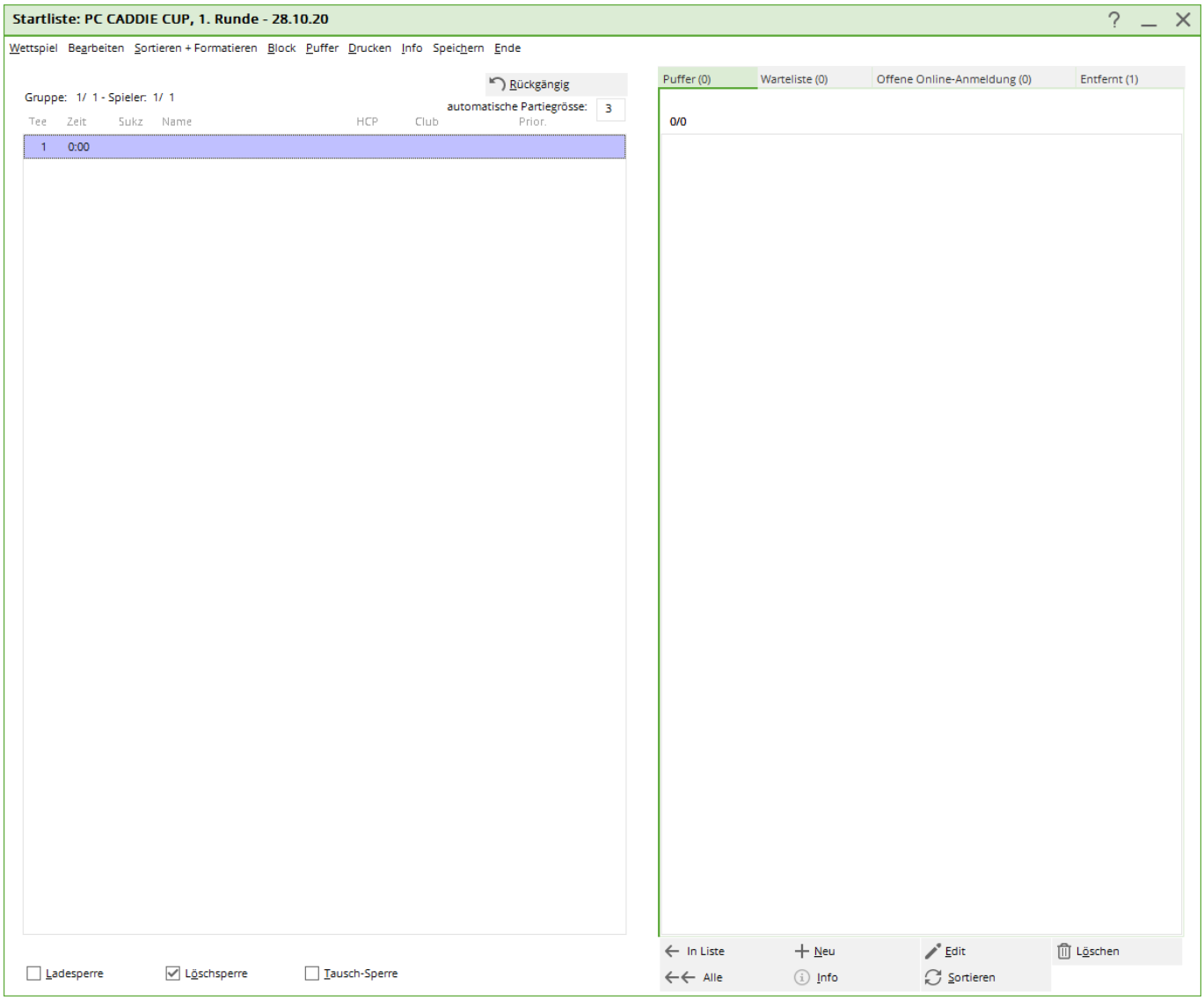
Saisir les joueurs, liste de départ

Si vous cliquez dans le masque de tournois sur le bouton ***Joueur*** ou choisissez dans le menu ***Tournoi/Saisir les joueurs, liste de départ*** et cliquez après sur le tournoi souhaité, vous arrivez dans l'éditeur des listes de départs suivant:



Bien sûr, la liste est vide au départ. Vous pouvez saisir un joueur du tournoi directement dans une liste qui s'affiche sur l'écran.

Saisie des joueurs

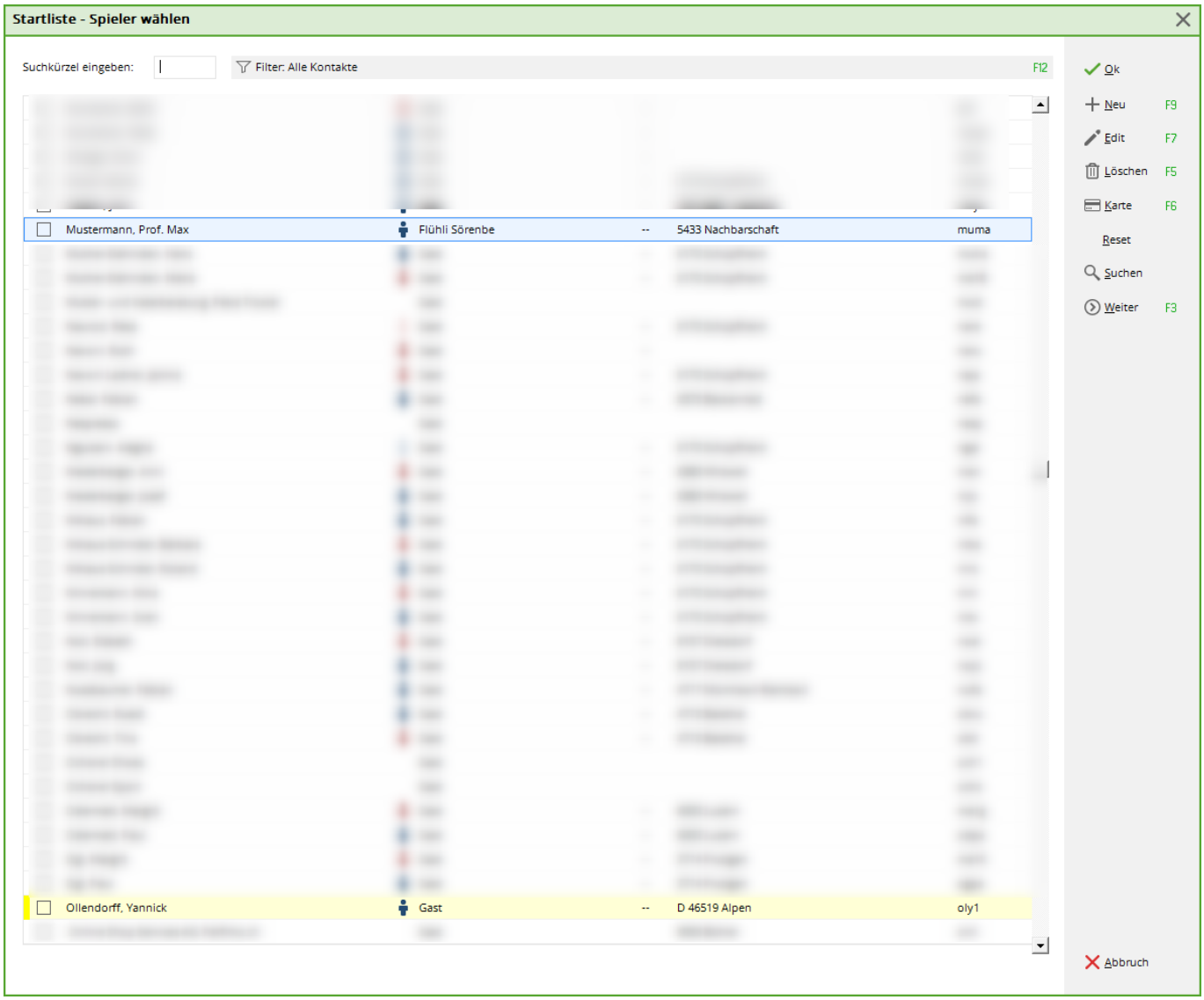
Si vous souhaitez que la liste de départ soit triée automatiquement, introduisez simplement tous les noms de la liste des participants l'un après l'autre.

Pour ce faire, vous allez dans la colonne ***Sukz***. Maintenant il existe plusieurs façons :

- Abréviation de la personne souhaitée (p.ex. “teti” pour Tester Tina)
- Nom ou prénom de la personne (p.ex. Tester ou bien Tina)
- partie du nom de la personne (p.ex. Test, Ti)

PC CADDIE vous montre immédiatement les personnes trouvées et vous confirmez celle que vous souhaitez avec Enter. Pour entrer une nouvelle personne, cliquez sur **F9**, ou tapez “n” ou “nouveau”. Ceci ouvrira un masque vide pour une nouvelle personne. Aussi, si vous entrez une abréviation qui n'est pas encore attribuée, vous pouvez directement établir un nouvelle personne. De ce fait, vous ne devez pas créer en premier tous les participants d'un tournoi dans la gestion des personnes.

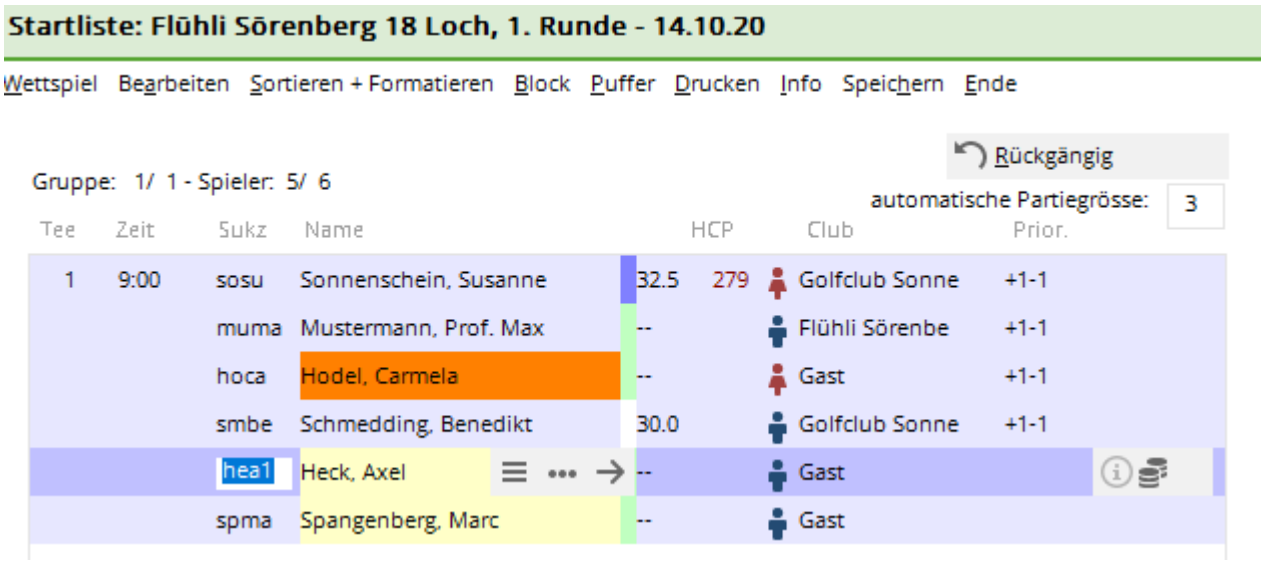
De plus, vous avez la possibilité de choisir confortablement tous les joueurs de la liste des personnes et ensuite les reprendre en une fois dans la liste de départ. Pour ce faire, choisissez ***modifier/choisir personne*** (F2), s'affiche alors la liste habituelle des personnes. Au moyen du ***filtre*** vous pouvez restreindre le groupe de personnes, p.ex. tous les membres Dames pour le Ladiesday. De cette liste vous pouvez bien entendu comme d'habitude choisir qu'une seule personne et confirmer avec ***OK***, cette personne sera ensuite reprise dans la liste:



