# 2021

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



01/09/2021

# 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/ Feuille « Résultats »	6
3.1.1/ Choix des Clubs, Recevant et Visiteur, et des joueurs	6
3.1.2/ Commandes rapides de l'onglet « Résultats »	7
3.2/ Onglet « Déplacement »	10
3.3/ Onglet « Planning »	11

#### 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 des Pays de Loire. Vu du coté de l'utilisateur, cette version 2021 a été fortement allégée et améliorée. Ainsi l'utilisateur peut soit utiliser les commandes automatiques, soit entrer les dates, clubs, joueurs manuellement.

Il comprend 3 feuilles et un bonus:



- Le bonus « Pour le fun! » présente simplement une carte avec la situation des poules et des équipes.
- Les 3 onglets à fond bleu correspondent à la préparation de chaque rencontre et à la saisie des résultats :
  - ✓ Sélection des équipes et des joueurs de la rencontre directement dans la 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.
  - √ Feuille de déplacement à adresser au club recevant
  - ✓ Planning annuel des joueurs de l'équipe pour les rencontres

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

<u>Un conseil</u>: dupliquer le fichier d'origine pour en garder une version originale en cas de fausse manœuvre. Le fichier d'origine est mis à jour 2 fois par an : au lancement de la saison en septembre pour la mise à jour des équipes et des joueurs inscrits et en janvier pour la mise à jour des distances des nouveaux joueurs de la saison.

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

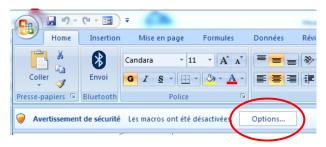
**Attention** donc lors de la première ouverture à bien activer les macro-commandes (Cf. ci-dessous paragraphe 2/Activation des macro-commandes en page 4) si cela est déjà fait, allez directement en page 6.

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.

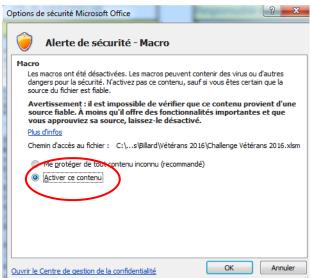
### 2.1/ Activation temporaire



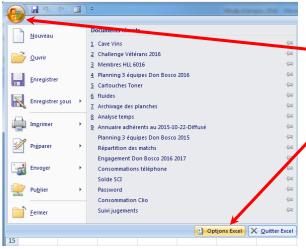
Un nouveau menu apparaît. Cliquer sur « Activer ce contenu » puis valider par « Ok ».

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

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

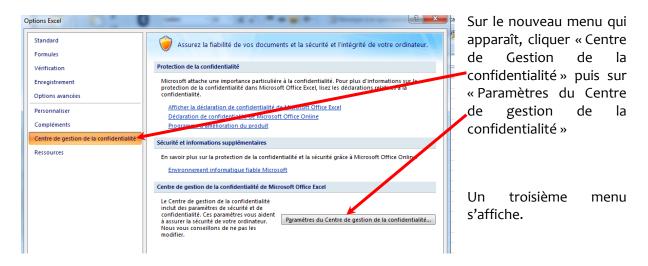


#### 2.2/ Activation définitive

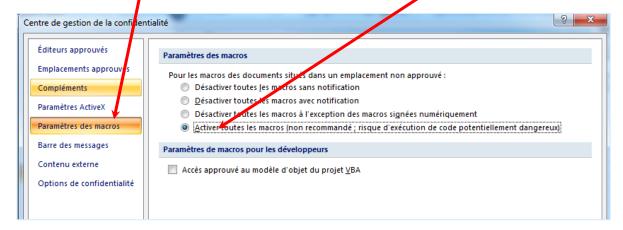


Pour une activation définitive des macrocommandes, ouvrez d'abord Excel.

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



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.

Mise à jour du 04 octobre 2021 5 / 12

#### 3/ Gestion des rencontres

Chaque équipe dispose donc de 3 feuilles pour gérer ses rencontres.

Dans chacune de ces feuilles, les cellules sont protégées et seules celles qui sont sur un fond légèrement grisé sont modifiables. Toutes les autres informations ou calculs sont automatiques.

Chaque feuille 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.

