

2021

Challenge des Vétérans - Pays de Loire  
Gestion des Rencontres 3 Bandes  
Mode d'Emploi



Pierre Huchard

01/01/2021

## Sommaire

1/ Préambule .....	3
2/ Activation des macro-commandes .....	4
2.1/ Activation temporaire .....	4
2.2/ Activation définitive .....	4
3/ Gestion des rencontres .....	6
3.1/ Onglet « Données » .....	6
3.1.1/ Choix des Clubs, Recevant et Visiteur, et des joueurs .....	6
3.1.2/ Commandes rapides de l'onglet « Données » .....	7
Composition automatique de la feuille de résultats : .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Impression automatique des feuilles de marques et des étiquettes .....	7
Remise à Zéro .....	7
Ajouter un nouveau joueur ou modifier un joueur existant .....	8
3.2/ Onglet « Résultats » .....	8
3.2.1/ Commandes rapides de l'onglet « Résultats » .....	9
Commande « Enregistrement, Impression, Envoi » .....	9
Commande « Enregistrement des résultats » .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Commande « Envoi des Résultats » .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
3.3/ Onglet « Billards Etiquettes » .....	10
3.4/ Onglet « Déplacement » .....	11
3.4.1/ Commandes rapides de l'onglet « Déplacement » .....	11
Commande « Composition automatique... » .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Commande « Tri selon la distance » .....	11
Commande « Envoi par mail » .....	11
3.5/ Onglet « Planning » .....	12
4/ Et les onglets à fond rouge ? .....	14
4.1/ Onglet : « Adresses des Clubs » .....	14
4.2/ Onglet : « Vétérans » .....	14

## 1/ Préambule

Cet applicatif développé sous Excel permet de gérer au sein d'un club, avec le minimum de saisies, les rencontres du Challenge des Vétérans 3 Bandes des Pays de Loire.

Il comprend 2 types de feuilles :



- ❖ 2 onglets, à fond rouge, permettant d'initialiser les données et de préparer la saison :
  - ✓ Liste des Vétérans inscrits au challenge avec leurs distances respectives (les données des anciens joueurs sont conservées car il y a parfois... des retours !)
  - ✓ Adresses des Clubs Inscrits au challenge et des responsables Vétérans des Clubs
- ❖ 6 onglets à fond bleu correspondant à la préparation de chaque rencontre et à la saisie des résultats :
  - ✓ Sélection des équipes et des joueurs de la rencontre
  - ✓ Feuille de résultats
  - ✓ Étiquettes pour les afficheurs ou compteurs (électroniques ou autres) et répartition des joueurs et des arbitres sur les billards et feuilles de marque correspondantes selon que le club reçoit sur 2 ou 3 billards.
  - ✓ Planning annuel des joueurs du club pour les rencontres
  - ✓ Feuille de déplacement

Si chaque équipe dispose de son responsable, le plus simple est de disposer d'un fichier complet par équipe.

*Un conseil : dupliquer le fichier d'origine pour en garder une version originale en cas de fausse manœuvre.*

Les chapitres suivants détaillent le rôle et l'utilité de chacun de ces onglets selon la chronologie d'utilisation.

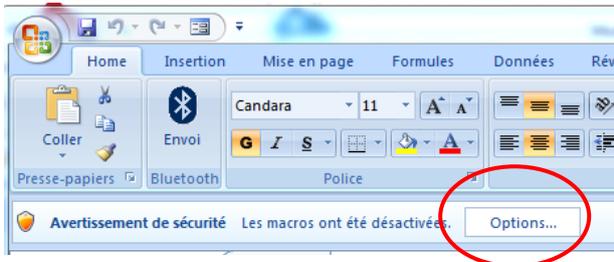
Enfin, dernière remarque, cette version 2020 fonctionne comme celle de 2019.

**Attention** donc lors de la première ouverture à bien activer les macro-commandes  
(Cf. ci-dessous paragraphe 2/Activation des macro-commandes en page 4)  
si cela est déjà fait, allez directement **Erreur ! Signet non défini.**

Vous pouvez enregistrer le fichier original puis le ou les fichiers de chaque équipe sous le nom et dans le répertoire que vous voulez, l'application saura les retrouver !

