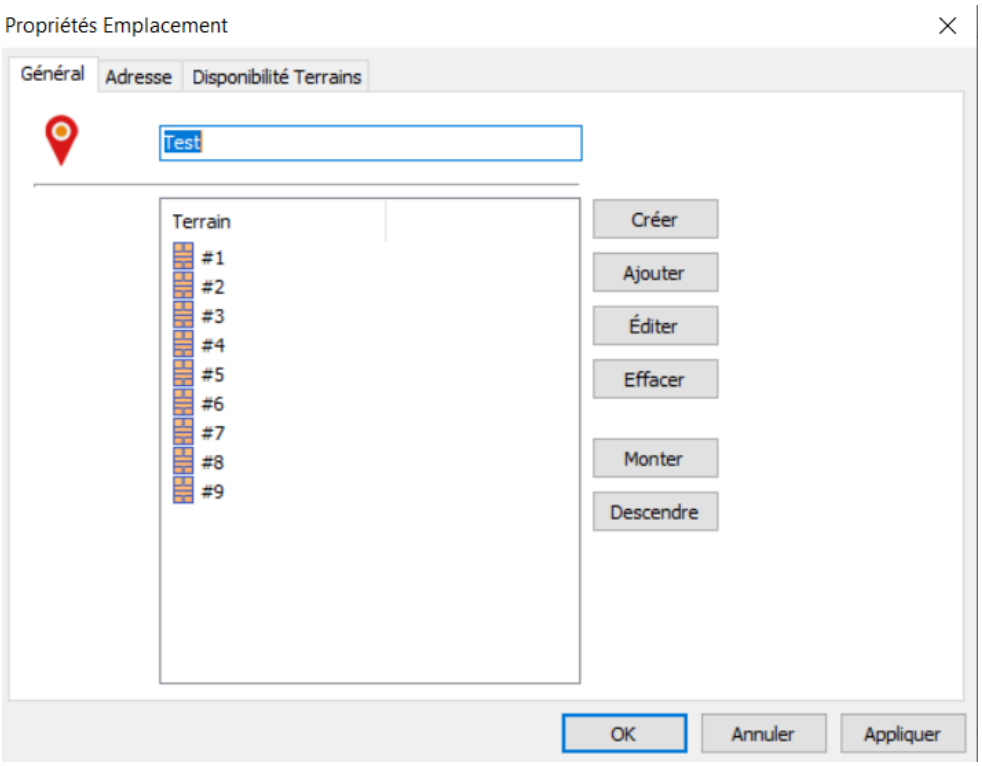
Vous pouvez également modifier ces horaires manuellement



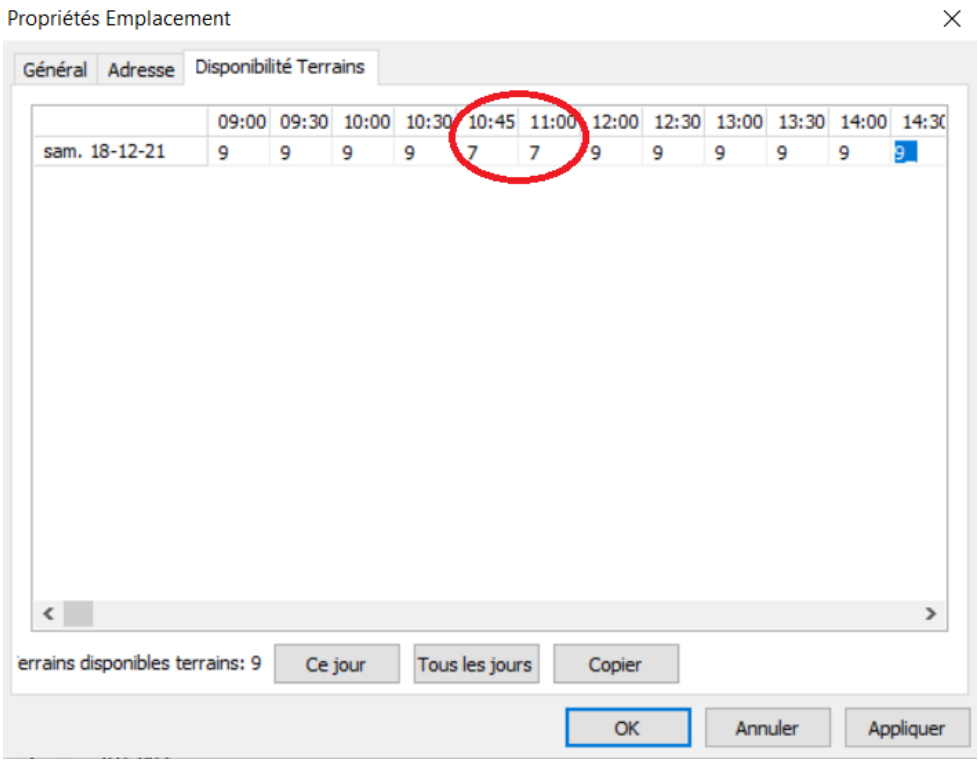
Ce qui vous permettrait par exemple d'augmenter les « slots » (horaires) à certaines périodes.

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





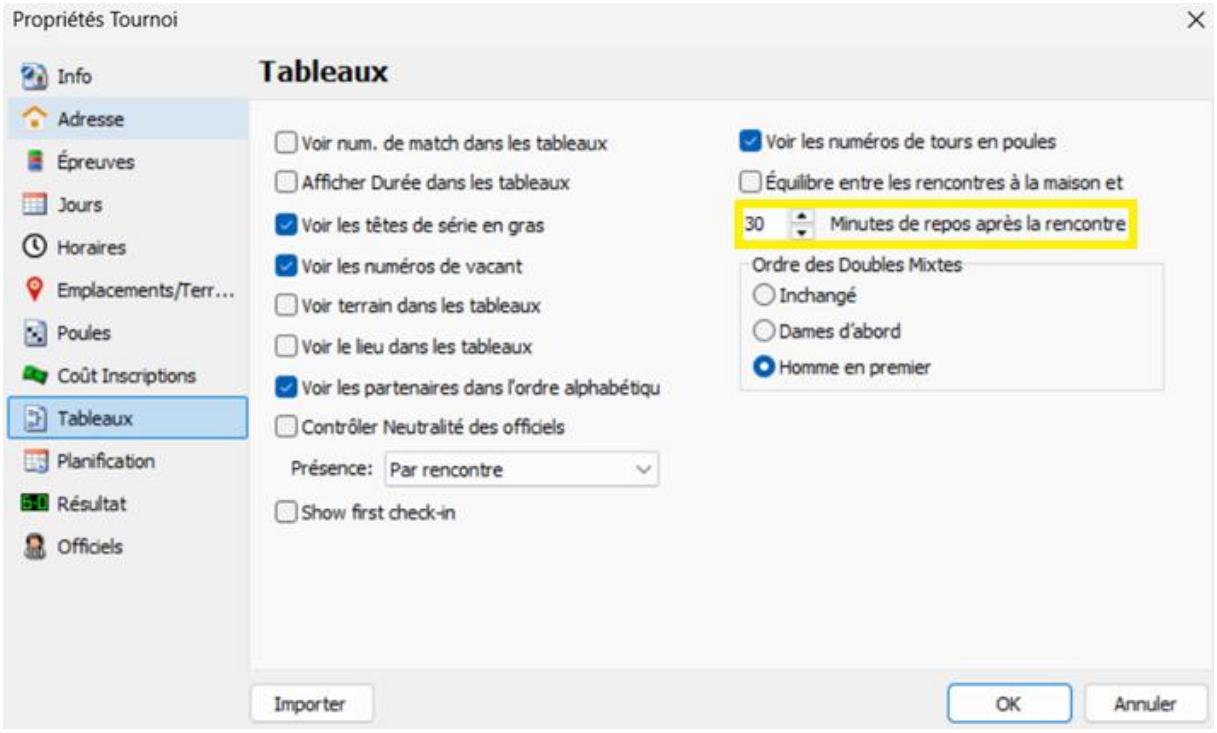
Noter la disponibilité de terrains pendant les jours de tournois. Vous pouvez évidemment faire varier le nombre de terrains d'un créneau à l'autre. Pour cela, il suffit de le modifier manuellement au « slot » voulu :



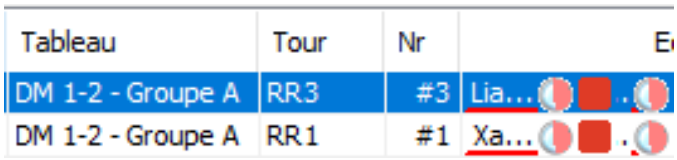
Dans l'onglet « tableaux », vous pouvez indiquer le temps de repos après la rencontre :

- 30 min si tournoi de simple

- 30 min si tournoi de simple et double/mixte. On ne peut pas modifier l'information pour que ça s'adapte en fonction de la discipline
- 15 min si tournoi de double et mixte



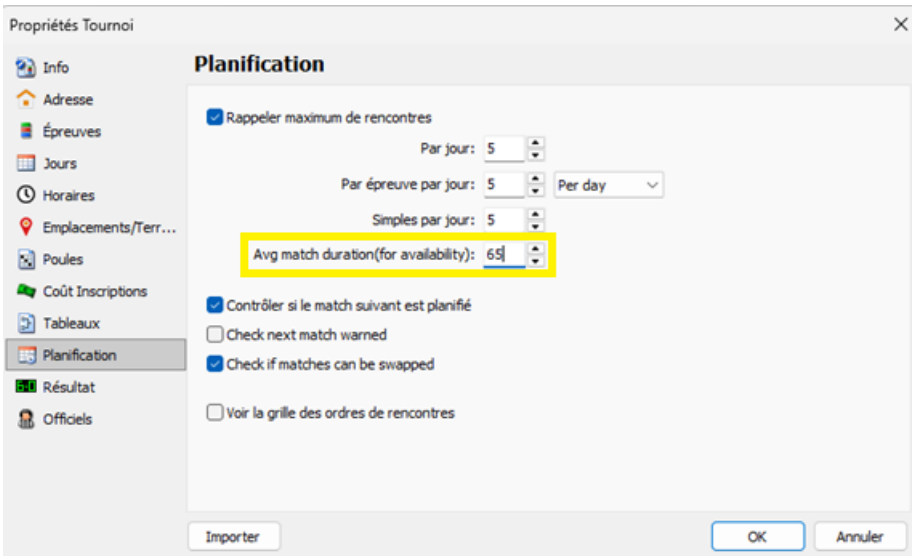
Cette option activera une « horloge » avec le temps de repos des joueurs dans l'onglet des matches :



Si le dernier match était un double vous pouvez lancer le match quand il reste un quart d'horloge puisque ça veut dire que sur les 30 minutes 15 sont déjà passées.

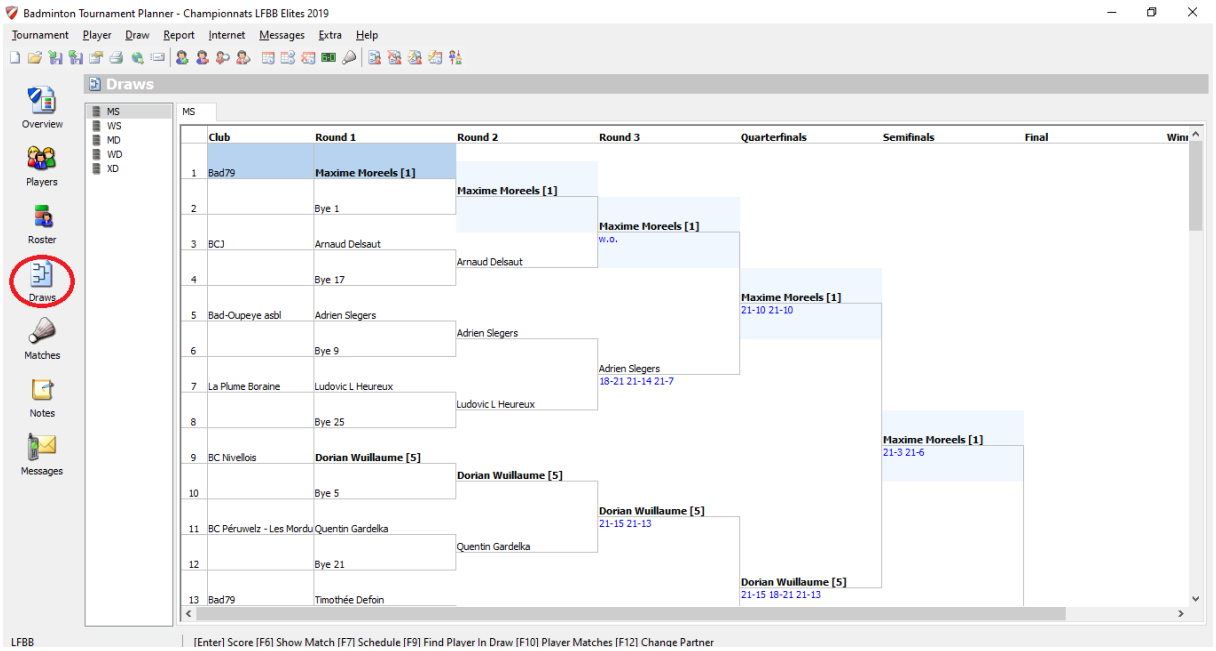
Dans l'onglet « Planification », vous pouvez indiquer la durée moyenne des matches (temps de match + temps de repos) :

- Simple : 35 + 30 (65 min)
- Simple + Double/Mixte : 35 + 30 (65 min)
- Double/Mixte : 35+15 (50 min)