Vous devriez aussi essayer une fois, de marquer dans cette liste toutes les personnes qui sont inscrites, par une pression sur la touche espace. Ce marquage sera visible par une coche devant le nom. Vous pouvez aussi faire ce marquage par un double-clic gauche de votre souris. Si une coche à été mise par erreur, elle peut être enlevée par une nouvelle pression sur la touche espace ou un

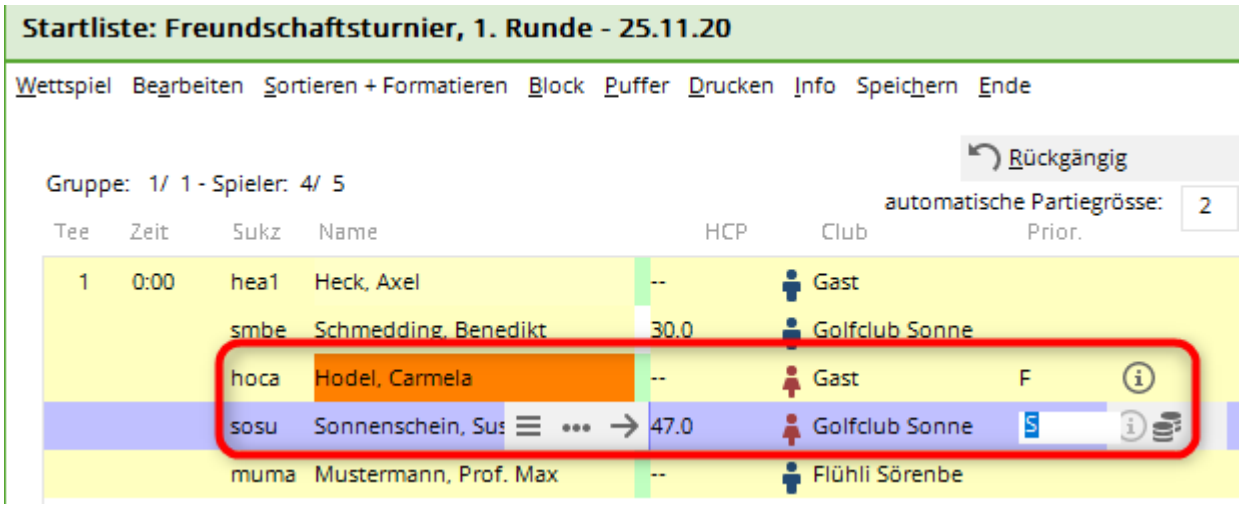
nouveau double-clic. En confirmant avec ***OK***, tous les joueurs ainsi marqués seront repris dans la liste.

Ainsi tous les joueurs seront, dans un premier temps, listés dans l'ordre avec les mentions des handicaps, du sexe, du club d'affiliation et d'autres priorités éventuelles. PC CADDIE attribue tous les joueurs à la même - très grande - partie, qui sera ensuite facilement triée automatiquement, avec la possibilité de séparer en différentes parties:



PC CADDIE ne fait pas de différence entre une liste de participants, dans laquelle on introduit uniquement les participants et la liste de départ définitive. Le travail se fait plutôt comme dans un éditeur de texte: vous introduisez les joueurs et structurez la liste directement en cliquant selon besoin (après 3 à 4 joueurs) sur la touche “image” (flèche en bas) ou alors ***modifier/introduire position actuelle sous partie*** pour commencer une nouvelle partie.

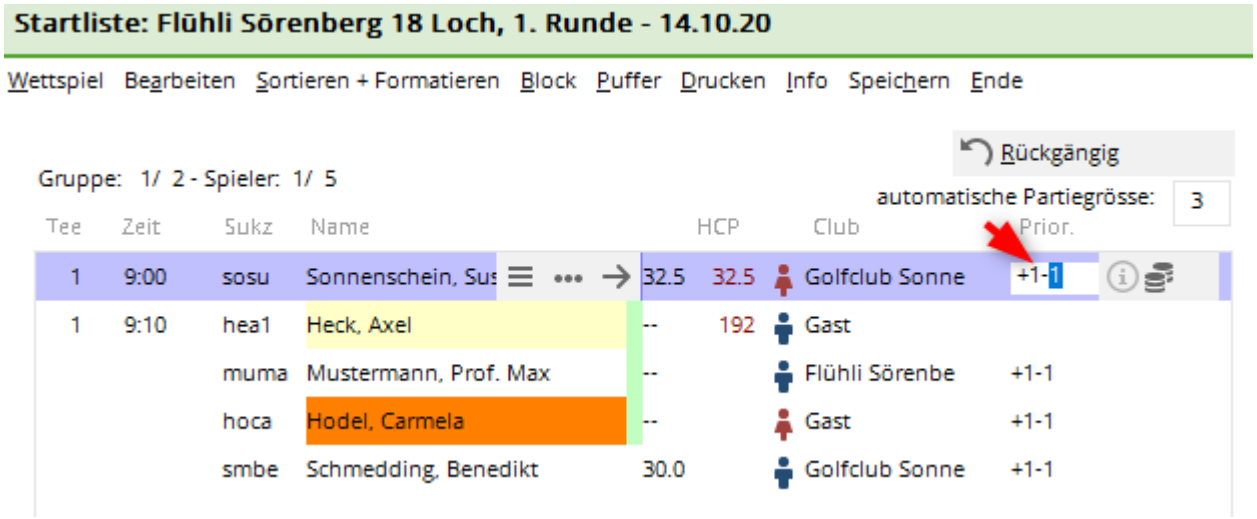
Les joueurs qui se sont inscrits au tournois via Intranet (via PC CADDIE://online Turnieranmeldung ou DGV-Intranet), sont automatiquement saisi pour le tournoi et reconnaissable par une balle bleue sur le coté droit.



Avec un clic sur le “i” - informations, il est possible de voir sous l'onglet “Datensatz”, qui, quand et, le cas échéant, le collaborateur qui a inscrit le joueur au tournoi.

Définir les priorités de départ:

Si vous allez avec la touche flèche tout à droit lors de l'introduction d'un joueur, vous arrivez dans la colonne ***Prior.*** :



- Ici vous pouvez introduire des lettres, afin de définir la priorité de départ. En règle général s'applique l'ordre alphabétique, plus la lettre vient tôt dans l'alphabet, plus tôt débute le joueur.
- Par principe vous utiliserez la lettre „F“ pour les joueur qui souhaite commencer tôt et la lettre „S“ pour ce qui aimerait débuter plus tard. Tous les joueurs sans mention seront introduits comme les joueurs avec un „M“ (milieu).
- A coté il vous restent toutes les autres lettres à disposition, vous pourriez par exemple marquer les Sponsor, qui joue dans la première partie, avec un „A“, et ce qui pourront jouer que très tard avec un „Z“.

Veuillez tenir compte que sous ***trier + formater*** sous ***priorités*** il faut sélectionner „aufsteigend“ (croissant) :



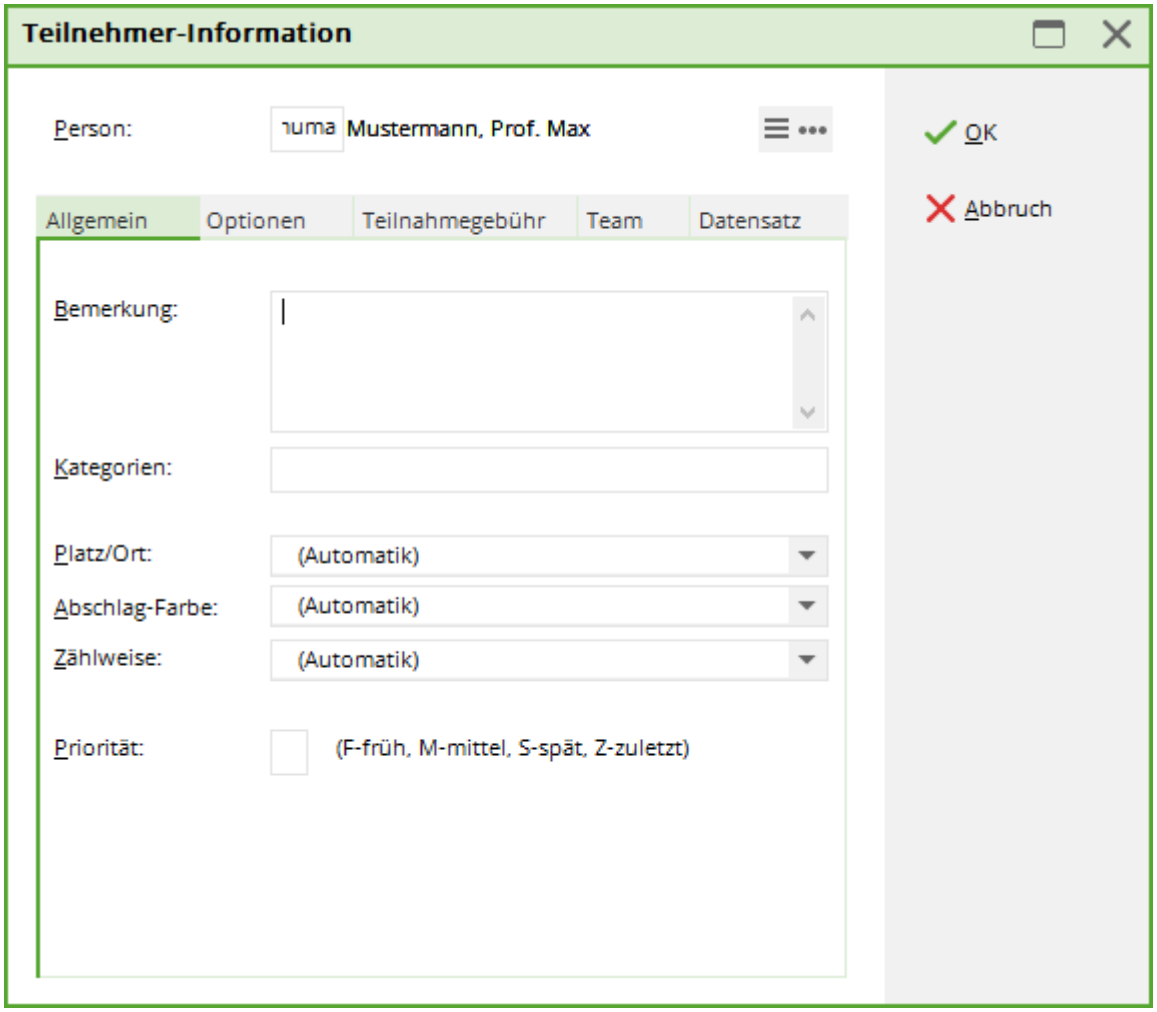
Si „ignorer“ est sélectionné, le système ne tiendra pas compte de ces priorités. Si la sélection est „absteigend“ (décroissant), le tri se fera de Z à A.

Avec le champ <TPRIO> dans un format de listes de départ individuel, vous avez la possibilité d'imprimer les priorités.

Saisir Informations - Joueurs

En cliquant sur le bouton 

coté des priorités, PC CADDIE ouvre la fenêtre suivante :



Introduisez dans cette boite de dialogue des informations supplémentaires concernant un participant du tournois. Ici vous pouvez mentionner pour un joueur, qu'il joue d'une autre couleur Tee que tous les autres, p.ex. tous les messieurs jouent depuis jaune, mais un senior souhaite jouer depuis le „départ hommes“ rouge. Alors inscrivez ici sous **//Tee-couleur //** rouge.

