

Manuel d'utilisation du site de la Fédération Française de Skat

Julien REICHERT
Responsable internet

4 mars 2017

Ce document regroupe les explications et illustrations pour faciliter l'utilisation du site de la Fédération Française de Skat, notamment sa nouvelle version avec les comptes d'utilisateurs.

Table des matières

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | En tant qu'utilisateur quelconque | 2 |
| 1.1 | Navigation | 2 |
| 1.2 | Inscription à un tournoi | 2 |
| 1.3 | Création d'un compte | 3 |
| 1.4 | Connexion | 3 |
| 1.5 | Page personnelle | 4 |
| 1.6 | Jeu en ligne | 4 |
| 1.7 | Utiliser une feuille de marque lors d'un tournoi | 4 |
| 2 | En tant que responsable de club | 6 |
| 2.1 | Saisie de résultats aux entraînements | 6 |
| 2.2 | Changement des droits d'accès aux résultats et octroi de droits à d'autres personnes | 7 |
| 3 | En tant que responsable de tournoi | 8 |
| 3.1 | Récupération de la liste des inscrits | 8 |
| 3.2 | Gestion des inscriptions sur place | 9 |
| 3.3 | Saisie des équipes de clubs et tandems | 10 |
| 3.4 | Verrouillage et tirage au sort ou placement manuel | 10 |
| 3.5 | Changement des placements | 11 |
| 3.6 | Saisie des résultats | 11 |
| 3.7 | Retrait des joueurs partis | 13 |
| 3.8 | Finalisation du tournoi | 13 |
| 3.9 | Que faire en cas d'erreur? | 14 |
| 3.9.1 | Extinction de l'ordinateur ou fermeture de la page | 14 |
| 3.9.2 | Erreur de saisie | 14 |
| 3.9.3 | Retrait d'un joueur qui est encore là | 14 |
| 3.9.4 | Verrouillage trop tôt | 14 |
| 3.9.5 | Validation trop tôt | 14 |

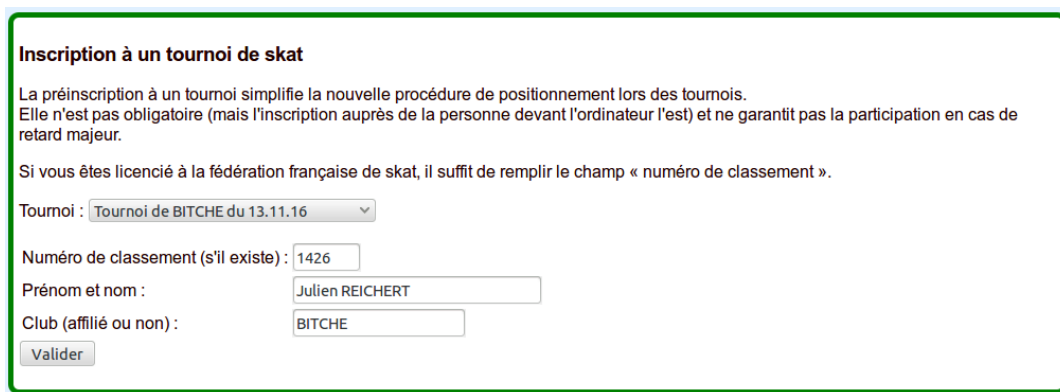
1 En tant qu'utilisateur quelconque

Le terme « utilisateur quelconque » regroupe les utilisateurs munis de comptes ou non, il se distingue seulement de responsables au niveau des clubs ou de la fédération. En quelque sorte, les explications de cette section concernent ce qui peut être consulté sans modifications globales.

1.1 Navigation

L'essentiel des pages où l'on peut trouver des renseignements sont accessibles directement à l'aide du menu latéral. Ce menu dispose en outre tout en bas de liens vers la page de connexion pour profiter des fonctionnalités réservées aux utilisateurs ayant créé un compte (gratuit).

1.2 Inscription à un tournoi



Inscription à un tournoi de skat

La préinscription à un tournoi simplifie la nouvelle procédure de positionnement lors des tournois. Elle n'est pas obligatoire (mais l'inscription auprès de la personne devant l'ordinateur l'est) et ne garantit pas la participation en cas de retard majeur.