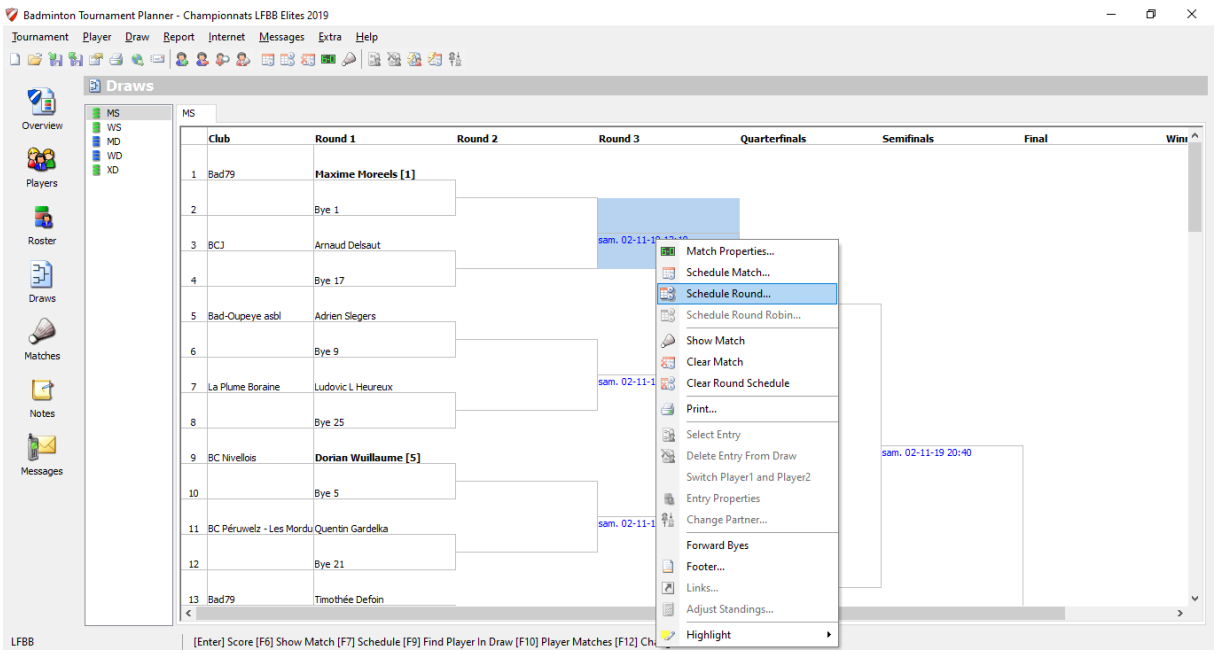


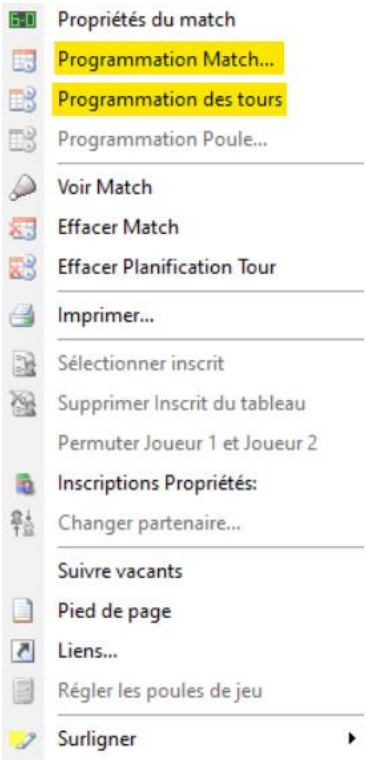
4) Dès que vous avez tout configuré, vous pouvez démarrer la planification de votre tournoi. Cliquez sur Tableaux (colonne – menu de gauche) :

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

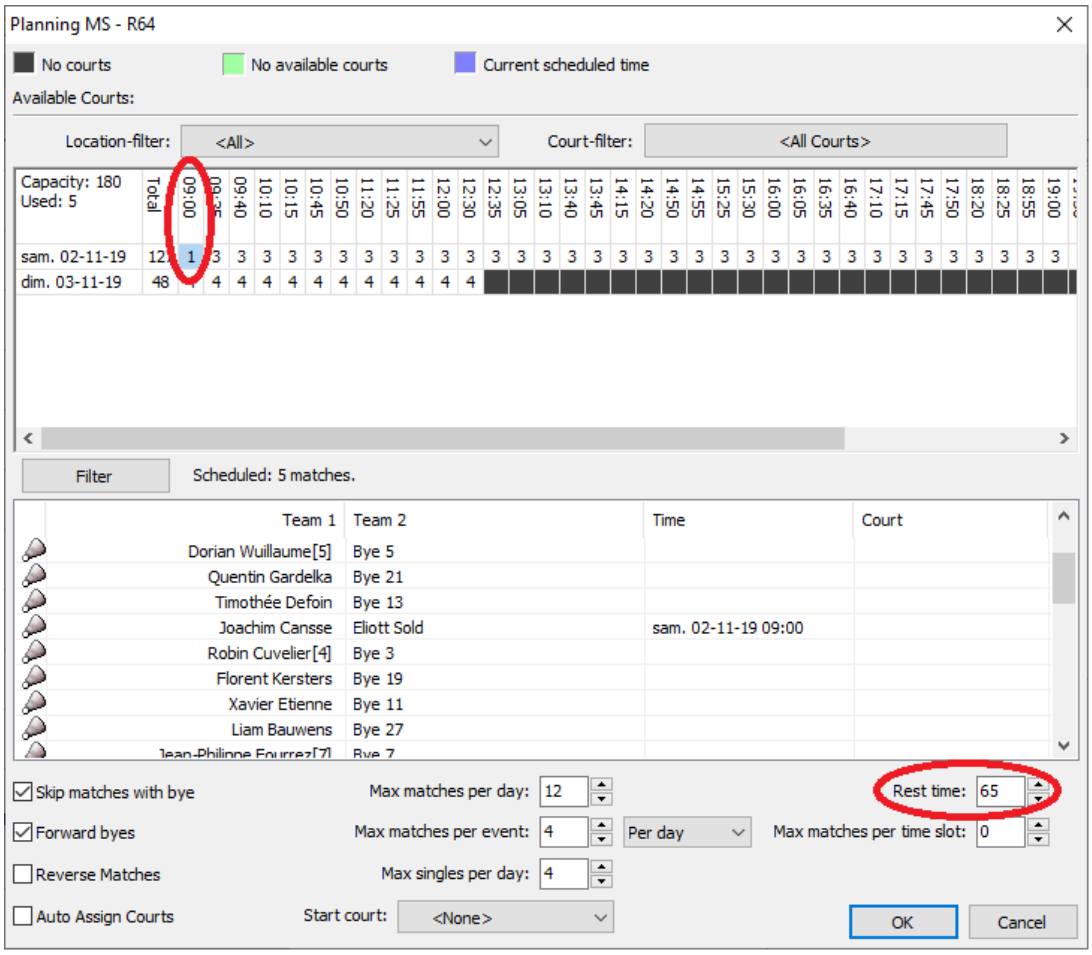


5) Vous pouvez planifier par match (Programmation Match) ou par tour => Cliquez Droit à l'endroit du 1er match du tour => Programmation des tours



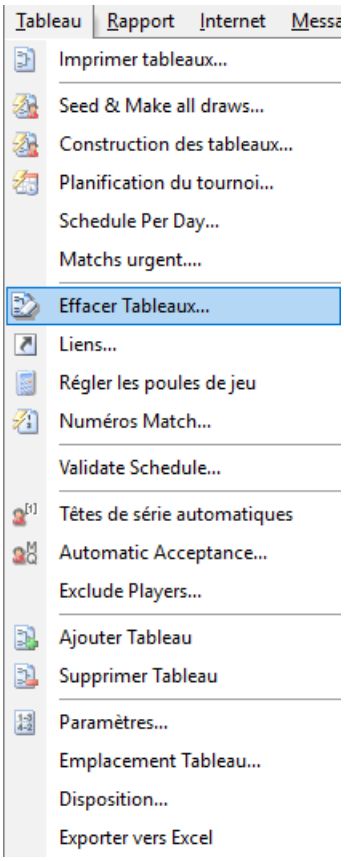


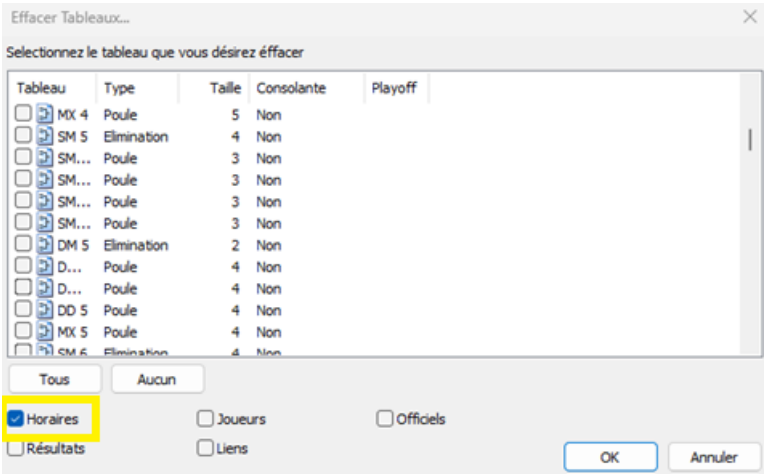
6) Vous sélectionnez le 1er créneau qui vous intéresse :



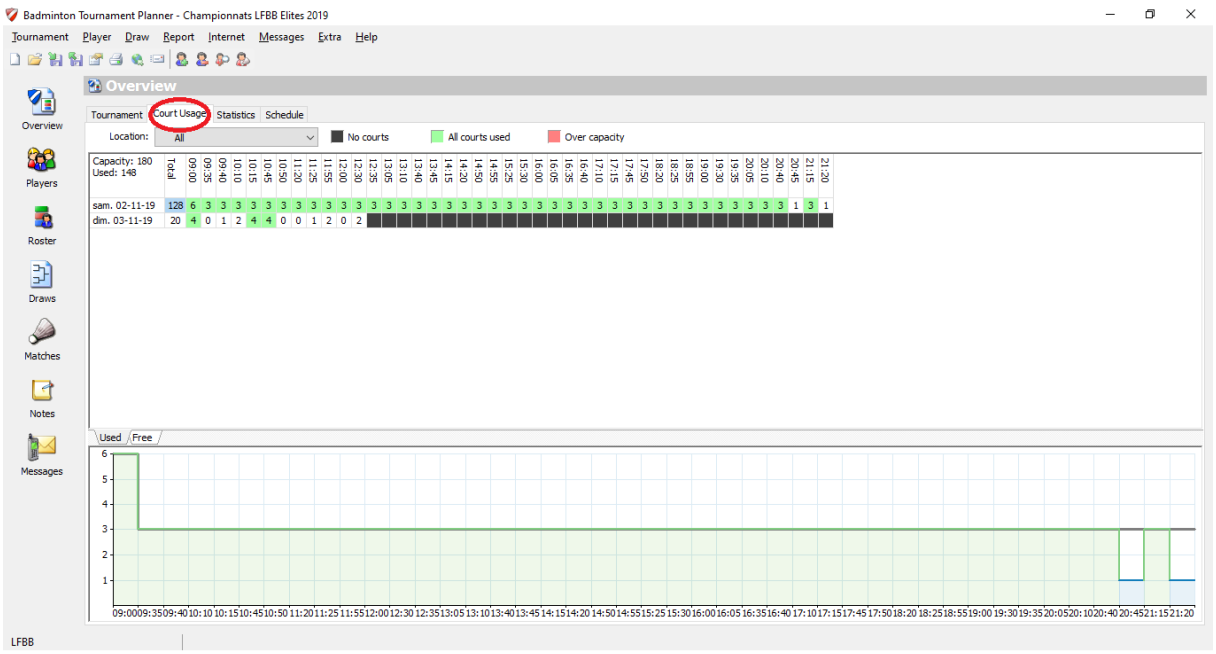
Remarque : N'oubliez pas de configurer le temps entre les matches d'un même joueur => En bas à droite => Rest time (durée du match + temps de repos).

7) Vous pouvez également programmer les horaires matches par match : clique droit sur le match requis => Schedule Match OU tout planifier par tour et modifier les horaires des matches de demi et finales des différents tableaux…
8) Pour effacer : delete à l'endroit où vous voulez supprimer l'horaire OU clique droit => Clear Round Schedule OU dans la barre du haut => Draw Clear Tableaux => Cocher « Horaires » et sélectionner les tableaux pour lesquels vous devez refaire l'horaire.



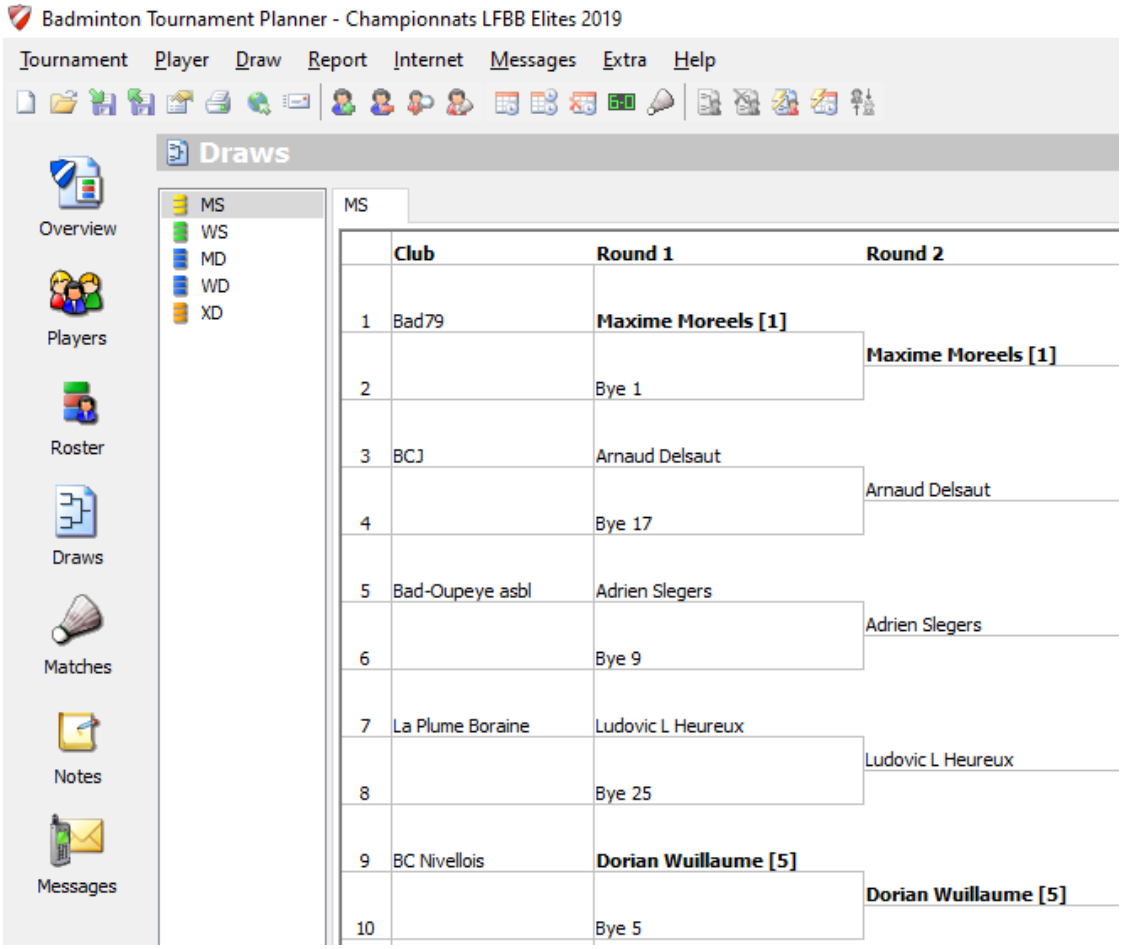


9) A la fin de votre planification, vous pouvez vérifier l'utilisation des terrains : Aller dans « Synthèse » tout en haut dans la colonne de gauche => Court Usage (juste à côté de « Tournament ») :



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

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



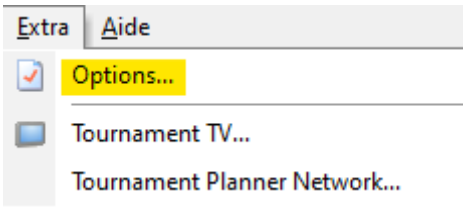
Signification des couleurs

- Gris : il n'y a pas d'inscription dans l'évènement
- Rouge : il y a des inscriptions mais pas de tableau
- Orange : il y a au minimum un tableau mais 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.