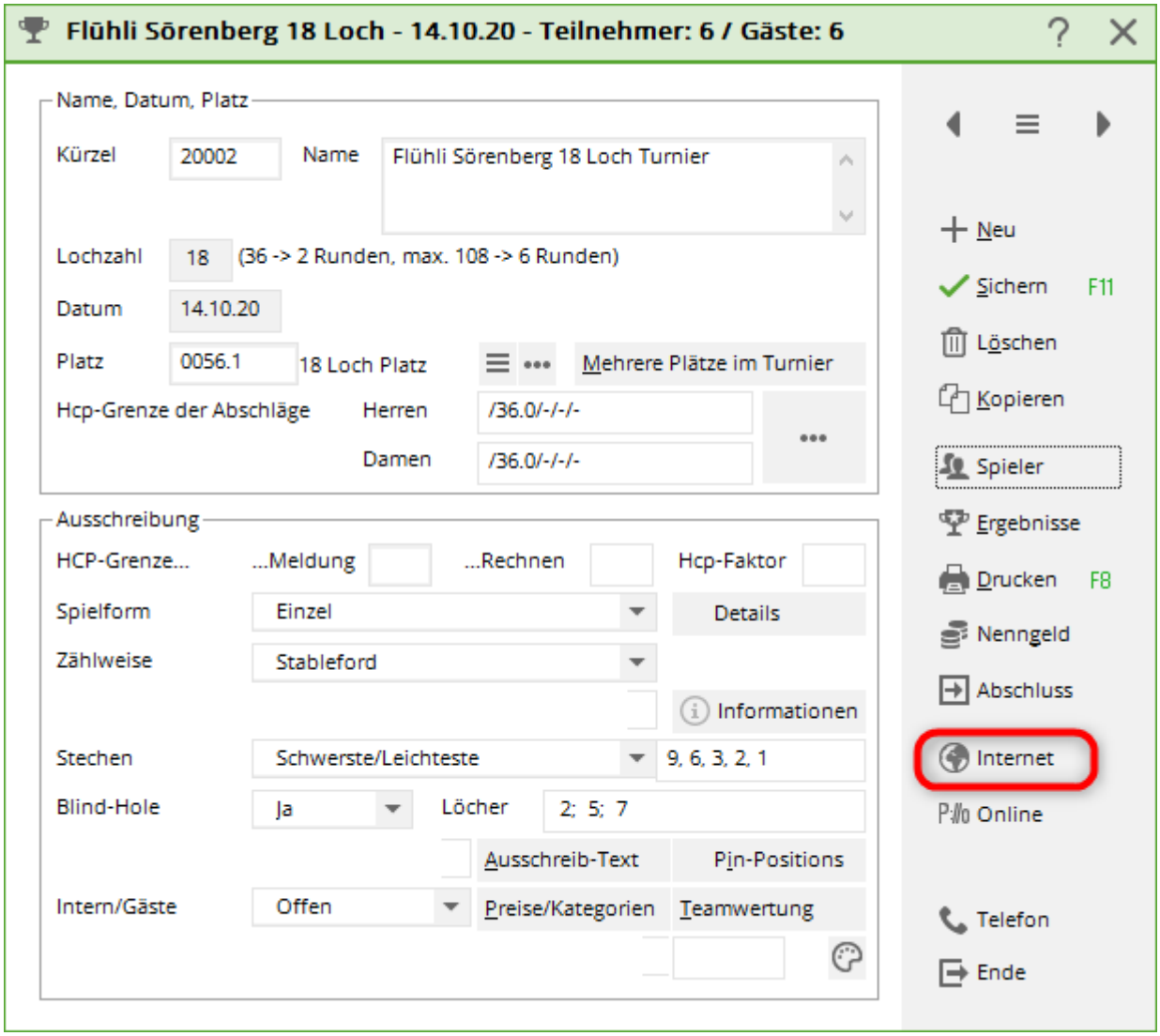
Sous ***Zählweise*** (façon de compter) vous avez la possibilité de faire en sorte que certains joueurs puissent jouer comme exemple dans un tournoi Stablefort, même sans que cela soit lié à une limite de handicap.

Ces remarques peuvent être imprimées par le champ <TINFO> dans un layout individuel de listes de départs.

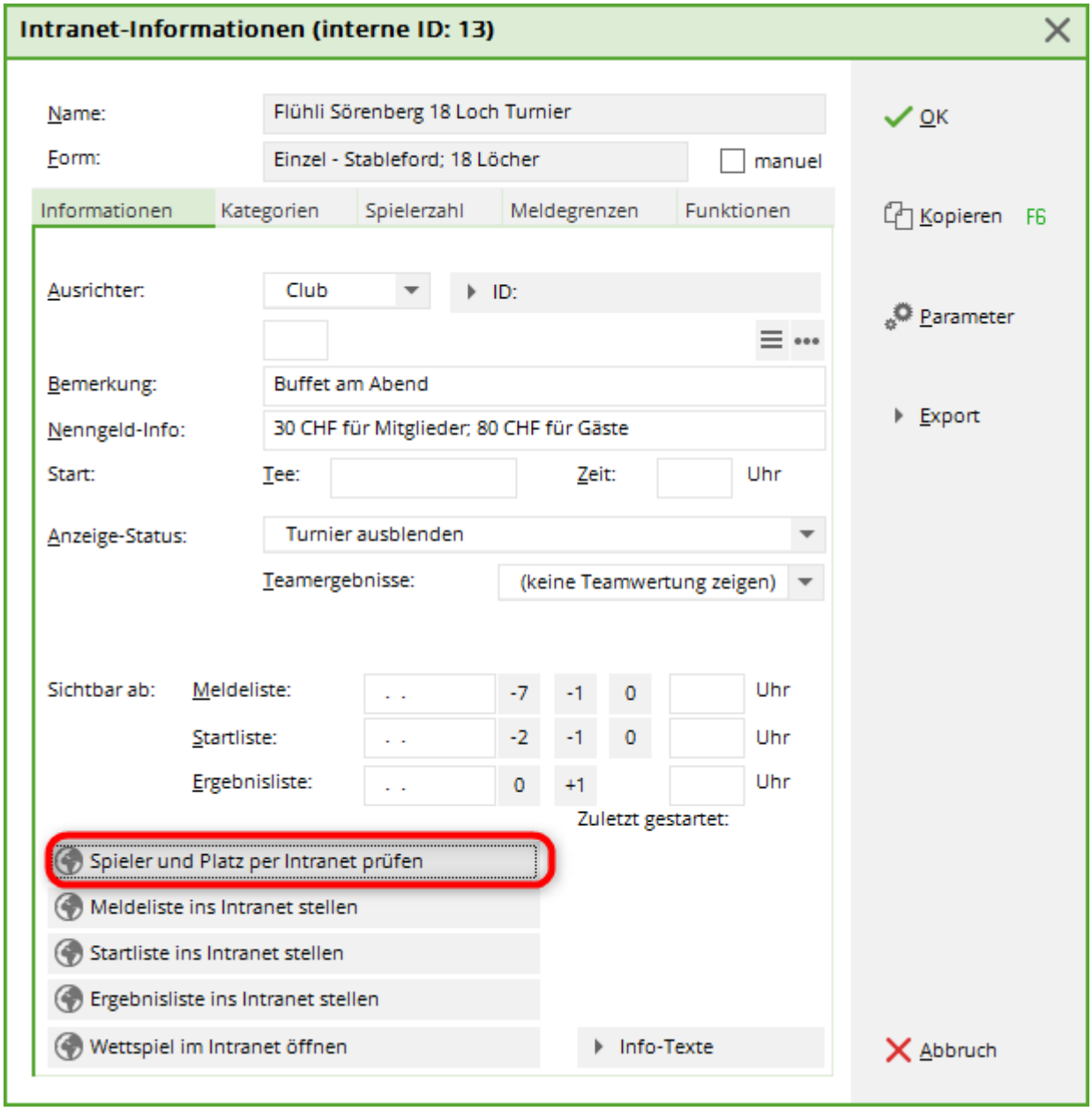
Contrôler les handicaps des invités par Intranet:

Avant de formater votre liste de départs, il pourrait aussi être important que vous contrôliez les handicaps des invités, p.ex. si vous souhaitez faire les départs dans l'ordre des handicaps.

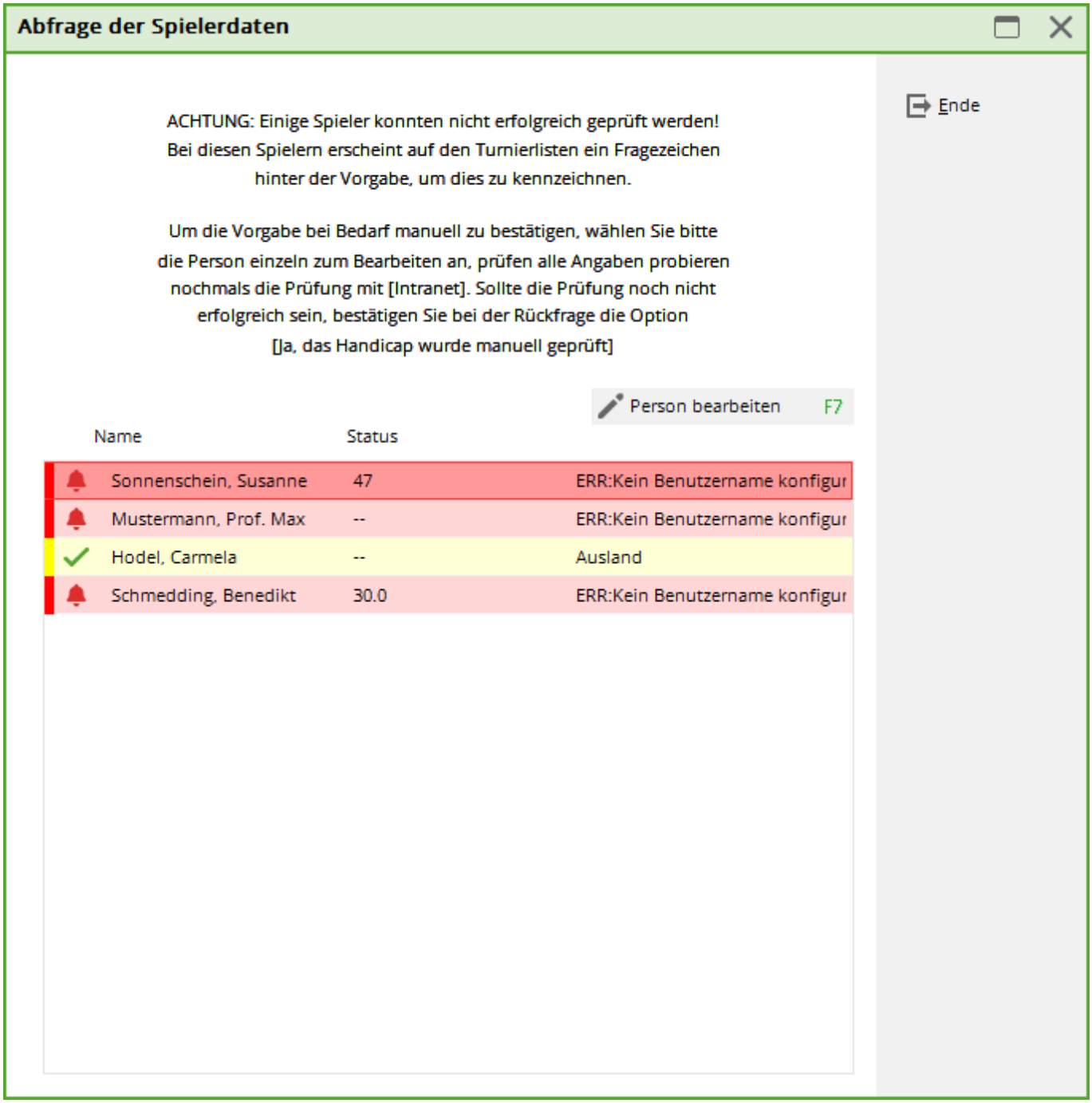
Vous avez à tout moment cette possibilité, si dans les données de base du tournois, à droite, vous cliquez sur le bouton ***Internet***:



Ici vous trouvez le bouton ***Contrôler tous les joueurs via Intranet***:

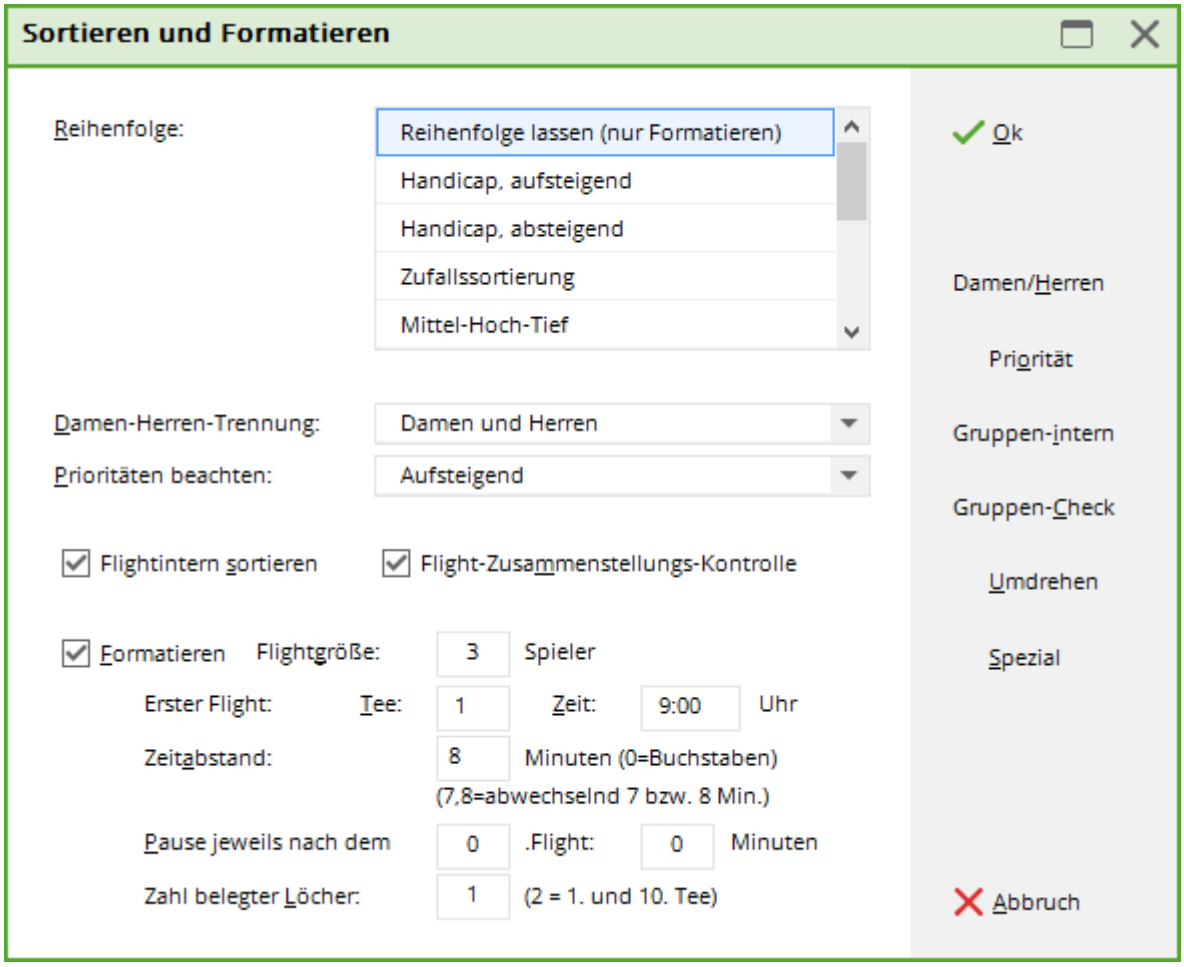


✔	Le résultat s'affiche comme suit : Sur une ligne marquée en jaune le joueur à été identifié, le handicap a changé depuis la dernière fusion. Si la ligne est verte, il n'y a pas de changements d'handicap.
🚨	Si pour ce joueur il n'y a pas d'inscription de Club, la ligne est blanche et l'information est „Etranger“. La mention „WRONG ANSWER“ dans la ligne rouge signifie que le joueur avec le club mentionné n'a pas été trouvé dans Intranet.



Trier et formater:

Quand vous avez saisi tous les joueurs, vous pouvez établir une liste de départ automatiques. Pour ce faire, choisissez ***trier + formater*** (F4) :



Ordre :

Ici vous pouvez éditer l'***ordre*** le la liste de départs. PCC vous offre plusieurs possiibilités. Nous allons voir ci-dessous les plus importantes :

Laisser ordre (seulement formater)

Utilisez ce choix, si la liste de départs a juste besoin d'être formatée, c'est à dire être divisée en parties.

Tri au hasard :

Ce tri s'avère très utile, afin que les joueurs, qui se suivent selon un ordre strict de données, ne jouent pas forcément toujours ensemble. D'un autre coté on peut empêcher un trop grand mélange, afin de ne pas faire jouer des golfeur avec un handicap à un chiffre avec des débutants. Les détails selon handicaps seront demandés automatiquement en choisissant la variante hasard:

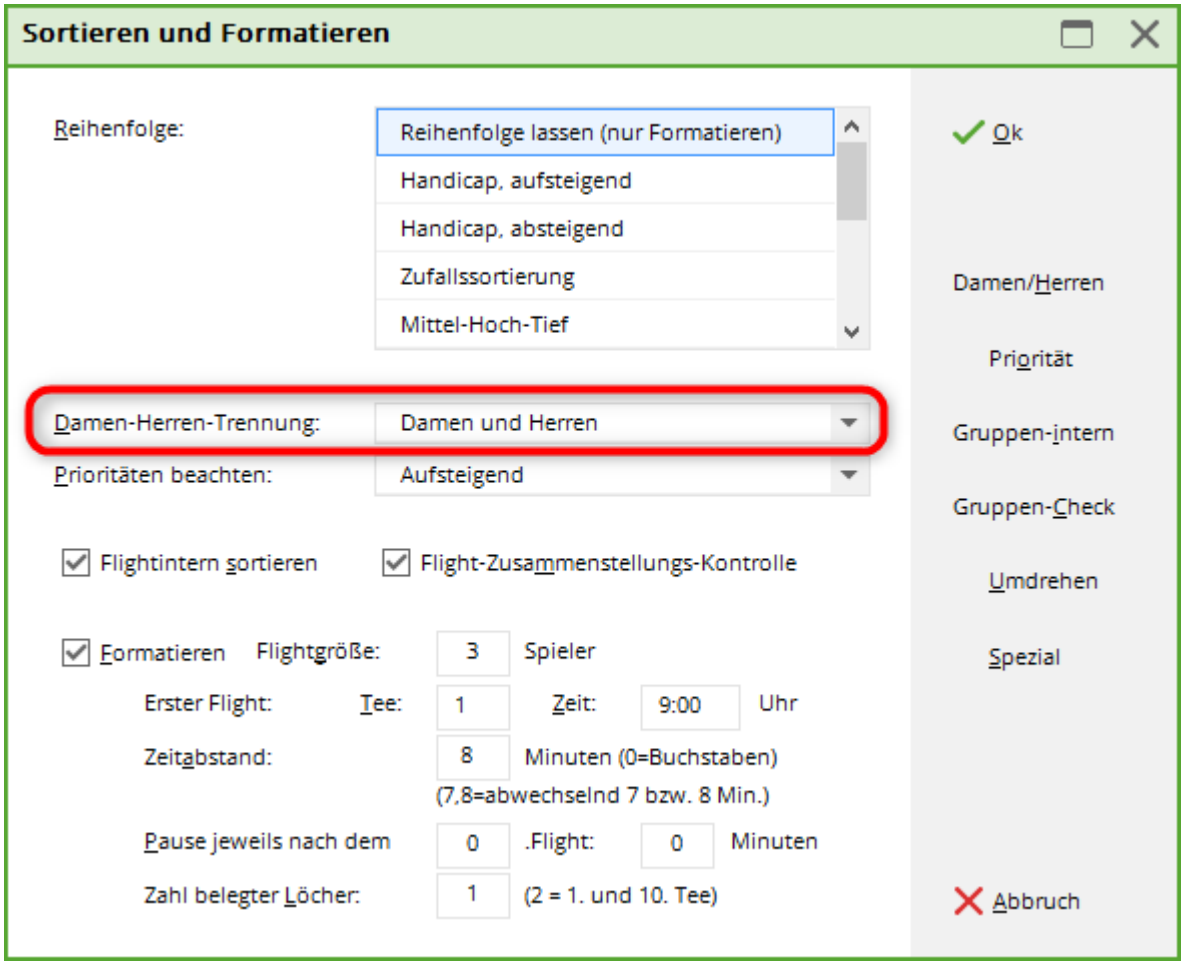


Vous avez la possibilité d'introduire cinq classes, dans lesquelles l'ordre sera attribué au hasard. Si vous n'utilisez pas toutes les cinq classes, ou alors souhaitez effectivement qu'un tri global au hasard, mettez comme limite supérieur pour la dernière classe requise “–„. Les classes suivantes seront ignorées.

Moyen - Haut - Bas

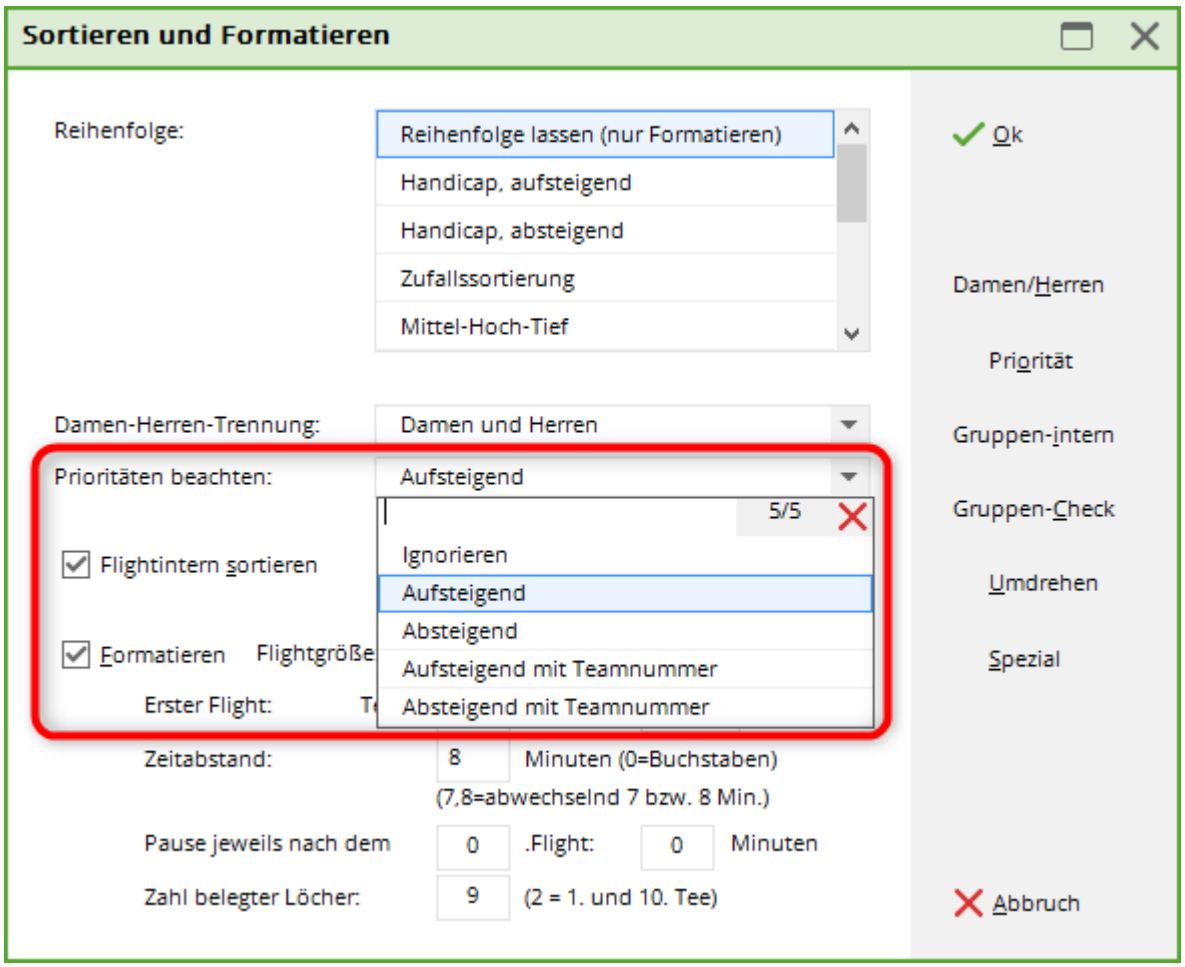
Pour beaucoup de tournoi individuel un tri „moyen - haut - bas“ est intéressant : le tri se fait de sorte que chaque partie est composé d'un joueur respectivement du premier, deuxième et troisième tiers de la liste triée selon les données. De ce fait, différents niveaux jouent dans une partie ensemble.