Si vous êtes licencié à la fédération française de skat, il suffit de remplir le champ « numéro de classement ».

Tournoi :

Numéro de classement (s'il existe) :

Prénom et nom :

Club (affilié ou non) :

L'inscription à un tournoi se fait sur la page `tournoi_inscription.php`, accessible en cliquant sur un nom de club dans le calendrier ou, pour les utilisateurs connectés, depuis la page personnelle.

En haut du cadre, un message de confirmation ou d'erreur apparaît après validation du formulaire.

Pour les utilisateurs connectés, les champs sont préremplis, tandis que pour les autres, un exercice en guise de mesure anti-robot est soumis.

Dans tous les cas, il suffit de renseigner le numéro de licence pour que les informations complémentaires se déduisent à partir de la base de données du site.

L'inscription préalable à un tournoi n'est pas obligatoire, mais elle permet de gagner du temps le jour du tournoi, en cochant simplement au moment du paiement le nom de la personne qui vient de se présenter (**car se faire annoncer est indispensable**). C'est donc surtout pratique pour les joueurs sans numéro de licence.

1.3 Création d'un compte

Enregistrement
Les champs marqués d'une étoile sont obligatoires.
Les mots de passe ne sont pas stockés en clair dans la base de données.

* Prénom :
* Nom :
* Mot de passe choisi :
* Saisir de nouveau le mot de passe :
* Adresse électronique :
Date de naissance (jj/mm/aaaa) :
Club :
Numéro de licence (pour les affiliés) :
Combien de points vaut un pli avec as, dix et roi ? (mesure anti-robot)

La page de connexion comprend un lien vers la page de création d'un compte.

Cette page contient elle aussi un exercice anti-robot à résoudre obligatoirement.

Les données personnelles ne sont pas utilisées par la Fédération de quelque façon que ce soit. En particulier, la date de naissance sert à annoncer en page d'accueil les anniversaires du jour ; quant aux mots de passe, ils sont stockés de façon cryptée et inaccessibles, c'est pourquoi l'oubli du mot de passe nécessite qu'il soit régénéré.

1.4 Connexion

Connexion
Numéro de licence :
OU Adresse électronique :
Mot de passe :
[Formulaire de création de compte](#)

La page de connexion est accessible depuis un lien du menu latéral.

Il suffit de renseigner son numéro de licence ou, à défaut, son adresse électronique, ainsi que son mot de passe, pour se connecter. (En cas de contradiction entre l'adresse électronique et le numéro de licence, la tentative de connexion peut échouer.)

1.5 Page personnelle

La page personnelle est la page vers laquelle le formulaire de connexion redirige.

Elle est aussi accessible par le lien « Espace membre » du menu latéral, une fois la connexion établie.

Elle contient pour le moment des liens pour les administrateurs de tournois, ainsi que pour tout le monde la liste des scores que l'utilisateur a réalisés aux tournois de la saison en cours (avec la moyenne) et un lien vers la page d'inscription.

D'autres fonctionnalités peuvent être ajoutées avec le temps, en fonction des envies et besoins des joueurs (et de leur réalisabilité). À l'heure où ce document est mis à jour, une préférence est disponible : l'envoi ou non des résultats de tournois par mail au moment de la mise en ligne des résultats.

1.6 Jeu en ligne

L'intérêt majeur de la nouvelle version du site de la Fédération pour tout un chacun est la possibilité de jouer en ligne.

L'interface sommaire est la même que celle déjà créée¹ pour voir des parties commentées, une des nombreuses pages du site datant de la saison 2013/2014 qui n'ont pas connu de succès faute de mises à jour régulières.

Le jeu en lui-même a cependant un gros avantage par rapport aux autres plateformes existantes, outre sa gratuité : les parties sont enregistrées et comparées, les données étant dupliquées. Ceci permet un classement plus pertinent que celui que la chance influence grandement au skat.

