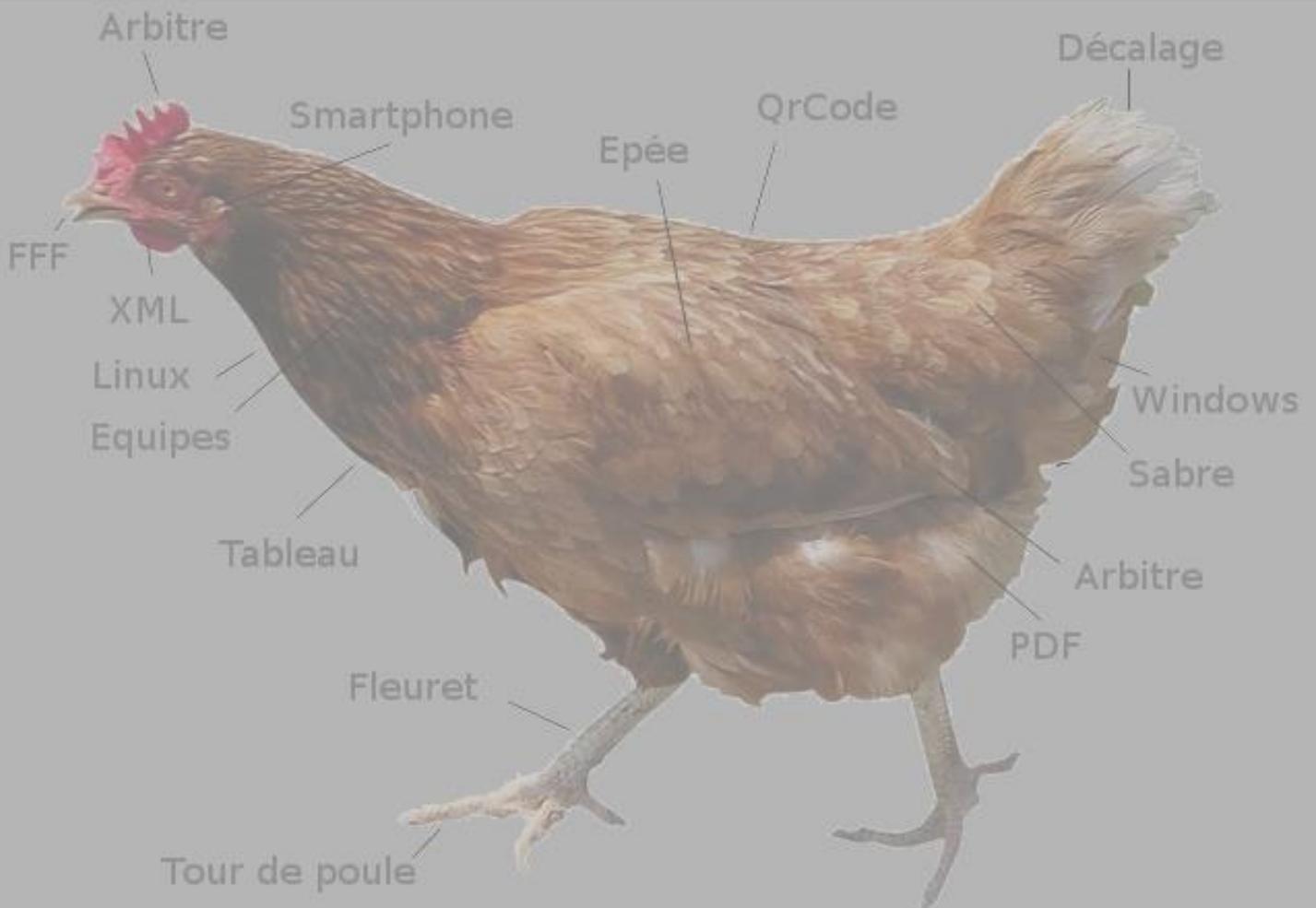


Manuel BellePoule

Guide d'utilisation escrime sportive, Formule ELO et Sabre Laser



Sommaire

Table des matières

I. Le Téléchargement	4
Etape 1	4
Etape 2	4
Etape 3	4
Etape 4	4
Etape 5	4
Etape 6	4
II. Utilisation de Belle Poule	5
A. Création d'une nouvelle compétition	5
Etape 1	5
Etape 2	5
Etape 3	6
Etape 4	7
Etape 5	8
Etape 6	8
B. Remplir la feuille de poule	9
Etape 1	9
Etape 2	9
Etape 3	9
C. Remplir le Tableau	10
Etape 1	10
Etape 2	10
Etape 3	10
Etape 4	10
Etape 5	10
D. Classement	11
Etape 1	11
Etape 2	11
III. Formule ELO	12
Etape 1	12
Etape 2	12
Etape 3	12
Etape 4	12
IV. Formule Sabre Laser	13
A. Utilisation spécifique	13
Etape 1	13
Etape 2	13
Etape 3	13
Etape 4	13
Etape 5	13
Etape 6	13
Etape 7	13

B. Faire communiquer BellePoule et afficher sur les écrans	14
Etape 1	14
Etape 2	14
Etape 3	14
Etape 4	14
Etape 5	14

I. Le Téléchargement

Etape 1 : Utiliser le lien betton.escrime.free.fr.

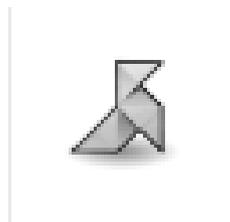
Etape 2 : Aller sur l'onglet BETA (V6).

Etape 3 : Télécharger grâce à l'« *Auto Installeur* », cela télécharge automatiquement le dossier sur l'ordinateur.

Etape 4 : On clique donc sur le fichier téléchargé (en bas du navigateur) et cela nous ouvre une fenêtre bleue *Windows*. Il faut donc aller sur « *Informations Complémentaires* » puis sur « *Exécuter quand même* ».

Etape 5 : On va installer avec l'aide de l'assistant d'installation. On choisit donc notre langue tout d'abord ensuite on doit accepter le contrat d'utilisation en cochant « *Je comprends et j'accepte les termes du contrat de licence* ». On choisit ensuite l'endroit où l'on veut que Belle Poule soit installée (c'est automatiquement proposé sur