Dames et Messieurs - départ séparé



Sous ***Dames-Messieurs-séparation*** vous pouvez choisir, si femmes et hommes débutent mélangés ou seront séparés.

Respecter les souhaits de départ tôt ou tard :



Le fait de respecter les priorité se réfère à la possibilité de définir dans la liste des départs les priorités de départ tôt ou tard. Ces priorités sont introduites au moyen de lettres. Ici vous décidez, si ces priorités sont effectivement à respecter lors du tri. „Croissant“ signifie le cas habituel, que „F“ est introduit pour tôt et „S“ pour tard, et de ce fait le tri se fait sous „Croissant“ par ordre alphabétique („F“ avant „S“). En choisissant „Décroissant“, l'ordre des priorités s'inverse. Avec „Ignorer“, les priorités seront désactivées.

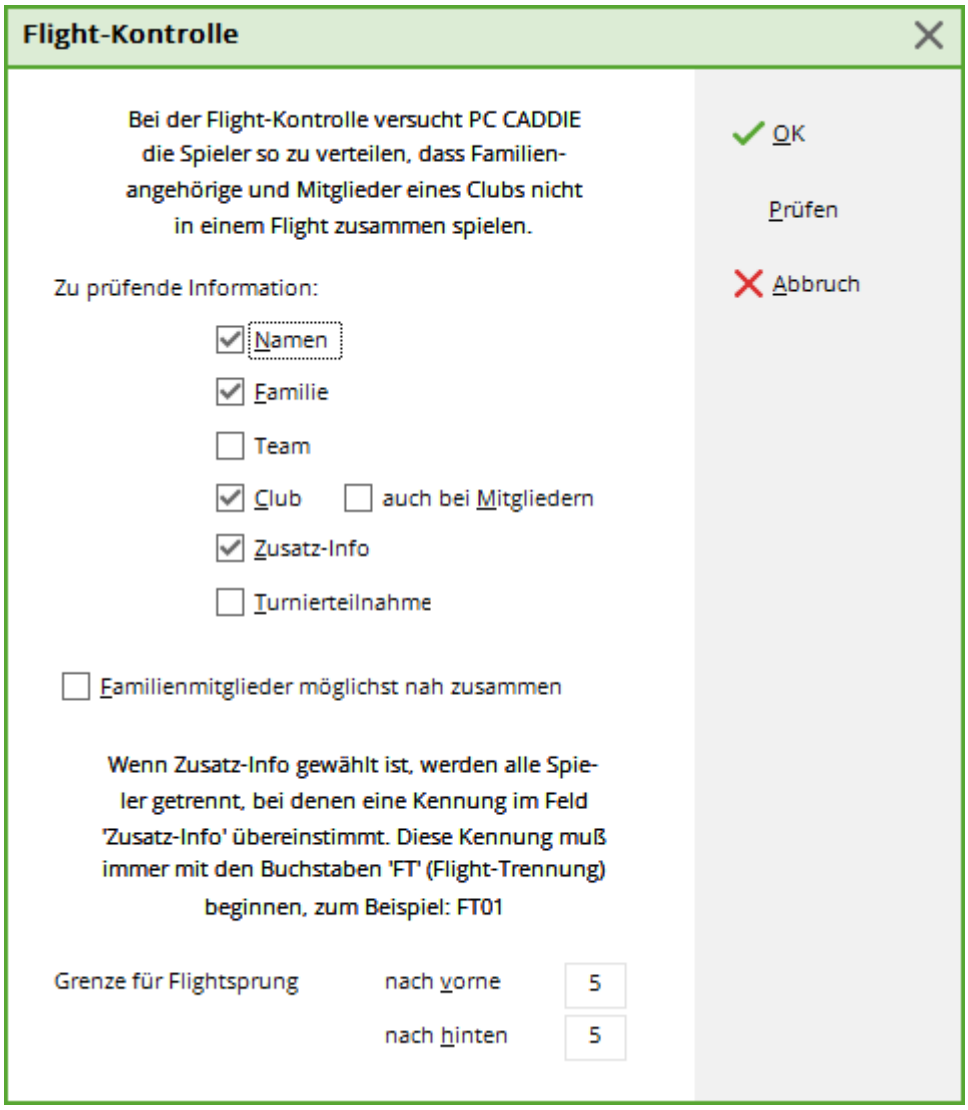
Tri correct au sein d'une partie

Si ***Tri flightintern*** est mentionné, PC CADDIE s'occupe automatiquement d'un tri correct au sein des parties: En premier les hommes, ensuite les femmes, chaque fois triés par handicap. Cette option devrait être désactivée, si vous choisissez un ordre selon l'étape précédente.

Contrôle des parties

Le ***-Contrôle de classification*** veille automatiquement que les membres de famille mais aussi des

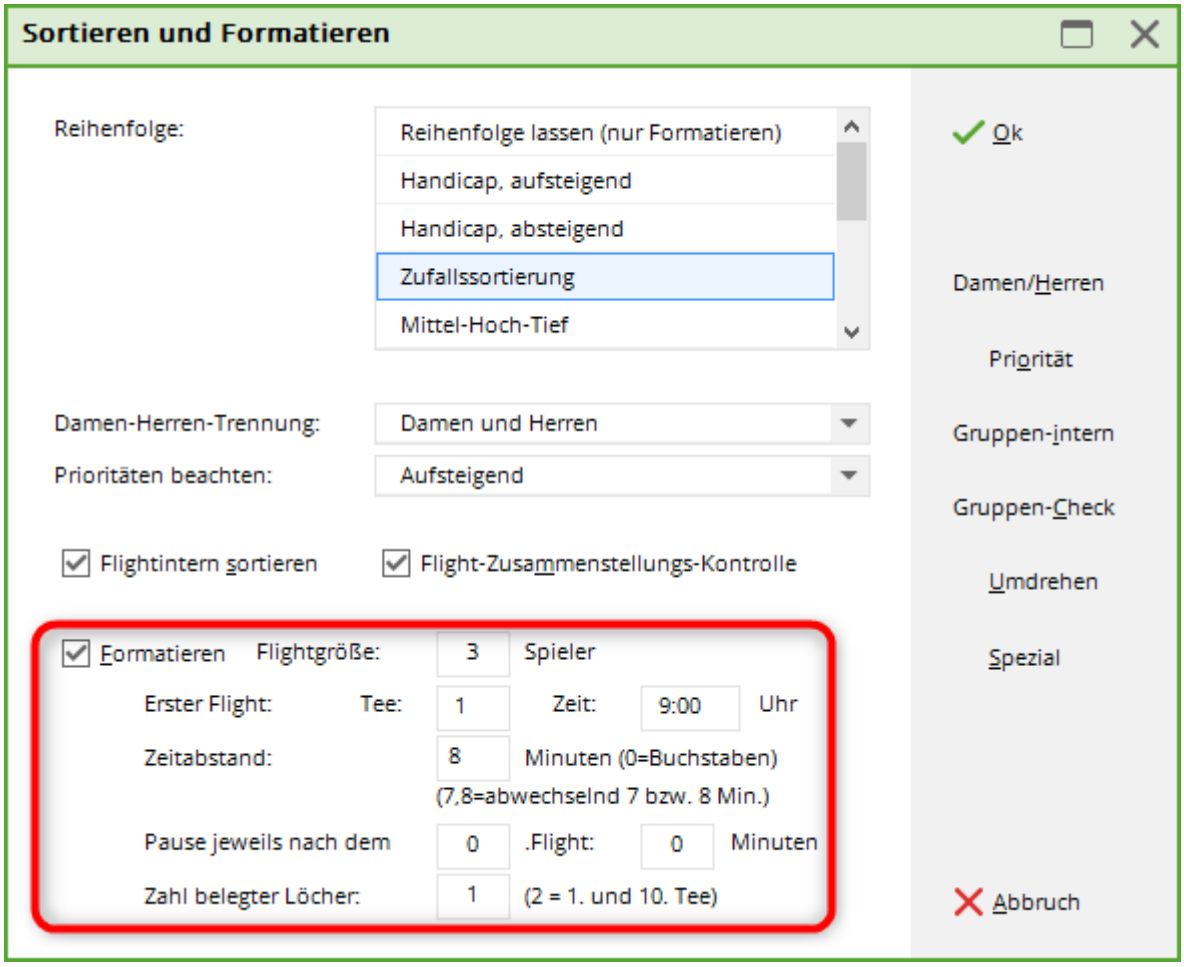
joueurs du même club ne joue pas dans la même partie. Si cette option est marquée, une boîte de dialogue avec la question suivante s'affiche lors de la confirmation ***OK***: De quoi faut-il tenir compte : ***famille, nom, club*** ou d'autres informations sous ***Infos supplémentaires*** :



Avec des éléments dans ***Infos supplémentaires***, vous pouvez décider pour une personne, qu'elle ne devrait pas jouer avec une autre. Pour ce faire, introduisez à cette personne „FT“ suivi de l'abréviation de l'autre personne. Donc, si „Willi Meier“ ne doit pas jouer lors de tournois avec „Peter Müller“, choisissez „Willi Meier“ et mentionnez chez lui sous ***Infos supplémentaires*** „FTmüpe“. L'option ***participation tournoi*** dans Flight-contrôle sert à ce que les joueurs, qui ont joué ensemble dans la même partie lors de tournois précédents, ne débutent plus ensemble. Ce faisant, les 7 dernier tournois seront automatiquement activés pour le contrôle. De la liste suivante des tournois , on peut choisir d'autres tournois pour contrôle, sans limite.