## 2/ Activation des macro-commandes

Pour faciliter l'utilisation de l'application et éviter les erreurs, ce programme a été développé avec des macro-commandes VBA qu'il faut activer lors de l'utilisation. L'activation peut être temporaire à l'ouverture du fichier Excel, mais il est possible de la rendre définitive.

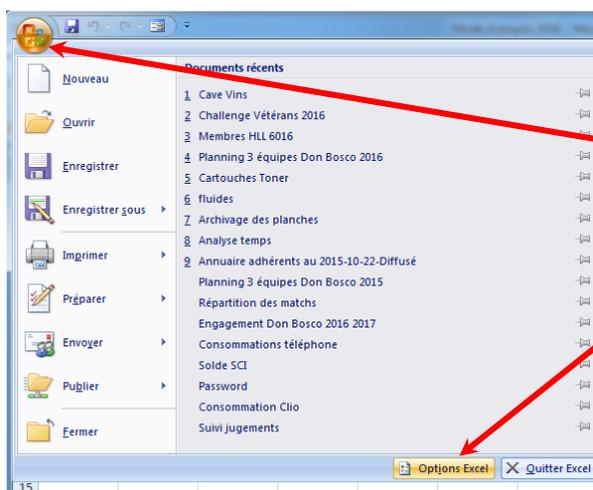
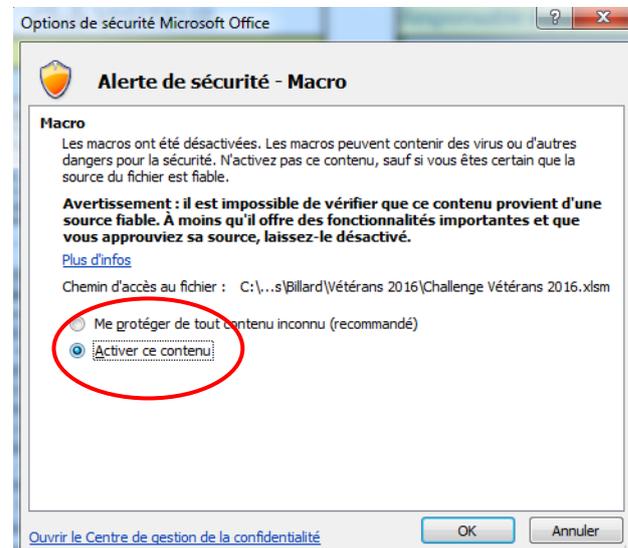


### 2.1/ Activation temporaire

A l'ouverture du fichier Excel, si les macro-commandes ne sont pas activées, le bandeau « Avertissement de sécurité » ci-contre apparaît. Cliquer alors sur « Options ».

Un nouveau menu apparaît. Cliquer sur « Activer ce contenu » puis valider par « Ok ».

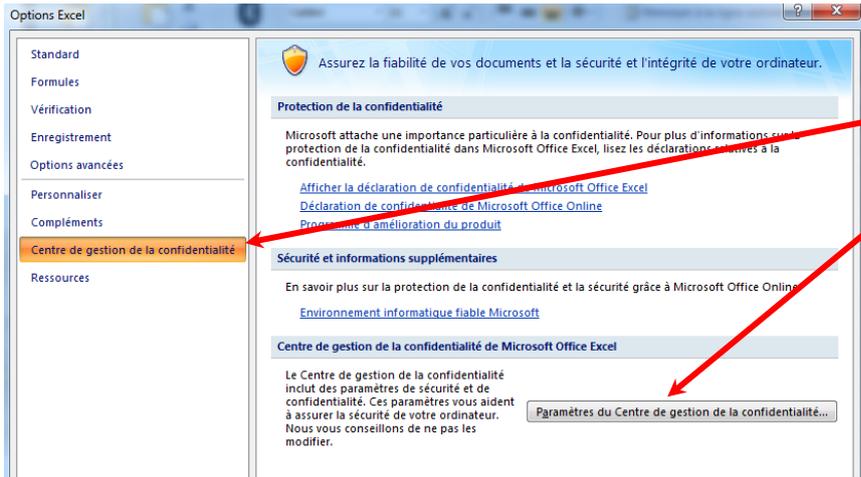
Les macro-commandes sont activées, mais seulement jusqu'à la fermeture du fichier. Il faudra réactiver les macro-commandes à chaque ouverture du fichier.