Une rencontre se gère donc avec les opérations successives suivantes :

#### 3.1/ Feuille « Résultats »

FF BIL PAYS DE VETE	LARD LA LOIRE RANS		nallen		artie Lit		ormule	Handid		la Lo	la Loire			2022	Poule B	B J1 8-oct21				8-oct21		Avant la rencontre : Choisir la Date de la Rencontre, puis									
Club re	ecevant				DBBN	Swin	g			N°Club	16-06	Club visiteu		Club visiteur		Club visiteur			Saint Gi	illes Babord N°Club 16-54					les Babord N°Club 16-54					-	Sélectionner
	Dist.	Mode de jeu		NC	OM Prén	om		Pt	Reprises	Moy.	Série		Dist.	Mode de jeu	NOM Pro	NOM Prénom			Моу.	Moy. Série		l'Equipe Recevant, et l'Equipe Visiteuse									
Α	80	L		OLL	IVIER D	aniel						W	49	В	BENHAMO	J Pierre	/ierre			re					Cliquer ensuite ICI pour						
В	58	L		MA	RTIN G	illes						Х										mettre à jour les joueurs de la rencontre									
С	38	L		HUC	HARD F	Pierre						Υ										Puis ICI pour									
D	31	L		LAUI	NAY Jac	ques						Z										Imprimer étiquettes etfeuilles de marques									
		DBBN	Swing				Sa	int Gill	es Bab	ord					RESULTAT DE	LA RENCONT	RE				1										
	Points	Reprises	Moyenne	Série	Gogoć 2, Nul 1, Perdu 0		Points	Reprises	Moyenne	Série	Grgsé 2, Nel 1, Perde 0		DBBN	Swing	BAT	Saint Gilles Babo	rd	1	oar 4 à	0	1	Après la rencontre, cliquer ICI pour									
Α				5	Paraco	W					Prince		Responsa									Enregistrer,									
В						Х		1					DBBN SW LIVIER D			Roger Tranc	hant	trancha	ant roger	@hhov f		Imprimer (x2),									
С						Υ							Responsa			5 impasse de la Blordière - 44400 - Rezé					Envoyer Envoyer										
D					2	Z					0		nt Gilles E NHAMOU						.claude@	gfree.fr		les Résultats au Club Visiteur et à la Commission									
Α						Х							Obse	rvations d	u Dir. de Jeu.	Claude Di	urantea	billardo	lubvie@v	wanadoo		Vétérans									
В						W								Pierre HU 06 78 68					-		1										
С					2	Z					0											RAZ de la feuille									
D						Y																de Résultats									
	Tota	l des p	oints		4		Tota	des	points		0					## Pierre   Pierre				Ajouter un nouveau											
(	Coeff. réi	ussite DB	BN Swin	9		Coe	eff. réussi	ite Saint	Gilles B	abord					Ne renseigner qu	e les cellules en	GRIS				1										

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

Dans la feuille « Résultats», 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/B9 et F6/F9 les noms des joueurs participants à la rencontre. Le mode de jeu (Libre, Cadre, Bande, Grands Coins) ainsi que la distance 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 Erreur! Source du renvoi introuvable. Erreur! Source du renvoi introuvable. Erreur! Signet non défini.).

Dans la liste déroulante, les joueurs sont classés par ordre de distance décroissante. Pour les joueurs au Cadre ou à la Bande, il est tenu compte du facteur correctif de distance pour ce classement.

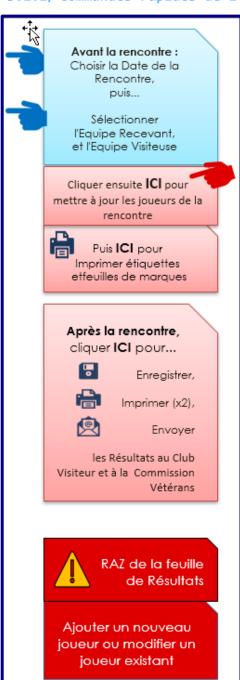
Il est désormais possible de jouer avec une équipe de trois et une de quatre joueurs ou avec 2 équipes de 3 joueurs ainsi qu'en a décidé la réunion des Responsables d'Équipe de mai 2017.

L'application en tient compte dans le décompte des points des joueurs forfaits. Le total des points de la rencontre sera toujours égal à 16.

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

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

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



La première commande est explicite et correspond au paragraphe 3.1.1/Choix des Clubs, Recevant et Visiteur, et des joueurs, en page 6 ci-dessus.

