

RASSEMBLEMENT MINI-BASKET

1. DEMARRAGE

Démarrer le logiciel en cliquant deux fois sur le fichier « **CDYBB_Rassemblement.exe** ».

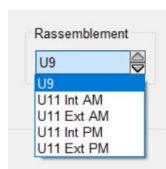
La page ci-dessous apparaît.



En cliquant deux fois sur le fond de la page, l'image se centre sur l'écran.

2. CHOIX DE LA CATEGORIE

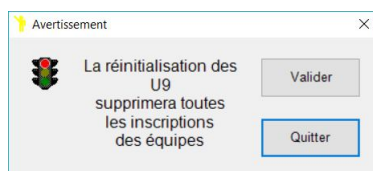
Au milieu de l'image : la « liste déroulante Rassemblement » permet de sélectionner le type de rassemblement.



3. REINITIALISATION

Le bouton « **Réinitialisation** » permet d'effacer tous les saisies du rassemblement sélectionner.

Une page d'avertissement ci-dessous apparaît.



Elle prévient que toutes les inscriptions des équipes seront effacées. Confirmer en appuyant sur le bouton « **Valider** ».

En cliquant sur le bouton « **Quitter** », aucune information sera modifiée.

4. SITE ET CARTOUCHE

La modification du site ou du cartouche du Comité s'effectue en cliquant sur le texte « **Rassemblement Mini Basket ...** » ou sur « **le cartouche** » en bas de la page.

La page ci-dessous apparaît.

Vous pouvez modifier les informations et confirmer en cliquant sur le bouton « **Valider** ».

En cliquant sur le bouton « **Quitter** », aucune information sera modifiée.

5. FEUILLES DE MARQUE

Le bouton « **Feuilles de marque** » permet d'imprimer des feuilles de match du rassemblement vierge.

La page ci-dessous apparaît.

Préview & Impression de document

Terrain : A B C D E F G H I J

Match N°

Equipe 1 :

Couleur :

Résultat

Score A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Equipe 2 :

Couleur :

Résultat

Score B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Match N°

Nom du fichier PDF

Feuille rassemblement

Choisissez une imprimante

Xerox ColorQube 9300 Series Class Driver

Etendue

☒ Tout

2

Pages

de 1

à 2

Recto Verso

Vertical

Imprime

Quitter

Voir le paragraphe « **Impression** » pour avoir plus de détails.

Le bouton « **Imprime** » lance l'impression.

En cliquant sur le bouton « **Quitter** », aucune l'impression sera effectuée.

6. NOMS DES EQUIPES

Le bouton « Noms d'équipe » permet de voir, modifier et imprimer les noms des équipes.

Chaque catégorie comporte 100 noms différents.

La page ci-dessous apparaît.

Saisie des noms des équipes

Rang	Nom	Util.
70	Les cygnes	Oui
71	Les mésanges	Oui
72	Les moineaux	Oui
73	Les cigognes	Oui
74	Les canaris	Oui
75	Les rossignols	Oui
76	Les grives	Oui
77	Les merles	Oui
78	Les perdrix	Oui
79	Les mouettes	Oui
80	Les pigeons	Oui
81	Les pokemons	Oui
82	Les pikachus	Oui
83	Les salameches	Oui
84	Les carapuces	Oui
85	Les bulbizarres	Oui
86	Les rhinoferos	Oui
87	Les turtels	
88	Les dracofeus	
89	Les hippodocus	
90	Les Yodas	
91	Les goldoracks	
92	Les mickeys	
93	Les batmans	
94	Les supermans	
95	Les mangas	
96	Les aristochats	
97	Les dalmatiens	
98	Les simpsons	
99	Les daltons	
100	Les Jedi	

Nom d'équipe

Les pigeons

Modifier

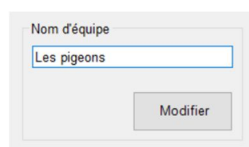
Imprimer Noms

Valider

Quitter

La colonne « Util. » précise si le nom est utilisé par une équipe inscrite.

