



Pétanque+

Manuel d'utilisation

Concours, inscriptions, tirages, parties, scores, analyses et classements

Élément	Description
Version	1.0 - guide utilisateur FR
Public	Organisateurs de concours, responsables de clubs et personnes chargées de la table de marque

Sommaire

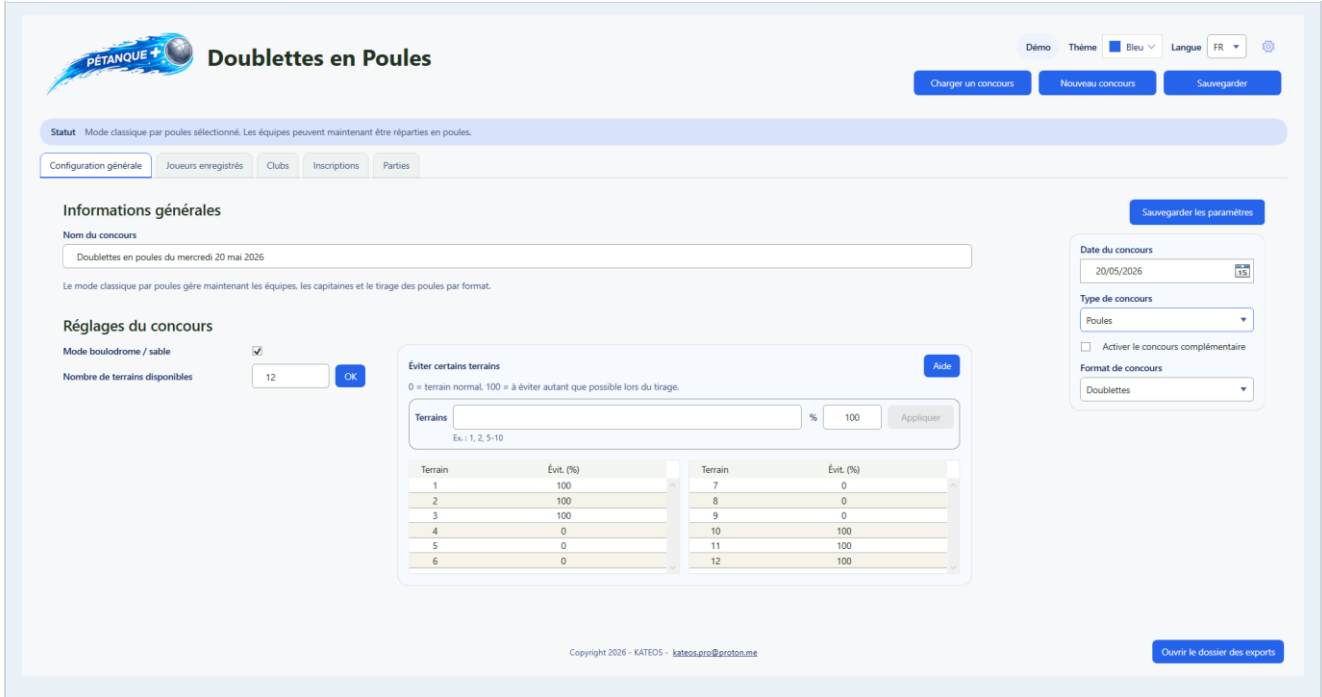
Présentation générale	4
À qui s'adresse le logiciel	4
Vue d'ensemble du déroulement.....	4
Premiers pas	5
Ouvrir, créer et sauvegarder.....	5
Comprendre l'écran principal.....	5
Concepts importants	6
Concours, joueurs, équipes et parties.....	6
Rôles des joueurs.....	6
Joueurs fictifs et cas impairs	6
Créer et paramétrer un concours.....	7
Onglet Configuration générale	7
Réglages à valider avant le premier tirage.....	7
Joueurs enregistrés et clubs	8
Onglet Joueurs enregistrés	8
Ajouter ou modifier un joueur	9
Onglet Clubs	10
Inscriptions et équipes.....	11
Onglet Inscriptions.....	11
Équipes classiques.....	12
Remplacer un joueur	12
Types et formats de concours.....	13
Mêlée tournante.....	13
Classique par poules	14
4 parties GG/PP.....	15
Marathon.....	16
Guide par onglet.....	17
Configuration générale	17
Joueurs enregistrés	17
Clubs.....	18
Inscriptions.....	18
Parties.....	19
Analyse	20
Classement.....	21

Fenêtres et options.....	22
Paramètres de l'application	22
Thèmes et langue	22
Fenêtres d'édition	23
Déroulé complet d'un concours.....	24
Exemple : mêlée tournante.....	24
Exemple : classique par poules.....	25
Exports et impressions.....	26
Cas particuliers et dépannage	27
Avant de poursuivre après une correction	27
Annexes.....	28
Glossaire.....	28
Checklist jour de concours	28

Présentation générale

Pétanque+ est un logiciel desktop destiné à organiser et suivre des concours de pétanque. Il centralise les informations du concours, les joueurs, les clubs, les équipes, les tirages, les scores, les analyses et les classements dans une même application.

L'objectif principal est de simplifier le travail de l'organisateur : préparer le concours, lancer les parties, saisir les résultats, contrôler les anomalies et produire les documents utiles pour l'affichage ou l'impression.



The screenshot shows the 'Doublettes en Poules' configuration screen. It includes a top navigation bar with 'Charger un concours', 'Nouveau concours', and 'Sauvegarder' buttons. A status bar indicates 'Mode classique par poules sélectionné'. Below are tabs for 'Configuration générale', 'Joueurs enregistrés', 'Clubs', 'Inscriptions', and 'Parties'. The main area is divided into 'Informations générales' (with a text input for 'Nom du concours'), 'Réglages du concours' (with checkboxes for 'Mode boudrome / sable' and a 'Nombre de terrains disponibles' input), and 'Éviter certains terrains' (with a percentage input and a table of terrain avoidance settings). A right sidebar contains 'Date du concours', 'Type de concours', and 'Format de concours' dropdowns. A footer shows 'Copyright 2026 - KATEOS - kateos.pro@proton.me' and an 'Ouvrir le dossier des exports' button.

À qui s'adresse le logiciel

- Aux clubs qui organisent des concours internes ou officiels.
- Aux organisateurs qui souhaitent éviter les tirages manuels et les erreurs de score.
- Aux personnes qui tiennent la table de marque pendant la journée.
- Aux utilisateurs qui veulent conserver un historique de concours et de classements.