### 2.2/ Activation définitive

Pour une activation définitive des macro-commandes, ouvrez d'abord Excel.

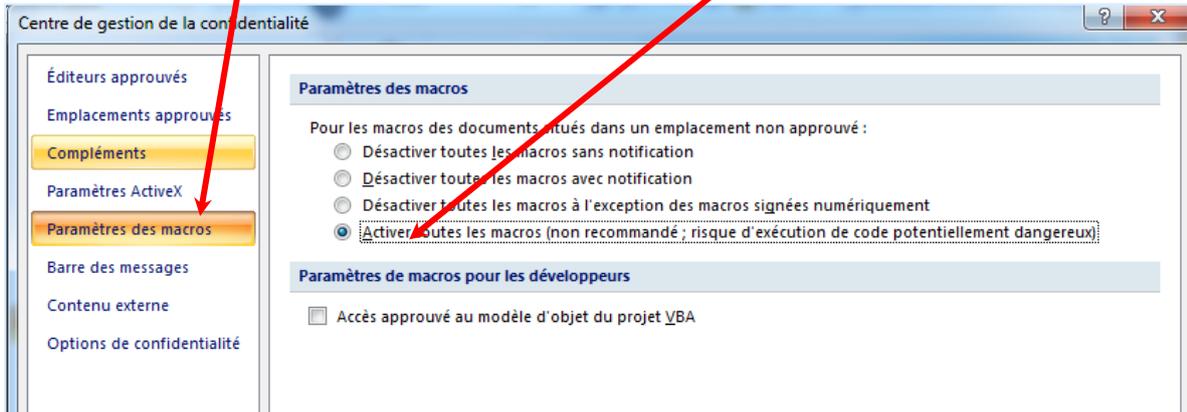
Aller sur le Bouton Office, puis cliquez sur « Options Excel » en bas à droite du menu.



Sur le nouveau menu qui apparaît, cliquer « Centre de Gestion de la confidentialité » puis sur « Paramètres du Centre de gestion de la confidentialité »

Un troisième menu s'affiche.

Cliquer sur « Paramètres des macro » puis sur le bouton radio « Activer toutes les macro ». Ouf ! C'est fini ! Il ne vous reste plus qu'à valider en cliquant sur « Ok » en bas à droite du dernier écran. Désormais les macro-commandes sont activées définitivement pour toute utilisation du fichier Excel sur votre PC.



### 3/ Gestion des rencontres

Chaque équipe dispose de 6 onglets (fond bleu) pour gérer ses rencontres (voir ci-dessous).



Dans chacun de ces onglets, les cellules sont protégées et seules celles qui sont sur un fond légèrement grisé sont modifiables. Toutes les autres informations sont automatiques, proviennent des onglets à fond rouge et ne demandent aucune intervention.

Chaque onglet dispose de ses propres commandes et chaque commande dispose de ces propres contrôles, ce qui évite par exemple d'effacer les résultats avant de les avoir archivés ou expédiés.

Ne saisir des données que dans les cellules en gris

(Version 19.01 du 07/01/2019)

Club RECEVANT		Club VISITEUR		Responsable équipe visiteuse	
Saint Gilles Tribord		Challans Marais		Alain Colas	
Nom	Distance	Nom	Distance	Tél1 : 06 08 57 23 21	
DUPLOUICH Alain	11	GAUTIER Bernard	8	Tél2 : Saint Jean de Monts	
BARANGER Ghislain	12	CHEVRIER Alain	10	ad.colas85@orange.fr;	
FRAYSSE Jean-Marie	17	DELBECCQ Josse	14	veterans.cbc@free.fr	

Tri des joueurs par Distance

Commandes rapides

Impression des feuilles de marque et des étiquettes

Remise à Zéro

Ajouter un nouveau joueur ou modifier un joueur existant

Joueurs		Joueurs	
Choix du Club	Total	Choix du Club	Total
Saint Gilles Tribord		Challans Marais	
BARANGER Ghislain	12	CHEVRIER Alain	10
DUPLOUICH Alain	11	COLAS Alain	10
FRAYSSE Jean-Marie	17	DELBECCQ Josse	14
HUGEL Raymond	8	GAUTIER Bernard	8
TAFURI Nicolas	9	HERMANT Jacques	16
THERIEZ Jean-Claude	8	LE COSSEC Pierre	10
WERLE Thierry	8	LOIZEAU Daniel	11
		MADELAINE Daniel	8
		MILOUDI Jean-Pierre	12
		PINCEMIN Daniel	12
		QUINQUIS Raymond	8