Quant au système de jeu, puisqu'il ne repose par choix personnel sur aucun contenu Flash (juste du Javascript et l'interaction avec l'utilisateur), il est conçu pour que les parties soient différées, ce qui peut se révéler handicapant si les joueurs ne sont pas simultanément en ligne, d'où l'intérêt a priori de s'accorder sur un moment de rendez-vous.

Il n'y a normalement pas besoin d'une documentation précise sur le jeu, sa prise en main étant facilitée autant que possible. On notera qu'une interface de discussion instantanée existe, elle est utilisable en marge du jeu.

1.7 Utiliser une feuille de marque lors d'un tournoi

La dernière étape du chantier sur le site a été la possibilité de remplir la feuille de marque d'un tournoi en ligne. Ceci accélère encore la saisie des résultats, car elle est alors automatique et aucune erreur de calcul n'est possible. De plus, la personne responsable au niveau de l'ordinateur principal connaît au moment de l'arrivée de la table le montant des amendes pour jeux perdus.

Il y a trois façons d'accéder à sa propre feuille de marque : soit en se connectant à son compte, le lien apparaît alors dans l'espace membre (en particulier, la position est alors connue), soit en recevant un code spécial engendré par le responsable (mais cette solution n'est actuellement pas mise en place car elle serait susceptible de faire perdre du temps aux joueurs et à la personne responsable), soit en utilisant un compte muni des droits d'administration du comité de la FFS et ayant accès à toutes les feuilles.

Le matériel nécessaire est simple : tout appareil mobile possédant une puce Wi-Fi est compatible. Si le tournoi est géré localement par le serveur d'un ordinateur, il faut se connecter au routeur (réseau FFSKAT, clé WPA 4226442264) et aller à l'adresse <http://192.168.1.2/~julien> ou <http://192.168.1.3/~administrateur>, suivant que l'ordinateur principal soit le mien (cas le plus fréquent) ou le netbook confié à la fédération (en mon absence). Si le tournoi est géré par un ordinateur connecté à internet, il faut y avoir accès aussi, et se connecter également au site de la fédération.

Le remplissage d'une feuille de marque en lui-même est intuitif. En cas d'erreur de saisie, cliquer sur un numéro de donne refait apparaître un formulaire pour la donne en question, avec comme valeurs par défaut les données entrées.

1. et qui lui est d'ailleurs postérieure, le jeu ayant existé depuis 2012 mais jamais publié

Feuille de marque de la table 1 pour la série 2

| # | Spielwert | Mit | Ohne | Hand | Schneider | angesagt | Schwarz | angesagt | Ouvert | + | - | KRAMPFERT Manfred | WINGENDER Danièle | REICHERT Julien | SCHRENCK Bernard | |
|--------------------|-----------|-----|------|------|-----------|----------|---------|----------|--------|----|----|----------------------|----------------------|--------------------|---------------------|---|
| 1 | 9 | 1 | | | | | | | | 18 | | | | | 18 | 1 |
| 2 | 11 | 2 | | | | | | | | | 66 | | | | -48 | 1 |
| 3 | 11 | 2 | | X | | | | | | 44 | | | | | -4 | 2 |
| 4 | 24 | 2 | | | | | | | | 72 | | 72 | 1 | | | |
| 5 | 12 | 1 | | | | | | | | 24 | | | | 24 | 1 | |
| 6 | 12 | 1 | | | | | | | | 24 | | 96 | 2 | | | |
| 7 | 9 | 3 | | | | | | | | | 72 | | | | -76 | 2 |
| 8 | 24 | 2 | | X | | | | | | 96 | | | | 120 | 2 | |
| 9 | 24 | 1 | | | | | | | | 48 | | | 48 | 1 | | |
| 10 | 10 | 1 | | | | | | | | | 40 | | | | 80 | 1 |
| 11 | 11 | 2 | | X | | | | | | 44 | | | 92 | 2 | | |
| 12 | 24 | 2 | | | | | | | | 72 | | | 164 | 3 | | |

2 En tant que responsable de club

Le responsable de club est le nom donné ici à la personne (plusieurs par clubs, éventuellement) disposant de droits suffisants pour insérer les résultats des entraînements internes. À terme, il est envisageable que chaque club dispose au sein de la Fédération d'un blog où le responsable de club ferait part d'actualités diverses.

