

Le plan d'arbitrage personnalisé multi-rencontres

il arrive souvent que l'on regroupe les jeunes sous forme de triangulaire entre 3 clubs et pour ne pas les faire attendre trop longtemps, on lance les parties en alternant entre les différentes rencontres.

Voici un exemple d'utilisation avec GIRPE.

Consignes

le plan étant assez compliqué à construire, il est préférable que le fichier de configuration *papMR.gcfg* soit construit par le responsable de l'épreuve. Ce fichier sera diffusé avec les consignes d'utilisation.

responsable épreuve :

**faire attention à faire coïncider les rencontres enregistrées sur SPID avec celles enregistrées sur le plan d'arbitrage
les 3 équipes sont nommées A, X et R**

- **rencontre 1 : A - X**
- **rencontre 2 : A - R**
- **rencontre 3 : R - X**

Peu importe l'ordre pourvu qu'il soit le même sur SPID et GIRPE

Les exemples fournis le sont avec 3 équipes, mais ce serait la même méthode si le nombre d'équipes était supérieur.

le juge arbitre

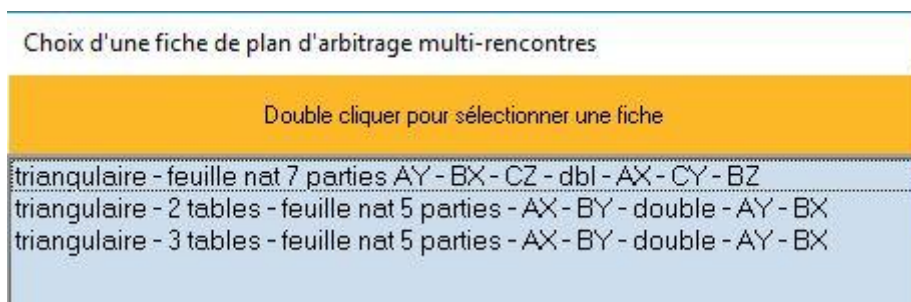
1. **placer le fichier de configuration dans le dossier GIREPconfig**
2. **Il est impératif de respecter l'ordre défini dans le plan d'arbitrage. Si le responsable inscrit les rencontres sur GIRPE dans cet ordre il y aura peu de raisons de se tromper**

1 - Utilisation de ce plan d'arbitrage

construire les 3 feuilles des 3 rencontres soit à partir de SPID soit directement dans GIRPE. Si les rencontres ne sont pas préparées sur SPID, on sait que dans ce cas il faut télécharger les fichiers de licenciés des 3 clubs et que les feuilles pourront être transformées par la suite en feuilles "SPID" pour être remontées.




Pour éditer les fiches de parties, dans la barre de menu, bouton "éditions", choisir l'édition des fiches de parties multi-rencontres.

double cliquez sur le plan qui vous concerne (**celui-ci devra être précisé par le responsable de l'épreuve**)



vous devez maintenant associer les feuilles de votre classeur avec les rencontres de votre plan d'arbitrage en les faisant glisser de droite à gauche

Préparation de l'édition des fiches de parties multi-rencontres




Pour effectuer les relations entre vos feuilles et les rencontres du plan faites glisser une cellule de la grille des feuilles du classeur à droite vers la rencontre correspondante de la grille du plan à gauche puis lancez la construction des fiches de parties

Rencontres	Equipe A	Equipe X	(code feuille :307)	ID	Equipe A	Equipe X
rencontre n° 1 (1 - 2)					1	ST LEU ETOILE 2 MERY 1
rencontre n° 2 (1 - 3)					2	ST LEU ETOILE 2 ERMONT-PL
rencontre n° 3 (3 - 2)					3	ERMONT-PLESSIS BOUCHARD TT 3 MERY 1
					4	ST LEU ETOILE 2 MERY US TT
					5	ST LEU ETOILE 2 ERMONT-PL
					6	MERY US TT 1 ERMONT-PL

- ce qu'il est important de comprendre c'est que les feuilles doivent être celles définies dans le plan d'arbitrage donc elles doivent avoir le même code. Dans le cas contraire GIRPE vous rejettera.
- l'ordre des rencontres doit correspondre à celui utilisé lors de la construction du plan
 - rencontre 1 : équipe 1 vs équipe 2
 - rencontre 2 : équipe 1 vs équipe 3
 - rencontre 3 : équipe 3 vs équipe 2.