Une rencontre se gère donc avec les opérations successives suivantes :

#### 3.1/ Onglet « Données »

##### 3.1.1/ Choix des Clubs, Recevant et Visiteur, et des joueurs

Dans l'onglet « Données », le responsable d'équipe sélectionne en B12 et F12 son équipe et l'équipe qu'il va recevoir, toujours selon le même principe :

Le choix se fait en cliquant sur le petit pavé à droite de la cellule « Choix du Club » et en cochant la case correspondante à l'équipe qui s'affiche dans la liste déroulante. Le tableau croisé dynamique (masqué) de chaque équipe peut gérer des équipes de 15 joueurs maximum. **Attention à bien décocher l'équipe rencontrée précédemment.**

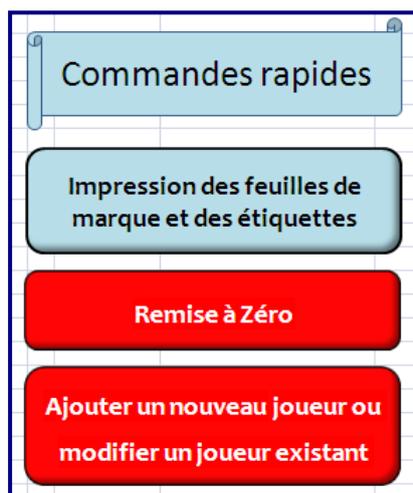
Sélectionner ensuite grâce aux listes déroulantes en B6/B8 et F6/F8 les noms des joueurs participants à la rencontre. Les distances s'affichent automatiquement. S'il y a une erreur ou une modification (distance, N° Licence...) la correction ne peut se faire que par la commande « Ajouter un nouveau Joueur ou modifier un joueur existant » (Cf. paragraphe 4.2/Onglet : « Vétérans » en page 14).

Une fois sélectionnés, n'oubliez pas de classer les joueurs par ordre de distance décroissante grâce à la commande verte « Tri des joueurs par distance ».

Petit plus offert par la maison : les coordonnées du responsable de l'équipe visiteuse s'affichent automatiquement. Plus besoin de chercher dans vos calepins !!!

Tous les autres onglets nécessaires pour la rencontre sont mis à jour automatiquement.

### 3.1.2/ Commandes rapides de l'onglet « Données »



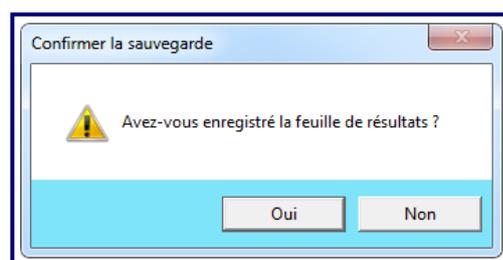
#### *Impression automatique des feuilles de marques et des étiquettes*

En cliquant sur cette commande, votre imprimante va éditer les feuilles de répartition des joueurs sur les billards, les feuilles de marques pour chacun des deux ou trois billards successivement, puis les étiquettes pour les panneaux de score que vous devrez découper (désolé, mais l'imprimante n'a pas de ciseaux !!!). Simple et classique.

Pour plus d'explications sur l'onglet « Billards Etiquettes », Cf. 3.3/Onglets « Billards Etiquettes » en page 10.

#### *Remise à Zéro*

Une commande explicite ! Mais si cette commande est en rouge, vous vous doutez bien qu'elle entraîne une action irréversible !



En effet cette commande remet à zéro toutes les cellules de saisie des résultats sur l'onglet « Résultats » mais aussi la sélection des joueurs sur l'onglet « Données ». Donc à ne faire que le soir lorsque tout le monde est parti et avant d'éteindre les lumières !