Principe de lecture

La documentation est écrite comme un manuel utilisateur. Elle explique quoi faire, dans quel ordre, et quels contrôles effectuer avant de passer à l'étape suivante.

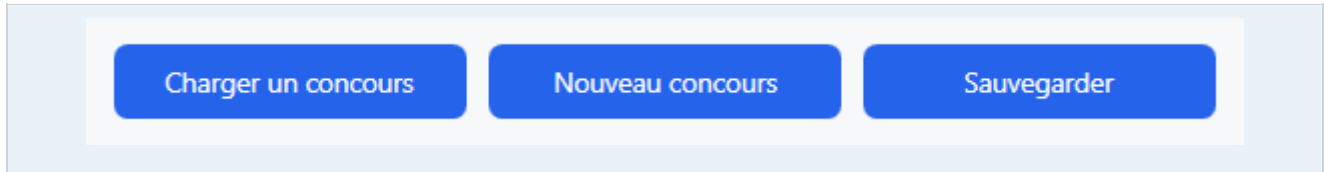
Vue d'ensemble du déroulement

1. Créer ou ouvrir un concours.
2. Renseigner les paramètres généraux : type, format, date, nombre de parties et terrains.
3. Préparer les joueurs, les clubs et les équipes selon le type de concours.
4. Générer le tirage ou les poules.
5. Saisir les scores après chaque partie.
6. Actualiser le classement, exporter les documents utiles et archiver si nécessaire.

Premiers pas

Ouvrir, créer et sauvegarder

La barre supérieure donne accès aux actions de base : charger un concours existant, créer un nouveau concours et enregistrer le concours en cours. Il est conseillé d'enregistrer dès que la configuration principale est validée, puis régulièrement pendant la journée.

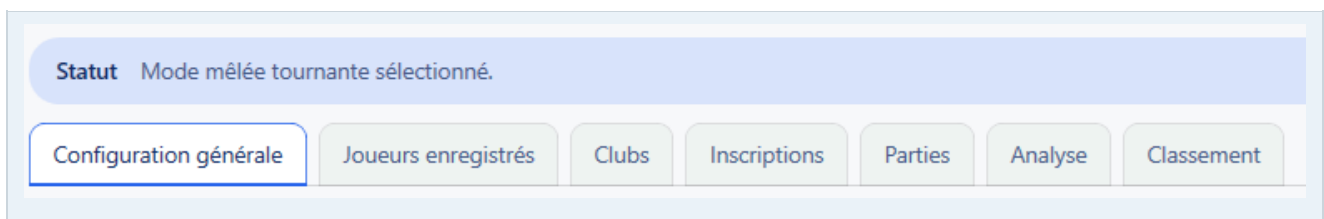


Action	Utilisation
Charger	Ouvre un concours sauvegardé précédemment.
Nouveau concours	Réinitialise le travail en cours et prépare un nouveau concours.
Enregistrer	Sauvegarde l'état du concours : paramètres, joueurs, équipes, tirages et scores.
Dossier exports	Ouvre l'emplacement où sont créés les fichiers d'impression ou d'export.

Comprendre l'écran principal

L'écran principal est organisé en onglets. Certains onglets apparaissent ou changent de contenu selon le type de concours sélectionné. Par exemple, un concours classique par poules affiche des zones liées aux poules et aux tableaux finaux, tandis qu'un concours marathon affiche des informations de suivi spécifiques.

- La zone de titre rappelle le concours en cours et son format.
- Le bandeau de statut affiche les messages importants : action réussie, erreur à corriger, tirage généré, score manquant.
- Le sélecteur de thème et le sélecteur de langue permettent d'adapter l'interface.
- L'icône de paramètres ouvre les réglages de licence et d'application.



Concepts importants

Concours, joueurs, équipes et parties

Concept	Définition
Concours	Ensemble complet des paramètres, inscriptions, tirages, parties, scores et classements.
Joueur	Personne enregistrée dans la base joueurs, avec son nom, prénom, club, rôle, sexe, force et statut actif.
Équipe	Groupe de un, deux ou trois joueurs selon le format : tête-à-tête, doublette ou triplète.
Terrain	Emplacement où se déroule une partie. Le logiciel peut tenir compte du nombre de terrains disponibles et des terrains à éviter.
Partie	Tour de jeu généré par le logiciel. Une partie contient plusieurs matchs sur différents terrains.
Score	Résultat saisi pour chaque match. Les scores alimentent ensuite le classement.
Classement	Résultat calculé à partir des parties jouées : victoires, points, points pour, points contre et goal-average.

Rôles des joueurs

Les rôles permettent d'équilibrer certaines compositions, notamment en doublette, triplète et marathon. Les rôles principaux sont Pointeur, Milieu et Tireur. Un joueur peut aussi être sans rôle défini si le format ne l'exige pas.

Bon réflexe

Plus les fiches joueurs sont complètes, plus les tirages et les rapports d'analyse sont utiles. Les rôles, le sexe et la force servent à détecter les compositions déséquilibrées ou les répartitions à surveiller.

Joueurs fictifs et cas impairs

Quand le nombre de joueurs ne permet pas de former des équipes complètes, le logiciel peut signaler le problème ou ajouter des joueurs fictifs selon le format. Les joueurs fictifs servent à compléter un tirage, mais ils ne doivent pas être confondus avec de vrais inscrits.

Créer et paramétrer un concours

Onglet Configuration générale

L'onglet Configuration générale sert à définir le cadre du concours avant de lancer les inscriptions et les tirages. C'est l'onglet à contrôler en priorité au début de la journée.

Informations générales

Nom du concours: Doublettes mêlées tournantes du mercredi 20 mai 2026

Date du concours: 20/05/2026

Type de concours: Mêlées tournantes

Format de concours: Doublettes

Réglages du concours

Mode boudrome / sable:

Nombre de terrains disponibles: 12

Nombre de parties prévus: 1

Nombre d'essais de tirage: 300

Éviter certains terrains

0 = terrain normal, 100 = à éviter autant que possible lors du tirage.