2.1 Saisie de résultats aux entraînements

Le menu latéral dispose d'un lien vers la page d'information des clubs, à partir de laquelle un des clubs est sélectionnable. Sur la page vers laquelle on est dirigé, un nouveau lien est apparu tout en bas, dont le contenu de la page cible est accessible à tous / aux utilisateurs connectés / aux joueurs du club, suivant le choix des responsables du club en question, et détaillant les résultats des entraînements de la saison en cours.



Ces résultats sont à fournir dans la même page en respectant la syntaxe donnée dans l'exemple : prénom et nom suivis d'une espace puis du score. Il faut prendre garde à toujours utiliser la même façon d'écrire les noms, car en cas de différence le script comprendra qu'il s'agit de deux personnes différentes. Pour faciliter cette tâche, pour chaque personne ayant au moins un résultat dans le club pour la saison, un bouton est créé sous le champ à remplir, et cliquer sur le bouton fera apparaître à la ligne suivante le nom tel qu'il devrait être écrit.

Des fonctionnalités supplémentaires peuvent être ajoutées selon les besoins des clubs. Il suffit d'en faire part en début de saison. Une fonctionnalité déjà prévue est de préciser le nombre de jeux gagnés et perdus par chacun ainsi que l'argent remporté, ce qui permet de savoir les totaux sur la saison en un coup d'œil.

Ajout de résultats en tournoi de club.

Entrer la date sous forme raccourcie (par exemple 01/01/1970) puis les résultats à raison d'un par ligne dans un ordre quelconque, en prenant garde à ne pas se tromper dans la saisie d'un nom. Pour faciliter la saisie, des boutons reprenant les noms de joueurs ayant déjà été entrés sont disponibles.

Date :

```
Jean Martin 1789
Michel Müller 1848
John Doe 1649
...
```

Alfred KONRAD Benno FUCHS Gaston LEICHTNAM Heinrich SCHIMMEL
Heinz KONRAD Jean-Marc RINGENBACH Jean-Yves SCHAFF Joseph FINKLER
Paul WAGNER Gérard WAGNER Christian KLEIN Frank SIEGERT
Georg FIEGER Gerald SCHULTZ Jürgen KIES Julien REICHERT
Daniel BLEICHNER

En cas d'erreur de saisie, un responsable de club peut effectuer une correction (ceci nécessite des droits supplémentaires) en écrivant la date à laquelle la correction doit se faire, le nom de la personne pour laquelle la saisie est erronée et le nouveau score (laisser vide pour supprimer).

Si l'erreur est par exemple une erreur de date, mieux vaut faire une requête globale sur la base de données, donc me signaler le problème directement.

Remplacer un résultat : entrer la date, le nom et la nouvelle valeur (laisser vide pour supprimer).

Date : Nom : Points :

2.2 Changement des droits d'accès aux résultats et octroi de droits à d'autres personnes

En principe, au moment du choix (ou du changement) des responsables de clubs, chaque club décide des droits d'accès aux résultats et de l'identité de ceux qui peuvent avoir le droit d'insérer et/ou de modifier les résultats.

Ceci étant, en cas de changement d'avis, il est envisageable de le faire sans me contacter, la fonctionnalité étant présente en bas de la page pour les utilisateurs disposant de droits supplémentaires.

Privilèges :

Visibilité des résultats pour :

Liste des utilisateurs ayant des permissions spécifiques

- Julien REICHERT : Administration
- Paul WAGNER : Modification [retirer les permissions](#)

Donner des permissions spécifiques

(Sous la ligne en bas de la capture d'écran figure sur la page la liste des membres ayant un compte. Quand le nombre de comptes sera trop grand pour que cette liste puisse apparaître telle quelle, un menu déroulant sera mis en place.)