Toutefois, comme dans l'euphorie de la victoire, on peut être distrait ou attiré par la buvette, une boîte de dialogue va vous demander une confirmation. Si vous répondez « Non », le processus s'arrête sans dégâts collatéraux.

## Ajouter un nouveau joueur ou modifier un joueur existant

Une fonctionnalité qui facilite saisie d'un nouveau joueur et modification d'un joueur existant.

Saisie des vétérans

Liste des Vétérans

- AMBROZY Jean-Claude
- AMMETER Raymond
- ANTOINE Denis
- ANTONIETTI Bruno
- AVANTARIO Robert
- AVERTY Luis
- AYRAULT Jean-Paul
- BARANGER Ghislain
- BATI Jacky
- BEAUGLAIR Patrick
- BELET Jean-Claude
- BELLARDANT Michel
- BELLEDENT Bernard
- BENHAMOU Pierre
- BENOIST Georges
- BENOIST Daniel
- BERGBAUM Serge
- BERNIER Jean-Pierre
- BERTHEMET Ghislain
- BICHON Joël

Fiche Vétérant

NOM (Majuscules): AMBROZY

Prénom: Jean-Claude

Club: Challans Bocage

Distance: 11,4059375

N° de Licence: 119 791 J

Buttons: Valider, Fermer

Nouveau Joueur

Sélectionnez un vétérant dans la liste pour consulter ou modifier sa fiche. Cliquez sur Nouveau pour ajouter un nouveau joueur.

En lançant cette commande, l'écran ci-contre s'affiche. En utilisant l'ascenseur de la Liste des Vétérans vous allez pouvoir sélectionner l'un des joueurs participant au Challenge des Vétérans 3B. Ses informations (Nom, Prénom, Club, Distance, N° de licence) apparaîtront alors sur la Fiche Vétérans.

Vous pouvez alors les modifier si nécessaire (sauf le nom !!!) et cliquer ensuite sur le bouton « Valider ». Le ou les changements sont enregistrés.

Si vous voulez ajouter un nouveau joueur, c'est aussi simple : Cliquez sur le bouton « Nouveau Joueur », la Fiche Vétérant est alors vide (sauf la liste des Clubs), saisissez nom, prénom (en majuscule ou en minuscule, peut importe), Distance, N° de licence (facultatif), sélectionnez le club et cliquer sur le bouton « Valider ». Le nouveau joueur est ajouté dans la liste de l'onglet vétérans, cette liste est mise à jour et tous les tableaux dynamiques sont actualisés.

Vous pouvez alors saisir un autre nouveau joueur.

Vous pouvez alors saisir un autre nouveau joueur.

Quand tous les changements sont effectués, cliquer sur le bouton « Fermer ».

Votre liste est à jour !

### 3.2/ Onglet « Résultats »

2019 / 2020		Poule 4	Tour 1	2-oct.-19
#6-54	Club visiteur	Challans Marais		N°Club 16-56
Pts	Dist.	NOM Prénom	Licence	Car. Rep. Moy. Série Pts
x	s	CALUTER Bernard	119 791 J	

Ouvrir l'onglet « Résultats ». Si elle n'est pas à jour, choisir en V1 la date de la rencontre à l'aide du menu déroulant. Cela fonctionne bien si vous n'avez effacé auparavant dans l'onglet « Planning » les dates de

rencontres (Cf. 3.5/Onglet « Planning » en page 12).

L'ensemble des données de la rencontre est alors à jour. Il ne reste plus qu'à ... jouer et marquer dans les cellules sur fond gris clair les résultats des matches !

Saisir les points, reprises et meilleures séries, comme d'habitude, dans les cellules en grisé, tous les calculs se font automatiquement, y compris celui du vainqueur lors de l'atteinte de la 45<sup>ème</sup> reprise.

### 3.2.1/ Commandes rapides de l'onglet « Résultats »



Quand tous les résultats sont saisis, vous pourriez dupliquer cette page pour l'envoyer à qui de droit et en imprimer un exemplaire pour le club visiteur avant son départ, comme d'habitude! Mais, comme nous pensons à vous, il y a plus simple.

A droite de la feuille de résultats, vous avez 3 « Commandes Rapides ».

Ces trois commandes rapides qui s'affichent permettent d'Imprimer, d'Enregistrer ou d'Envoyer les Résultats.