Terrains: Ex.: 1, 2, 5-10

Terrain	Évit. (%)	Terrain	Évit. (%)
1	100	7	0
2	100	8	0
3	100	9	0
4	0	10	100
5	0	11	100
6	0	12	100

Paramètre	Rôle
Nom et date	Identifie le concours dans l'application et dans les exports.
Type de concours	Détermine la logique générale : mêlée tournante, classique par poules, 4 parties GG/PP ou marathon.
Format	Détermine la composition des équipes : tête-à-tête, doublette, triplette, mêlée, personnalisable ou marathon selon le type.
Nombre de parties	Nombre de tours prévus. Le marathon mêlée utilise 9 parties.
Terrains	Nombre de terrains disponibles et gestion des terrains particuliers, comme les terrains sable.
Tentatives de tirage	Nombre d'essais autorisés au moteur de tirage pour trouver une solution satisfaisante.
Équilibrage	Options destinées à améliorer la répartition des forces, des rôles, des terrains ou des adversaires.

Réglages à valider avant le premier tirage

- Le type et le format correspondent bien au concours réel.
- Le nombre de terrains est suffisant pour le nombre de matchs à lancer.
- Le nombre de parties est correct.
- Les options de terrains sable ou de terrains à éviter sont renseignées si elles sont utilisées.
- Les joueurs et équipes sont prêts avant de générer la première partie.

Attention

Évitez de modifier le type ou le format après avoir généré des parties. Si un changement est nécessaire, vérifiez ensuite les inscriptions, les parties déjà créées et le classement.

Joueurs enregistrés et clubs

Onglet Joueurs enregistrés

L'onglet Joueurs enregistrés contient la base des joueurs connus du logiciel. Cette base sert ensuite aux inscriptions, à la création des équipes classiques et aux exports.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Ajouter un joueur
Modifier la sélection
Supprimer la sélection
Vider joueurs

Copier vers inscriptions
Exporter modèle d'import
Importer les joueurs
Exporter CSV

Rechercher Effacer

Aucune ligne sélectionnée.
 Joueurs actifs : 12

Licence	Nom	Prénom	Nom complet	Club	Type	Sexe	Sociétaire	Actif
DEMO-001	DEMO-ALPHA	Alice	DEMO-ALPHA Alice		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-002	DEMO-BRAVO	Bruno	DEMO-BRAVO Bruno		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-003	DEMO-CHARLIE	Camille	DEMO-CHARLIE Camille		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-004	DEMO-DELTA	David	DEMO-DELTA David		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-005	DEMO-ECHO	Emma	DEMO-ECHO Emma		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-006	DEMO-FOXTROT	Felix	DEMO-FOXTROT Felix		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-007	DEMO-GOLF	Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-008	DEMO-HOTEL	Hugo	DEMO-HOTEL Hugo		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-009	DEMO-INDIA	Inès	DEMO-INDIA Inès		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-010	DEMO-JULIET	Jules	DEMO-JULIET Jules		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-011	DEMO-KILO	Karine	DEMO-KILO Karine		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DEMO-012	DEMO-LIMA	Lucas	DEMO-LIMA Lucas		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Précédent Page 1 / 1 (12 joueurs(s)) Suivant

Champ	Utilisation
Licence	Identifiant utile pour retrouver un joueur et éviter les doublons.
Nom, prénom, nom affiché	Informations utilisées dans les grilles, les tirages, les tickets et les classements.
Club	Rattachement au club, utile pour les filtres, les exports et l'organisation.
Rôle	Pointeur, Milieu, Tireur ou non défini selon les besoins du format.
Sexe	Utilisé par certaines analyses et certains contrôles d'équilibre.
Force	Indication d'équilibrage permettant de répartir les niveaux quand l'option est utilisée.
Actif	Indique si le joueur est disponible pour le concours en cours.

Ajouter ou modifier un joueur

La fenêtre d'ajout ou de modification permet de renseigner une fiche joueur. Le logiciel normalise certains champs, par exemple le nom en majuscules ou le prénom avec une majuscule initiale.

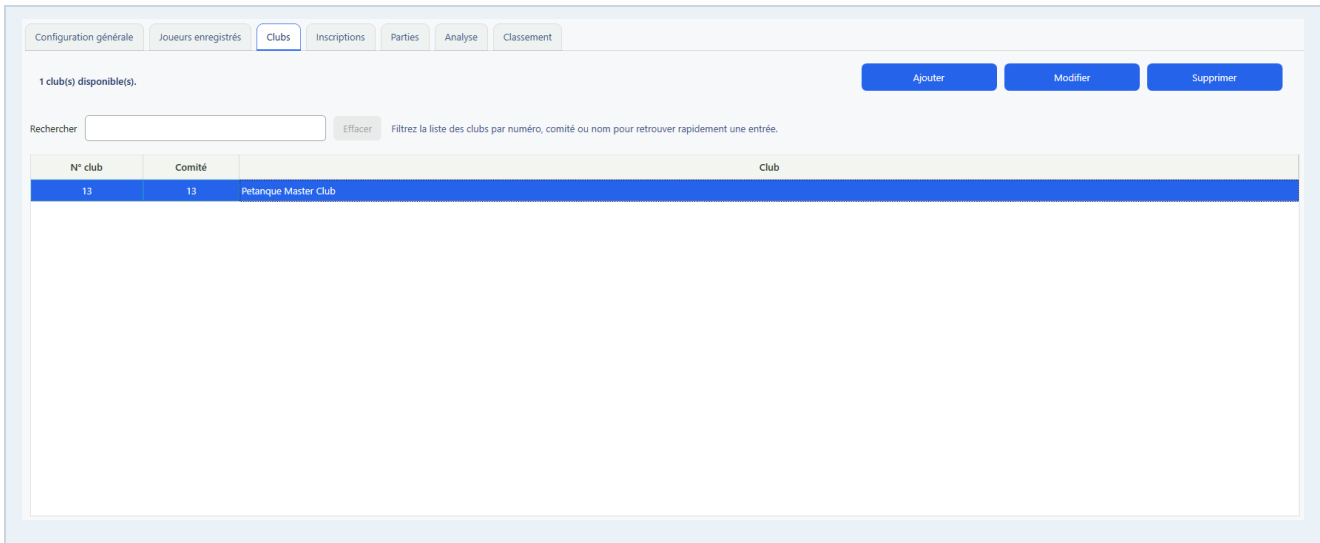


The screenshot shows a window titled "Ajouter un joueur" with a pink header bar. Below the title bar, there are window control icons (minimize, maximize, close). The main content area has a blue heading: "Renseignez la ligne du nouveau joueur puis cliquez sur Enregistrer." Below this heading is a paragraph: "Le joueur est créé inactif par défaut. Le nom passe en majuscules, le prénom est capitalisé automatiquement et le nom complet se remplit tout seul." The form contains several fields: "Licence" (text input), "Nom" (text input), "Prénom" (text input), "Nom complet" (text input), "Club" (dropdown menu), "Type" (dropdown menu), "Sexe" (dropdown menu), and "Sociétaire" (checkbox). At the bottom right, there are two blue buttons: "Annuler" and "Enregistrer".