Formater = Subdiviser la liste de départs en parties

Lors du ***Formatage*** les règles de subdivision de la liste de départs sont fixées:



Derrière ***Flightgröße*** le nombre de joueurs, qui constituent une partie, est introduit. Sous ***Erster Flight*** vous décidez quand et de quel Tee la première partie doit débuter. Le laps de temps entre deux parties est mentionné sous ***Zeitabstand***. Ici vous avez la possibilité de mettre plusieurs horaires. Séparez les simplement avec une virgule. Par exemple, si vous mettez „7, 8“, les parties suivront par intervalle de 7 et 8 minutes. De ce fait les temps se terminent toujours à 15, 30. 45, 60 etc. minutes. Il est très important de mentionner ***Zahl belegter Löcher***: Ici vous fixez le nombre de trous occupés. Si le départ se fait par exemple depuis Tee 1 et 10, 2 Tees seront occupés, donc il faut mentionner „2“. Ensuite il vous sera demandé quels trous seront occupés. Si vous introduisez deux trous, PC CADDIE détermine automatiquement les trous „1“ et „10“.

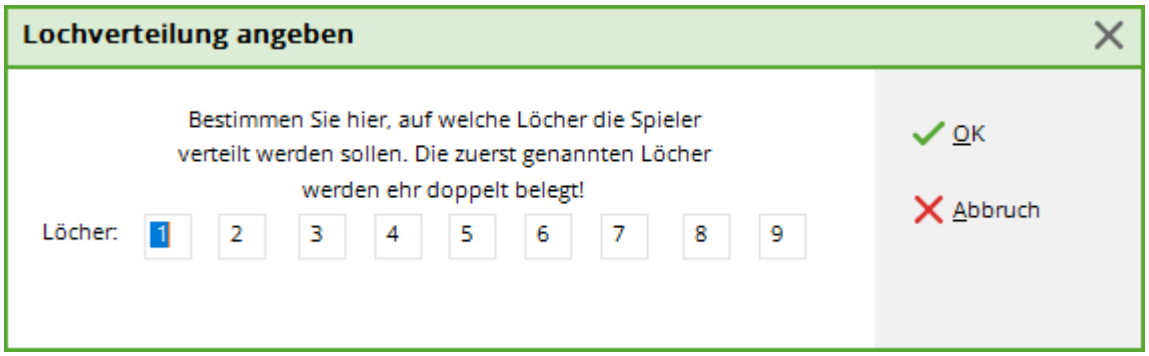
Départ au canon

Lorsqu'un départ au canon est souhaité, veuillez introduire sous **//Zahl belegter Löcher //** le nombre de Tees à occuper (donc normalement „18“ ou „9“ pour une place à 9 trous). Si vous mettez „0“ sous ***Zeitabstand „***, PC CADDIE formate par exemple:

Trou, 10:00A heure- 1. trou, 10:00B heure-
Trou, 10:00A heure- 2. trou, 10:00B heure-
Trou, 10:00A heure- 3. trou, 10:00B heure-
Trou, 10:00A heure-
Trou, 10:00A heure- . . . - 18. trou, 10:00A heure

Vous pouvez changer les lettres comme les chiffres de l'horaire, en écrivant par dessus avec une autre lettre ou un espace. Les lettres seront toujours accrochées directement derrière le dernier

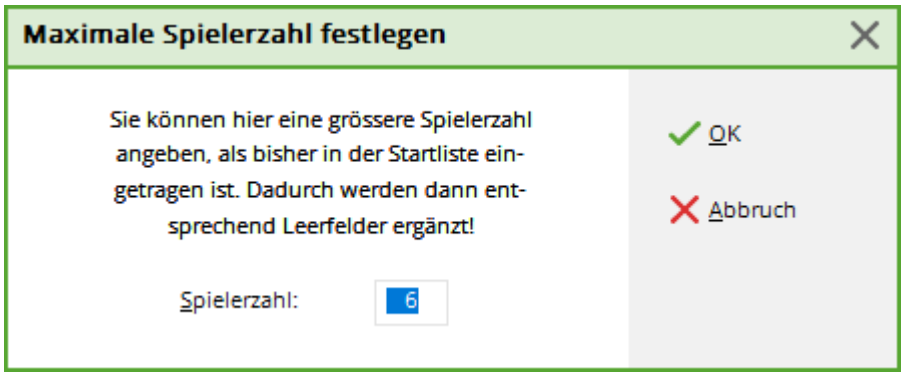
chiffre de l'heure. Lors de la confirmation de l'interrogation totale avec **//OK //**, il apparait la demande sur quels trous il faut distribuer:



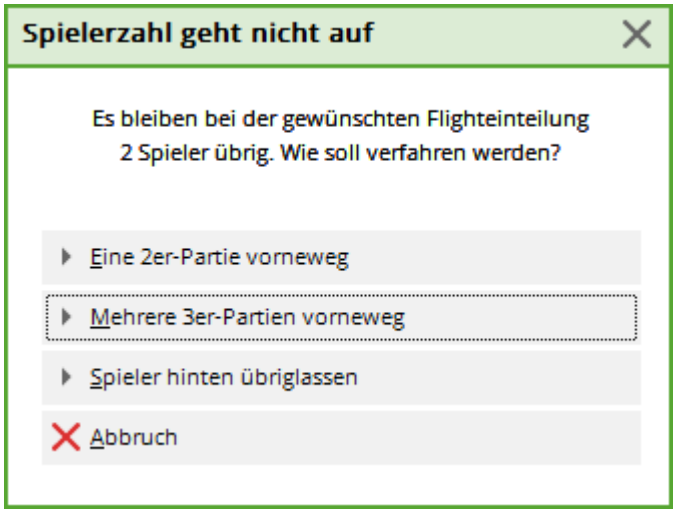
Ici vous pouvez numéroter les trous à vos souhaits - il est judicieux de débuter par les trous qui seront à occuper au plus tôt (voire à double). Cette suite des trous sera d'ailleurs sauvegardée par PC CADDIE et vous sera proposée lors de la prochaine programmation.

Confirmer formatage - autres demandes de précisions

Avec ***OK*** vous confirmez toutes les programmations. Ensuite viendrons quelques demandes de précisions concernant la structuration. Par exemple vous pouvez introduire un nombre de joueurs plus élevés :



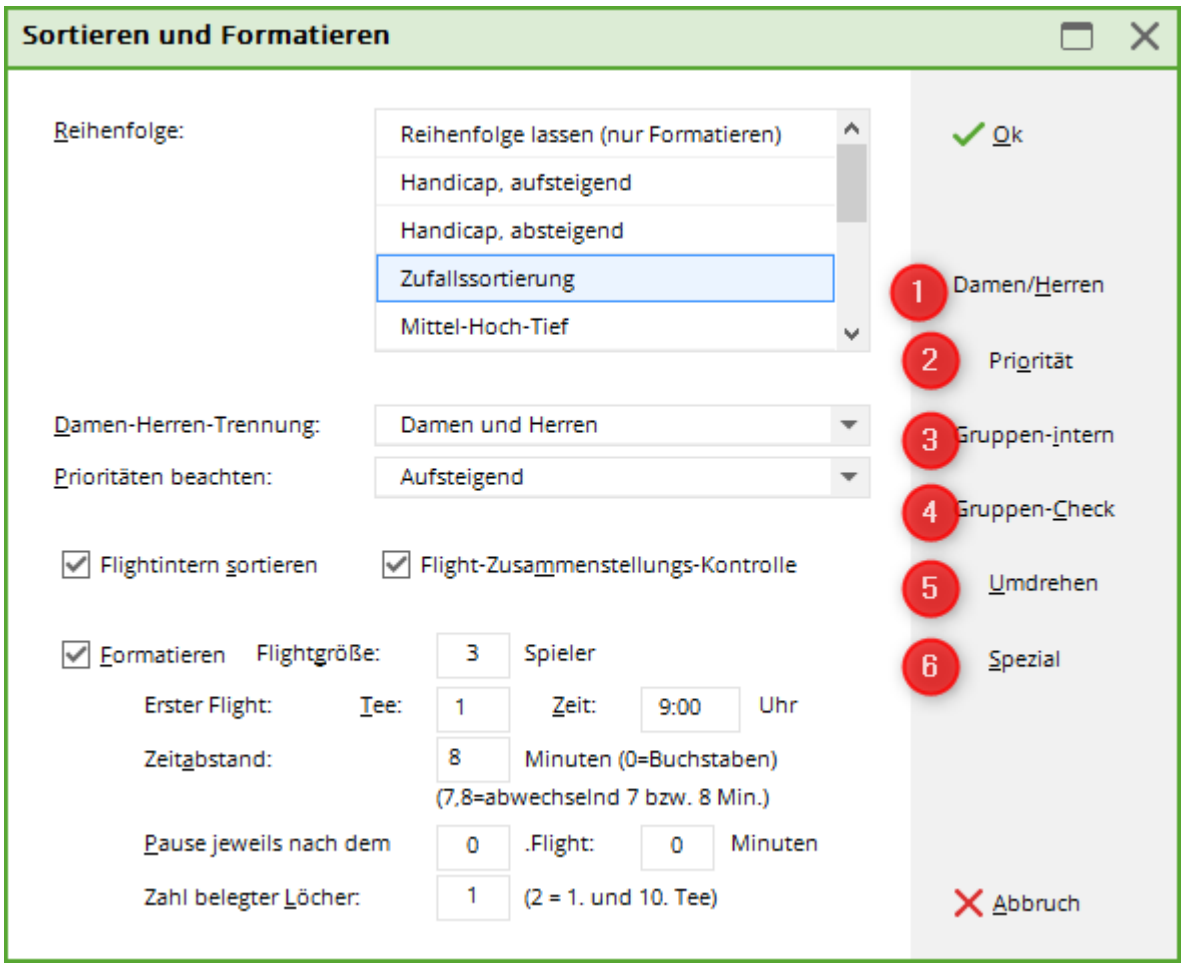
Si vous avez par exemple introduit 101 joueurs et souhaitez des parties de trois, il reste deux joueurs:



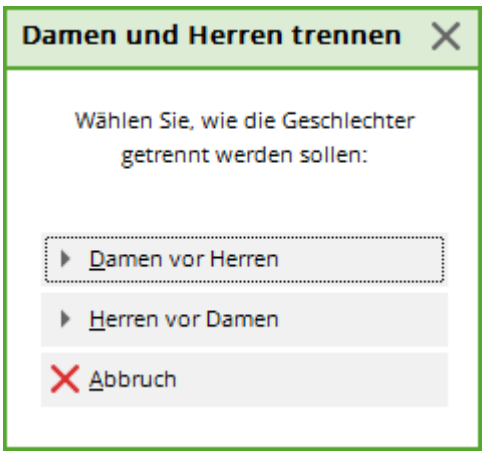
PC CADDIE vous pose la question, si vous souhaitez d'avance un Flight à 2 ou si les joueurs à la fin

demeurent restants. Pour le contrôle de la distribution des flight il apparaît également une demande de précisions, quelles informations doivent être contrôlées.