le disque C) et si l'on veut une icône sur le bureau de l'ordinateur. Après un récapitulatif on peut cliquer sur *Installer*. Quand la barre verte de téléchargement est complète, l'application est installée sur l'ordinateur et on peut cliquer sur *Terminer*.

Etape 6 : L'installation est terminée, on doit cliquer sur notre *icône Belle Poule* pour pouvoir lancer l'application.



bellepoule (beta)

II. Utilisation de Belle Poule

A. Création d'une nouvelle compétition

Etape 1 : Fichier → Nouveau → Compétition Vide.



Etape 2 : Remplir l'onglet « Evènement » avec les parties :

- Généralités
 - Titre : c'est le nom que vous donnez à votre compétition.
 - Organisateur : Le club qui organise la compétition.
 - Site Web : S'il y en a un.
 - Lieu : Le lieu de la compétition.
 - Label : S'il y en a un.
- Type
 - Arme : L'arme avec laquelle se déroule la compétition (attention si vous organisez une compétition à plusieurs armes, il faudra créer une compétition pour chaque, il en va de même pour les catégories).
 - Sexe : Si c'est Hommes, Dames ou Mixte.
 - Catégorie : La catégorie de la compétition.
 - Niveau : vous choisissez dans le volet déroulant le niveau de votre compétition.

- Enfin si c'est une compétition individuelle ou par équipe.
- Date/Horaires
 - Date : Le jour de la compétition.
 - Appel : L'heure à laquelle vous faites l'appel de la compétition.
 - Scratch : l'heure du scratch de la compétition.
 - Début : l'heure du début de votre premier tour de la compétition.
- Scores
 - Il faut interdire le remplissage automatique des scores pour éviter les erreurs.
- ELO Hauts de France
 - Elo : Le coefficient sera renseigné en fonction du niveau de la compétition. Laisser à 50.