3 En tant que responsable de tournoi

Le responsable de tournoi est l'utilisateur qui va s'occuper de toute la partie informatique du tournoi, c'est-à-dire l'inscription des joueurs dans la base de données, le positionnement à chaque série, la saisie des résultats et la récupération des requêtes à reporter sur le serveur lorsque le travail est fait hors ligne.

Il peut être assisté d'un ou plusieurs membres du club local ou de toute autre personne, notamment pour la saisie et la vérification des données.

Pour chaque tournoi, un certain nombre d'utilisateurs va être en mesure de par ses droits à agir en tant que responsable de tournoi. Un tel utilisateur dispose sur sa page personnelle de trois liens vers le tournoi dont il est responsable (ou vers tous les tournois), le premier pour la mise en place préalable, le deuxième pour la saisie de résultats (car dès le positionnement initial effectué, le premier lien devient inactif, le deuxième permet de revenir aux pages de gestion du tournoi) et le troisième pour le contrôle des feuilles de marque saisies en ligne.

En cas d'absence de responsable de tournoi ou de panne matérielle, il est possible de revenir à l'ancienne formule, ce qui nuira cependant au détail des résultats ainsi qu'à la rapidité de la mise à jour du site.

Dans cette section, on suppose que l'ordinateur sur lequel le travail se fait est hors ligne mais a été paramétré pour héberger une version locale et actualisée du site. Si l'ordinateur a accès à internet, cela facilite le travail car la première et la dernière étape ne sont pas à effectuer. De plus, il n'est pas nécessaire de paramétrer l'ordinateur utilisé.

3.1 Récupération de la liste des inscrits

Préparation d'un tournoi de skat

Travaux préliminaires :

[Récupération sur le site officiel de la liste des inscrits \(le fichier requete_inscrits.txt sera édité\).](#)

[Lien vers le fichier édité par l'action ci-dessus.](#)

[Transmission de la liste des inscrits sur le serveur local \(le fichier requete_inscrits.txt doit être dans le dossier adéquat\).](#)

Dans la mesure où la base de données de l'ordinateur muni du serveur local ne s'actualise évidemment pas toute seule, il faut mettre à jour la liste des préinscrits par internet depuis la base de données officielle, préférablement quelques instants avant le tournoi.

Le lien prévu à cet effet crée un fichier (en écrasant éventuellement la version précédente) dans le dossier principal au niveau du serveur hébergeant la page qui a appelé le script. Ce fichier contient la requête à effectuer pour reporter dans n'importe quel serveur de la FFS les inscriptions au tournoi en question, et il est récupérable en suivant le deuxième lien (le comportement dépend du navigateur). Pour effectuer la requête, il suffit de placer le fichier dans le dossier principal du serveur utilisé pour le tournoi et de suivre le troisième lien. **Ce troisième lien demande une confirmation avant d'être activé, et si le fichier cible est inexistant ou vide la base de données n'est pas mise à jour. Ceci permet d'éviter que la maladresse de Schirrhein en janvier 2017 ne se reproduise. Dans tous les cas, une copie du contenu de la base de données est créée et un utilisateur expérimenté peut restaurer son contenu rapidement.**

3.2 Gestion des inscriptions sur place

Inscriptions complémentaires

Numéro de classement :

Prénom et nom :

Club (affilié ou non) :

Cocher ici pour un forfait

Cocher ici pour un tournoi travaillé

Dans les deux cas, si le joueur est pré-inscrit, il sera retiré de la liste au moment du verrouillage. Il ne faut donc pas le cocher comme ayant payé.

Il est impératif que chaque joueur se présente (ou se fasse annoncer) à l'ordinateur pour qu'il soit considéré comme inscrit et puisse participer au tirage au sort. La possession d'une carte de départ est une preuve de paiement, et les organisateurs peuvent vérifier une fois les joueurs placés qu'il n'y a pas eu d'inscription d'un joueur n'ayant pas payé.