Fonctions uniques spéciales

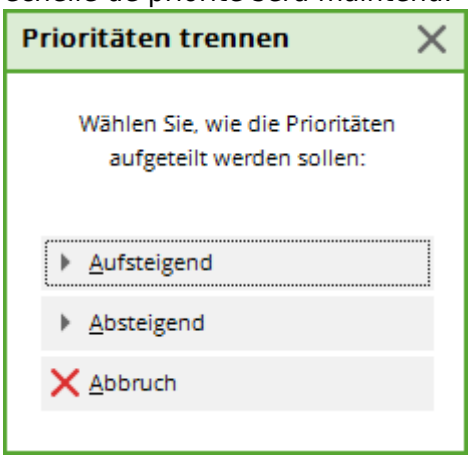


Lorsque vous utilisez l'une des 5 premières fonctions du coté droit, les installations de la fenêtre de dialogue seront ignorées - seulement la fonction unique sera effectuée :

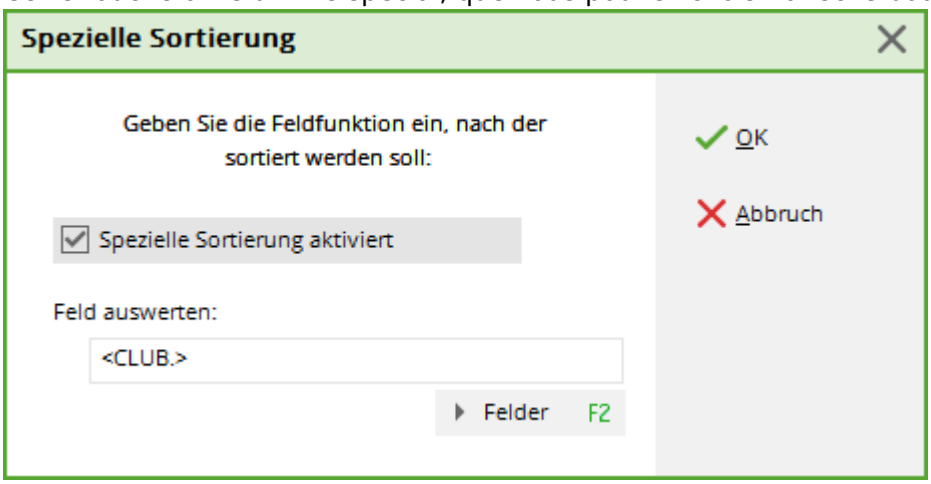
1. ***Dames/Messieurs***
   En cliquant sur le bouton ***Damen/Herren***, les dames et messieurs seront séparés selon vos souhaits:
   

2. ***Priorität***

Cette touche trie la liste selon les priorité de départ (tôt/tard). L'ordre établi à l'intérieur d'une échelle de priorité sera maintenu.



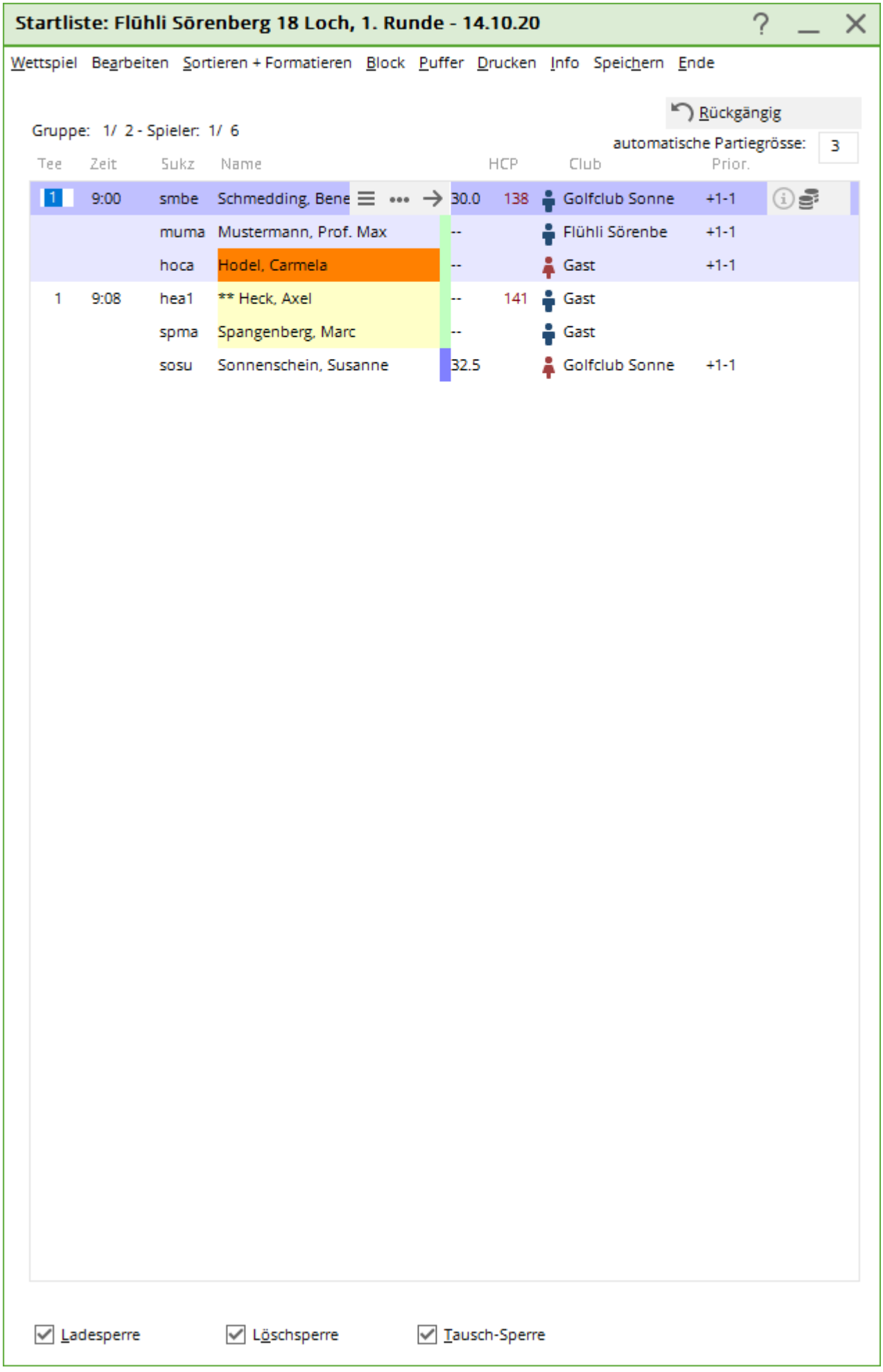
3. ***Flight-Intern***
   PC CADDIE exécute, en cliquant sur ce bouon uniquement un trie flight-intern, c'est-à-dire que l'on peut, à l'intérieur d'un flight, lister les hommes avant les dames et ensuite les trier par handicap.
4. ***Flight-Check***
   Avec cette touche vous activez le contrôle de flight, qui garantie par exemple qu'il n'y a pas des membre d'une famille dans le même flight.
5. ***Pivoter***
   Lors du choix de cette option, la totalité de l'ordre de la liste de départs est tournée.
6. ***Spécial***
   Cette touche offre un trie spécial, que vous pouvez choisir avec le bouton ***champs*** (Felder)



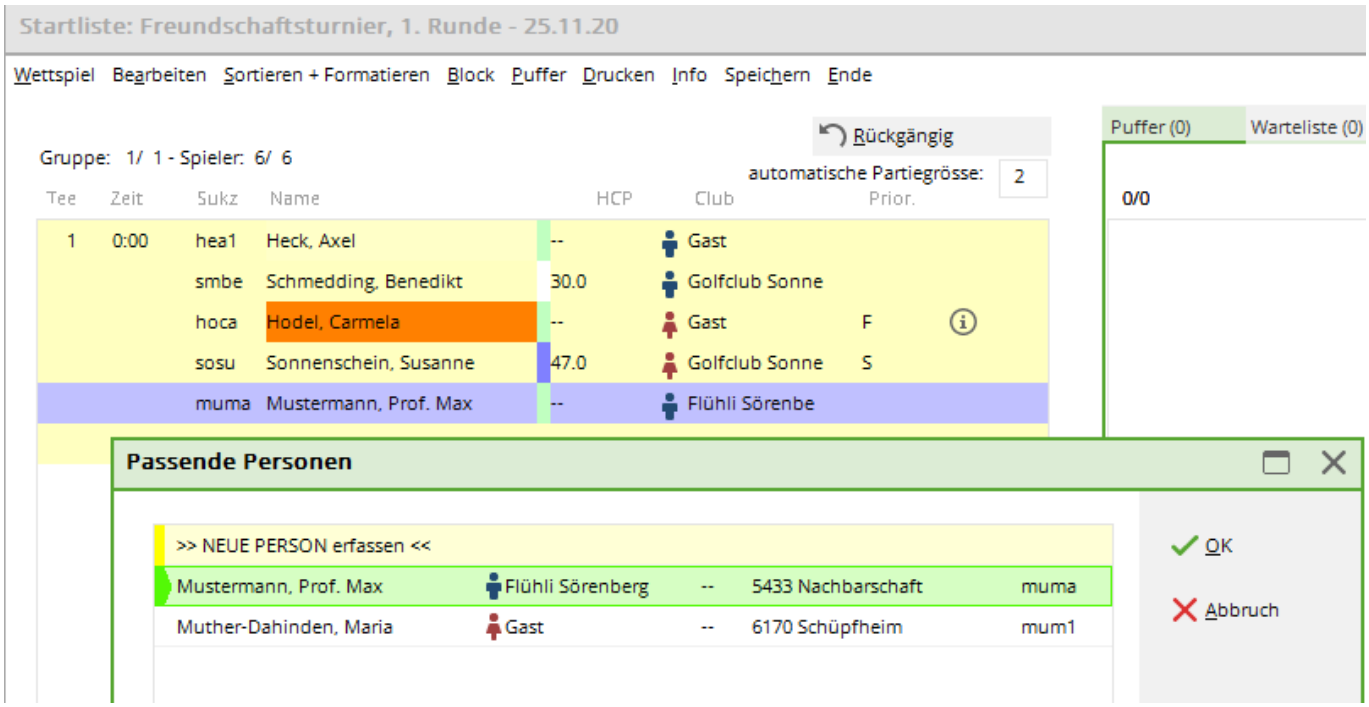
Retravailler la liste de départs

Échanger personnes

Lorsque vous avez trié et formaté votre liste de départs, il vous faut contrôler si le format des flight correspond à vos souhaits :

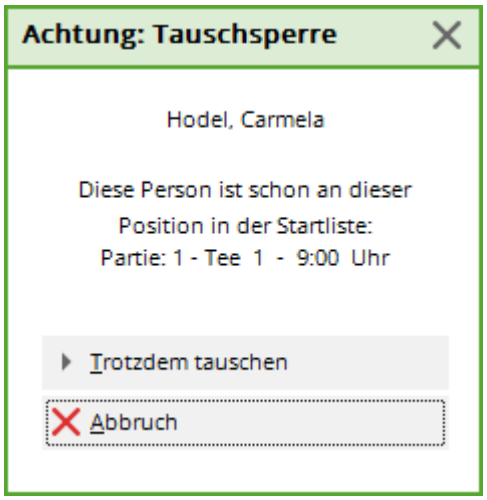

Startliste: Flühli Sörenberg 18 Loch, 1. Runde - 14.10.20
Wettspiel Bearbeiten Sortieren + Formatieren Block Puffer Drucken Info Speichern Ende
Rückgängig
Gruppe: 1/ 2 - Spieler: 1/ 6
automatische Partiegrösse: 3
Tee Zeit Sukz Name HCP Club Prior.
1 9:00 smbe Schmedding, Bene 30.0 138 Golfclub Sonne +1-1
muma Mustermann, Prof. Max -- Flühli Sörenbe +1-1
hoca Hodel, Carmela -- Gast +1-1
1 9:08 hea1 ** Heck, Axel -- 141 Gast
spma Spangenberg, Marc -- Gast
sosu Sonnenschein, Susanne 32.5 Golfclub Sonne +1-1
Ladesperre
Löschsperre
Tausch-Sperre

Si vous souhaitez tout de même échanger des personnes de places, vous n'avez qu'à marquer le code de recherche d'une personne par dessus le code de recherche de l'autre personne. Ainsi ces personnes échangent les places :



Si vous remplacez un code de recherche dans l'éditeur des participants avec le code d'une personne qui n'est pas encore dans la liste, la première personne est remplacée par l'autre. Ainsi vous pouvez corriger des erreurs d'introductions. Si vous effacez le contenu d'un champ code de recherche, la personne disparaît de la liste.