F. Envoi des heures de matches

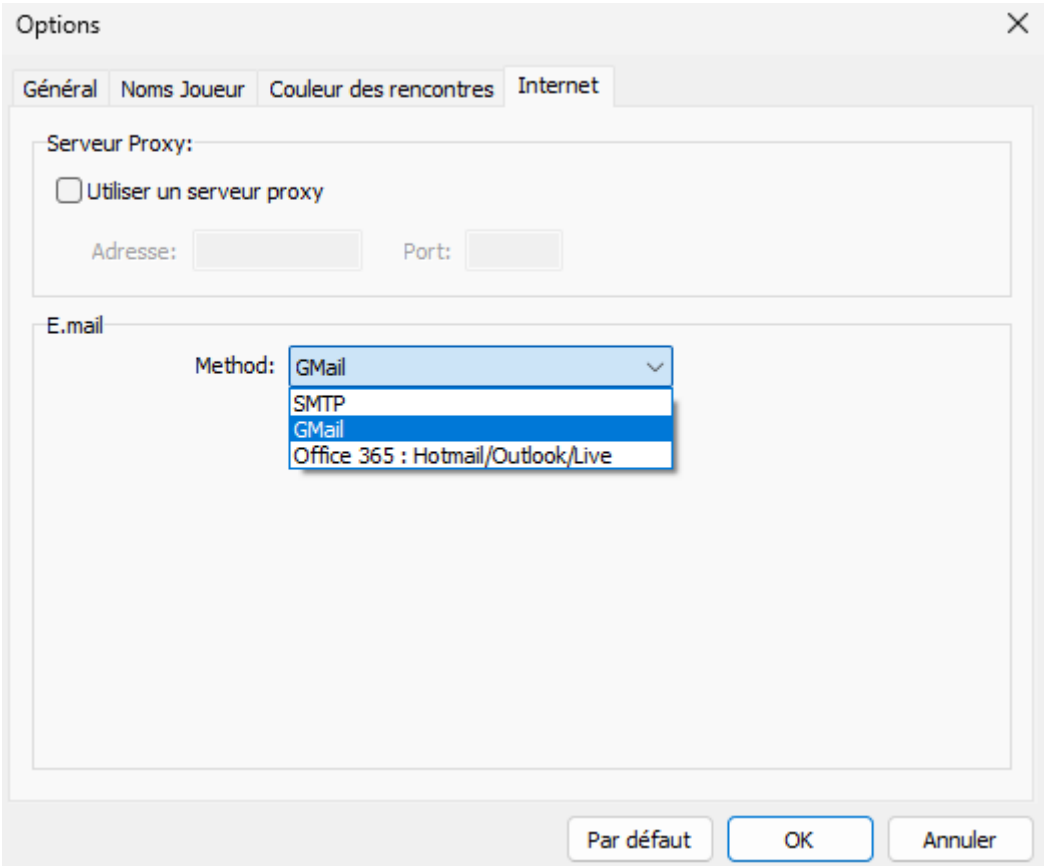
a. Configuration

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 :



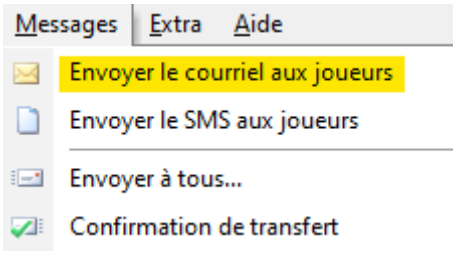
Gmail

Cliquez sur « Internet » => Method. Vous Sélectionnez Gmail, Office 365 : Hotmail/Outlook/Live ou SMTP

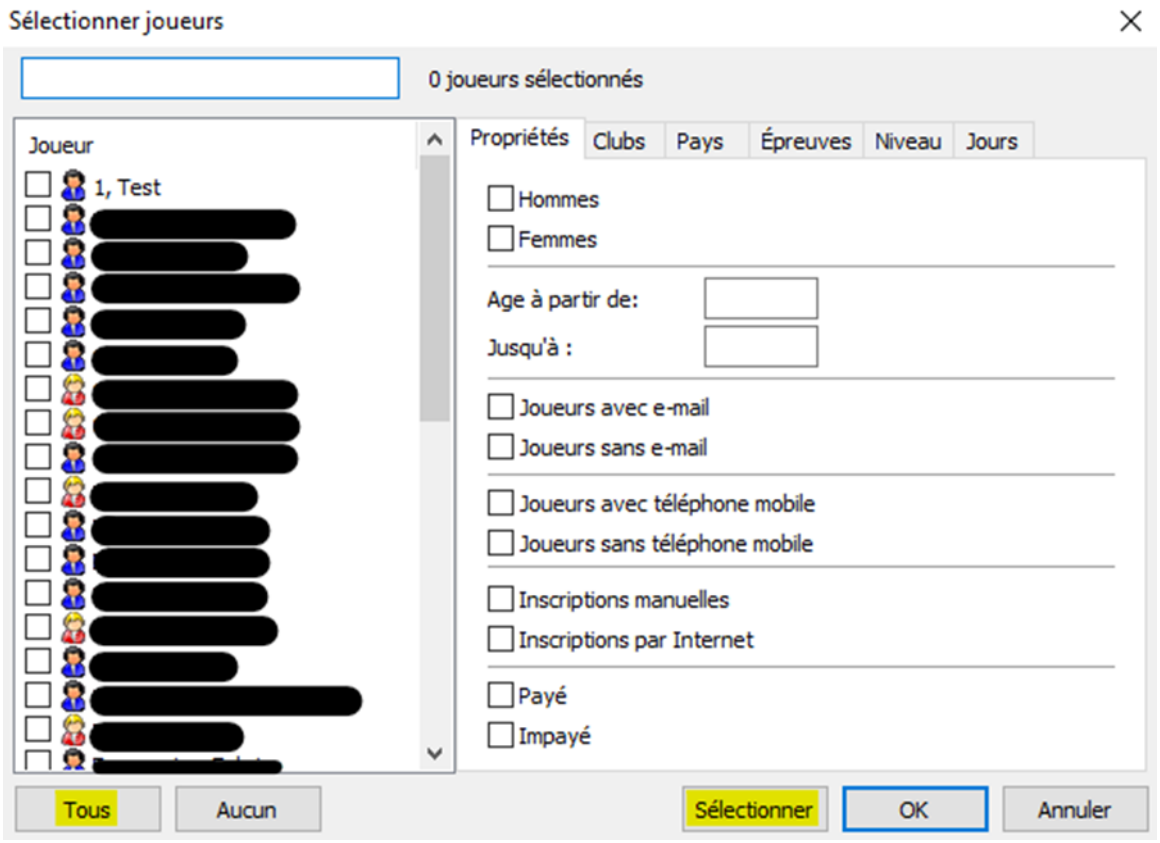


b. Envoi

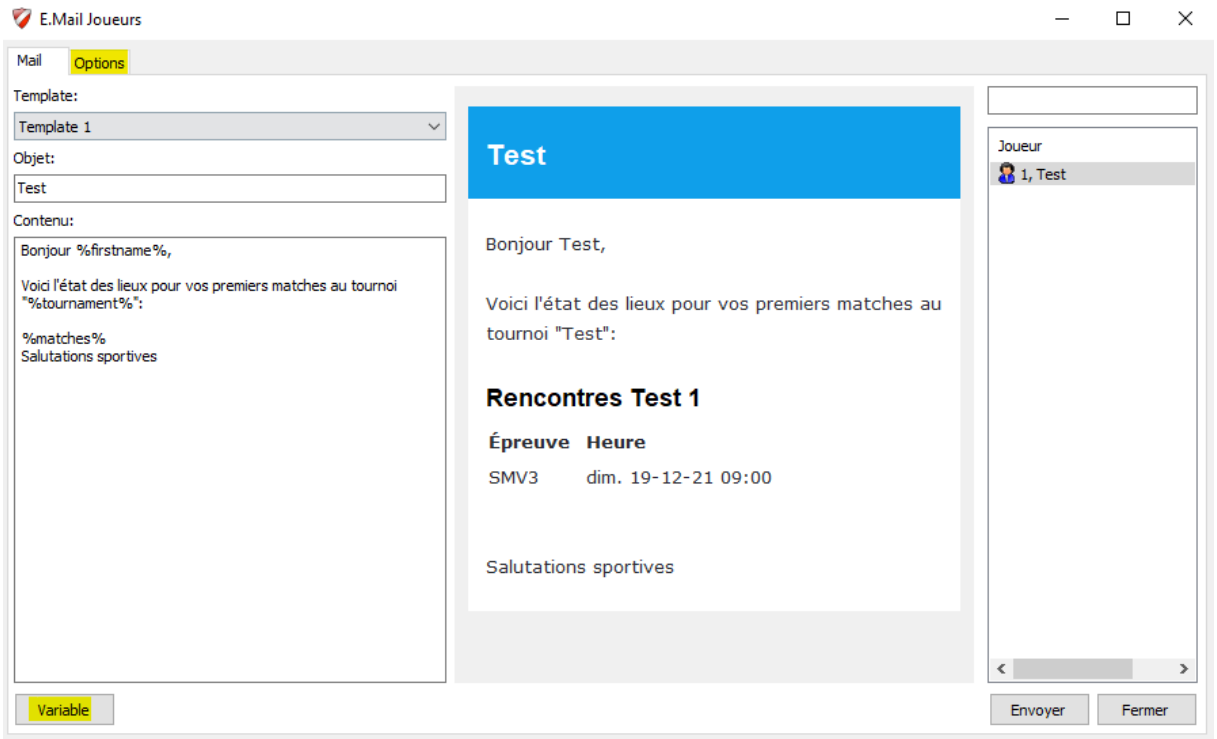
Cliquez sur « Messages » => Envoyer le courriel aux joueurs



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



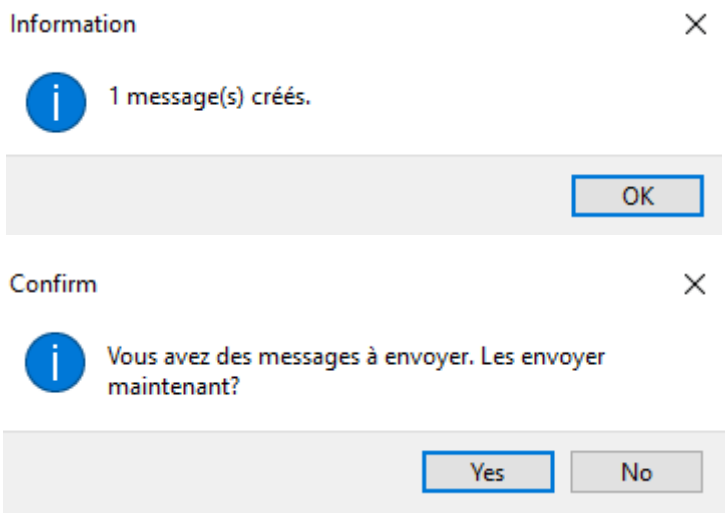
Vous configurez ensuite votre email :



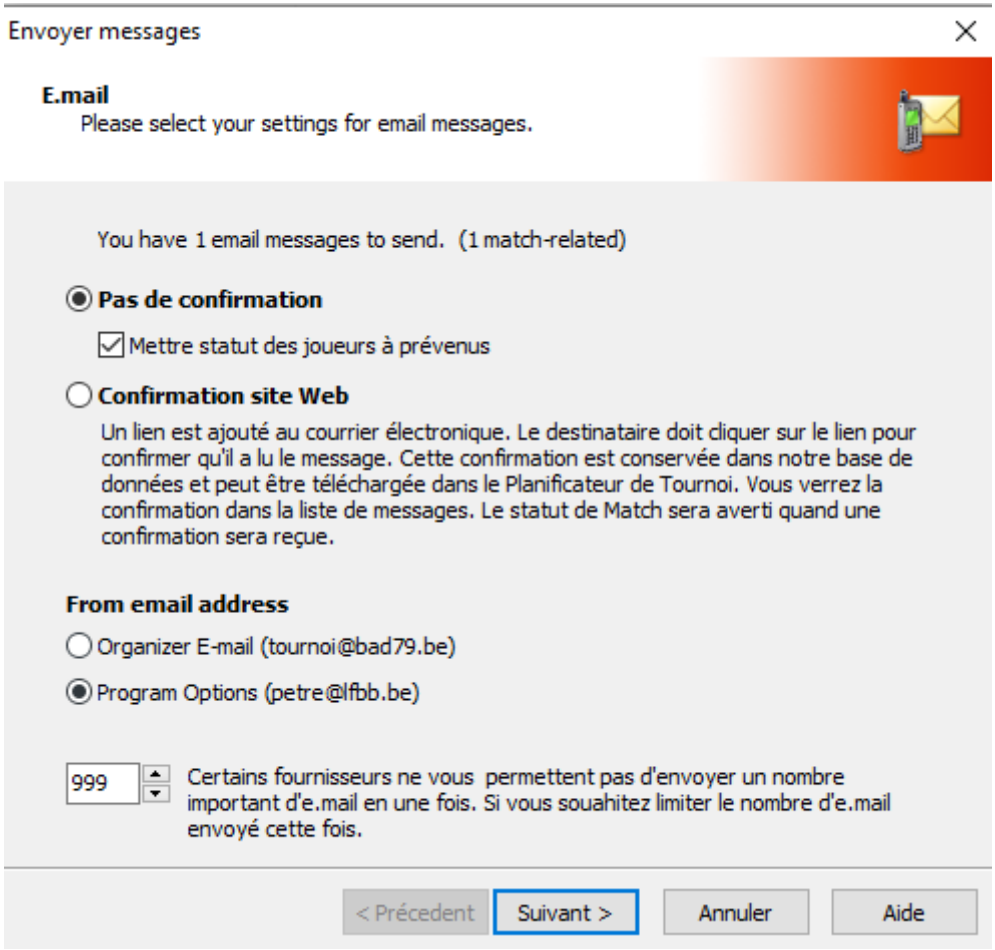
Vous pouvez utiliser les « Variables » pour ajouter le prénom, le nom du tournoi, l'horaires des premières rencontres,…