Ceci doit être précisé dans les consignes d'utilisation.

Préparation de l'édition des fiches de parties multi-rencontres

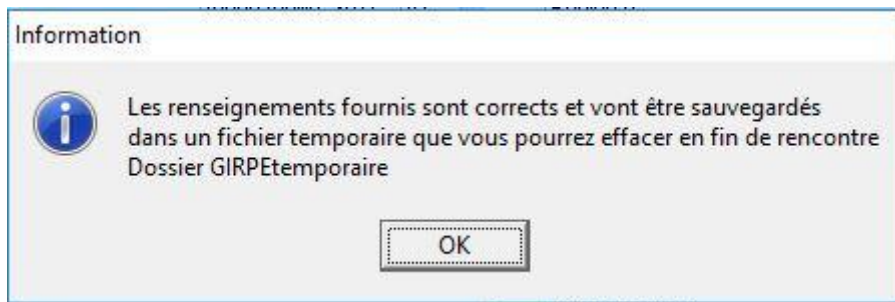
Pour effectuer les relations entre vos feuilles et les rencontres du plan faites glisser une cellule de la grille des feuilles du classeur à droite vers la rencontre correspondante de la grille du plan à gauche puis lancez la construction des fiches de parties

Rencontres	Equipe A	Equipe X	(code feuille :307)	ID	Equipe A	Equipe X
rencontre n° 1 (1 - 2)	ST LEU ETOILE 2	MERY 1	307	1	1	ST LEU ETOILE 2 MERY 1
rencontre n° 2 (1 - 3)	ST LEU ETOILE 2	ERMONT-PLESSIS BOUCHAF	307	2	2	ST LEU ETOILE 2 ERMONT-PL
rencontre n° 3 (3 - 2)	ERMONT-PLESSIS BOUCHAF	MERY 1	307	3	3	ERMONT-PLESSIS BOUCHARD TT 3 MERY 1
					4	ST LEU ETOILE 2 MERY US TT
					5	ST LEU ETOILE 2 ERMONT-PL
					6	MERY US TT 1 ERMONT-PL

