

TENUE TABLE DE MARQUE 55 ANS ET +

Avant toute chose, mette à jour votre base des licenciés sur Gestion Concours

Numérotez les équipes sur les feuilles que vous aurez reçues par internet. Feuilles d'inscriptions à prendre sur le site du comité dans **servez-vous, Imprimés utiles**, intitulées doublette ou triplete 55ans et + selon le concours que vous avez à faire.

Ensuite, allez sur **gestion concours**, en ouvrant on vous demande si vous utilisez le lecteur, cliquez sur **Non**, cliquez sur **nouveau** puis marquez le nom de votre concours (55ans et + du) et cliquez sur la **croix verte** au bout.

Ensuite cliquez sur **préparer**, un tableau apparait avec votre concours dessus, cliquez sur ce **concours** et sur **ouvrir**.

Vous arrivez maintenant sur le tableau ou vous allez rentrer vos équipes.

Avant de commencer, cliquez sur **doublette ou triplete** selon votre concours, cliquez sur **+55 ans**, cliquez sur **Tous**, cliquez sur **Homogène** et cliquez sur **Tous**.

En commençant par le N° 1 de votre liste d'équipes, vous entrez le numéro de licence dans la case marquée à cette effet puis sur **entrer**, le nom de la personne s'affichera, mettre le 2^{ème} numéro, cliquez sur **entrer** et le 3^{ème} si c'est en triplete, cliquez sur **entrer** (vous pouvez facilement vérifier si c'est les mêmes personnes qui sont inscrits sur la feuille. Ensuite cliquez sur **rajouter une équipe** et ainsi de suite jusque la fin des engagements tout en vérifiant si vous êtes bien en accord avec les numéros sur les feuilles.

Attendre le jour du concours pour faire le tirage.

Si toutefois une équipe vous avertit qu'elle ne vient pas, vous avez la possibilité de la supprimer en revenant sur votre tableau, revenir en arrière sur l'équipe concernée et cliquer sur **supprimer**, il est évident qu'il faut que ce soit fait avant que vous donniez les numéros car il y aurait un décalage.

Le jour de votre concours à 12h55, vous faites votre tirage en cliquant sur **menu préparation** et sur **effectuer les tirages** (avant de faire le tirage, l'ordinateur va vérifier si les licences sont bien à jour.

Lorsque le tirage est effectuer, cliquez sur menu préparation et sur fermer.

Ensuite cliquez sur **Graphiques**, cliquez sur **3 à 6 parties** en bas (N° 15) du tableau puis **OK**, vous retapez sur votre concours et votre tableau de tirage apparait, vous pouvez donc imprimer le premier tour de votre concours. Vous pouvez même imprimer la liste des joueurs.

Ensuite cliquez sur **fermer**, vous revenez sur un tableau, branchez le lecteur, cliquez sur **utiliser lecteur** puis sur **dépôt licences**, un tableau apparait et vous allez pouvoir passer les licences, si une équipe a changé de joueur, l'ordinateur va vous le dire, cliquez sur **remplacer** et le remplacement se fera de suite.

Cette opération étant terminée, vous revenez sur **graphique**, vous cliquez sur **3 à 6 parties (N° 15), OK**, puis sur votre concours. Ensuite vous n'avez plus qu'à suivre votre concours, lorsque le gagnant vient à la table de marque, cliquez sur son **numéro**, un petit tableau apparait, entrez le score du perdant et cliquez sur **OK** et ainsi de suite jusqu'à la fin de cette partie. Si toutefois il y a beaucoup d'équipes, vous pouvez trouver une équipe facilement en tapant le N° dans une petite case en bas du tableau et vous faites **Entrer**.

Même opération pour les autres parties.

A la fin vous pouvez imprimer les scores, ce qui est peut-être plus facile pour donner les prix.

Important : Pour vérifier les licences en championnat des clubs, brancher le lecteur, aller sur Gestion concours, cliquer sur **Championnats – Coupe**, un tableau apparait avec huit cases et là, cliquer sur lire joueur 1 avant de déposer la licence sur le lecteur puis après affichage de la licence du joueur 1 cliquer sur lire joueur 2 et ainsi de suite. Ceci permettra de voir s'il y a des mutés extérieurs. 1 seul est autorisé par équipe.