Pour inscrire un joueur licencié à la FFS, il suffit de saisir son numéro de classement, et les autres informations se déduisent d'après la base de données. Un message de confirmation apparaît ensuite, pour confirmer l'identité du joueur inscrit par ce moyen. Pour un joueur non licencié, il faut renseigner le nom puis le prénom (pour l'esthétique, le nom entier et l'initiale du prénom sont en capitales), ainsi que le club, affilié ou non, pour séparer les joueurs au moment du tirage au sort. En particulier, il est possible de créer des clubs fictifs pour séparer des joueurs qui se connaissent et ne sont ni affiliés ni dans un tandem.

Les cases forfait et travail sont à cocher le cas échéant, mais il ne faut pas que la personne soit inscrite par ailleurs (sauf préinscription). En effet, dans le cas contraire, une erreur se produira au moment du report des résultats dans le classement individuel, car lorsque l'une des cases est cochée, la saisie se fait directement dans la base de données au niveau du classement, et la liste des forfaits est visible en bas de la page, avec la possibilité de supprimer des entrées erronées.

Cocher les inscrits qui payent sur place. La liste est triée par ordre alphabétique (prénom et nom).

- Daniel BLEICHNER (numéro d'inscription 3)
- Frédéric BLEICHNER (numéro d'inscription 2)
- Gérard WAGNER (numéro d'inscription 4)
- Julien REICHERT (numéro d'inscription 1)

Si un joueur est préinscrit, il suffit de cocher la case qui lui correspond plus bas sur la page au moment où il achète sa carte. Il est possible de cocher plusieurs cases à la fois, en pratique. *La capture d'écran correspond à l'ancienne version, désormais le tri est par ordre alphabétique sur les noms d'abord.*

Au moment où le tournoi démarre, tous les joueurs préinscrits qui ne se sont pas présentés sont effacés de la base de données.

La liste des inscrits ayant payé est disponible pour information en bas de la page, avec là aussi la possibilité de supprimer des entrées erronées.

3.3 Saisie des équipes de clubs et tandems

Inscription de tandems

Nom du tandem :

Joueur 1 : Daniel BLEICHNER (numéro d'inscription 3) ▼ Joueur 2 : Daniel BLEICHNER (numéro d'inscription 3) ▼

Équipes de clubs

Noter ici les **numéros de licence** des joueurs d'une équipe de clubs.

Nom du club : BETSCHDORF ▼

Joueurs :

Avant la fin des inscriptions, il faut aussi saisir les équipes de clubs et les tandems. En effet, aucune inscription supplémentaire n'est acceptée une fois le verrouillage effectué, ce qui garantit l'honnêteté des entrées.

Pour inscrire un tandem, il suffit de sélectionner dans les menus déroulants les noms des deux joueurs ainsi qu'un nom de tandem (pour pouvoir distinguer les tandems dans le classement final, donc sans nom de tandem précisé on peut écrire les noms des joueurs).

Les tandems ayant participé suffisamment souvent disposent d'une entrée spécifique dans le formulaire, ce qui permet de gagner du temps. Ceci n'apparaît pas dans la capture d'écran, la mise à jour étant postérieure.

N'importe quel numéro de licence correspondant à un joueur du club peut être saisi au niveau des équipes de clubs, il faut donc prendre garde à ne pas se tromper. En particulier, si le joueur n'est pas inscrit au tournoi, il aura les points de son forfait... ou rien.

Il est désormais possible de consulter les données saisies concernant les clubs et de les corriger, toujours avant le verrouillage bien entendu.

3.4 Verrouillage et tirage au sort ou placement manuel

Une fois tous les joueurs, tous les tandems et toutes les équipes de clubs inscrits, il est temps de passer au positionnement.

Le placement est automatisé, selon le principe suivant : la liste des joueurs est récupérée dans un ordre aléatoire, puis le programme tente de placer chaque joueur à une table (après avoir bloqué la place 4 des tables de 3) en vérifiant qu'aucun joueur de la table n'est dans le même club ni en tandem avec le joueur qu'on tente de placer (sinon on passe à la table suivante). De plus, à la deuxième série, on évite à un joueur de se retrouver une deuxième fois à la même table qu'un autre, et le nombre de joueurs écrivant deux fois est le plus faible possible (zéro s'il n'y a pas de table de 3 et que personne n'est parti).