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

Cliquez ensuite sur « Envoyer » => Yes

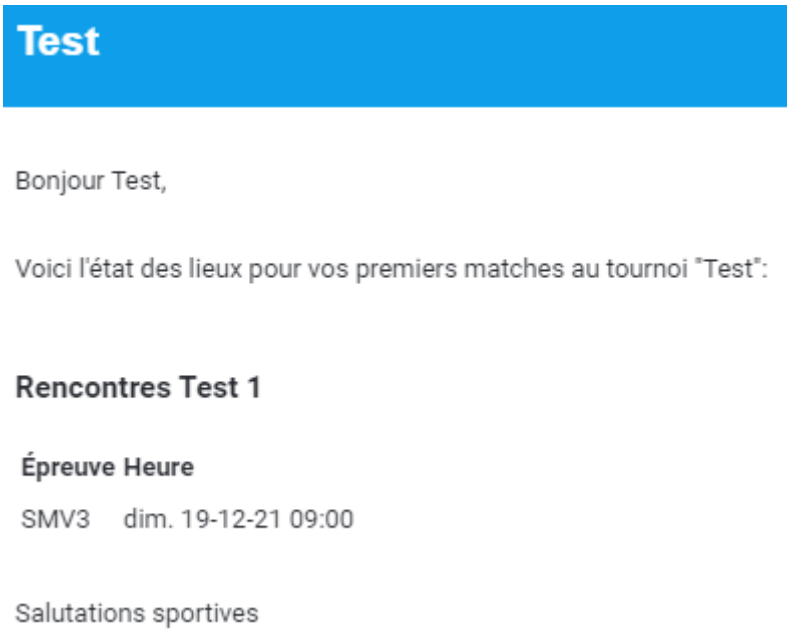


Sélectionnez les paramètres qui vous conviennent*



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

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



Test

Bonjour Test,

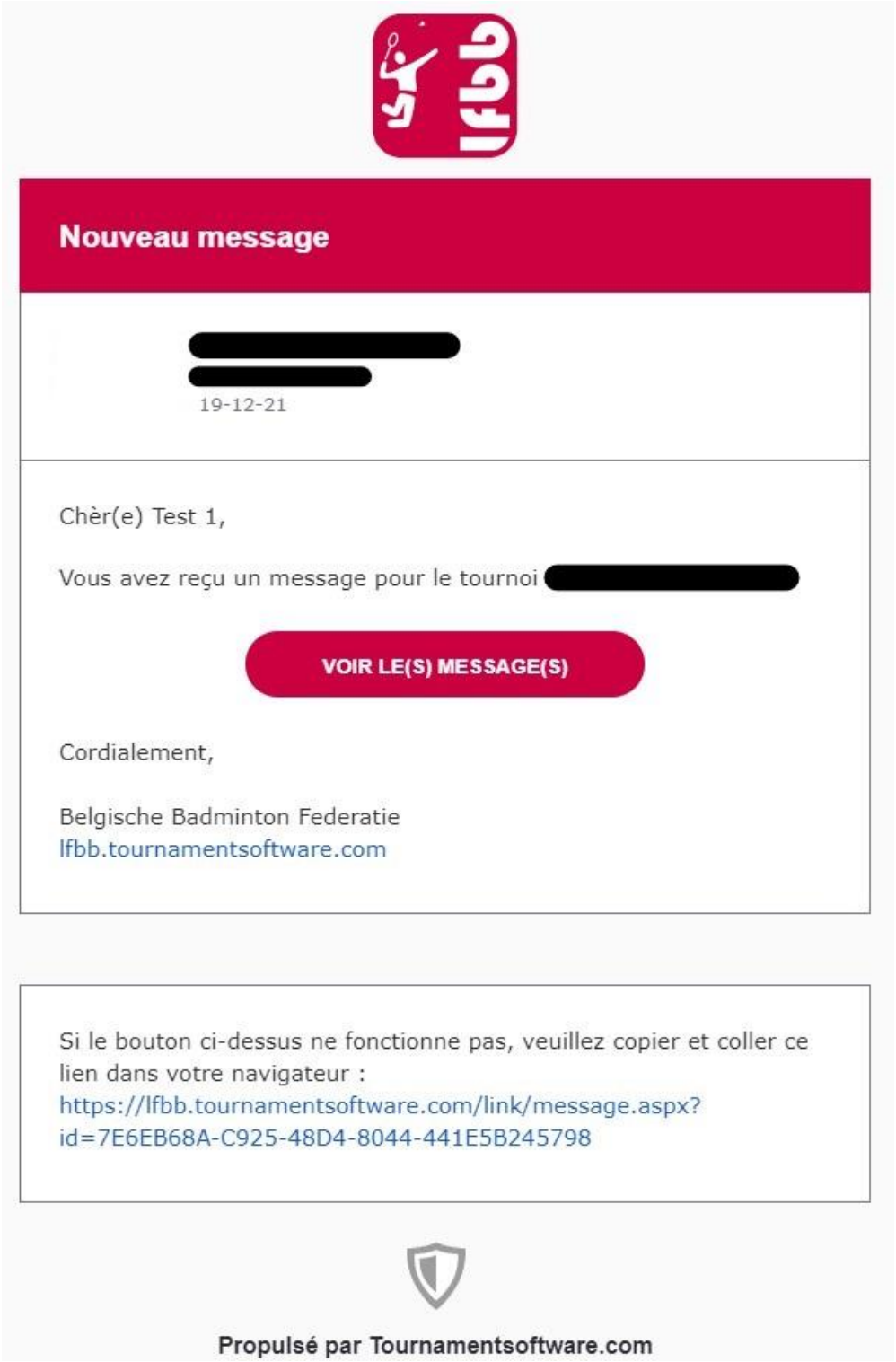
Voici l'état des lieux pour vos premiers matches au tournoi "Test":

Rencontres Test 1

Épreuve	Heure
SMV3	dim. 19-12-21 09:00

Salutations sportives

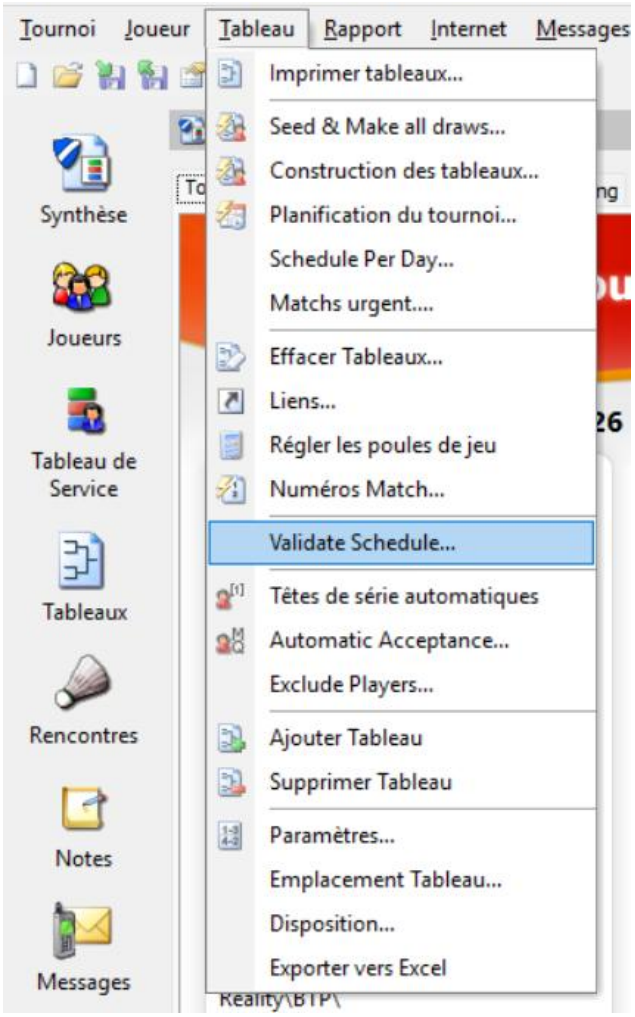
Confirmation site Web : vous recevez un email qui vous indique que vous avez un nouveau message :



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

23. Vérifier l'horaire

Badminton Tournament Planner vous propose une option de « validation » de votre horaire : Tableau => Validate Schedule… :



Cette fonction sert à vérifier les conflits d'horaires (temps de repos et nombre de simples par jour surtout).

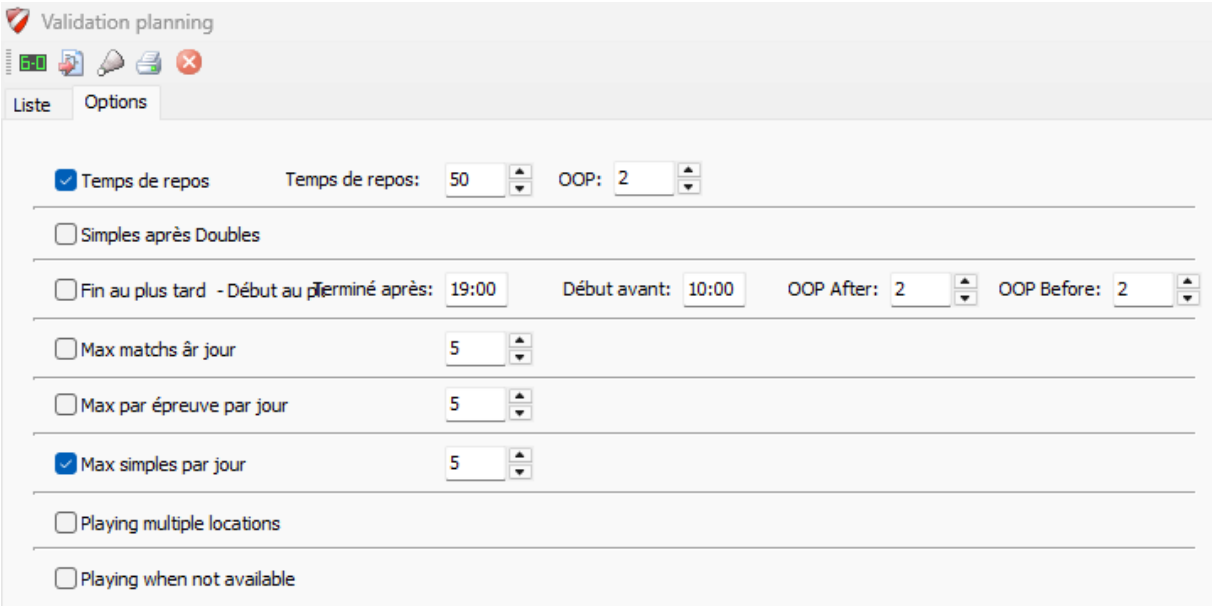
Voici comment la configurer (Options)

- Temps de repos (ou "Rest time") : il s'agit du temps entre l'heure de début de deux matchs, le nombre de minutes indiqué doit donc prendre en compte le temps de match moyen et le temps de repos (par exemple 50 minutes pour 35 minutes de match + 15 minutes de temps de repos entre 2 matches de double/mixte ou 65 minutes pour 35 minutes de match + 30 minutes de repos entre 2 matches de simple).

OOP = Order of Play : c'est utilisé lorsqu'on planifie avec la grille des terrains.

- Simples après doubles : cela peut être décoché, dans la plupart des tournois en Belgique cela n'est pas relevant

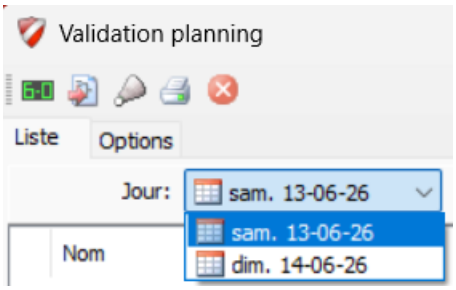
- Late Finish - Early Start (Fin au plus tard – Début au plus tôt) : cela peut être décoché, dans la plupart des tournois en Belgique cela n'est pas relevant
- Max nombre de matches par jour / nombre d'event max par jour : cela peut être décoché, dans la plupart des tournois en Belgique cela n'est pas relevant
- Max simples par jour : indiquer 5 (pour vérifier que l'on n'a pas planifié plus de 5 simples sur 1 journée)
- Les deux derniers ne sont également pas utilisés en Belgique



Cette configuration vous permet de vérifier le temps de repos (pour du double/mixte) et le nombre de simples sur un jour.

En cliquant sur « Liste », vous verrez tous les conflits potentiels.

Si vous organisez vos double/mixte sur une journée et les simples sur l'autre journée, nous vous invitons à modifier le temps de repos en fonction de la journée (65 min pour les simples) et de vérifier cela par jour :



24. 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.

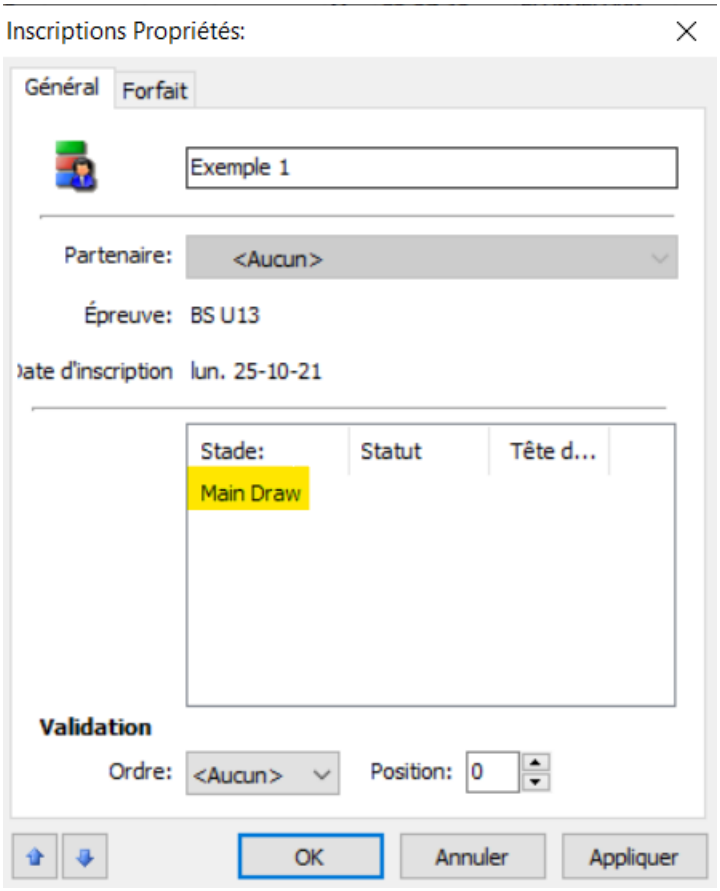
À noter

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

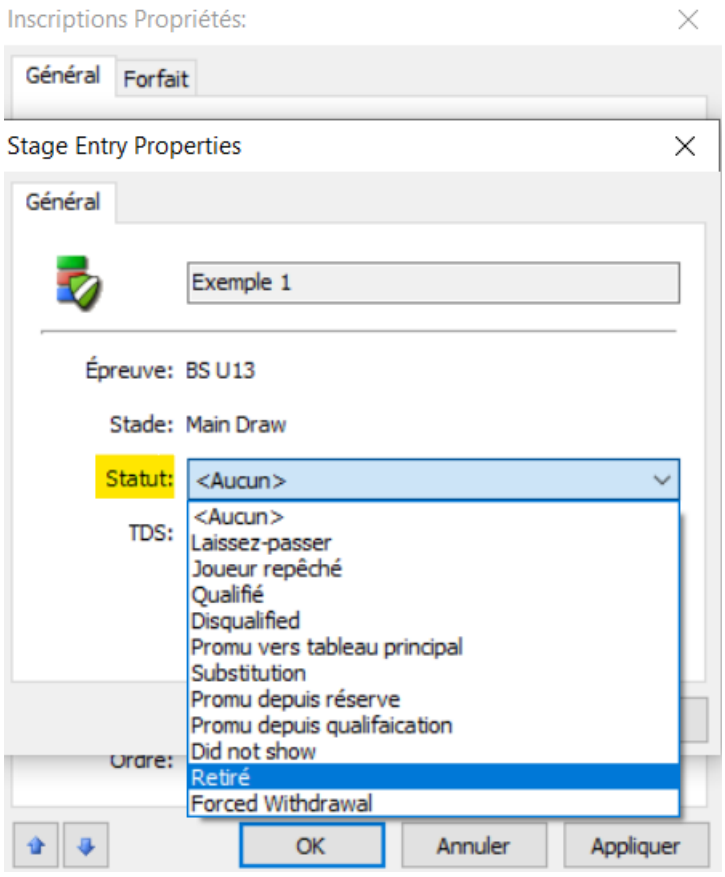
A. Application dans Badminton Tournament Planner