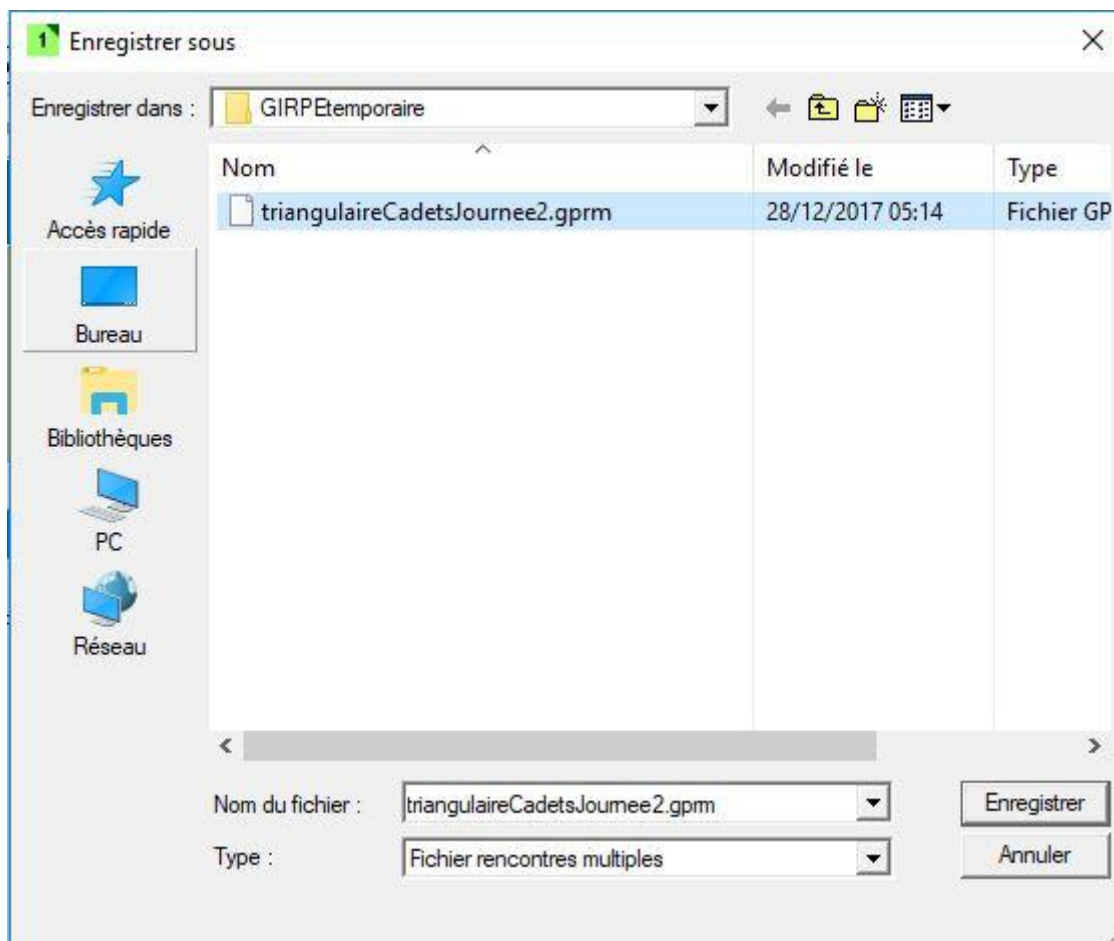
Lancez la construction



GIRPE vérifie que la correspondance entre les équipes est correcte avant de continuer.



Pour ne pas avoir à reconstruire à chaque fois que vous voulez éditer les fiches, au moment des doubles par exemple, cette configuration est sauvegardée



remarque : Prenez l'habitude de respecter les règles informatiques des noms de fichiers, même si Windows ne respecte pas ces règles.

Un nom de fichier ne doit contenir que des lettres de l'alphabet et le signe "_".

triangulaire cadets journée 2 doit s'écrire

- **triangulaireCadetsJournee2**
- **triangulaire_cadets_journee_2** (sans accent)

quand vous aurez à déposer des fichiers sur le web, il est fort probable que ces règles soient obligatoires car les serveurs, en général, ne fonctionnent pas sous Windows.

la sélection des fiches à imprimer s'affiche

les fiches de parties sont alors construites et ordonnées en 4 blocs (ordre ou ordre inverse selon votre imprimante)

La sélection peut être utile pour éditer les fiches de parties des doubles par exemple..

exemple

1/3 CHAMPIONNAT DES JEUNES					
Division : M15M18D4J1 - Poule : B		Date : 19/11/2017			
ERMONT-PLESSIS BOUCHARD TT 3 / MERY 1					
Arbitre: VECCHI Axel		Table:			
13 - PARTIE 7	MANCHES				
	1	2	3	4	5
	<i>Premier service: GAUCHE-DROITE</i>				
	(B) HETMANCIK Antoine 500 pts				
	contre (Z) DEVALLEE Philémon 500 pts				
CARTONS	J	J+R1	J+R2	R	
(B) HETMANCIK A					
(Z) DEVALLEE P					
Signature de l'arbitre :					

1 / 3 sur fond rose

• 1 : nro de l'instance de GIRPE. Quand vous avez beaucoup de feuilles il est préférable d'ouvrir plusieurs instances de GIRPE, par exemple une instance par niveau.

• rose : correspond à la couleur de la feuille

• 3 : lorsque l'imprimante est en noir et blanc, il n'est pas possible de reconnaître l'onglet par la couleur, le 3 signifie 3ème onglet.

13 - partie 7

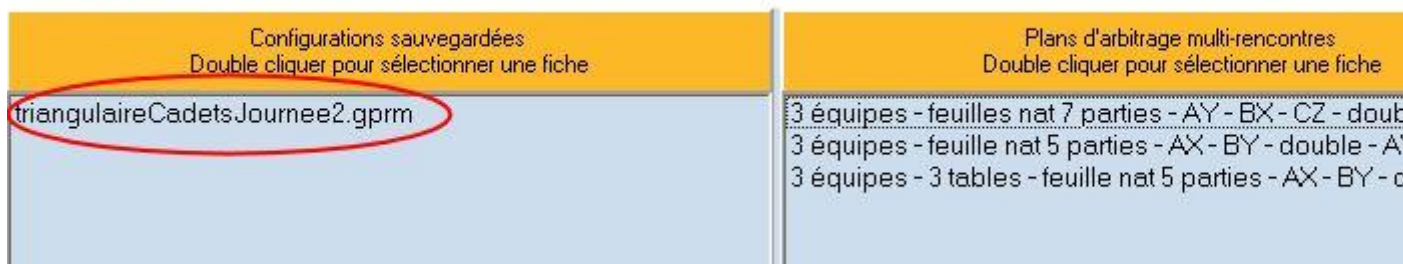
• 13 est le numéro d'ordre de lancement des parties

• 7 est la 7ème partie de la rencontre ERMONT / MERY

Recharger un plan sauvegardé

si vous voulez revenir sur cette page pour éditer les fiches des doubles par exemple, il n'est pas nécessaire de tout recommencer car pour cette épreuve, vous avez sauvegardé la configuration.