Pour modifier le nom d'une équipe, sélectionner dans la liste déroulante le nom, celui-ci apparaît dans la zone de saisie à droite.



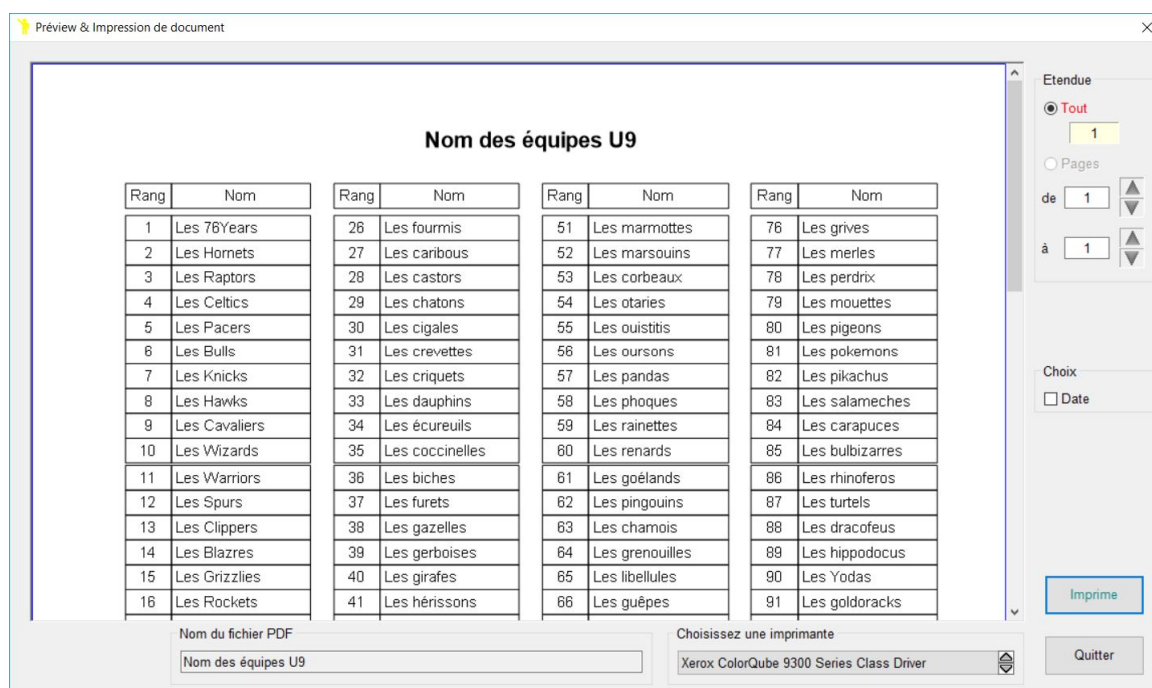
Une fois la modification effectuée, valider celle-ci en appuyant sur le bouton « **Modifier** ».

Lorsque toutes les modifications sont effectuées, enregistrer celle-ci en cliquant sur le bouton « Valider ».

En cliquant sur le bouton « **Quitter** », aucune modification sera prise en compte.

Le bouton « **Imprimer Noms** » permet d'imprimer la liste des noms utilisées pour la catégorie sélectionnée.

La page ci-dessous apparaît.



Voir le paragraphe « **Impression** » pour avoir plus de détails.

Le bouton « **Imprime** » lance l'impression.

En cliquant sur le bouton « **Quitter** », aucune l'impression sera effectuée.

7. INSCRIPTIONS

Le bouton « **Inscriptions** » permet d'inscrire les équipes dans la catégorie sélectionner.