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

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



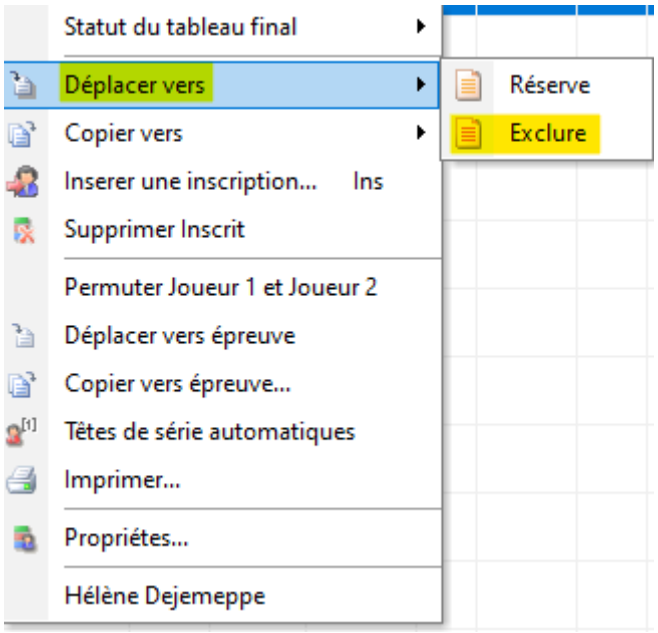
=> Cliquez sur « Main draw » => Sélectionnez « retiré » :



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

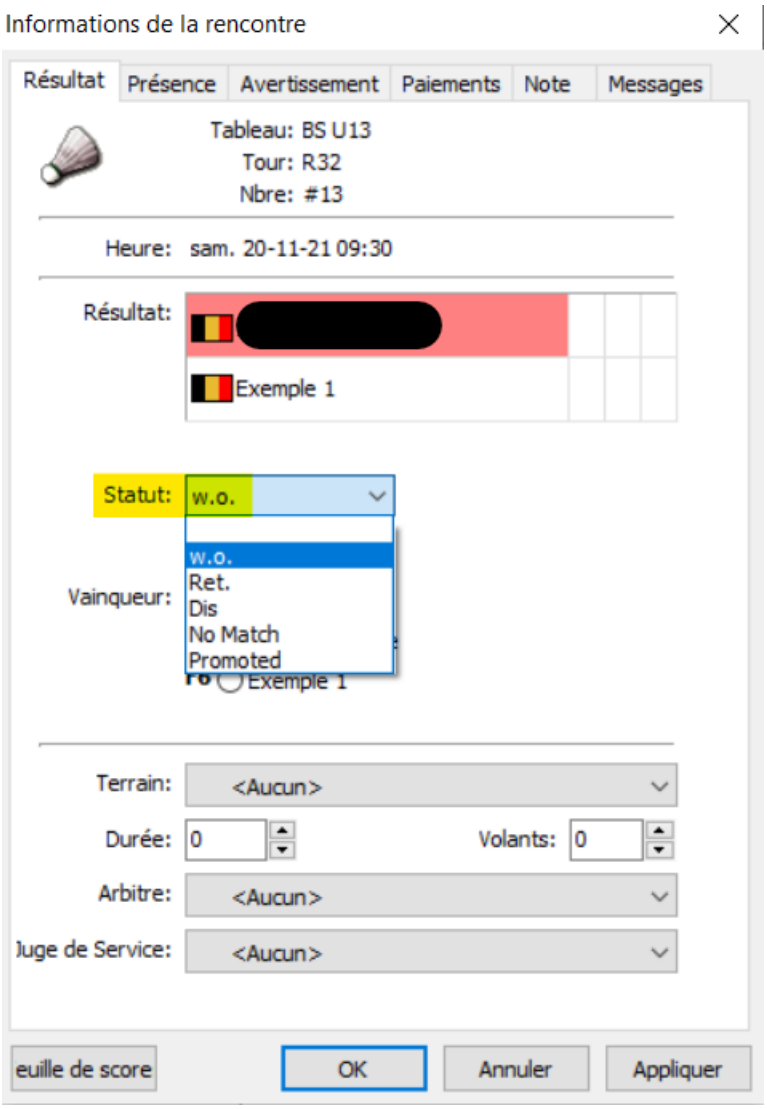
Mettez ce joueur en liste d'exclusion :

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 :



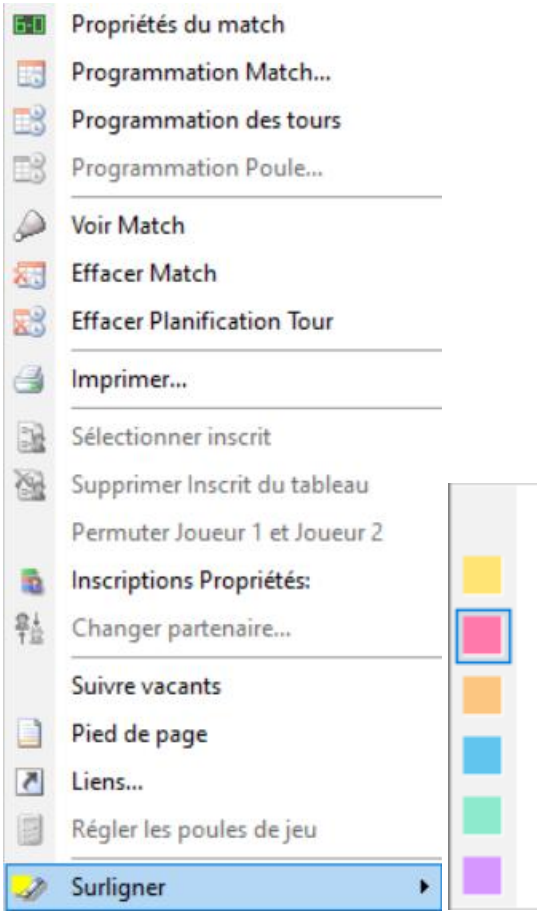
N'oubliez pas d'indiquer l'absence dans le rapport du Juge-arbitre.

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.

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

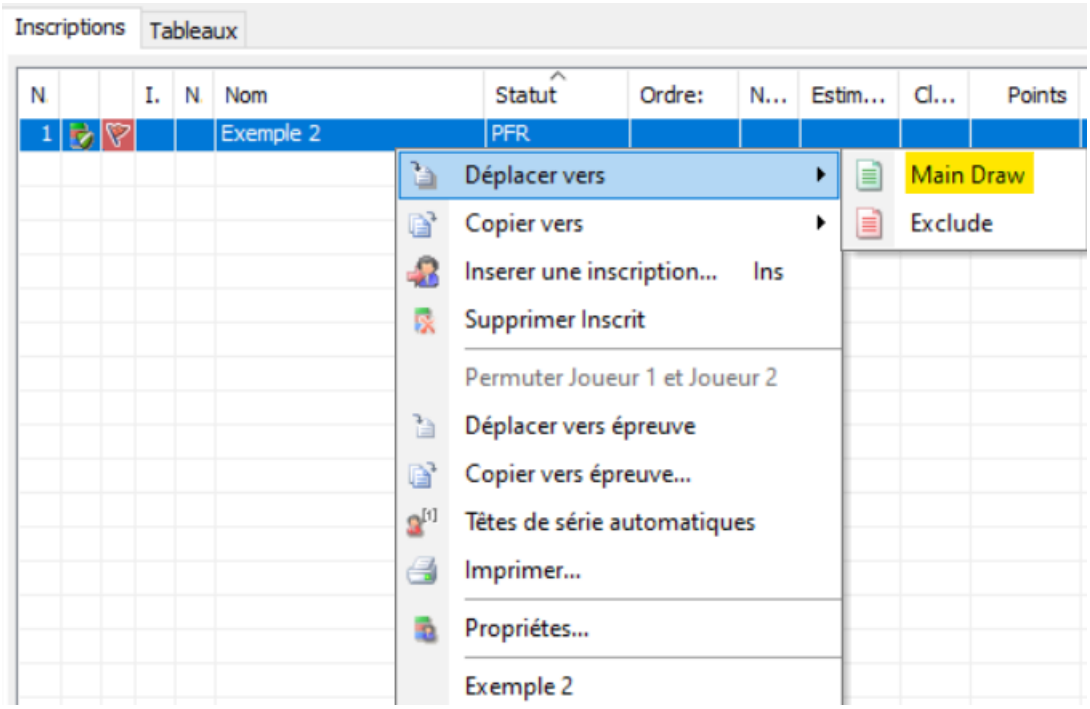
Clique droit sur le match => surligner => sélectionner la couleur que vous souhaitez :



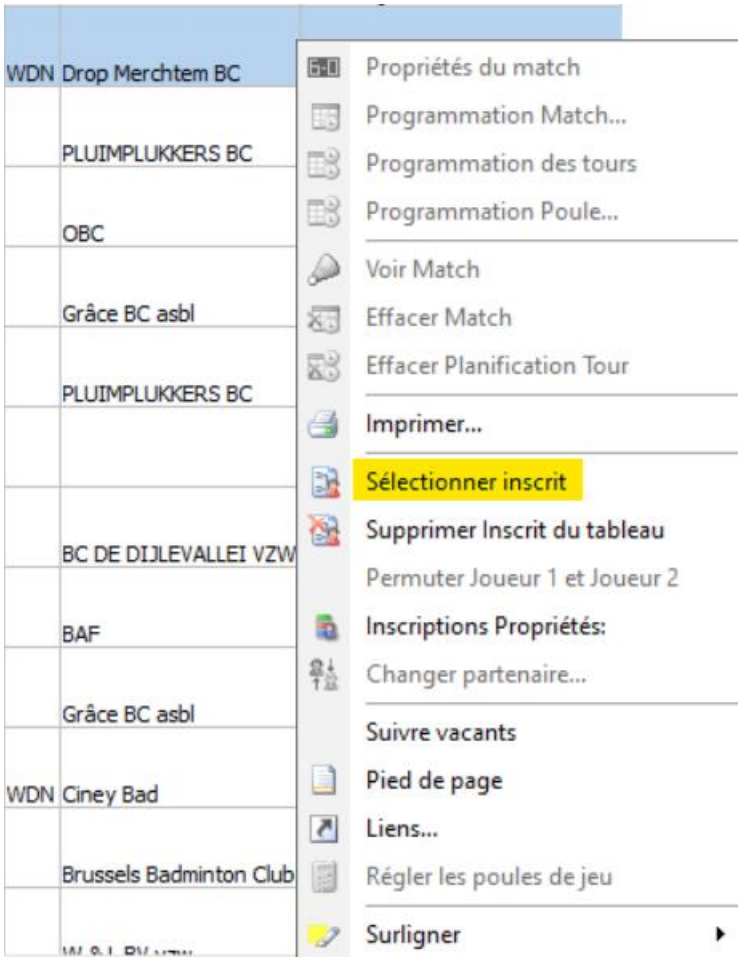
b. Un joueur/une paire est absent(e) et peut être remplacé (par un joueur/une paire réserve) ?

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

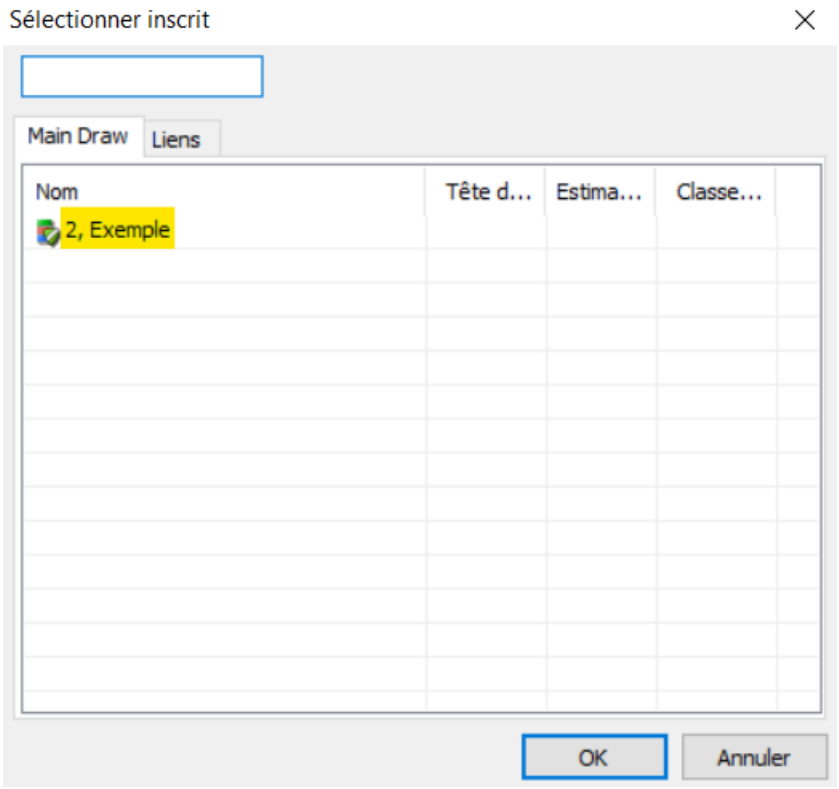
Cliquez sur Tableau de Service => Réserve => Clique droit sur le nom du joueur réserve => Déplacer vers => Main Draw



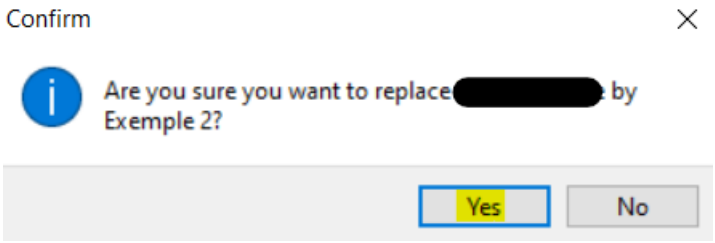
Cliquez sur « Tableaux » => Clique droit sur le nom du joueur qu'il faut remplacer => Sélectionner inscrit



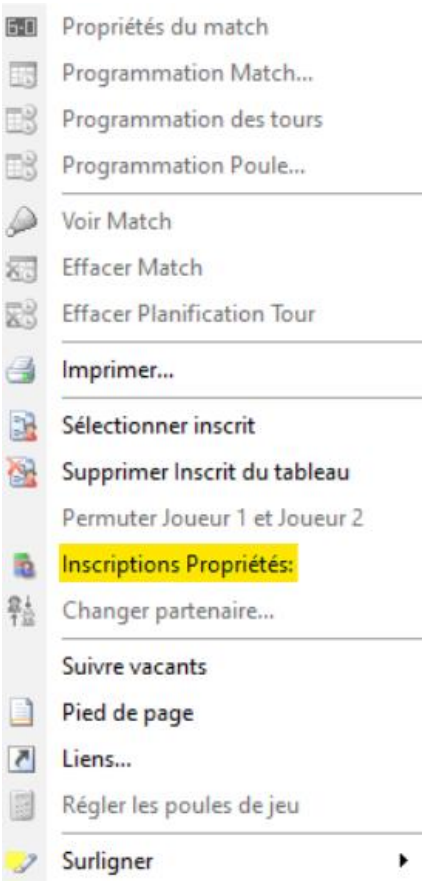
Le joueur réserve est disponible :