La deuxième commande permet de remplir automatiquement les joueurs de l'équipe recevant si l'onglet « planning » est utilisé. Sinon, il suffit de choisir les joueurs comme indiqué paragraphe 3.1.1/Choix des Clubs, Recevant et Visiteur, et des joueurs, en page 6 ci-dessus

La troisième commande, permet d'éditer sur votre imprimante les feuilles de répartition des joueurs sur les billards, les feuilles de marques pour les marqueurs (dans l'ordre des matchs) pour chacun des deux 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.

La quatrième commande intervient quand tous les résultats sont saisis et permet d'Enregistrer, d'Imprimer et 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).

L'application va d'abord faire une copie de la feuille de résultats en figeant les valeurs des cellules, éliminer toutes les formules de calcul, nomme votre fichier sous la forme « Poule - Jour de rencontre XX - Date de rencontre XX - Club recevant XX - Club visiteur XX » en format xlsx (Excel)¹ et l'enregistre dans le même répertoire que celui où vous avez enregistré l'application.

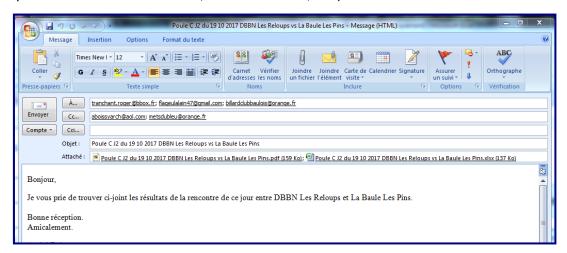
Vos feuilles de résultats sont ainsi classées automatiquement par Poule et par jour de rencontre (si vous avez bien noté la date de la rencontre! (cf. Erreur! S ource du renvoi introuvable. Erreur! Signet non défini.)

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

Puis l'application imprime 2 exemplaires de la feuille de résultats.

Enfin, si vous utilisez Outlook comme messagerie, l'application ouvre Outlook et préformate le mail d'envoi avec l'objet du mail, un texte type personnalisé, les destinataires (Gérard ou Roger selon votre poule, le club visiteur, le responsable de l'équipe du club visiteur), les fichiers enregistrés.

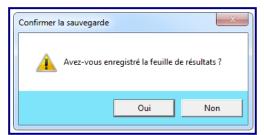
Vous pouvez alors modifier le texte, les destinataires, l'objet... tout est libre.



Attention : cette commande ne fonctionne qu'avec la messagerie Outlook ! Si vous utilisez une autre messagerie, un écran d'alerte vous indiquera le répertoire et le nom de votre fichier de résultats. De puis votre messagerie, il vous faudra juste récupérer votre fichier dans votre répertoire et l'envoyez en pièce jointe.

La cinquième commande sur fond rouge « RAZ de la feuille de résultats » est explicite! Mais si cette commande est en rouge, vous vous doutez bien qu'elle entraîne une action irrémédiable!

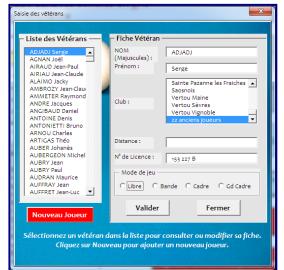
En effet elle remet à zéro toutes les cellules de saisie des résultats sur l'onglet « Résultats » mais



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, une boîte de dialogue va vous demander une confirmation. Si vous répondez « Non », le processus s'arrête sans dégâts collatéraux.

Enfin, la sixième commande, toujours sur fond rouge « Ajouter un nouveau joueur ou modifier un



joueur existant », comme son intitulé l'indique, facilite la saisie d'un nouveau joueur ou la modification d'un joueur existant.

En lançant cette commande, l'écran ci-contre s'affiche. En utilisant l'ascenseur de la *Liste des Vétérans* à gauche vous allez pouvoir sélectionner l'un des 520 joueurs participants au Challenge des Vétérans. Ses informations (Nom, Prénom, Club, Distance, N° de licence, Mode de jeu) apparaitront alors sur la *Fiche Vétérans* à droite.

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

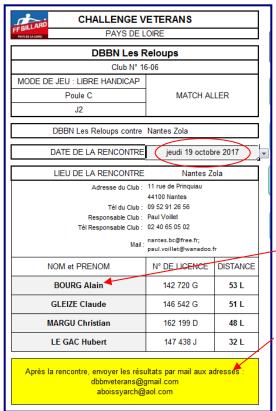
Si vous voulez ajouter un nouveau joueur, c'est aussi simple: Cliquez sur le bouton « Nouveau Joueur » de ce nouvel écran, la Fiche Vétéran est alors vide (sauf la liste des Clubs), saisissez nom, prénom (en majuscule ou en minuscule, peut importe), Distance, N° de licence (facultatif), mode de jeu, 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 les tableaux dynamiques sont actualisés.