- Utilisez Ajouter pour créer une nouvelle fiche.
- Utilisez Modifier pour corriger une fiche existante.
- Utilisez Supprimer uniquement si le joueur ne doit plus apparaître dans la base.
- Avant un concours, vérifiez surtout le statut actif, le rôle et le club.

Onglet Clubs

L'onglet Clubs permet de gérer la liste des clubs disponibles. Les clubs peuvent ensuite être associés aux joueurs et apparaître dans certains exports.



The screenshot shows the 'Clubs' tab in the Pétanque+ application. At the top, there are navigation tabs: 'Configuration générale', 'Joueurs enregistrés', 'Clubs' (selected), 'Inscriptions', 'Parties', 'Analyse', and 'Classement'. Below the tabs, it indicates '1 club(s) disponible(s)'. There are three buttons: 'Ajouter', 'Modifier', and 'Supprimer'. A search bar is present with the text 'Rechercher' and a placeholder 'Filtrez la liste des clubs par numéro, comité ou nom pour retrouver rapidement une entrée.' Below the search bar is a table with the following data:

N° club	Comité	Club
13	13	Pétanque Master Club

À savoir

Supprimer un club peut retirer ce rattachement des joueurs concernés. Il vaut mieux corriger le nom ou le numéro du club lorsque l'entrée doit simplement être ajustée.

Inscriptions et équipes

Onglet Inscriptions

L'onglet Inscriptions sert à préparer la liste des participants réellement présents pour le concours. Son contenu varie selon le type de concours sélectionné.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Imprimer les inscriptions
Remplacer un joueur
Supprimer la sélection

Inscriptions : 12 | Actifs par type : P 6 | M 0 | T 6 | Aucune ligne sélectionnée.

Effacer
Ajouter
Saisissez une licence, un nom ou un prénom pour retrouver un joueur inactif.

Licence	Nom	Prénom	Nom complet	Club	Type	Sexe	Sociétaire
DEMO-001	DEMO-ALPHA	Alice	DEMO-ALPHA Alice		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-002	DEMO-BRAVO	Bruno	DEMO-BRAVO Bruno		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-003	DEMO-CHARLIE	Camille	DEMO-CHARLIE Camille		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-004	DEMO-DELTA	David	DEMO-DELTA David		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-005	DEMO-ECHO	Emma	DEMO-ECHO Emma		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-006	DEMO-FOXTROT	Felix	DEMO-FOXTROT Felix		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-007	DEMO-GOLF	Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-008	DEMO-HOTEL	Hugo	DEMO-HOTEL Hugo		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-009	DEMO-INDIA	Ines	DEMO-INDIA Ines		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-010	DEMO-JULIET	Jules	DEMO-JULIET Jules		T	Masculin	<input type="checkbox"/>
DEMO-011	DEMO-KILO	Karine	DEMO-KILO Karine		P	Féminin	<input type="checkbox"/>
DEMO-012	DEMO-LIMA	Lucas	DEMO-LIMA Lucas		T	Masculin	<input type="checkbox"/>

Situation	Ce qu'il faut préparer
Mêlée tournante	Les joueurs actifs qui participeront aux tirages successifs.
Concours personnalisable	Les joueurs actifs et les formats de parties prévus.
Classique par poules	Les équipes classiques : tête-à-tête, doublettes, triplettes ou équipes mêlées générées depuis les joueurs actifs.
4 parties GG/PP	Les équipes classiques ou les équipes mêlées générées, selon le format choisi.
Marathon	Les équipes ou joueurs selon le mode retenu, avec une attention particulière aux rôles.

Équipes classiques

Pour les concours classiques par poules et les concours 4 parties GG/PP, les équipes doivent être prêtes avant de générer les poules ou la première partie. Une équipe incomplète empêche le lancement du tirage.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties

Inscriptions classiques : 4 équipe(s) classique(s) - 8 joueur(s) affecté(s).
Format courant : 2 joueur(s) par équipe classique.

Exporter les joueurs inscrits
Ajouter une équipe
Modifier
Supprimer

Chaque équipe classique utilise des joueurs de la base. Le capitaine devient le nom affiché au tirage si aucun nom personnalisé n'est saisi.

Effacer
Filtrez par numéro d'équipe, nom affiché, capitaine, joueur ou club.

#	Nom affiché	Capitaine	Joueur 1	Joueur 2	Club(s)
1	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-BRAVO Bruno	
2	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-DELTA David	
3	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-FOXTROT Felix	
4	DEMO-GOLF Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle	DEMO-HOTEL Hugo	

- Une même personne ne peut pas apparaître deux fois dans la même équipe.
- Un joueur déjà affecté à une équipe classique ne doit pas être affecté à une autre équipe.
- Le nom personnalisé peut être utilisé pour choisir le nom affiché au tirage.
- Si le nom personnalisé est vide, le capitaine sert de nom d'équipe par défaut.

Remplacer un joueur

La fenêtre Remplacer un joueur inscrit au concours sert lorsqu'un joueur doit être remplacé. Les parties déjà jouées restent attribuées au joueur remplacé, et le remplaçant est pris en compte à partir de la partie choisie.

Remplacer un joueur inscrit au concours

Les parties déjà jouées restent au joueur remplacé. Le remplaçant sera pris en compte à partir de la partie choisie.

Joueur à remplacer	Licence	Prénom	Nom complet	Type	Début
<input type="text" value="DEMO-ALPHA Alice"/>	<input type="text" value="DEMO-001"/>	<input type="text" value="Alice"/>	<input type="text" value="DEMO-ALPHA Alice"/>	<input type="text" value="P"/>	<input type="text" value="Partie 1"/>
Remplaçant	Licence	Prénom	Nom complet	Type	Sexe
<input type="text" value="DEMO-LIMA Lucas"/>	<input type="text" value="DEMO-012"/>	<input type="text" value="Lucas"/>	<input type="text" value="DEMO-LIMA Lucas"/>	<input type="text" value="T"/>	<input type="text" value="Masculin"/>

Le remplaçant est déjà inscrit au concours.