Le programme procède désormais à des échanges si un joueur ne peut pas être placé, en envoyant un joueur dans une table complète où il peut figurer après avoir extrait de cette table un joueur qui peut prendre une place libre. Si toutefois aucun tel échange n'est trouvé (cas très rare mais possible car il faudrait alors des échanges multiples), un message est adressé au responsable de tournoi qui procède alors (ou fait procéder par un arbitre) à des échanges conventionnels.

D'autres systèmes de placement ont été implémentés, notamment un placement manuel qui est utilisable par exemple si l'imprimante est défectueuse. Dans ce cas, il faut recopier sur la page idoine le placement effectif pendant ou après chaque série, en tout cas avant la saisie des résultats de la table.

Il existe aussi un placement suivant résultats ainsi qu'un mouvement automatique pour la série 2, mais les liens ne sont pas activés. *Le placement suivant résultats a été rejeté par les présidents de club le 4 février 2017.*

3.5 Changement des placements

Une fois le positionnement engendré, un lien vers la page d’affichage des positions apparaît, et cette page (ou sa version sans feuille de style et mieux imprimable disponible à partir d’elle) doit être imprimée pour consultation par les joueurs, après les changements de placements requis par le message apparu lors du positionnement. À ce stade, les joueurs disposant d’un compte peuvent consulter leur placement sur leur espace membre une fois connectés au serveur qui gère le tournoi.

Pour procéder à un changement, il faut cocher les cases correspondant aux deux joueurs à échanger et valider. Il n’est par ailleurs pas possible d’échanger avec un trou de table de 3.

3.6 Saisie des résultats

Enregistrement de scores

Entrer ici les scores d’une table. En cas de correction, saisir de nouveau le ou les scores à rectifier à la bonne place, en saisissant également le nombre de jeux gagnés et perdus.

Table numéro : Série numéro :

| Joueur | Score | Gagnés | Perdus |
|--------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 1 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Pour saisir les résultats, il suffit de recopier la feuille de marquage en précisant le numéro de la table.

Attention : c’est le score total qui est à écrire, et non les points de table. En effet, en cas d’absence partielle d’un joueur, le calcul des jeux perdus diffère, et donc un tel calcul n’est pas fait par l’ordinateur. De plus, le nombre de jeux gagnés et perdus doit être renseigné à toute fin utile (notamment pour départager ou pour calculer les amendes).

À partir de la saison 2017/2018, les jeux gagnés et perdus seront affichés dans la page des résultats des tournois. Les égalités pourront alors être départagées par deux critères supplémentaires.

Après la première saisie, une confirmation est demandée, avec cette fois les noms des joueurs pour vérification. S’il s’avère que des joueurs étaient à la mauvaise place, une possibilité est de retourner sur la page d’affichage des positions et de faire la modification manuelle, au risque de refaire écrire quelqu’un deux fois. L’affichage pour vérification signale également le nombre de jeux passés et la somme des amendes, en cas de besoin.

Une fois l’entrée confirmée, le classement actuel est mis à jour et on peut passer à la table suivante. En cas d’erreur de saisie, il est possible de procéder à une rectification en ne recopiant que les entrées à modifier. Dans ce cas, l’utilisateur voit clairement que la saisie avait déjà été effectuée. Ceci permet d’éviter qu’on entre un mauvais numéro de table, notamment si ce numéro a été mal renseigné sur la feuille.

[Afficher le classement actuel \(étape nécessaire avant transmission\).](#)

[Retourner à la page d’affichage des positions pour retirer les joueurs partis entre la série 1 et la série 2.](#)

[Lancer un tirage au sort pour la série 2 \(nécessite d’avoir retiré les joueurs partis\).](#)

[Réaliser un placement manuel pour la série 2.](#)

Les liens sur la page permettent d’afficher le classement en fonction des saisies déjà obtenues, et donc notamment en consultant le classement de la série de savoir combien de tables ont déjà terminé (information qui, entre temps, a été rendue visible sur la page de saisie des résultats; en particulier, une confirmation est demandée si le placement doit être réalisé alors que des tables n’ont pas encore été saisies).