La page ci-dessous apparaît

Saisie des inscriptions U9

Club	Equipes				Joueurs		
	M.	Mix.	F.	Tot.	M.	F.	Tot.
[]							
ACMB	3	2		5	17	3	20
ASFF	1	1		2	6	2	8
ASMB	3		1	4	10	3	13
ASMD	1		1	2	3	5	8
ASMR	1	1		2	5	2	7
BBC	3			3	10		10
BBCVV	3		1	4	13	4	17
BCM	2		1	3	7	4	11
BCS	1	2		3	8	2	10
CAMV	1	1		2	6	3	9
CCB	1			1	4		4
CLOCA	1		1	2	3	3	6
EBCP		1		1	4	1	5
ELCV78B	2	1		3	9	3	12
ESM	1	1		2	6	1	7
JA	2		1	3	9	3	12
32	56	21	9	86	254	64	318

Equipes du club : ACMB			
Ind.	Nom	Niveau	
1	Les 76Years	Confirmé	4
2	Les Hornets	Moyen	4
3	Les Raptors	Débutant	4
4	Les Celtics	Débutant	3
5	Les Pacers	Débutant	2
5	Total		17

Définition des couleurs			
Masculin	Mixte	Féminin	Autre
selecté	selecté	selecté	Hors
pointé	pointé	pointé	Libre

Rang	Terrain A	Terrain B	Terrain C	Terrain D	Terrain E	Terrain F	Terrain G	Terrain H	Terrain I	Terrain J
1	ASMB 1	VTB 1	PBA 2	BBCVV 3	SOH 4	PBC 3	SCC	BCS 1	JBC 3	USCB 7
2	JBC 2	TUESG	BBCVV 2	VTB 2	ASMB 4	BBC 2	SOH 5	ACMB 4	USCB 6	ASMB 2
3	PBC 2	CCB	USCB 4	SOH 3	BBCVV 4	JA 2	ACMB 3	USCB 3	BCS 3	BCM 2
4	VAC 1	USMR	SOH 2	ELCV78B 3	ACMB 2	PBA 1	ASMR 1	JBC 4	ASFF 1	ASMD 1
5	USV 2	MLB 1	BBC 1	PBA 3	VTB 3	ASMR 2	PBC 4	USCB 8	ESM 1	SOH 6
6	JBC 1	SOH 1	ESM 2	USCB 2	PBC 1	ASMD 2	ASMB 3	ELCV78B 2	EBCP	BBCVV 1
7	USMBB 3	ACMB 1	ELCV78B 1	BCS 2	BCM 3	USCB 5	JA 3	VAC 2	RSB	JA 1
8	CLOCA 2	USCB 1	ASFF 2	BCM 1	BBC 3	CAMV 1	VAC 3	CAMV 2	ACMB 5	USV 1
9					USMBB 1	USP	USMBB 2	MBC	MLB 2	CLOCA 1
10										

Modification engagement

Club: ACMB

Index: 3

Masculin: 4

Féminin:

Niveau: Débutant

Equipe: Les Raptors

Terrain: G

Rang: 3

Supprimer Modifier

Définition

Nb de terrain: 10

Nb par poule: 9

Imprimer

Effectifs

Equipes

Planning

Ecriture Fichier

Affichage

Quitter

La page se décompose en plusieurs parties :

7.1 ETAT DES INSCRIPTIONS

Cette partie nous donne :

- Les clubs inscrits,
- Le nombre d'équipes : masculins « M. », féminins « F. », mixte « Mix. » et le total « Tot. »,
- Le nombre de joueurs : masculins « M. », féminins « F. » et le total « Tot. ».

Club	Equipes				Joueurs		
	M.	Mix.	F.	Tot.	M.	F.	Tot.
[]							
ACMB	3	2		5	17	3	20
ASFF	1	1		2	6	2	8
ASMB	3		1	4	10	3	13
ASMD	1		1	2	3	5	8
ASMR	1	1		2	5	2	7
BBC	3			3	10		10
BBCVV	3		1	4	13	4	17
BCM	2		1	3	7	4	11
BCS	1	2		3	8	2	10
CAMV	1	1		2	6	3	9
CCB	1			1	4		4
CLOCA	1		1	2	3	3	6
EBCP		1		1	4	1	5
ELCV78B	2	1		3	9	3	12
ESM	1	1		2	6	1	7
JA	2		1	3	9	3	12
32	56	21	9	86	254	64	318

La première ligne permet d'inscrire un nouveau club « [] ».

La dernière ligne nous donne le total général : nombre de club etc.