Annuler
Valider

Types et formats de concours

Mêlée tournante

La mêlée tournante génère de nouvelles équipes à chaque partie. Elle est adaptée aux concours où les joueurs changent de partenaires et d'adversaires au fil de la journée.

Format	Utilisation
Doublettes mêlées tournantes	Format courant : les joueurs sont répartis en doublettes à chaque partie.
Triplettes mêlées tournantes	Même principe, avec des équipes de trois joueurs.
Marathon mêlées tournantes	Format spécifique en 9 parties, avec alternance de triplettes et doublettes selon les rôles.
Personnalisable	Permet de choisir le format de chaque partie : tête-à-tête, doublette ou triplette selon les besoins.

Date du concours

Type de concours

Mêlées tournantes
▼

Format de concours

Doublettes
▼

Classique par poules

Le concours classique par poules regroupe des équipes fixes dans des poules. Les parties de poules permettent de déterminer les équipes qualifiées, puis le logiciel peut préparer les tableaux finaux.

- Formats disponibles : tête-à-tête, doublettes, triplettes, doublettes mêlées et triplettes mêlées.
- Les poules doivent contenir 3 ou 4 équipes.
- La 1re partie peut être relancée tant qu'aucun score n'est saisi.
- Les parties suivantes de poules sont préparées automatiquement à partir des résultats.
- Le tableau principal et le complémentaire dépendent des qualifications.

Statut 1re partie générée : 2 match(s) à saisir.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties

Relancer la 1re partie

Exporter les poules

Sauvegarder

Poules générées

2 poule(s) générée(s) pour 6 équipe(s) : 2 poule(s) de 3
Aucune équipe 100 % club détectée dans ce format.

Poule

N° équipe

Membre

Poules
Phases
Qualifiés
Tableau final
Podium

POULE 1 3 équipe(s)

2 DEMO-CHARLIE Camille
DEMO-CHARLIE Camille / DEMO-DELTA David

3 DEMO-ECHO Emma
DEMO-ECHO Emma / DEMO-FOXTROT Felix

5 DEMO-INDIA Ines
DEMO-INDIA Ines / DEMO-JULIET Jules

POULE 2 3 équipe(s)

1 DEMO-ALPHA Alice
DEMO-ALPHA Alice / DEMO-BRAVO Bruno

4 DEMO-GOLF Gaelle
DEMO-GOLF Gaelle / DEMO-HOTEL Hugo

6 DEMO-KILO Karine
DEMO-KILO Karine / DEMO-LIMA Lucas

Pilotage
1re partie - Doublettes

Phases de poules en cours : les 2e parties et les barrages se préparent automatiquement poule par poule à chaque sauvegarde des scores. Aucune équipe 100 % club détectée dans ce format.

↻ Répartition des poules

2 poule(s) générée(s) pour 6 équipe(s) : 2 poule(s) de 3

☑ Phases
☑ Qualifiés des poules
☑ Tableau final
☑ Clubs

4 parties GG/PP

Le mode 4 parties GG/PP organise quatre parties avec une logique gagnants contre gagnants et perdants contre perdants. Il est adapté aux concours classiques sans phase de tableau final.

Point clé	Explication
Formats	Tête-à-tête, doublettes, triplettes, doublettes mêlées ou triplettes mêlées.
Nombre de parties	Le format prévoit 4 parties.
Préparation	Les parties 2, 3 et 4 sont préparées automatiquement après sauvegarde des résultats précédents.
Podium	Le classement final du format est consultable dans l'onglet Parties, section Podium.

Statut 1re partie sauvegardée. Affichage de 2e partie.

Configuration générale | Joueurs enregistrés | Clubs | Inscriptions | **Parties**

Relancer la phase courante

Exporter la partie courante

Sauvegarder

Pilotage

2e partie - Doublettes

2e partie en cours. Les parties suivantes GG/PP se prépareront automatiquement à la sauvegarde des scores. 6 équipe(s) classée(s) après 1 partie(s) complétée(s) sur 4.

☷ **Vue d'ensemble GG/PP**

Concours GG/PP en cours pour 6 équipe(s).

☷ Phases

1re partie

3 match(s) - 3/3 score(s) saisi(s).

Terrain N° équipe

Membre

Phases | Podium

< 1re partie > Partie 1 sur 2. Partie courante.

1re partie

3 match(s) - 3/3 score(s) saisi(s).

Terrain		Équipe A	Scores		Équipe B
T1	1	DEMO-ALPHA Alice	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="2"/>	2 DEMO-CHARLIE Camille
T2	3	DEMO-ECHO Emma	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="2"/>	4 DEMO-GOLF Gaëlle
T3	5	DEMO-INDIA Ines	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="2"/>	6 DEMO-KILO Karine

Marathon

Le mode Marathon est prévu pour un concours long et structuré. Selon le format choisi, il peut s'appuyer sur des équipes fixes en tête-à-tête, doublettes ou triplettes. Le logiciel contrôle les contraintes liées au nombre d'équipes et aux terrains.

- Le classement marathon peut être calculé par équipe.
- Une victoire à 13 peut rapporter 4 points dans les formats marathon.
- Les tickets de suivi marathon peuvent être imprimés depuis l'onglet Parties.
- Les rôles doivent être particulièrement soignés lorsque le concours utilise des compositions P/M/T.

Marathon Doublettes

8 parties par défaut

Version d'essai (30 j. restants) | Thème Bleu | Langue FR

Charger un concours
Nouveau concours
Sauvegarder

Statut Partie 2 affichée pour consultation.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Générer partie N° 3

Relancer le tirage

Exporter la partie courante

Sauvegarder

Pilotage

Doublettes - Partie n° 2

3 terrain(s) affiché(s) - 0 score(s) saisi(s). Partie en cours, vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

Navigations des parties

← Partie 2 (courante) →

Partie 2 sur 2. Partie courante.

Contrôle des occurrences

Aucune occurrence partenaires/adversaires détectée pour cette partie.