Propriétés de la compétition

Nouvelle compétition

<p>Généralités</p> <p>Titre : <input type="text" value="Championnat de L'Aisne"/></p> <p>Organisateur : <input type="text" value="Club de Soissons"/></p> <p>Site web : <input type="text"/></p> <p>Lieu * : <input type="text" value="8bis rue du Belvédère 02200 So"/></p> <p>Label * : <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><small>* GREG</small></p>	<p>Type</p> <p>Arme : <input type="text" value="Sabre"/></p> <p>Sexe : <input type="text" value="Hommes"/></p> <p>Catégorie : <input type="text" value="M5"/></p> <p>Niveau : <input type="text" value="CID"/></p> <p><input checked="" type="radio"/> Individuelle <input type="radio"/> Par équipe</p>
<p>Date/horaires</p> <p>Date : <input type="text" value="19/04/2021"/></p> <p>Appel : <input type="text" value="12"/> : <input type="text" value="0"/></p> <p>Scratch : <input type="text" value="12"/> : <input type="text" value="0"/></p> <p>Début : <input type="text" value="12"/> : <input type="text" value="0"/></p>	<p>Scores</p> <p>Remplissage automatique des scores : <input type="radio"/> Autoriser ⚠ <input checked="" type="radio"/> Interdire</p> <p>ELO Hauts de France</p> <p>Elo = Elo + <input type="text" value="50"/> x (R - E) + Bonus</p>

Etape 3 : Remplir de deuxième onglet « Formule ». L'écran se compose de deux parties :

- Déroulement : C'est ici que l'on va remplir le nombre de tour de poule et de tableau que l'on va vouloir pour la compétition. On peut en ajouter ou en enlever en appuyant sur ajouter ou sur supprimer.
- Paramètres :
 - Pour les Poules :

- Le nom : en fonction du nombre de tour par exemple on peut les numéroter.
 - Le score max : Le nombre de point en combien se dérouleront les matchs de poules (c'est important de bien renseigner ce nombre pour un meilleur remplissage des données par la suite)
 - Qualifiés : On choisit soit de garder tous les tireurs pour le tableau : 100% soit d'avoir des éliminés après le tour de poules et on renseigne donc le nombre de tireurs restants.
 - Répartition : Ça sera la façon dont seront réalisées les poules par l'ordinateur. Soit Equilibrée : les poules on entre elle un niveau équivalent ; Soit par force équivalente : il y a des poules de niveaux, les meilleurs avec les meilleurs et le moins bon ensemble.
- Pour le Tableau :
 - Le nom : Le nom que l'on veut donner à son tableau.
 - Le score max : Le nombre de point pour gagner au score son match d'élimination direct.
 - Places tirées : On choisit la formule pour les éliminés si toutes les places sont tirées, uniquement la 3ème place ou ne tirer que le tableau principal.

The image displays two side-by-side screenshots of the 'Propriétés de la compétition' (Competition Properties) software interface. Both windows are in the 'Formule' (Formula) tab. The left window has 'Poules' (Pools) selected in the 'Déroulement' (Flow) list. Its parameters are: Nom: 'Tour n° 1', Score max: '5', Qualifiés: '100%', and Répartition: 'Équilibrée'. The right window has 'Tableau' (Table) selected in the 'Déroulement' list. Its parameters are: Nom: 'tableau 1', Score max: '10', Qualifiés: '100%', and Places tirées: '3e place non tirée'. Both windows feature a 'Valider' (Validate) button at the bottom.

Etape 4 : Valider et enregistrer la compétition dans le dossier que l'on souhaite en donnant le nom au fichier afin de retrouver facilement le fichier.

Si jamais on a fait une erreur dans les paramètres de la formule on peut cliquer sur Préférences ce qui nous permet de retourner sur la fenêtre avec les deux onglets « Evènement » et « Formule » et d'ajuster le tir en fonction.

Etape 5 : Remplir les Participants à la compétition.

En fonction des données que l'on possède, on peut choisir d'importer des tireurs en fonction de fichiers ou de classements déjà existant.

Si non, il faudra remplir manuellement les informations de chaque tireur en cliquant sur Ajouter où il faut remplir le maximum d'information.

En cas de Formule ELO, si le tireur n'a pas encore de point il commencera obligatoirement avec un score initial Elo de 1000.