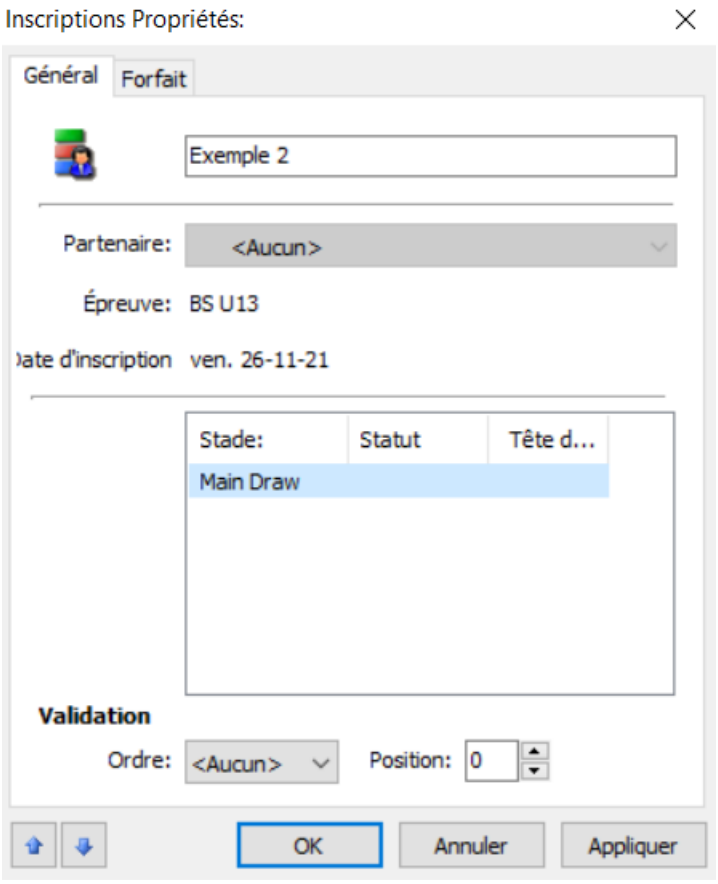
Vous pouvez l'ajouter en acceptant le message d'information :



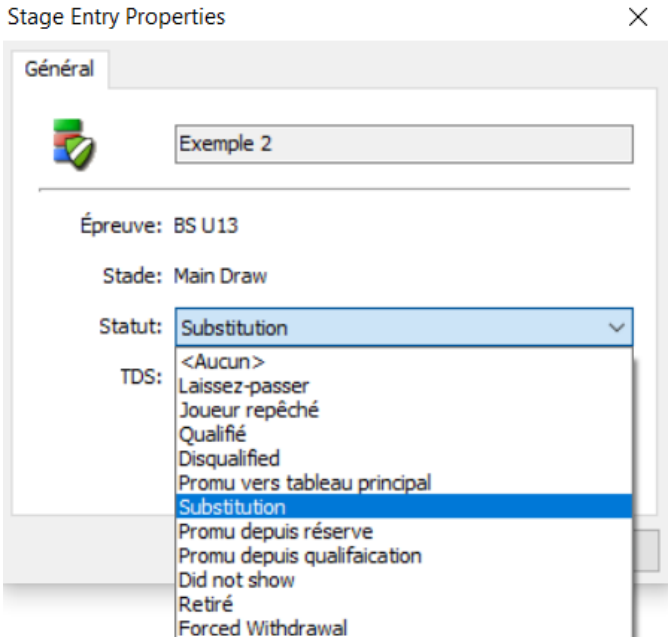
Clique droit sur le nom du joueur réserve => « Inscriptions Propriétés » :



Cliquez sur Main Draw :



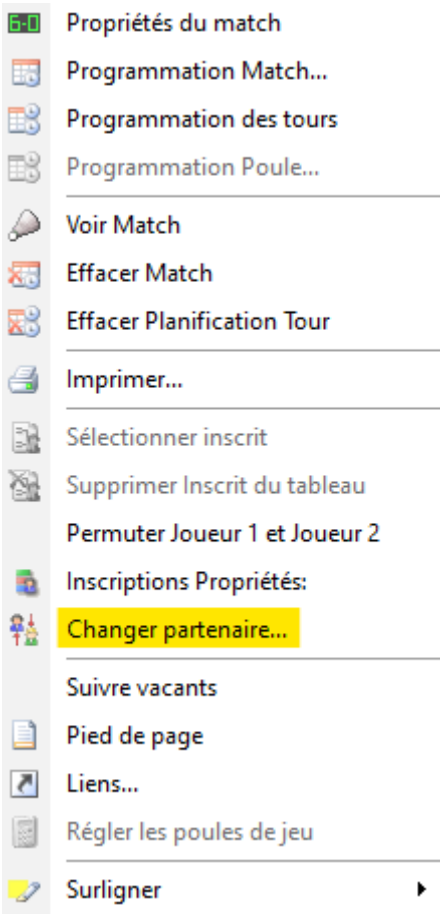
Cliquez sur Statut Substitution :



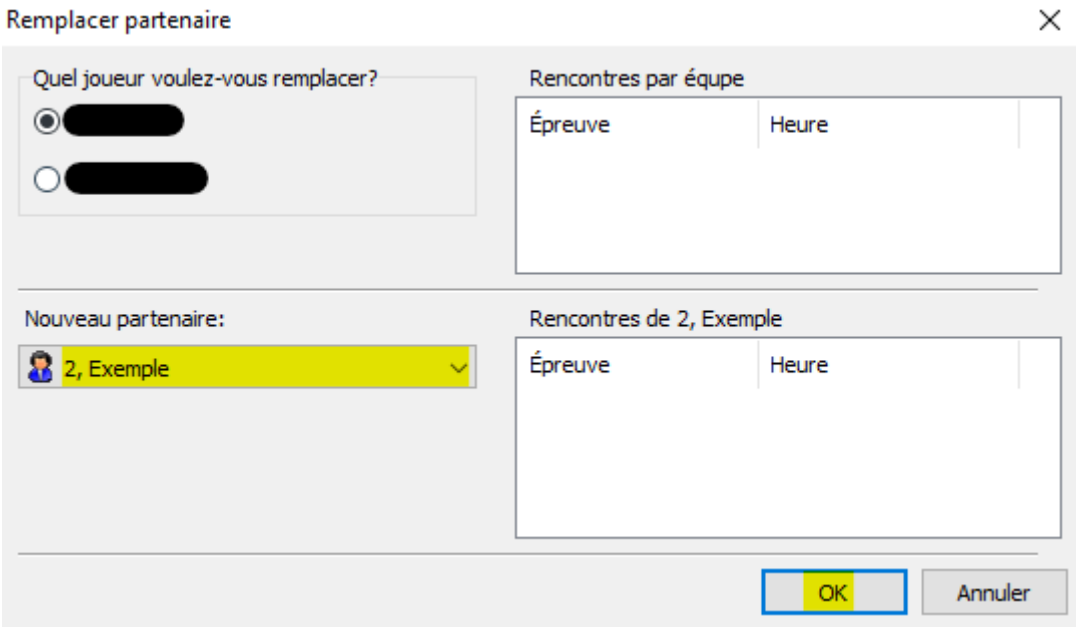
c. Un joueur est absent d'une paire et peut être remplacé (par un joueur réserve) ?

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

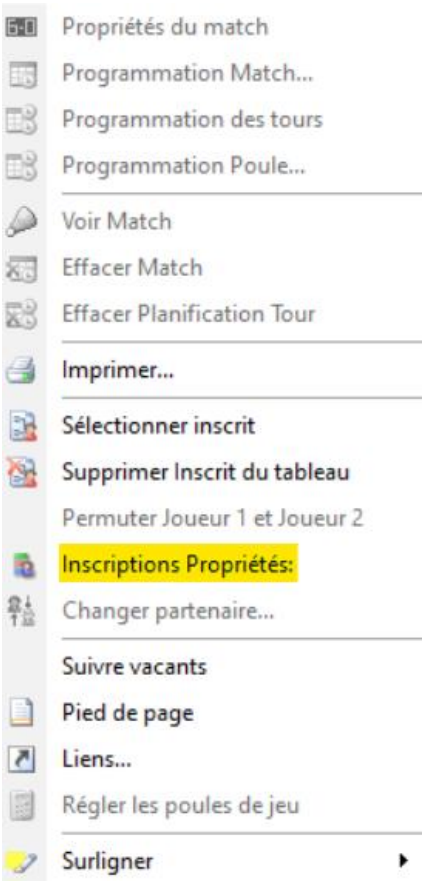
Cliquez sur Tableaux => Sélectionner le tableau où vous devez effectuer le changement => Clique droit sur la paire qu'il faut modifier => Changer partenaire



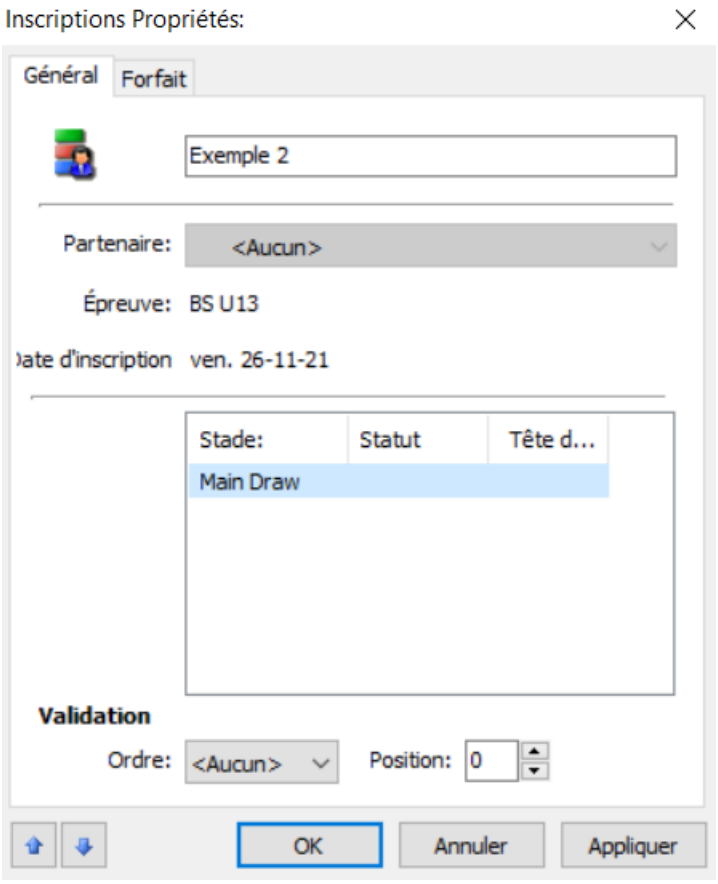
Sélectionner le joueur à remplacer ainsi que le nouveau partenaire => Cliquez sur Ok :



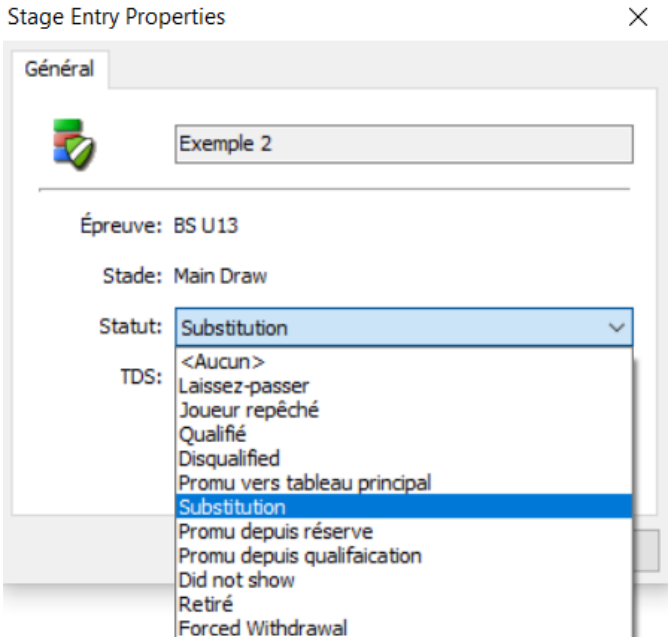
Clique droit sur la nouvelle paire => « Inscriptions Propriétés » :



Cliquez sur Main Draw :



Cliquez sur Statut Substitution :



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

d. 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

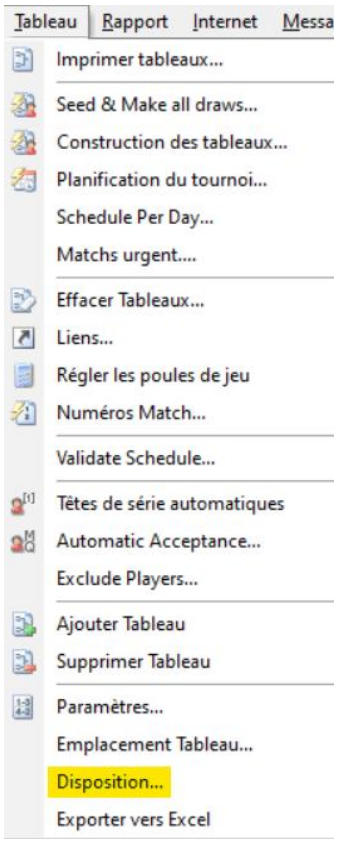
- **DNS**: Did Not Show = Ne s'est pas présenté.
- **SWM**: Seeding Withdrawal Movement (players/pair that are moved/drawn to another position in the draw due WDN of one or more seeded players/pairs) = Déplacement dû à un retrait d'un joueur/paire tête de série.
- **Q**: Player/pair as Qualifier = Qualifié(e)
- ~~**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

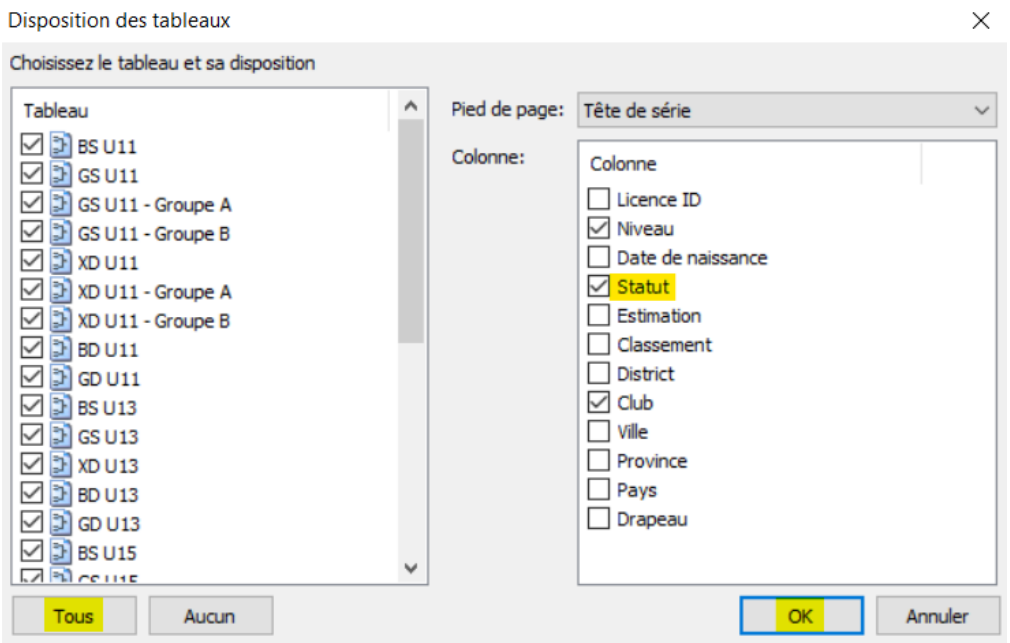
Scénario	Statut	Résultat du match
Le joueur/la paire ne se présente pas	"DNS"	Walkover ("w.o.")
Aucun des deux joueurs/paires ne se présentent	"DNS" pour les deux joueurs/paires	"no match"
Les deux joueurs/paires WDN avant le match	"WDN" pour les deux joueurs/paires	"no match"
Un joueur/paire WDN avant 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

25. 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.