Répertoire d'enregistrement, nom du fichier des résultats, destinataires des envois, texte d'envoi... tout est préformaté (mais modifiable par vous directement).

#### Commande « Impression des Résultats »

Une fois la rencontre terminée, les scores validés par les deux clubs, en cliquant sur cette commande, votre imprimante va d'abord faire une copie de la feuille de résultats en figeant les valeurs des cellules, éliminer toutes les formules de calcul, puis imprimer 2 exemplaires de la feuille de résultats.

#### Commande « Enregistrement des résultats »

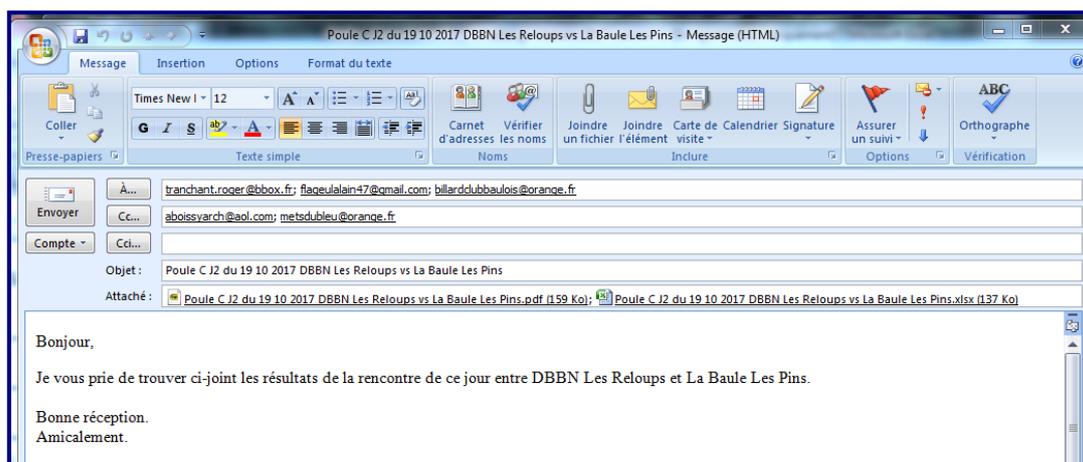
L'application nomme votre fichier sous la forme « Poule - Jour de rencontre - Date de rencontre - Club recevant - Club visiteur » en format pdf et en format xls (Excel)<sup>1</sup> et les enregistre dans le répertoire où vous avez enregistré l'application.

Les résultats sont ainsi classés automatiquement par Poule et par jour de rencontre (si vous avez bien noté la date de la rencontre ! (Cf. 3.2/ ci-dessus Onglet « Résultats » en page 8).

#### Commande « Envoi des Résultats »

L'application ouvre alors votre messagerie et préformate le mail d'envoi avec l'objet du mail, un texte type personnalisé, les destinataires (Jean-Bernard, le club visiteur, le responsable de l'équipe du club visiteur), les fichiers enregistrés.

En



Bien entendu tout est modifiable avant l'envoi.

<sup>1</sup> Cela donne par exemple : « Poule B J1 du 4 10 2019 DBBN Swing vs La Baule Plage.xlsx » et « Poule B J1 du 4 10 2018 DBBN Swing vs La Baule Plage.pdf »



### 3.4/ Onglet « Déplacement »

Encore une aide à la gestion des équipes ! Aucune obligation. A vous de l'utiliser ou non.

CHALLENGE VETERANS		
PAYS DE LOIRE		
<b>Angers Pre Pigeon</b>		
Club N° 16-21		
MODE DE JEU : LIBRE HANDICAP		MATCH ALLER
Poule 1		
Journée 1		
Angers Pre Pigeon contre Cholet Tissage		
DATE DE LA RENCONTRE	lundi 25 septembre 2017	
LIEU DE LA RENCONTRE Cholet Tissage		
Adresse du Club : 47 rue Darmaillacq 49300 Cholet Tél du Club : billard.jf.cholet@cegetel.net Responsable Club : Richard Cunnington Tél Responsable Club : 02 41 64 02 84 Mail : billard.jf.cholet@cegetel.net; sellerie.cunnington@orange.fr		
NOM et PRENOM	N° DE LICENCE	DISTANCE
BELLARDANT Michel	140 210 S	8
GACHET Jean-Michel	100 488 Y	9
LE CLECH'H André	143 808 C	10
Après la rencontre, envoyer les résultats par mail aux adresses : jblargeaud@gmail.com ; bctva@wanadoo.fr jean-paul.ayrault@orange.fr		

Pour l'équipe qui part à l'aventure sur les routes de France, voilà son viatique !