7.2 EQUIPE DU CLUB ...

Cette partie nous donne les équipes inscrites d'un club.

Elle précise pour chaque équipe :

- L'index,
- Le nom,
- Le niveau,
- Le nombre de joueur masculin « M. »,
- Le nombre de joueuses féminins « F. ».

Equipes du club : ACMB				
Ind.	Nom	Niveau	M.	F.
[]				
1	Les 76Years	Confirmé	4	
2	Les Homets	Moyen	4	
3	Les Raptors	Débutant	4	
4	Les Celtics	Débutant	3	1
5	Les Pacers	Débutant	2	2
5	Total		17	3

La première ligne permet d'inscrire un nouveau club « [] ».

La dernière ligne nous donne le total général : nombre d'équipe, le nombre de joueurs masculins et féminins.

7.3 MODIFICATION D'UN ENGAGEMENT

Cette partie nous permet de créer ou modifier un engagement.

Modification engagement
 Club
 Index
 Masculin
 Féminin
 Niveau
 Equipe
 Terrain
 Rang

- Club permet de créer ou modifier l'abrégé du club,
- L'Index est mis automatiquement suivant le nombre d'équipe inscrite,
- Masculin : nombre de joueur masculin,
- Féminin : nombre de joueuse féminine,
- Niveau : définit le niveau de l'équipe, trois choix sont possibles : Débutant, Moyen ou Confirmé

Niveau

- Equipe : le nom de l'équipe est mis automatiquement lors de l'inscription. C'est le premier libre dans la liste des noms qui est inscrit.
- Terrain : choix possible mais non obligatoire, affectation d'un terrain pour l'équipe « Sans ou de A à J ».

- Rang : choix possible mais non obligatoire, affectation d'un rang dans la poule pour l'équipe « Sans ou de 1 à 10 ».

Terrain

Sans

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

Rang

Sans

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Une fois la modification effectuée, valider celle-ci en appuyant sur le bouton « **Modifier** ».

Vous pouvez supprimer une équipe en cliquant sur le bouton « **Supprimer** ».

Supprimer
Modifier

S'il s'agit d'une première création d'équipe, le bouton « **Modifier** » devient « **Valider et Suivant** »

Ajouter
et Suivant

7.4 DEFINITION DU NOMBRE DE TERRAIN ET D'EQUIPE DANS LA POULE

Suivant les installations dans le gymnase, il faut définir le nombre de terrain et le nombre d'équipe dans la poule.

Le choix s'effectue en positionnant les listes déroulantes sur le chiffre approprié.

Définition

Nb de terrain

10

Nb par poule

9

Le nombre de terrain peut varier de 3 à 10.

Le nombre d'équipe dans la poule peut varier de 5 à 10.

Un rassemblement peut accueillir entre 15 et 100 équipes.

7.5 VISUALISATION DE LA REPARTITION DES EQUIPES PAR POULE

Rang	Terrain A	Terrain B	Terrain C	Terrain D	Terrain E	Terrain F	Terrain G	Terrain H	Terrain I	Terrain J
1	ASMB 1	VTB 1	PBA 2	BBCVV 3	SOH 4	PBC 3	SCC	BCS 1	JBC 3	USCB 7
2	JBC 2	TUESG	BBCVV 2	VTB 2	ASMB 4	BBC 2	SOH 5	ACMB 4	USCB 6	ASMB 2
3	PBC 2	CCB	USCB 4	SOH 3	BBCVV 4	JA 2	ACMB 3	USCB 3	BCS 3	BCM 2
4	VAC 1	USMR	SOH 2	ELCV78B 3	ACMB 2	PBA 1	ASMR 1	JBC 4	ASFF 1	ASMD 1
5	USV 2	MLB 1	BBC 1	PBA 3	VTB 3	ASMR 2	PBC 4	USCB 8	ESM 1	SOH 6
6	JBC 1	SOH 1	ESM 2	USCB 2	PBC 1	ASMD 2	ASMB 3	ELCV78B 2	EBCP	BBCVV 1
7	USMBB 3	ACMB 1	ELCV78B 1	BCS 2	BCM 3	USCB 5	JA 3	VAC 2	RSB	JA 1
8	CLOCA 2	USCB 1	ASFF 2	BCM 1	BBC 3	CAMV 1	VAC 3	CAMV 2	ACMB 5	USV 1
9					USMBB 1	USP	USMBB 2	MBC	MLB 2	CLOCA 1
10										

Chaque équipe est répartie sur les terrain en fonction de son niveau et de la mixité, du terrain « A » les équipes masculines et de niveau confirmées au terrain « J » les équipes féminines et de niveau débutant.