Vous pouvez alors saisir un autre nouveau joueur.

Quand tous les changements sont effectués, cliquer sur le bouton « Fermer ». Votre liste est à jour !

En quelques instants, tout est fait. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à aller arroser la victoire avec les autres joueurs!

# 3.2/Onglet « Déplacement »



Encore une aide à la gestion des équipes!

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 n'avez pas effacé les dates de rencontres dans l'onglet « Planning » (Cf. 3.3/Onglet « Planning » en page 11). 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 !!

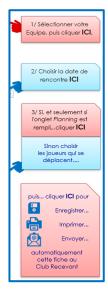
Et après avoir sélectionné les noms des joueurs (en B23 : B26), l'équipe dispose d'une fiche avec toutes les informations nécessaires au club visité : noms, prénoms, distances et numéros de licence des joueurs visiteurs.

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 explicites fonctionnent comme dans l'onglet « Résultats ».

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



#### 3.3/Onglet « Planning »

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

Commencez par remplir les colonnes «Club rencontré» et «lieu» selon votre planning de rencontres pour la saison. Des lignes pour les jours de rattrapage et de classement sont prévues.

Pour information, en fonction de vos jours de réception et de votre poule, les dates de rencontres sont préremplies, mais bien sur vous pouvez les modifier.

Si le nom de votre Équipe est renseigné dans l'onglet « Résultats », 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 « I » dans la case correspondante, celle-ci se colore en rouge et indique une Indisponibilité (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 Sélection 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 correspondante de l'onglet « Résultats »

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

Mise à jour du 04 octobre 2021 11 / 12

Planning Prévisionnel 2017 / 2018 DBBN Les Reloups														
Date	Journée	Club Rencontré	Lieu	BERTRAND Claude	BOISSY André	BOURG Alain	GLEIZE Claude	GOUVERNEUR Georges	HERVE Michel	LE GAC Hubert	MARGU Christian	MOUDEN Michel	RAVALLECYves	SEILLER Luc
			Distances	43	142	53	51	48	47	32	48	42	68	58
jeudi 22 juin 2017	1		Exempt											
jeudi 29 juin 2017	2	Nantes Zola	Don Bosco											
jeudi 6 juillet 2017	3	Challans Marais	Challans								1			
jeudi 13 juillet 2017	4	Rezé Rétros	Don Bosco											
jeudi 20 juillet 2017	5	Bouguenais Airbus	Don Bosco											
jeudi 27 juillet 2017	6	La Montagne Transfo	La Montagne											
jeudi 3 août 2017	7	Saint Brévin Les_Pins	Saint Brévin											
jeudi 10 août 2017	8	Saint Gilles Babord	Don Bosco											
jeudi 17 août 2017	9	La Baule les Pins	La Baule											
							,							
jeudi 14 septembre 2017	10		exempt											
jeudi 21 septembre 2017	11	Nantes Zola	Nantes NBC											
jeudi 28 septembre 2017	12	Challans Marais	Don Bosco											
jeudi 5 octobre 2017	13	Rezé Rétros	Rezé											
jeudi 12 octobre 2017	14	La Baule les Pins	Don Bosco											
jeudi 19 octobre 2017	15	Bouguenais Airbus	Bouguenais											
jeudi 26 octobre 2017	16	La Montagne Transfo	Don Bosco											
jeudi 2 novembre 2017	17	Saint Brévin Les_Pins	Don Bosco											
jeudi 9 novembre 2017	18	Saint Gilles Babord	Saint Gilles											
jeudi 16 novembre 2017	14 R	La Baule les Pins	Don Bosco											
jeudi 21 décembre 2017	AR2	Rattrapage												
jeudi 28 décembre 2017	C1													
jeudi 4 janvier 2018	C2													
jeudi 11 janvier 2018	C3													
PP	F	Finale												
		Selon les dates et les lieux,	merci de marquer vo	es dispo		k onible		Sélec	tionné		Dispo	onible		

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

#### Et maintenant... Bon entrainement et bonnes rencontres!

Cette base est mise à jour (joueurs, distances, clubs, adresses...) 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 adressée à tous les clubs fin décembre.

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