Choisir en D13 (cellule grisée) la date de la rencontre (elle figure sur le menu déroulant si vous avez rempli l'onglet « Planning », Cf. 3.5/Onglet « Planning » ci-dessous). Les adresses, coordonnées du club rencontré et de son responsable s'affichent. Utile en cas de perte de repères sur la route ou de panne de GPS !!

Et après avoir sélectionné les noms des joueurs (en B23 : B25), l'équipe dispose d'une fiche avec toutes les informations nécessaires au club visité : noms, prénoms, distances et numéros de licence des joueurs visiteurs.

En bas de la fiche, les coordonnées mail du club visiteur et du responsable d'équipe s'ajoutent automatiquement.

Et sur la droite, quatre commandes rapides pour trier les joueurs par ordre de distance, pour

imprimer la feuille ou l'envoyer.

#### 3.4.1/ Commandes rapides de l'onglet « Déplacement »

Commandes rapides
Tri selon la distance
Envoi par mail
Impression

##### Commande « Tri selon la distance »

Commande utilisable à tout moment pour trier les joueurs en déplacement par ordre décroissant de distance.

##### Commande « Envoi par mail »

Cette commande fonctionne comme la commande de l'onglet « Résultats » avec l'objet, les destinataires, le texte type, le fichier de déplacement préformatés. Bien entendu vous pouvez rajouter les adresses mails des joueurs qui se déplacent, changer le texte du mail... et bien entendu avec la même restriction concernant l'utilisation ou non d'Outlook.

Le fichier (en pdf) est archivé dans le répertoire où vous avez enregistré l'application sous la forme : « Poule - Journée - Déplacement du « date » - Club Reçevant - Club Visiteur ».

##### Commande « Impression »

Commande explicite !

### 3.5/ Onglet « Planning »

Grace à l'onglet « Planning » vous pouvez préparer la saison !

Commencez par remplir les colonnes A, B, C et D avec les Dates (s'il y a des modifications dans votre planning), Journée, Clubs et lieux de rencontres pour la saison. Des lignes pour les jours de rattrapage et de classement sont prévues.

Si l'onglet « Données » est correctement renseigné pour l'équipe recevant, cette feuille s'adapte au nombre des joueurs de l'équipe. Le nom des joueurs et leur distance annuelle sont affichés automatiquement.

Si un joueur n'est pas disponible à une date donnée, il suffit de marquer « i » ou « l » dans la case correspondante, celle-ci se colore en rouge et indique une **I**ndisponibilité (ou une indisposition : maladie, opération de la hanche ou de la prostate, rhume...) de ce joueur pour cette date. « s », ou « S » dans la case colore celle-ci en vert et indique la **S**élection de ce joueur pour cette rencontre.

Si plusieurs joueurs sont **D**isponibles et que vous n'avez pas encore sélectionné vos joueurs, vous pouvez mettre un « D » ou un « d », la case sera colorée en orange jusqu'à ce que vous fassiez votre choix et mettiez un « S » ou un « s ».

A vous de décider de votre mode de gestion.

Simple et pratique, un bonus pour le responsable d'équipe ! Un détail : les dates de rencontres entrées dans ce tableau se retrouvent dans la cellule V1 de l'onglet « Résultats » (Cf. 3.2/Onglet « Résultats » en page 8).

P.S. : Vous avez bien noté que le planning présenté page suivante est totalement fictif !