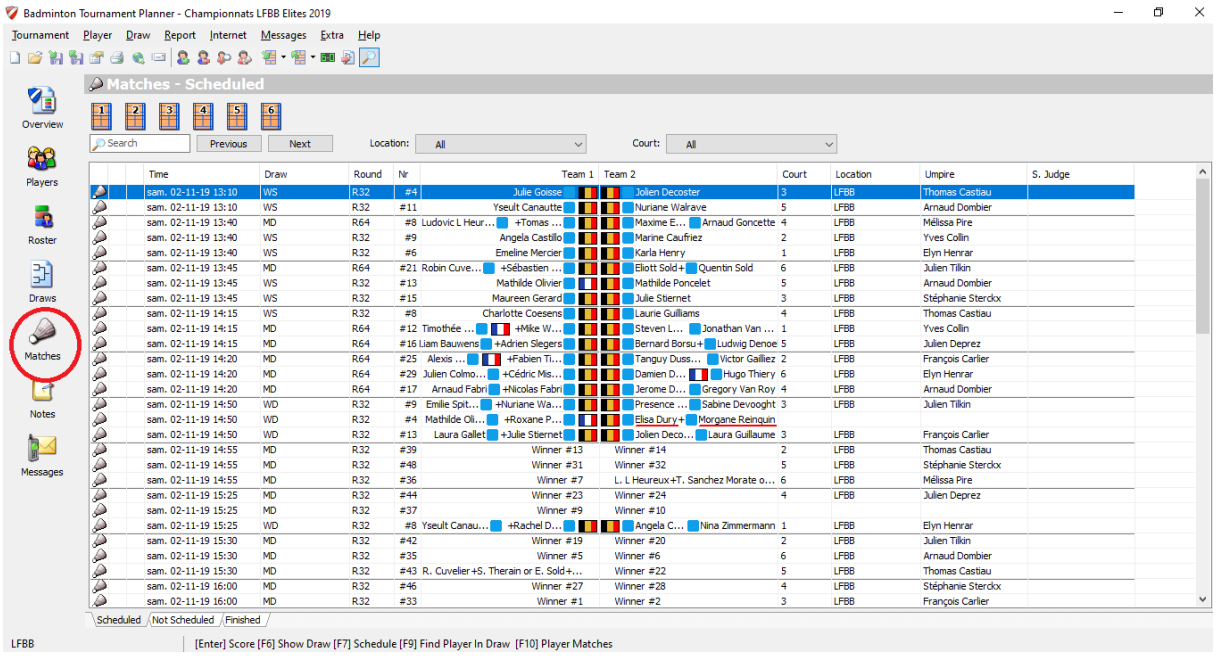
Dans la salle

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.

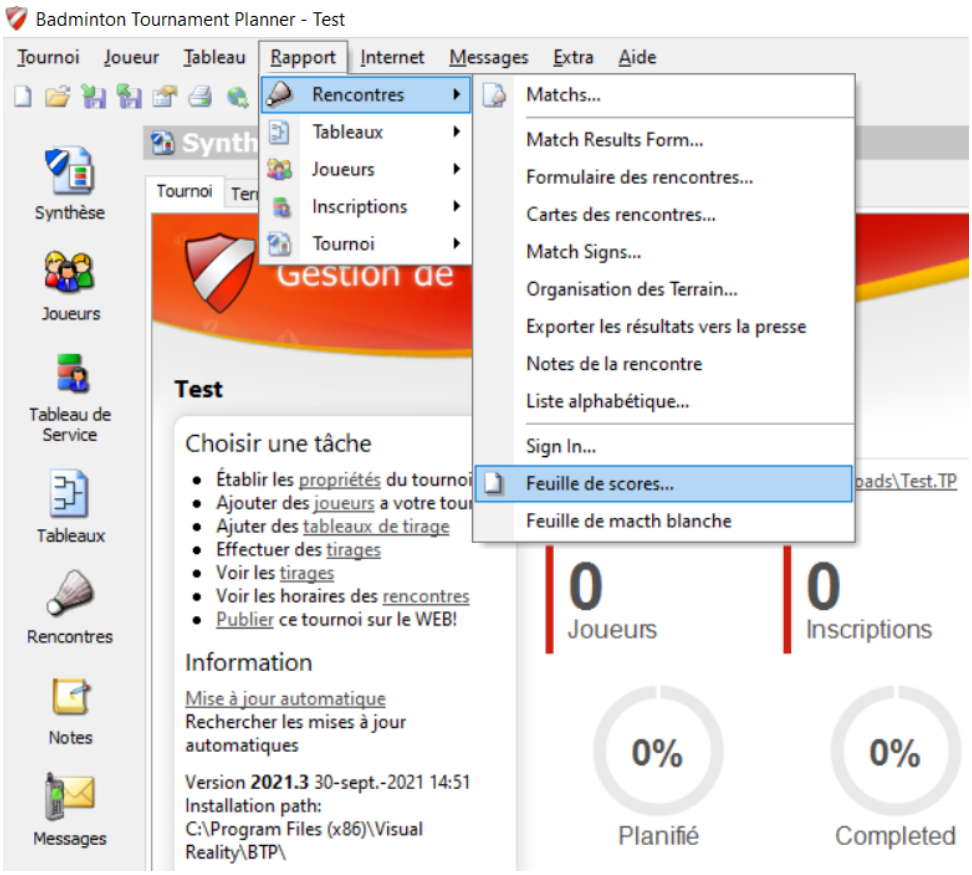
Début du tournoi

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.

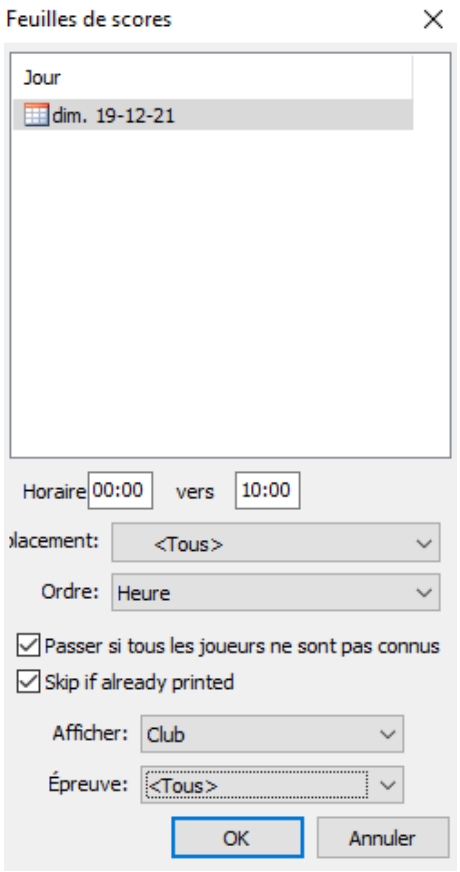
1) Les matchs à lancer sont affichés dans l'ordre dans le programme :



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



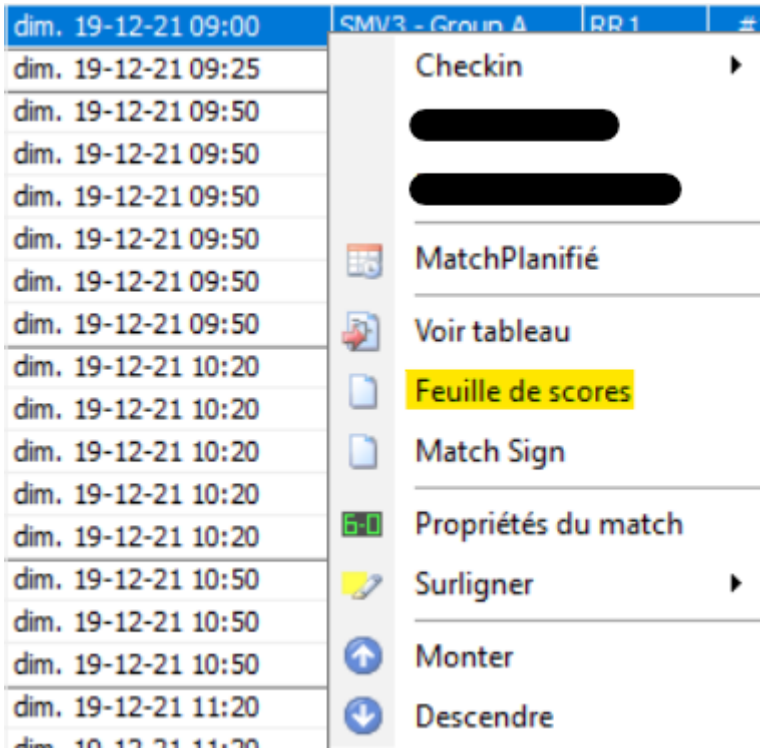
Vous pouvez réglez les paramètres d'impression comme vous le souhaitez :

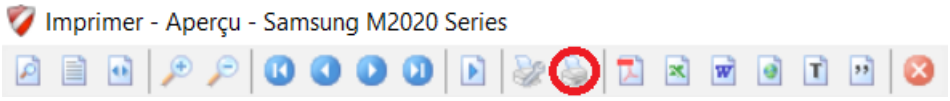


- Horaire : vous permet d'imprimer toutes les feuilles de matches de la journée ou imprimer les feuilles au fur et à mesure (jusqu'à une certaine heure)
- Cocher la case « Passer si tous les joueurs ne sont pas connus ». Ceci vous permettra de ne pas imprimer des feuilles de matches incomplètes.
- Cocher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

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

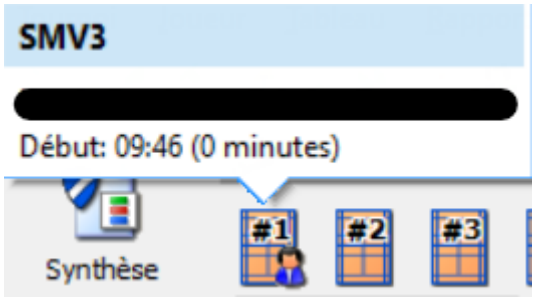
Vous pouvez toujours réimprimer une feuille de match : Cliquez sur « Rencontres » (colonne de gauche) => Sélectionner le match => Clique Droit => Feuille de scores => Imprimer



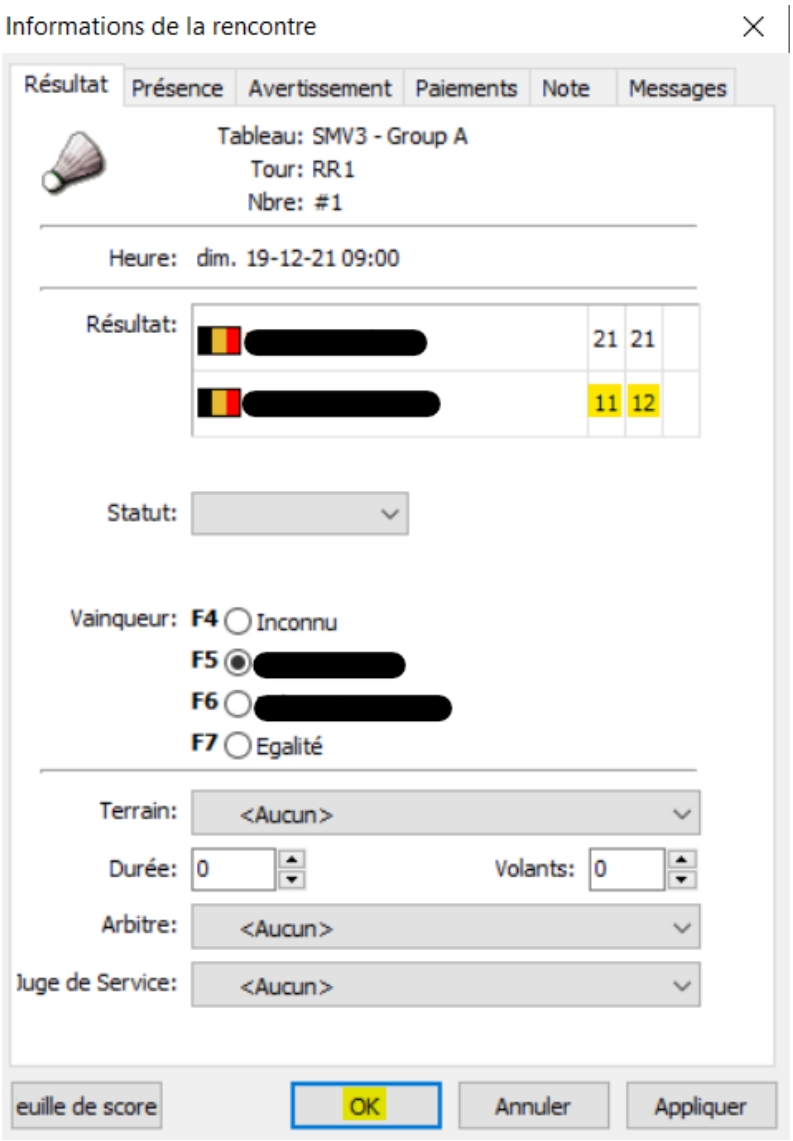


3) Lorsque vous annoncez le match, vous pouvez le « lancer » dans le programme : Sélectionnez le match => maintenez le clique gauche de votre souris sur ce match et « déplacez-le » sur le terrain choisi. « Une icône » apparait maintenant sur le terrain.

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

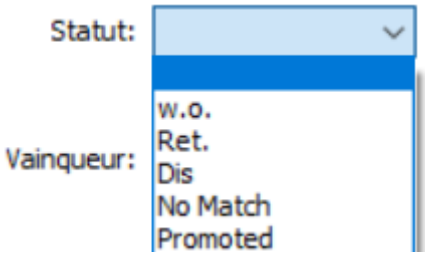


4) Lorsque la feuille de match revient à la table de contrôle, vous devrez encodez les résultats : Double-clic sur le match => Compléter les points du « perdant » (le score du set se complète automatiquement) et le vainqueur sera automatiquement sélectionné => Cliquez sur « Ok » :



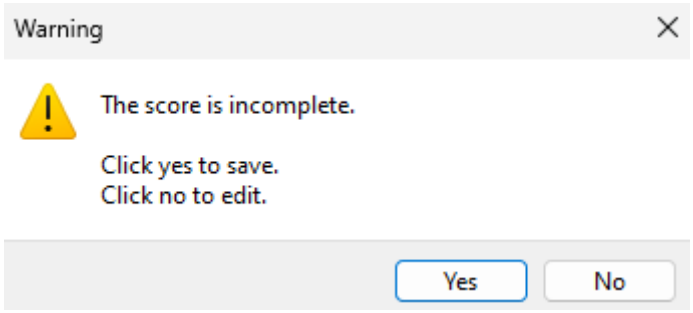
Si vous complétez les statistiques : Durée, Volants, Arbitre et Juge de Service, vous aurez la possibilité d'exporter toutes les statistiques à la fin de votre tournoi.

5) Les différentes possibilités de « statuts » sont prévues



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

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 »).