État global du tirage

Partie 1 : aucune occurrence.
Partie 2 : aucune occurrence.
Règles globales : aucune occurrence

Doublettes - Partie n° 2

N° équipe N° terrain Joueur Effacer

Terrain		Équipe A	Scores		Équipe B
T76	5	DEMO-INDIA Ines (P)	—	—	2
		DEMO-JULIET Jules (T)	—	—	
T192	4	DEMO-GOLF Gaelle (P)	—	—	6
		DEMO-HOTEL Hugo (T)	—	—	
T33	1	DEMO-ALPHA Alice (P)	—	—	3
		DEMO-BRAVO Bruno (T)	—	—	

Guide par onglet

Configuration générale

Cet onglet définit le concours. Il doit être vérifié avant tout tirage : type, format, nombre de parties, terrains, options d'équilibrage et paramètres propres au format.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Informations générales

Nom du concours

Le mode Marathon utilise des équipes constituées et propose 8 parties dans le format choisi.

Règlages du concours

Mode boulo-drome / sable

Nombre de terrains disponibles OK

Nombre de parties prévues

Éviter certains terrains

0 = terrain normal, 100 = à éviter autant que possible lors du tirage.

Terrains % Appliquer

Ex : 1, 2, 5-10

Terrain	Évit. (%)	Terrain	Évit. (%)
1	100	101	0
2	100	102	0
3	100	103	0
4	0	104	0
5	0	105	0
6	0	106	0

Sauvegarder les paramètres

Date du concours

15

Type de concours

Marathon

Format de concours

Doublettes

Joueurs enregistrés

Cet onglet sert à maintenir la base joueurs. Il ne correspond pas forcément à la liste des joueurs présents au concours : c'est le statut actif et les inscriptions qui déterminent la participation.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Ajouter un joueur
Modifier la sélection
Supprimer la sélection
Vider joueurs

Ajouter équipe
Exporter modèle d'import
Importer les joueurs
Exporter CSV

Rechercher Effacer

Aucune ligne sélectionnée.
Joueurs actifs : 0

Licence	Nom	Prénom	Nom complet	Club	Type	Sexe	Sociétaire	Actif
DEMO-001	DEMO-ALPHA	Alice	DEMO-ALPHA Alice		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-002	DEMO-BRAVO	Bruno	DEMO-BRAVO Bruno		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-003	DEMO-CHARLIE	Camille	DEMO-CHARLIE Camille		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-004	DEMO-DELTA	David	DEMO-DELTA David		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-005	DEMO-ÉCHO	Emma	DEMO-ÉCHO Emma		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-006	DEMO-FOXTROT	Felix	DEMO-FOXTROT Felix		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-007	DEMO-GOLF	Gaëlle	DEMO-GOLF Gaëlle		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-008	DEMO-HOTEL	Hugo	DEMO-HOTEL Hugo		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-009	DEMO-INDIA	Ines	DEMO-INDIA Ines		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-010	DEMO-JULIET	Jules	DEMO-JULIET Jules		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-011	DEMO-KILO	Karine	DEMO-KILO Karine		P	Féminin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEMO-012	DEMO-LIMA	Lucas	DEMO-LIMA Lucas		T	Masculin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Précédent Page 1 / 1 (12 joueurs(s)) Suivant

Clubs

Cet onglet permet d'ajouter, modifier ou supprimer les clubs connus. Le filtre aide à retrouver rapidement une entrée par numéro, comité ou nom.

Inscriptions

Cet onglet prépare les participants du concours en cours. Selon le format, il peut afficher une liste de joueurs actifs, une liste d'équipes, ou des outils de génération d'équipes mêlées.

#	Nom affiché	Capitaine	Joueur 1	Joueur 2	Club(s)
1	DEMO-GOLF Gaelle	DEMO-GOLF Gaelle	DEMO-GOLF Gaelle	DEMO-FOXTROT Felix	
2	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-ECHO Emma	DEMO-HOTEL Hugo	
3	DEMO-INDIA Ines	DEMO-INDIA Ines	DEMO-INDIA Ines	DEMO-LIMA Lucas	
4	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-ALPHA Alice	DEMO-DELTA David	
5	DEMO-KILO Karine	DEMO-KILO Karine	DEMO-KILO Karine	DEMO-BRAVO Bruno	
6	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-CHARLIE Camille	DEMO-JULIET Jules	

Parties

L'onglet Parties est le centre de pilotage pendant le concours. Il permet de générer les tirages, consulter les matchs, saisir les scores, sauvegarder les résultats et naviguer entre les parties ou phases.

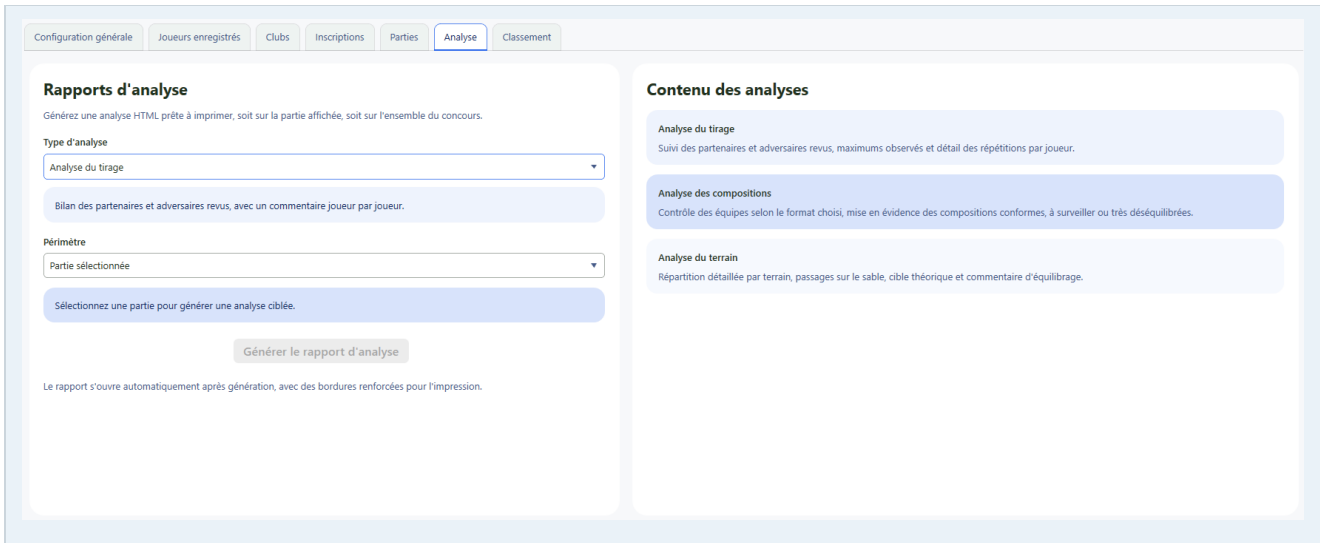
The screenshot shows the 'Parties' management interface. At the top, there are tabs for 'Configuration générale', 'Joueurs enregistrés', 'Clubs', 'Inscriptions', and 'Parties'. The 'Parties' tab is active. On the left, there are buttons for 'Relancer la phase courante', 'Exporter la partie courante', and 'Sauvegarder'. Below these are sections for 'Pilotage' (2e partie - Mêlée Doublette) and 'Répartition des poules' (2 poules(s) générées(s) pour 6 équipe(s) : 2 poule(s) de 3). The main area displays '2e partie' with '2 match(s) - 0/2 score(s) saisi(s)'. It includes dropdowns for 'Poule', 'Terrain', 'N° équipe', and 'Membre'. Below are navigation tabs for 'Poules', 'Phases', 'Qualifiés', 'Tableau final', and 'Podium'. A navigation bar shows '2e partie' and 'Partie 2 sur 2. Partie courante.'. The main table lists matches with columns for 'Poule', 'Terrain', 'Équipe A', 'Scores', and 'Équipe B'.