Etape 6 : Une fois l'ensemble des tireurs inscrits, **il faut bien cocher leur présence**, une fois la fin des inscriptions faite, on peut cliquer sur : Tour suivant

Cela nous donne la composition des poules que l'on peut faire varier en fonction du nombre de poules, nombre de tireur et des décalages voulus pour la compétition.

Une fois cela fait, on clique de nouveau sur : Tour suivant

B. Remplir la feuille de poule

La retranscription se fait manuellement.

Etape 1 : Pour une victoire au Score :

Tireur A bat Tireur B 5 à 2, on renseigne soit « V-2 » soit « 5-2 »

Etape 2 : Pour une victoire au temps :

Tireur A bat Tireur B 4 à 3, on renseigne « w4-3 »

En cas de match sans vainqueur, dû à une erreur d'écriture de l'arbitre ou de vous-même, les cases se coloreront en rouge.

Etape 3 : Une fois la feuille de poules remplie, on peut cliquer sur : [Tour suivant](#)

	1	2	3	4	5	Statut	Victoires	Vict./Matchs	T. données	T. reçues	Indice	Place
Ramondry Elisabeth 1		V	V	V	V	<input checked="" type="checkbox"/>	4	1,000	20	10	+10	1
Bouvier Aurore 2	2		V	2	4	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0,250	13	15	-2	3
Charpi Flora 3	3	2		V4	1	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0,250	10	18	-8	5
Dupont Cara 4	1	V3	3		2	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0,250	9	16	-7	4
Chalmare Roxanne 5	4	V	V	V		<input checked="" type="checkbox"/>	3	0,750	19	12	+7	2

C. Remplir le Tableau

Etape 1 : Remplir les matchs du tableau un par un en indiquant les scores.

Etape 2 : On passe au tour suivant en cliquant sur « la flèche verte » à côté du tour actuel.

Etape 3 : On répète les étapes 1 et 2 jusqu'au dernier match.

Etape 4 : On clique sur Tour suivant pour avoir accès au classement général.

Etape 5 : On exporte le classement en PDF afin de l'envoyer par mail au responsable de la ligue ou de la région.

The screenshot displays the BellePoule software interface for a fencing tournament. The window title is "BellePoule - Tournoi d'escrime". The menu bar includes "Fichier", "Publication", and "fr". The toolbar contains "Enregistrer", "Préférences", "Tour précédent", and "Tour suivant". The main interface shows a bracket for "Tableau de 8" (Round of 8) with matches between Ramondry Elisabeth and Charpi Flora, Dupont Clara and Bouvier Aurore, and Chalmare Roxanne. The scores are entered in the "Score" field.

Match	Score
1 Ramondry Elisabeth SOISSONS CE	Ramondry
5 Charpi Flora CH?TEAU THIE	Charpi
4 Dupont Clara Saint Quentin	
3 Bouvier Aurore LAON CE	
2 Chalmare Roxanne SOISSONS CE	

D. Classement

Etape 1 : Tout au long de la compétition, et à la fin de la compétition, on peut choisir les données que l'on veut voir affichées. Cela nous permet de pouvoir trier et de choisir les informations que l'on veut voir et qui sont utiles pour la compétition.



Données à afficher		
Visibilité	Données	Apparence
<input type="checkbox"/>	date de naissance	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	sexe	Graphique
<input checked="" type="checkbox"/>	arme	Texte court
<input checked="" type="checkbox"/>	licence	Texte long
<input type="checkbox"/>	niveau	Texte long
<input type="checkbox"/>	classement	Texte long
<input type="checkbox"/>	cote	Texte long
<input type="checkbox"/>	initial Elo	Texte long
<input type="checkbox"/>	♥	Texte long
<input type="checkbox"/>	♣	Texte long
<input type="checkbox"/>	♠	Texte long
<input type="checkbox"/>	♦	Texte long
<input type="checkbox"/>	connexion	Graphique
<input type="checkbox"/>	Elo	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	place	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	nom	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	prénom	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	club	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	CID	Graphique
<input checked="" type="checkbox"/>	région	Graphique
<input checked="" type="checkbox"/>	nation	Texte court

Etape 2 : En fin de compétition, imprimer le classement et l'exporter en PDF afin de pouvoir l'envoyer par mail à la région et au département afin qu'ils puissent rentrer les résultats le plus rapidement possible dans les différents classements.