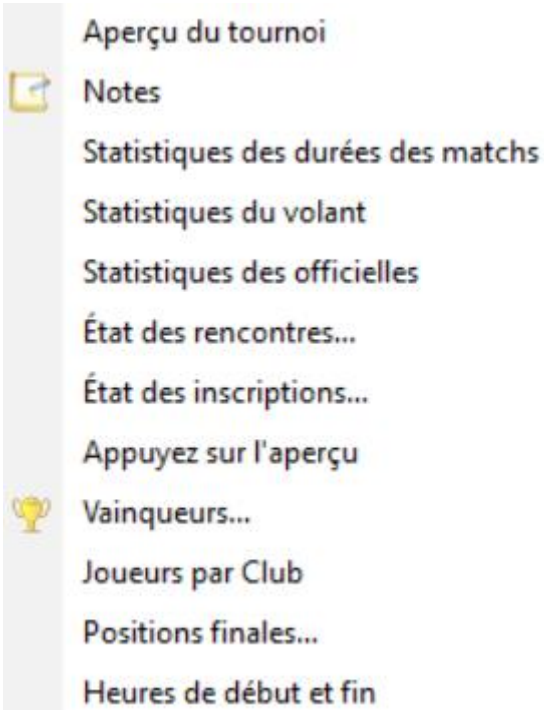


En cas d'erreur, vous devrez donc aller rechercher le match à cet endroit pour corriger le résultat.

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 :

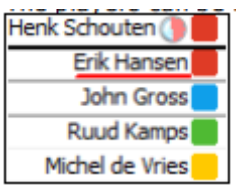
Si vous avez compléter toutes les informations de chaque rencontre, vous pourrez exporter les statistiques : Rapport => Tournoi :



- Aperçu du tournoi : nombre d'inscriptions, d'exclus, de rencontres, de matches non planifiés,…
- Notes : toutes les notes que vous avez complétez pour les joueurs
- Statistiques des durées de matchs
- Statistiques du volant : nombre de volant utilisés
- Statistiques des officielles : nombre de prestations des officiels techniques
- Etat des rencontres… : récapitulatif des matchs non disputés, des abandons (ret.) et des disqualifications (Dis)
- Etat des inscriptions… : Remplacement,…
- Appuyez sur l'aperçu
- Vainqueurs… : impression des vainqueurs (+ Club, Pays, Province) => peut être utile pour votre remise des prix
- Joueurs par Club
- Positions finales…
- Heures de début et fin

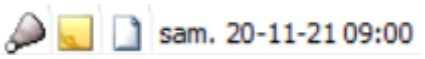
7) Codes couleurs et autres explications :

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

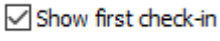


- Rouge : le joueur n'est pas prévenu
- Bleu : le joueur est prévenu
- Vert : le joueur s'est enregistré
- Surligné en rouge : le joueur n'a pas payé les frais d'inscriptions
- Jaune : le joueur est actuellement sur le terrain.

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

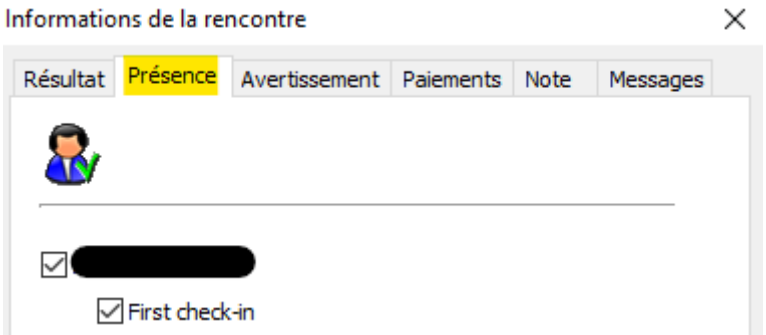
- Icône « mémo » (devant l'horaire) : 

signifie qu'il y a une note pour ce match.
- Le chiffre 1 dans un carré de couleur bleue  permet de vérifier si un joueur s'est enregistré pour la première fois et lui remettre son cadeau d'inscription (essuie, gourde, tube de volants,…)
- Le chiffre 1 dans un carré de couleur verte  signifie que le joueur a fait son check-in

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

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

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



26. Que faire en cas d'accident

A. Procédure pour les joueurs LFBB

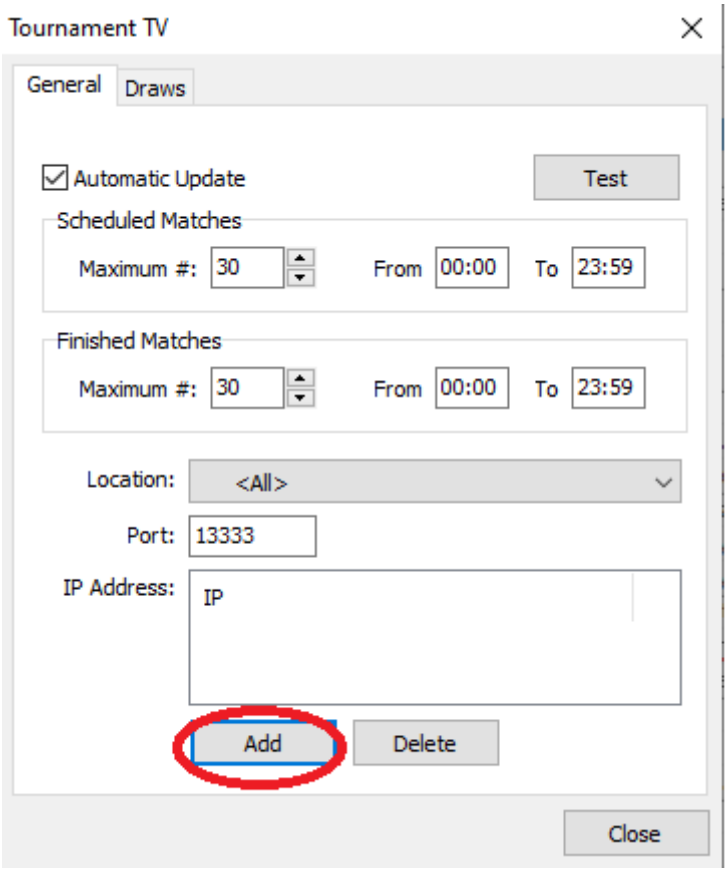
Cliquez ici pour en savoir plus.

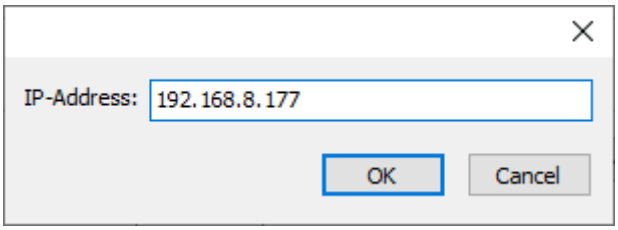
B. Procédure pour les joueurs BV

27. Afficher les informations du tournois sur des écrans

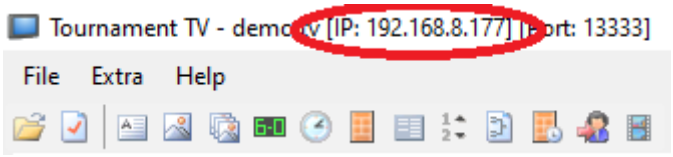
Vous pouvez utiliser le logiciel « Tournament TV » (logiciel payant) pour afficher les prochains matches, les tableaux,... sur un écran : Installer le logiciel via le lien de Tournament Software : https://www.tournamentsoftware.com/product/ => Tournament TV

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,...)

28. FAQ & Astuces techniques

A. Introduction

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

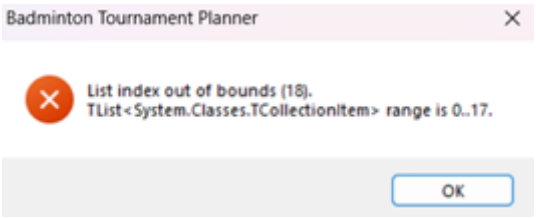
Pour rappel, ce logiciel a été conçu par la société Visual Reality et est utilisé par de nombreuses Fédérations dans le monde. Certaines modifications demandées par d'autres fédérations sont implémentées mais sans que nous en soyons informés.

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

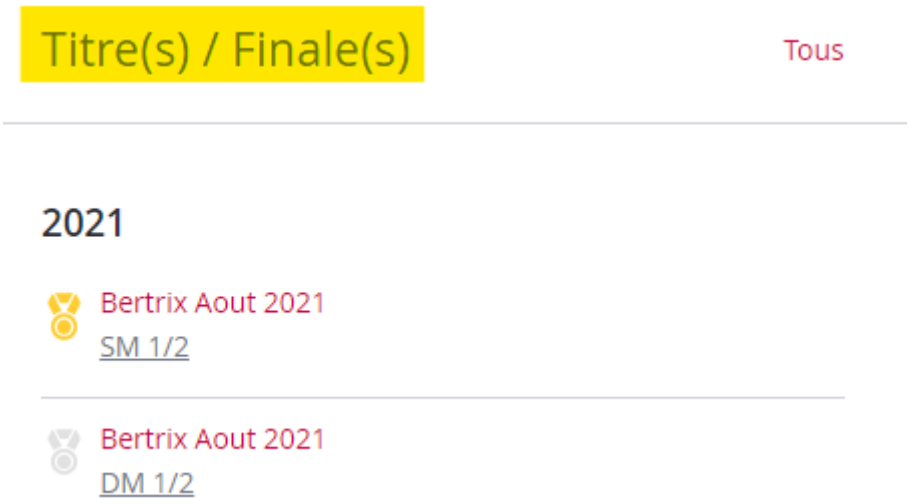
- Contexte : Vous avez peut-être remarqué que les 3 premiers joueurs se retrouvent sur un onglet appelé « Gagnants ».

Exemple :



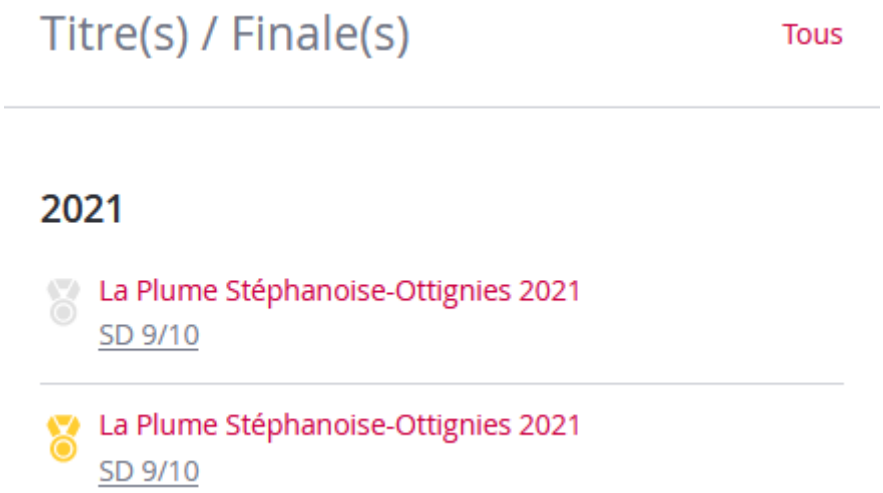
Vous avez peut-être également remarqué que sur le profil des joueurs, ces « médailles » étaient également répertoriées.

Exemple :



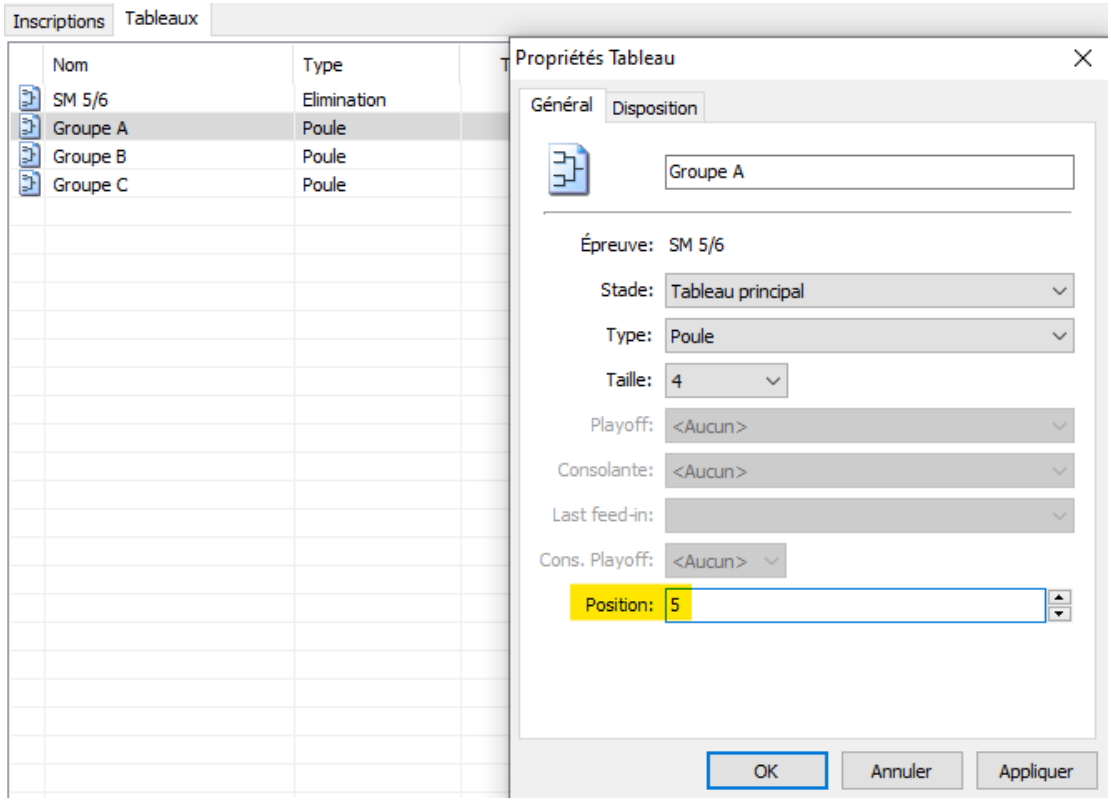
- Problème : Certains joueurs se retrouvent avec « deux médailles » pour la même discipline OU les résultats des tableaux de qualification apparaissent comme s'il s'agissait du tableau final (Play-off)

Exemple :



- Solutions :

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



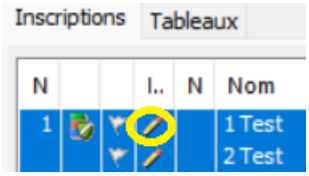
D. Inscriptions Doubles

⇨ 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 :



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

29. Annexes

A. Annexe 1 : Suivi des inscriptions

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

Schéma

Participants KO	Disc	Participants	P/KO	SYSTÈME	1/64	1/32	1/16	1/8	QF	DF	F	TOT	Temps/Tour 00:35
8	SM 1/2				0	0	0	0	0	0	0	0	0
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	*1/32 de finale*	*1/16 de finale*	*1/8 de finale*	*1/4 de finale*	*Demi-finale*	*Finale*	Nombre de rounds	**Matches restants à placer**
32	31	6	12	6	4	2	1	6	**0**
16	15	0	2	6	4	2	1	5	**0**
24	23	0	8	8	4	2	1	5	**0**
12	11	0	0	4	4	2	1	4	**0**
24	23	0	8	8	4	2	1	5	**0**

Round	**SAMEDI**	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
1	09:00	XD	XD	XD	XD
2	09:30	XD	XD	XD	XD
3	10:00	XD	XD	XD	XD
4	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).