Des couleurs permettent de repérer

Définition des couleurs			
Masculin	Mixte	Féminin	Autre
Masculin	Mixte	Féminin	occupé
sélecté	sélecté	sélecté	Hors
pointé	pointé	pointé	Libre

Imprimer

Effectifs

Equipes

Planning

Ecriture
Fichier

Affichage

Quitter

8. AFFICHAGE

Rassemblement Mini-Basket du CDY88 - U9



Bienvenue à la Fête Nationale du Mini Ba

Tr	E.	Terrain A	Terrain B	Terrain C	Terrain D	Terrain E	Terrain F	Terrain G	Terrain H	Terrain I	Terrain J
1	1 2	Les Hawks Les kangourous	Les carapuces Les libellules	Les marmottes Les Lakers	Les abeilles Les bulbizarres	Les pingouins Les Warriors	Les ouistitis Les Jazz	Les phoques Les chamois	Les fourmis Les Celtics	Les kiwis Les mésanges	Les moineaux Les Cavaliers
2	3 4	Les otaries Les pokemons	Les crevettes Les merles	Les cormorans Les renards	Les goélands Les furets	Les albatros Les Hornets	Les hérissons Les loups	Les Raptors Les Blazres	Les papillons Les agneaux	Les castors Les Bulls	Les antilopes Les Spurs
3	5 6	Les pigeons Les hirondelles	Les araignées Les rainettes	Les Rockets Les gerboises	Les marsouins Les sauterelles	Les rhinocéros Les corbeaux	Les Grizzlies Les Clippers	Les ours Les Wizards	Les cigognes Les biches	Les gazelles Les écureuils	Les grenouilles Les Suns
4	7 8	Les grives Les dauphins	Les 76Years Les guêpes	Les coccinelles Les Knicks	Les caribous Les anguilles	Les belettes Les Nuggets	Les cygnes Les chatons	Les hermines Les salamandres	Les pikachus Les cigales	Les pandas Les Pacers	Les girafes Les mouettes
5	1 9	Les Hawks Les Jedi	Les carapuces Les Jedi	Les marmottes Les Jedi	Les abeilles Les Jedi	Les pingouins Les canaris	Les ouistitis Les perdrix	Les phoques Les rossignols	Les fourmis Les lapins	Les kiwis Les lionceaux	Les moineaux Les crickets
6	2 3	Les kangourous Les otaries	Les libellules Les crevettes	Les Lakers Les cormorans	Les bulbizarres Les goélands	Les Warriors Les albatros	Les Jazz Les hérissons	Les chamois Les Raptors	Les Celtics Les papillons	Les mésanges Les castors	Les Cavaliers Les antilopes
7	4 5	Les pokemons Les pigeons	Les merles Les araignées	Les renards Les Rockets	Les furets Les marsouins	Les Hornets Les rhinocéros	Les loups Les Grizzlies	Les Blazres Les ours	Les agneaux Les cigognes	Les Bulls Les gazelles	Les Spurs Les grenouilles
8	6 7	Les hirondelles Les grives	Les rainettes Les 76Years	Les gerboises Les coccinelles	Les sauterelles Les caribous	Les corbeaux Les belettes	Les Clippers Les cygnes	Les Wizards Les hermines	Les biches Les pikachus	Les écureuils Les pandas	Les Suns Les girafes
9	8 9	Les dauphins Les Jedi	Les guêpes Les Jedi	Les Knicks Les Jedi	Les anguilles Les Jedi	Les Nuggets Les canaris	Les chatons Les perdrix	Les salamandres Les rossignols	Les cigales Les lapins	Les Pacers Les lionceaux	Les mouettes Les crickets
10	1 3	Les Hawks Les otaries	Les carapuces Les crevettes	Les marmottes Les cormorans	Les abeilles Les goélands	Les pingouins Les albatros	Les ouistitis Les hérissons	Les phoques Les Raptors	Les fourmis Les papillons	Les kiwis Les castors	Les moineaux Les antilopes