Poule	Terrain		Équipe A	Scores	Équipe B
POULE 1	T1	2	DEMO-ECHO Emma	<input type="text"/> <input type="text"/>	6 DEMO-CHARLIE Camille
POULE 2	T2	1	DEMO-GOLF Gaelle	<input type="text"/> <input type="text"/>	5 DEMO-KILO Karine

Zone	Utilisation
Pilotage	Boutons pour générer, relancer, sauvegarder ou exporter la vue affichée.
Navigaton	Choix de la partie, de la phase de poule, du tableau ou du format affiché.
Grille des matchs	Liste des terrains, équipes, joueurs et scores à saisir.
Contrôles	Messages sur les répétitions de partenaires, adversaires, terrains ou clubs.
Exports	Impression ou sauvegarde de la vue affichée, tickets marathon selon le format.

Analyse

L'onglet Analyse (affiché en mode « Marathon » ou « Mêlée tournante ») génère des rapports HTML imprimables. Les analyses peuvent porter sur le tirage, les compositions ou les terrains, soit pour une partie affichée, soit pour l'ensemble du concours.



- Analyse du tirage : partenaires et adversaires revus.
- Analyse des compositions : équilibre des équipes selon le format.
- Analyse du terrain : répartition des passages par terrain et exposition au sable.

Classement

L'onglet Classement (affiché en mode « Marathon » ou « Mêlée tournante ») affiche le classement courant et l'historique archivé. Il permet de rafraîchir le classement, l'exporter, l'archiver et fusionner des classements archivés sur une période.

Colonne	Signification
Rang	Position dans le classement.
Joué	Nombre de parties prises en compte.
Victoires / Défaites	Nombre de résultats gagnés ou perdus.
Points	Points de classement.
Pour / Contre	Points marqués et encaissés.
Goal-average	Différence entre les points pour et les points contre.
Observation	Mention particulière, par exemple ex aequo.

Fenêtres et options

Paramètres de l'application



L'icône de paramètres ouvre la fenêtre de réglages. Elle regroupe notamment les informations de licence et certains paramètres généraux de l'application.

Paramètres

Thème par défaut
Couleur chargée par défaut au démarrage. Le sélecteur de l'écran principal reste libre pour différencier les concours ouverts.

Couleur du fond
Fond général utilisé par les fenêtres de l'application.

Licence locale

Code machine
F9EADF9BE102646F Copier

Clé d'activation

Version d'essai active : 30 jour(s) restant(s), jusqu'au 19/06/2026.

Activer sur ce poste

Version 1.0.0

Fermer

Thèmes et langue

Le sélecteur de thème permet d'adapter la couleur de l'interface. Le sélecteur de langue permet de basculer l'application entre les langues disponibles. Ces réglages n'ont pas d'effet sur les scores ou les tirages.

Thème Bleu Langue FR

Fenêtres d'édition

Fenêtre	Utilisation
Ajouter / modifier un joueur	Créer ou corriger une fiche joueur.
Ajouter / modifier un club	Créer ou corriger un club.
Ajouter / modifier une équipe	Composer une équipe classique pour les formats concernés.
Remplacer un joueur	Gérer un remplacement à partir d'une partie donnée.
Couleur personnalisée	Créer ou nommer une couleur de thème personnalisée.

Déroulé complet d'un concours

Exemple : mêlée tournante

1. Créer un nouveau concours et choisir le type Mêlée tournante.
2. Choisir le format : doublette, triplète, marathon mêlée ou personnalisable.
3. Renseigner le nombre de parties et le nombre de terrains.
4. Aller dans Joueurs enregistrés puis activer les joueurs présents.
5. Vérifier l'onglet Inscriptions.
6. Aller dans Parties et générer la 1re partie.
7. Imprimer ou afficher le tirage.
8. Saisir les scores à la fin de la partie puis sauvegarder.
9. Générer la partie suivante et répéter jusqu'au classement final.
10. Rafraîchir puis exporter le classement.

Doublettes Mêlées Tournantes

Version d'essai (30 j. restants)
Thème Bleu
Langue FR

Charger un concours
Nouveau concours
Sauvegarder

Statut Partie 2 en cours... 1 score(s) sur 3 saisi(s). Vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

Configuration générale
Joueurs enregistrés
Clubs
Inscriptions
Parties
Analyse
Classement

Générer partie N° 3

Relancer le tirage

Exporter la partie courante

Sauvegarder

Pilotage

Doublettes - Partie n° 2

3 terrains(s) affiché(s) - 1 score(s) saisi(s). Partie en cours, vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

Navigation des parties

Partie 2 (courante)

Partie 2 sur 2, Partie courante.

Contrôle des occurrences

Aucune occurrence partenaires/adversaires détectée pour cette partie.

État global du tirage

Partie 1 : aucune occurrence.

Partie 2 : aucune occurrence.

Bilan global : aucune occurrence

Doublettes - Partie n° 2

3 terrains(s) affiché(s) - 1 score(s) saisi(s). Partie en cours, vous pouvez saisir les scores ou générer la suivante par anticipation.