Plan d'arbitrage multi-rencontres

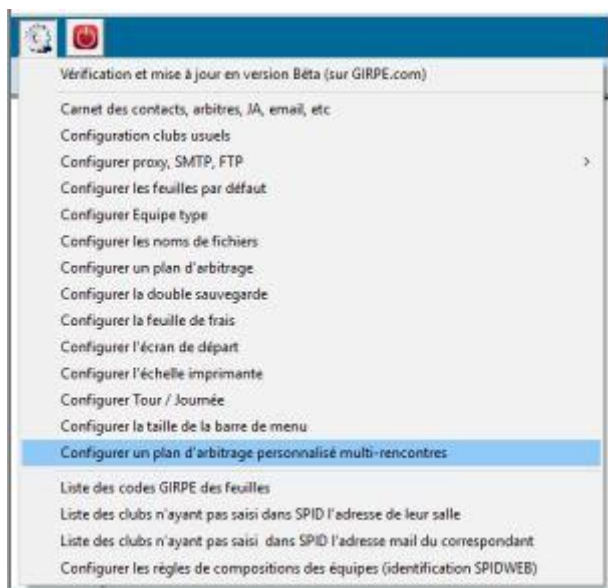


et la sélection des fiches à imprimer s'affichera directement.

2. construction du plan d'arbitrage personnalisé multi-rencontres

ceci étant assez long, il est conseillé au responsable de l'épreuve de construire ce plan et de diffuser le fichier obtenu **papMR.gcfg** qui sera placé dans le dossier **GIRPEconfig**. Il est possible d'avoir plusieurs plans d'arbitrage dans le même fichier.

Dans le module de configuration, lancez l'option "**configurer un plan d'arbitrage personnalisé multi-rencontres**"



à la première utilisation vous ne pourrez qu'ajouter un plan


Configuration d'un plan d'arbitrage multi-rencontres



mais si vous avez déjà un plan dans votre fichier, vous aurez la possibilité supplémentaire d'ouvrir un des plans.

saisissez les paramètres du plan

Configuration d'un plan d'arbitrage multi-rencontres

feuille GIRPE  307 3 joueurs en un groupe unique (7 parties) AY - BX - CZ - double - AX - CY - BZ

nombre d'équipes 3

description du plan d'arbitrage triangulaire - 3 tables - feuille nat 7 parties - AY - BX - CZ - double - AX - CY - BZ

partie		arbitre	
n° rencontre	n° partie	n° équipe	rang dans l'équipe

- donnez un nom explicite à ce plan de façon à le retrouver s'il y a plusieurs plans dans le fichier.
- choisissez la feuille GIRPE correspondante
- donnez le nombre d'équipes, en général ce sera 3. (ne pas confondre avec le nombre de parties qui sera $7 \times 3 = 21$ dans ce cas)

**Exemple de triangulaire sur 3 tables avec des équipes de 3 joueurs et rencontres en 7 parties (feuille nationale)
origine : Val d'Oise**

équipe 1	équipe 2	équipe 3
A	X	R
B	Y	S
C	Z	T

rencontre 1		rencontre 2		rencontre 3	
A	Y	A	S	R	Y
B	X	B	R	S	X
C	Z	C	T	T	Z
double		double		double	
A	X	A	R	R	X
C	Y	C	S	T	Y
B	Z	B	T	S	Z