Quitter

Commande :

CTRL F1 = Explication

F2 = Affichage des noms ou clubs première ligne

F3 = Affichage des noms ou clubs

F4 = Augmentation des caractères

F5 = Diminution des caractères

Flèche haut = Tour précédent

Flèche bas = Tour suivant

Texte défilant :

Flèche droite = arrêt défilement modification du texte

Flèche gauche = reprise défilement

Suppression = Supprime la totalité du texte

Backspace = Supprime le dernier caractère

Texte = Tous les caractères

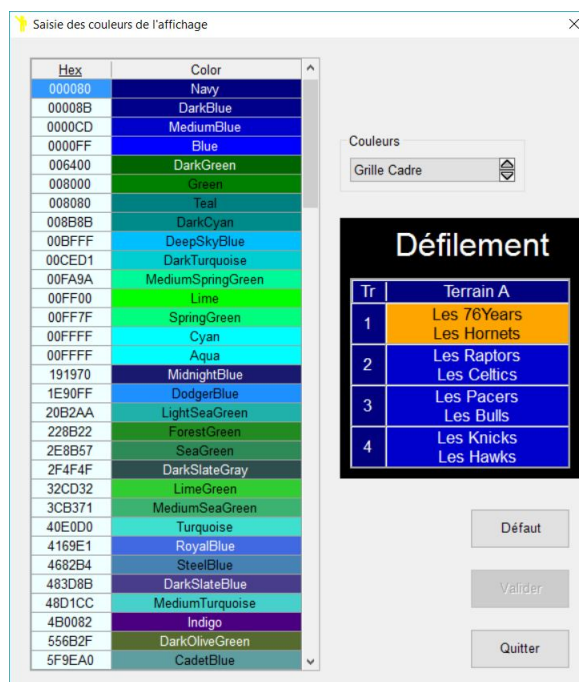
F6 = Tempo initiale

F7 = Augmentation de la tempo

F8 = Diminution de la tempo

ESC = Quitter l'affichage

9. COULEUR D’AFFICHAGE



10. IMPRESSION

Lorsque vous cliquer sur un bouton Impression, la page ci-dessous apparait.

Préview & Impression de document

Terrain : A B C D E F G H I J

Match N°

Equipe 1 :

Couleur :

Résultat

Score A

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Equipe 2 :

Couleur :

Score B

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Match N°

Nom du fichier PDF

Feuille rassemblement

Choisissez une imprimante

Xerox ColorQube 9300 Series Class Driver

Etendue

☒ Tout

2

☐ Pages

de 1

à 2

Recto Verso

Vertical

Imprime

Quitter

Les boutons en haut à droite permet de sélectionner les pages que l'on veut imprimer.

Etendue

☒ Tout

2

☐ Pages

de 1

à 2

La zone déroulante « **Recto Verso** » permet de choisir le mode de recto verso que l'on veut. Le mode normal est « Vertical ».

Recto Verso

Vertical

Simplex

Vertical

Horizontal

Choisissez l'imprimante connecté dans la « **zone déroulante** » en bas de la page. L'imprimante doit être déclarée sur l'ordinateur.

Choisissez une imprimante

Xerox ColorQube 9300 Series Class Driver

Si vous choisissez une imprimante de type « **PDF** », le nom du fichier a créé, peut-être défini en bas à gauche de l'image.

Nom du fichier PDF

Feuille rassemblement

Choisissez une imprimante

Microsoft Print to PDF

Le bouton « **Imprime** » lance l'impression.

En cliquant sur le bouton « **Quitter** », aucune l'impression sera effectuée.