## Planning Prévisionnel 3 Bandes 2017 / 2018 Angers Pre Pigeon

Date	Journée	Club Rencontré	Lieu	AYRAULT Jean-Paul	BELLARDANT Michel	BIGOT René	COSSON Guy	GACHET Jean-Michel	LE CLECH André	POIROUT André	0	0	0
<b>Distances</b>				13	8	9	13	9	10	8			
lundi 25 septembre 2017	1	Cholet Tissage	Cholet										
lundi 9 octobre 2017	2												
lundi 23 octobre 2017	3												
lundi 6 novembre 2017	4												
lundi 20 novembre 2017	5												
	RA1												
	RA2												
lundi 1 janvier 2018	10												
lundi 15 janvier 2018	11												
lundi 29 janvier 2018	12												
lundi 12 février 2018	13												
lundi 26 février 2018	14												
	RR1												
	RR2												
	C1												
	C2												
	C3												
	F												

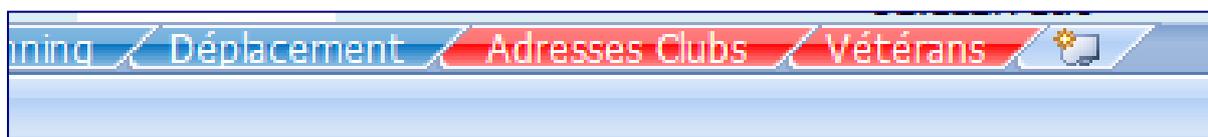
Voilà. Vous êtes désormais expert dans l'utilisation de cette application ! Bravo !

**Et maintenant... Bon entraînement et bonnes rencontres !**

A votre disposition pour toute question, remarque, bug, suggestion d'amélioration :  
[hupife@orange.fr](mailto:hupife@orange.fr) ou 06 78 68 41 77.

Mais, mais, mais... dirons les sourcilleux ! A quoi servent les deux onglets à fond rouge ? Et bien, ils ne servent pas à rien, ils servent à préparer la saison. Pour en savoir plus, tournez la page !

## 4/ Et les onglets à fond rouge ?



**ATTENTION : les informations contenues dans les onglets à fond rouge sont utilisées par les 6 feuilles à fond bleu.**

En début de saison, l'initialisation se fait à partir des feuilles à fond rouge. Mais, service, service palace, le fichier qui vous est livré avec ce mode d'emploi est à jour des données de la saison : joueurs, distances nouvelles, clubs, numéro de licence, adresses... Vous n'avez donc pas à intervenir sur ces deux onglets.

### 4.1/ Onglet : « Adresses des Clubs »

Cet onglet comprend la liste des clubs de la ligue participant au Challenge des Vétérans, leurs adresses postales et adresses mail, les numéros de téléphone de la salle et les coordonnées des responsables de chaque équipe de vétérans. Tous les clubs participants à l'une des poules du Challenge y figurent.

Cette feuille peut être masquée pour éviter des modifications intempestives.

**ATTENTION : il ne faut pas changer l'ordre des colonnes, car cette feuille est utilisée par les autres feuilles.**

Nombre de	NomPrénom	
Clubs		Total
Angers Les Lutins		10
Angers Pre Pigeon		8
Bouguenais		11
Challans Bocage		11
Challans Marais		15
Chéméré		10
		44

Enfin cette feuille dispose d'un tableau croisé dynamique qui permet de gérer les listes déroulantes des clubs. La colonne de droite affiche le nombre de joueurs inscrits par équipe.

Il ne peut pas et **ne doit pas** être modifié.

### 4.2/ Onglet : « Vétérans »

C'est la compilation et la mise en ordre des fichiers envoyés au début de chaque saison par la Commission Vétérans de la Ligue. La colonne A (concaténation des Nom et Prénom) permet d'éviter les homonymies.

*Cette base est mise à jour par Pierre Huchard en début de saison et envoyée avec l'ensemble du fichier aux clubs qui lui en font la demande. Elle est également mise à jour après les rencontres Aller pour les nouveaux joueurs et sera adressée à tous les clubs à l'issue. Service après vente assuré.*

C'est dans cet onglet que les distances sont mises à jour lors de correction après les matches aller ou que les nouveaux joueurs sont ajoutés, mais pour cela vous avez la Commande « Nouveau Joueur... » de l'onglet « Données » (Cf.3.1.2/Commandes rapides de l'onglet « Données » en page 7).

**ATTENTION : cet onglet « Vétérans » est le plus important pour le fonctionnement de l'appli car ses données sont utilisées dans TOUTES les feuilles à fond bleu.**

**IL NE DOIT PAS ÊTRE MODIFIÉ !**

Voilà, vous savez vraiment tout !