ORDRE SOUHAITE					PLAN GIRPE			
					RENCONTRE		ARBITRE	
tour	N°	joueur 1	joueur 2	arbitre	N° RENCONTRE	PARTIE	n° équipe	rang dans l'équipe
1	1	B	X	R	1	2	3	1
	2	T	Z	A	3	3	1	1
	3	C	S	Y	2	6	2	2
2	4	A	Y	T	1	1	3	3
	5	S	X	C	3	2	1	3
	6	B	R	Z	2	2	2	3
3	7	double éq 1 - éq 2			1	4	1 des joueurs libres	
4	8	C	Z	S	1	3	3	2
	9	R	Y	A	3	1	1	1
	10	B	T	X	2	7	2	1
5	11	double éq 3 - éq 2			3	4	1 des joueurs libres	
6	12	A	X	R	1	5	3	1
	13	S	Z	B	3	7	1	2
	14	C	T	Y	2	3	2	1
7	15	double éq 1 - éq 3			2	4	1 des joueurs libres	
8	16	C	Y	T	1	6	3	3
	17	R	X	B	3	5	1	2
	18	A	S	Z	2	1	2	3
9	19	B	Z	S	1	7	3	2
	20	T	Y	C	3	6	1	3
	21	A	R	X	2	5	2	1

Configuration d'un plan d'arbitrage multi-rencontres

? 📁 💾 + - 🔴

rencontre n° 1 équipe n° contre équipe n°

rencontre n° 2 équipe n° contre équipe n°

rencontre n° 3 équipe n° contre équipe n°

description du plan d'arbitrage

	partie		arbitre	
	n° rencontre	n° partie	n° équipe	rang dans l'équipe
1	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="1"/>
2	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>
3	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>
4	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>

A chaque tour les 9 joueurs sont occupés sauf pendant les doubles où 4 joueurs sont au repos.

**Exemple de triangulaire sur 2 tables avec des équipes de 2 joueurs et rencontres en 5 parties (feuille nationale)
origine : Seine Maritime**

équipe 1	équipe 2	équipe 3
A	X	R
B	Y	S

rencontre 1		rencontre 2		rencontre 3	
A	X	A	R	R	X
B	Y	B	S	S	Y
double		double		double	
A	Y	A	S	R	Y
B	X	B	R	S	X

ORDRE SOUHAITE					PLAN GIRPE			
tour	N°	joueur 1	joueur 2	arbitre	RENCONTRE		ARBITRE	
					N° RENCONTRE	PARTIE	n° équipe	rang dans l'équipe
1	1	A	R	X	2	1	2	1
	2	B	Y	S	1	2	3	2
2	3	R	X	A	1	1	1	1
	4	S	Y	B	3	2	1	2
3	5	A	X	Y	1	1	2	2
	6	B	S	R	2	2	3	1
4	7	double éq 1 - éq 3			2	3	1 des joueurs libres	
5	8	double éq 3 - éq 2			3	3	1 des joueurs libres	
6	9	double éq 1 - éq 2			1	3	1 des joueurs libres	
7	10	A	S	Y	2	4	2	2
	11	B	X	R	1	5	3	1
8	12	R	Y	A	3	4	1	1
	13	S	X	B	3	5	1	2
9	14	A	Y	S	1	4	3	2
	15	B	R	X	2	5	2	1

**Exemple de triangulaire sur 3 tables avec des équipes de 2 joueurs et rencontres en 5 parties (feuille nationale)
origine : Seine Maritime**

équipe 1	équipe 2	équipe 3
A	X	R
B	Y	S

rencontre 1		rencontre 2		rencontre 3	
A	X	A	R	R	X
B	Y	B	S	S	Y
double		double		double	
A	Y	A	S	R	Y
B	X	B	R	S	X

ORDRE SOUHAITE					PLAN GIRPE			
tour	n°	joueur 1	joueur 2	arbitre	RENCONTRE		ARBITRE	
					N° RENCONTRE	PARTIE	n° équipe	rang dans l'équipe
1	1	A	R		2	1		
	2	B	Y		1	2		
	3	S	X		3	5		
2	4	R	X		3	1		
	5	B	S		2	2		
	6	A	Y		1	4		
3	7	double éq 1 - éq 3			2	3		
4	8	double éq 3 - éq 2			3	3		
5	9	double éq 1 - éq 2			1	3		
6	10	A	X		1	1		
	11	S	Y		3	2		
	12	B	R		2	5		
7	13	A	S		2	4		
	14	R	Y		3	4		
	15	B	X		1	5		

A chaque tour les 6 joueurs jouent donc il n'y a pas d'arbitre sauf au moment des doubles où les 2 joueurs qui ne jouent pas arbitrent.