Ensuite, la page d’affichage des positions est accessible, pour retirer les joueurs partis entre deux séries. Enfin, cette dernière opération effectuée, on peut procéder au placement (quelle que soit la méthode) pour la série suivante.

3.7 Retrait des joueurs partis

Retrait de joueurs après la série 1.

ATTENTION : faire cette opération avant de tirer au sort les positions de la série 2

Joueur : (cocher pour donner 750 points pour la série 2)

Si des joueurs signalent qu'ils s'en vont après la première série, il faut s'assurer qu'ils ne sont pas pris en compte par le tirage au sort de la série suivante, et donc les retirer de la liste des participants.

Ceci se fait en bas de la page d'affichage des positions. La case à cocher permet de donner 750 points à un joueur licencié pour le classement individuel.

À noter : en cas de placement manuel, cette opération n'est pas nécessaire, car tous les joueurs qui n'ont pas été renseignés dans un tel placement sont considérés comme partis. En revanche, l'attribution des 750 points doit être faite tout de même à un moment.

3.8 Finalisation du tournoi

[Transmettre le résultat définitif à la base de données.](#)

[Revenir à la saisie.](#)

[Consulter les amendes des tables.](#)

Une fois le tournoi terminé, il faut retourner sur la page d'affichage du classement actuel et cliquer sur le lien de transmission des résultats. Au préalable, on peut consulter et imprimer la feuille des amendes des tables calculées à partir des saisies effectuées concernant les jeux perdus.

La transmission définitive a pour conséquence de mettre à jour le classement individuel localement, mais en plus des fichiers de requête sont édités dans le dossier principal du serveur local, et ces fichiers sont à me transmettre pour que la modification soit reportée sur le site.

3.9 Que faire en cas d'erreur ?

3.9.1 Extinction de l'ordinateur ou fermeture de la page

Si l'ordinateur s'est éteint, ou plus généralement dans tous les cas où la page a été perdue par le navigateur sans possibilité de restauration, il suffit de se reconnecter (la session ne se conserve pas souvent dans ce genre de cas), puis de suivre à nouveau un des liens depuis la page personnelle, suivant la phase du tournoi en cours.

3.9.2 Erreur de saisie

Certaines erreurs de saisie se corrigent facilement, notamment au niveau des résultats, d'autres seront corrigées à l'avenir, mais dans tous les cas une intervention directe sur la base de données est possible en utilisant la plate-forme PhpMyAdmin ou, à défaut, en me signalant l'erreur par mail au moment du report des résultats et en rectifiant à la main sur les documents imprimés en cas de besoin.

3.9.3 Retrait d'un joueur qui est encore là

Si le tirage au sort a déjà été effectué, placer le joueur à une table de 3 ou éclater les trois dernières tables de 4. Noter le score du joueur quelque part et me le communiquer, je ferai les modifications signalées après coup.

Si le tirage au sort n'a pas été effectué, la correction se fait sur la plate-forme PhpMyAdmin, au niveau de l'inscription du joueur et de son résultat en série 2.

3.9.4 Verrouillage trop tôt

Si le tournoi a été verrouillé trop tôt alors que des joueurs n'étaient pas inscrits, le problème est plus grave. Il faut rectifier l'erreur en modifiant la table du calendrier au niveau de la base de données, ce qui ne peut se faire que via PhpMyAdmin. De plus, il faut supprimer le positionnement déjà effectué.

3.9.5 Validation trop tôt

Si le tirage au sort de la série suivante est effectué trop tôt, ce n'est pas un drame (surtout si aucun joueur ne part ensuite). Les résultats de la série 1 peuvent encore être saisis plus tard, en particulier.

Si les résultats ont été envoyés par erreur à la base de données, les difficultés sont moindres. La saisie des résultats reste possible après cela, mais la validation causera alors une erreur en raison des entrées en double dans la base de données. Pour autant, les fichiers contenant les requêtes seront corrects et celles-ci pourront être effectuées sur la base de données principale.

Si la validation a été effectuée en ligne, le mieux est de terminer le tournoi normalement et de me prévenir.