III. Formule ELO

Etape 1 : Remplir les informations sur la compétition exactement comme fait dans (A. Création d'une compétition).

Etape 2 : Lors du remplissage des participants de la compétition, remplir leur ELO dans « ELO Initial » si c'est leur première compétition ELO, leur « ELO Initial » est de 1000 (« L'Etape 5 » de la partie II. Création d'une compétition).

Etape 3 : Tout au long de la compétition, pour avoir le ELO en direct et actualisé, il faut dans « les données » décocher puis recocher « ELO ». Attention une fois la compétition lancée, on ne tient plus compte du « ELO Initial » il faut uniquement que « ELO » soit coché.



Données à afficher		
Visibilité	Données	Apparence
<input type="checkbox"/>	date de naissance	Texte long
<input type="checkbox"/>	sexe	Graphique
<input type="checkbox"/>	arme	Texte court
<input type="checkbox"/>	nation	Texte court
<input type="checkbox"/>	région	Graphique
<input type="checkbox"/>	CID	Graphique
<input type="checkbox"/>	club	Texte long
<input type="checkbox"/>	licence	Texte long
<input type="checkbox"/>	niveau	Texte long
<input type="checkbox"/>	classement	Texte long
<input type="checkbox"/>	cote	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	Elo	Texte long
<input type="checkbox"/>	initial Elo	Texte long
<input type="checkbox"/>	incident	Graphique
<input type="checkbox"/>	▼	Texte long
<input type="checkbox"/>	▲	Texte long
<input type="checkbox"/>	▲	Texte long
<input type="checkbox"/>	♦	Texte long
<input type="checkbox"/>	rang d'entrée	Texte long
<input type="checkbox"/>	connexion	Graphique
<input checked="" type="checkbox"/>	nom	Texte long
<input checked="" type="checkbox"/>	prénom	Texte long

Etape 4 : En fin de compétition, bien faire apparaître les 2 données ELO sur le classement (initial Elo et Elo) puis l'exporter en PDF enfin uploader la compétition sur : LigueElo.fr.

Le classement de l'épreuve devra faire apparaître les rubriques suivantes : Rang de la compétition, Nom, Prénom, Club, Catégorie, ELO initial, ELO

IV. Formule Sabre Laser

A. Utilisation spécifique

Etape 1 : Remplir les informations sur la compétition comme fait dans (A. Création d'une compétition). Cependant lors du choix de l'arme sélectionner « Laser »

Etape 2 : Dans la formule, ne laisser que « Appel » et « Poule » dans le déroulement (le « Tableau » peut donc être supprimé).

Etape 3 : Les étapes II. 5 et II. 6 sont les mêmes : inscrire les tireurs, cocher leur présence et cliquer sur : Tour suivant

Etape 4 : Lors du tour de « poule », le fait de renseigner le nombre de pistes disponibles, le nombre de matchs par tireur ou le temps disponible, va recalculer à chaque fois les autres paramètres.

Etape 5 : Dans cette formule, BellePoule génère automatiquement de nouveaux matchs au fur et à mesure du remplissage du logiciel. Se référer au II. B pour remplir les matchs, la procédure est la même.

Nombre de pistes	3	Matchs/Tireurs	3	Durée (heures)	<1	
1	Durand Océane	V15	2	Dupont Maxime		
2	Marchand Joël	V15	7	Albert Maxine	Piste 2	<input checked="" type="checkbox"/> Validate
3	Albert Maxine			Durand Océane	Piste 3	
4	Dupont Maxime			Marchand Joël	Piste 1	

Etape 6 : Cliquer sur « Classement » pour observer son évolution. A noter que dans cette formule, le score ELO est intégré automatiquement dans le classement.

Etape 7 : En cliquant sur Tour suivant, si plusieurs poules sont renseignées, le logiciel passe à l'étape suivante. Sinon il affiche le classement général.