Exemple de poule de 5 équipes sur 3 tables avec des équipes de 2 joueurs et rencontres en 5 parties (feuille nationale)

la compétition se déroule sur 2 journées

origine : Seine Maritime

remarque :

5 équipes donc théoriquement $5 * 4 / 2 = 10$ rencontres de 5 parties donc 50 parties

Il va y avoir 2 plans de 5 rencontres pour chacune des journées.

rencontres de la première journée			
rencontres de la seconde journée			
équipe 1 / équipe 2			
équipe 1 / équipe 3	équipe 2 / équipe 3		
équipe 1 / équipe 4	équipe 2 / équipe 4	équipe 3 / équipe 4	
équipe 1 / équipe 5	équipe 2 / équipe 5	équipe 3 / équipe 5	équipe 4 / équipe 5

Journée 1

équipe 1	équipe 2	équipe 3	équipe 4	équipe 5
A	G	L	R	Y
B	H	M	S	Z

JOURNEE 1									
rencontre 1 (1/5)		rencontre 2 (2/4)		rencontre 3 (3/4)		rencontre 4 (2/5)		rencontre 5 (1/3)	
A	Y	G	R	L	R	G	Y	A	L
B	Z	H	S	M	S	H	Z	B	M
double		double		double		double		double	
A	Z	G	S	L	S	G	Z	A	M
B	Y	H	R	M	R	H	Y	B	L

JOURNEE 1								
ORDRE SOUHAITE					PLAN GIRPE			
tour	n°	joueur 1	joueur2	arbitre	RENCONTRE		ARBITRE	
					n° rencontre	partie	n° équipe	Rang dans équipe
1	1	A	Y	B	1	1	1	2
	2	G	R	H	2	1	2	1
	3	M	S	Z	3	2	5	2
2	4	H	Z	R	4	2	4	1
	5	B	L	S	5	5	4	2
	6	G	Y	A	4	1	1	1
3	7	AB / LM		Y	5	3	5	1
	8	GH / RS		Z	2	3	5	2
4	9	B	Z	G	1	2	2	1
	10	L	R	M	3	1	3	1
	11	H	S	A	2	2	1	1
5	12	GH / YZ		A	4	3	1	1
	13	LM / RS		B	3	3	1	2
6	14	A	L	G	5	1	2	1
	15	B	Y	M	1	5	3	2
	16	H	R	S	2	5	4	2
7	17	AB / YZ		H	1	3	2	2
	18	G	S	L	2	4	3	1
	19	M	R		3	5		
8	20	B	M	R	5	2	4	1
	21	A	Z	L	1	4	3	1
	22	H	Y	G	4	5	2	1
9	23	L	S	B	3	4	2	2
	24	A	M	R	5	4	4	1
	25	G	Z	Y	4	4	1	2

Journée 2

équipe 1	équipe 2	équipe 3	équipe 4	équipe 5
A	G	L	R	Y
B	H	M	S	Z

JOURNEE 2									
rencontre 1 (1/4)		rencontre 2 (2/3)		rencontre 3 (3/5)		rencontre 4 (1/2)		rencontre 5 (4/5)	
A	R	G	L	L	Y	A	G	R	Y
B	S	H	M	M	Z	B	H	S	Z
double		double		double		double		double	
A	S	G	M	L	Z	A	H	R	Z
B	R	H	L	M	Y	B	G	S	Y

JOURNEE 2								
ORDRE SOUHAITE					PLAN GIRPE			
tour	n°	joueur 1	joueur2	arbitre	RENCONTRE		ARBITRE	
					n° rencontre	partie	n° équipe	Rang dans équipe
1	1	A	R	H	1	1	2	2
	2	G	L	S	2	1	4	2
	3	M	Z	Y	3	2	5	1
2	4	B	H	G	4	2	2	1
	5	R	Y	L	5	1	3	1
	6	S	Z	M	5	2	3	2
3	7	YZ / LM		A	5	3	1	1
	8	GH / LM		B	2	3	1	2
4	9	A	G	R	4	1	4	1
	10	B	S	M	1	2	3	2
	11	L	Y	Z	3	1	5	2
5	12	AB / GH		R	4	3	4	1
	13	LM / YZ		S	3	3	4	2
6	14	H	M	B	2	2	1	2
	15	A	S	G	1	4	2	1
	16	R	Z	L	5	4	3	1
7	17	AB /RS		H	1	3	2	2
	18	G	M	Y	2	4	5	1
	19	L	Z		3	4		
8	20	A	H	M	4	4	3	2
	21	S	Y	Z	5	5	5	2
	22	B	R	G	1	5	2	1
9	23	H	L	A	2	5	1	1
	24	M	Y	R	3	5	4	1
	25	B	G	S	4	5	4	2