N° équipe N° terrain Joueur Effacer

Terrain		Équipe A	Scores		Équipe B
T4	1	DEMO-GOLF Gaëlle (P)	13	2	DEMO-ALPHA Alice (P)
		DEMO-DELTA David (T)			DEMO-FOXTROT Felix (T)
T6	2	DEMO-INDIA Ines (P)	—	—	DEMO-KILO Karine (P)
		DEMO-JULIET Jules (T)	—	—	DEMO-LIMA Lucas (T)
T5	4	DEMO-ECHO Emma (P)	—	—	DEMO-CHARLIE Camille (P)
		DEMO-HOTEL Hugo (T)	—	—	DEMO-BRAVO Bruno (T)

Exemple : classique par poules

1. Créer un concours classique par poules.
2. Choisir le format des équipes : tête-à-tête, doublettes, triplettes ou mêlée classique.
3. Préparer les équipes dans l'onglet Inscriptions.
4. Générer les poules dans l'onglet Parties.
5. Exporter ou imprimer les poules si nécessaire.
6. Saisir les scores de la 1re partie de poules.
7. Laisser le logiciel préparer les parties suivantes de poules.
8. Vérifier les qualifications.
9. Générer le tableau principal et, si utilisé, le complémentaire.
10. Saisir les scores du tableau final puis exporter le résultat.

Doublettes en Poules

Version d'essai (30 J. restants) | Thème Bleu | Langue FR

Charger un concours | Nouveau concours | Sauvegarder

Statut: Finale terminée. Le tableau final est complet.

Configuration générale | Joueurs enregistrés | Clubs | Inscriptions | Parties

Relancer le tableau final | Exporter le tableau final | Sauvegarder

Finale
1 match(s) - 1/1 score(s) saisi(s).

Poule: [] Terrain: []
N° équipe: [] Membre: []

Poules | Phases | Qualifiés | **Tableau final** | Podium

Finale | Partie 2 sur 2. Partie courante.

Terrain	Équipe A	Scores	Équipe B
T1	1 DEMO-ALPHA Alice	3 13	2 DEMO-CHARLIE Camille

Pilotage
Finale - Tableau final
Les 3 phases des poules sont générées et complètes: 4 qualifié(s) connu(s) sur 4 attendu(s); 2 poule(s) déjà complètes. Finale terminée. Le tableau final est complet.

- ↻ Répartition des poules
2 poule(s) générée(s) pour 6 équipe(s): 2 poule(s) de 3
- ⌵ Phases
- ⌵ Qualifiés des poules
- ⌵ Tableau final
- ⌵ Clubs

Exports et impressions

Pétanque+ produit plusieurs documents destinés à l'affichage, à l'impression ou à l'archivage. Les exports sont généralement ouverts automatiquement après génération, lorsque l'application associée est disponible.

Export	Quand l'utiliser
Vue affichée	Imprimer ou sauvegarder exactement la partie, la phase ou le tableau affiché.
Joueurs inscrits	Contrôler les inscriptions avant le début du concours.
1re partie	Afficher le premier tirage d'un concours classique.
Poules	Afficher la composition des poules.
Résultat du tableau final	Publier les résultats du principal ou du complémentaire.
Classement	Conserver ou imprimer le classement courant.
Rapport d'analyse	Contrôler les tirages, compositions ou terrains.
Tickets marathon	Distribuer ou suivre les tickets d'un concours marathon.

[Ouvrir le dossier des exports](#)

Fichier déjà ouvert

Si un export Excel est déjà ouvert, fermez le fichier dans Excel avant de relancer l'export. Le logiciel ne peut pas réécrire correctement un fichier verrouillé.

Cas particuliers et dépannage

Situation	Que faire
Score incorrect	Corriger le score dans l'onglet Parties puis sauvegarder à nouveau. Vérifier ensuite le classement.
Tirage à relancer	Relancer uniquement si la partie courante ne contient pas encore de scores. Si des scores existent, les effacer ou corriger la situation avant de relancer.
Nombre de terrains insuffisant	Augmenter le nombre de terrains ou réduire le nombre de joueurs/équipes à lancer.
Nombre de joueurs incompatible	Contrôler les joueurs actifs ou les équipes complètes. Selon le format, le total doit permettre de former des matchs complets.
Équipe incomplète	Compléter ou supprimer l'équipe avant de générer les poules ou les parties.
Aucune solution de tirage	Relancer le tirage, vérifier les contraintes et contrôler les inscriptions. Trop de contraintes peuvent empêcher une solution.
Remplaçant à partir d'une partie	Utiliser la fenêtre Remplacer un joueur et choisir la partie de début.
Export impossible	Vérifier que le fichier exporté n'est pas déjà ouvert et que le dossier de sauvegarde existe.

Avant de poursuivre après une correction

- Relire le message de statut affiché par l'application.
- Vérifier la partie ou la phase affichée.
- Actualiser le classement si des scores ont changé.
- Exporter à nouveau uniquement après validation des données.

Statut Nombre de terrains insuffisant pour la 1re partie : 2 matchs à lancer pour 1 terrain(s) disponible(s).

Annexes

Glossaire

Terme	Définition
GG/PP	Gagnants contre gagnants, perdants contre perdants.
P/M/T	Pointeur, Milieu, Tireur.
Fictif	Joueur ajouté pour compléter un tirage quand le nombre réel de joueurs est incompatible.
Boulodrome	Mode de gestion des terrains utilisé lorsque l'organisation se fait sur un ensemble de terrains numérotés.
Sable	Terrain identifié comme particulier pour analyser la répartition des passages.
Goal-average	Différence entre points marqués et points encaissés.
Complémentaire	Tableau secondaire utilisé en concours classique lorsque l'option est activée.

Checklist jour de concours

- Le concours est créé avec le bon type et le bon format.
- La date, le nom du concours et le nombre de parties sont corrects.
- Le nombre de terrains disponibles est renseigné.
- Les joueurs présents sont actifs ou les équipes sont complètes.
- Les rôles P/M/T sont renseignés lorsque le format les utilise.
- Un test d'export ou d'impression a été effectué si nécessaire.
- Le fichier de concours est enregistré avant le premier tirage.
- Après chaque partie, les scores sont saisis et sauvegardés avant le tour suivant.

Conseil final

Le meilleur moment pour corriger une erreur est avant de générer la partie suivante. Une vérification rapide après chaque sauvegarde évite la plupart des reprises en fin de concours.