Par défaut, un ***barrage d'échange*** est activé. Le message suivant peut être confirmé :

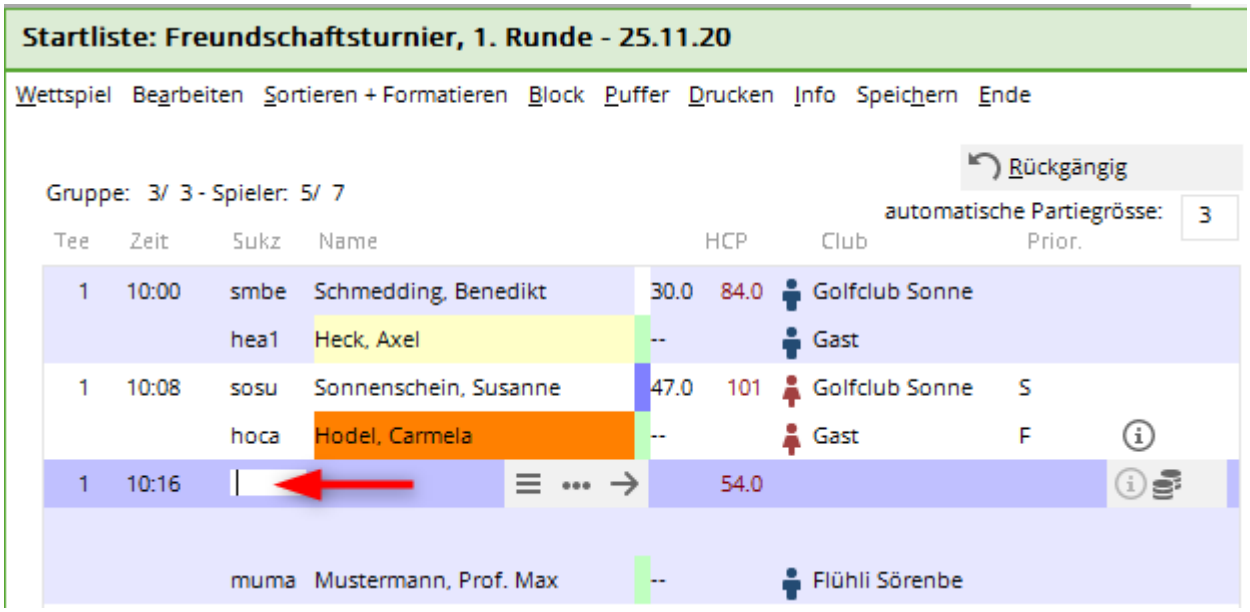


Échanger joueur avec Puffer

Il est également très pratique d'avoir la possibilité d'échanger des joueurs à l'aide des Puffers. Vous sélectionnez un joueur avec un double-clic sur le joueur dans la liste de départs, puis cliquez avec la touche flèche avant le handicap ou sous ***Puffer/diesen Spieler in den Puffer schieben*** afin de glisser le joueur dans le Puffer :



Dans la liste de départs il y a maintenant un champ libre :



Changer par paires

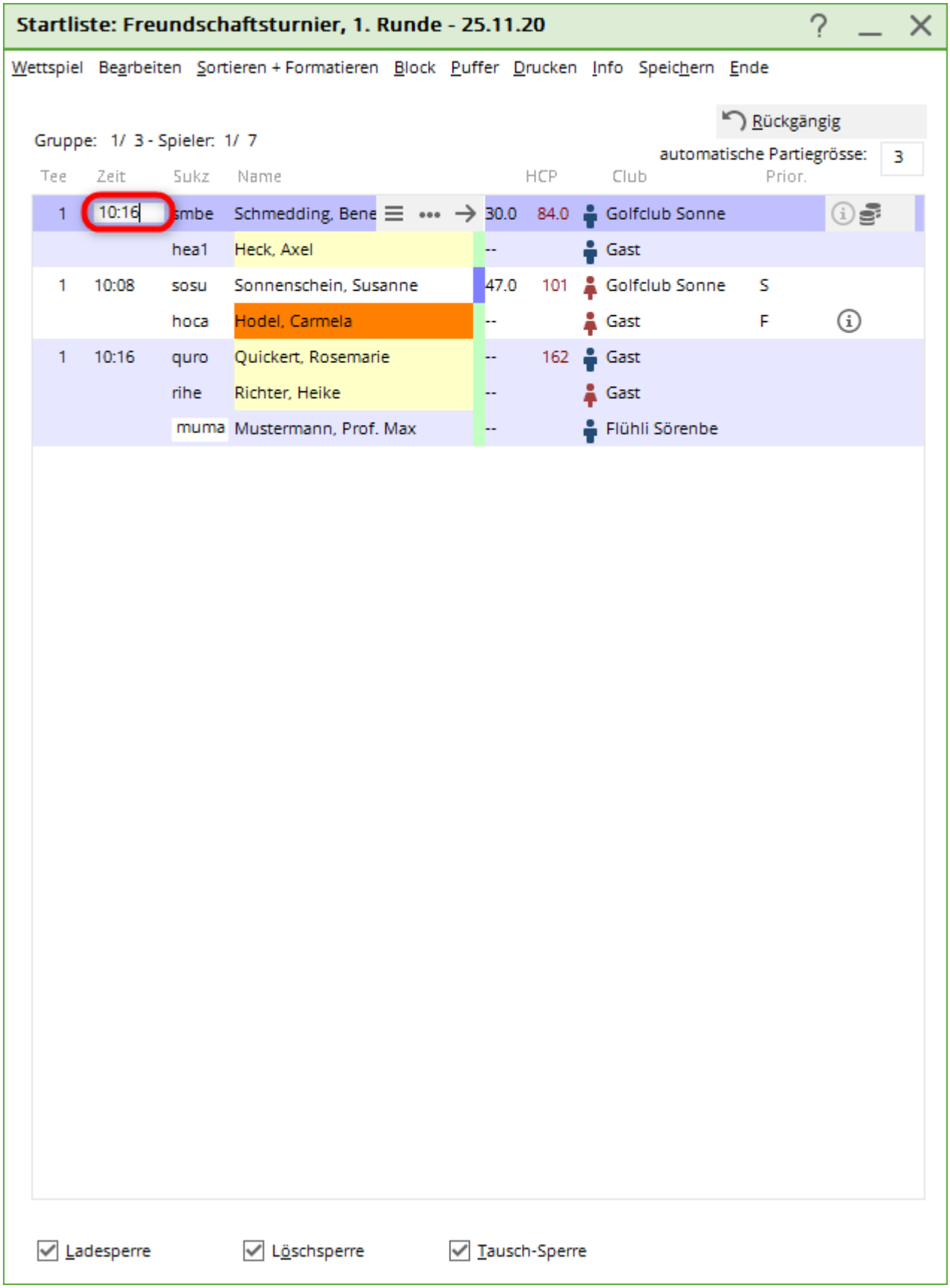
Lors de tournois à quatre; on échange les joueurs en général par paire, si vous avez activé l'option ***changer par paires***:



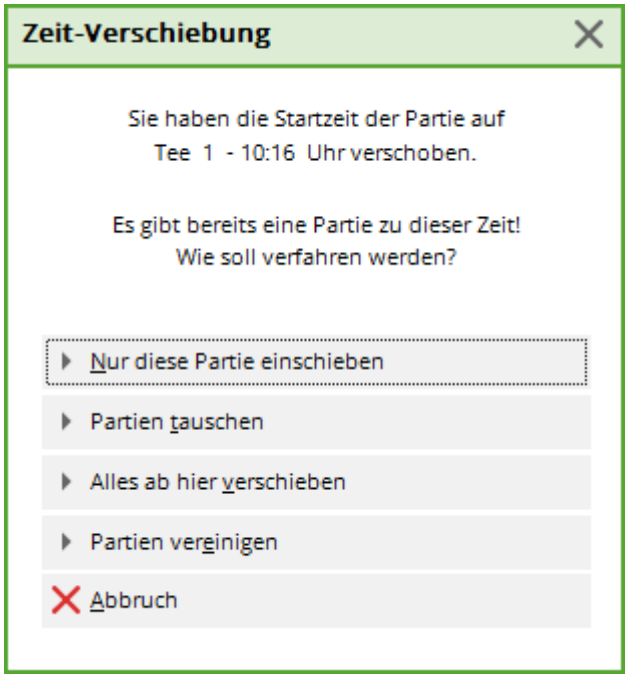
De ce fait, les paires restent ensembles. Si vous souhaitez changer une combinaison, vous devez d'abord enlever l'option ***changer par paires***, ensuite les joueurs peuvent être échangés séparément.

Échanger les parties

L'échange de positions de partie fonctionne par principe comme pour les personnes. Il vous faut simplement écrire l'horaire souhaité par dessus le temps de départ :



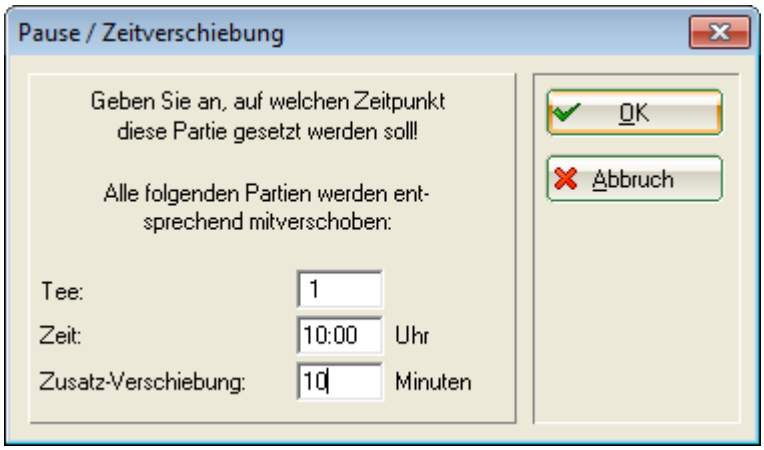
Si ce temps de départ n'existe pas encore, la partie sera introduite en conséquence entre les autres parties. Sinon il apparaît la fenêtre suivante :



Ici vous pouvez choisir, si la partie doit être glissée entre deux, si deux parties doivent être échangées, si tout doit être décalé depuis ce point ou si les deux parties doivent être réunie.

Déplacer les heures de départs pour des pauses

Si vous souhaitez déplacer des heures de départs, afin d'introduire des pauses, vous pouvez faire ceci au plus simple avec ***Trier + formater/pause*** (F6):



Ici les horaires (et si nécessaire aussi les coups d'envoi) seront déplacés à partir du Flight actif. De ce fait il est facile d'introduire des pauses dans la liste de départs.

Si un bloc a été défini, cette fonction concerne le premier Flight du bloc et non pas le Flight dans lequel se trouve le Curseur. Vous pouvez également introduire des pause en allant sur le temps de départ et que vous le changiez en fonction. PC CADDIE vous demandera lors de votre confirmation avec enter, si vous souhaitez déplacer uniquement ce Flight, ou si tout depuis ce Flight doit être décalé. Afin d'introduire une pause, il vous faudra évidemment choisir la deuxième possibilité.

Ajouter et effacer enregistrements

Les champs vides dans une partie ne sont pas effacés automatiquement, tant que la partie ne dépasse pas la taille de la partie. La valeur pour ***taille partie automatique*** est défini automatiquement par ***trier + formater***, En appuyant sur la touche ***Delete*** dans un champ vide, des champs inutiles peuvent être effacés facilement. En appuyant sur la touche ***Insert***, un nouveau champ vide sera introduit à l'endroit actif. Avec ***Ctrl + Insert*** il est possible d'introduire une nouvelle partie, les horaires de toutes les parties suivantes seront déplacées en conséquence. Si la dernière introduction d'une partie est effacée, la partie glisse sur l'horaire de la partie effacée et le parties suivantes se déplacent en conséquence.

😉 Sous rubrique ***Bearbeiten*** les changements décrits si-dessus peuvent se faire aussi avec la souris. Toutefois nous vous recommandons de travailler un maximum avec le clavier.

Puffer pour échanger et structurer

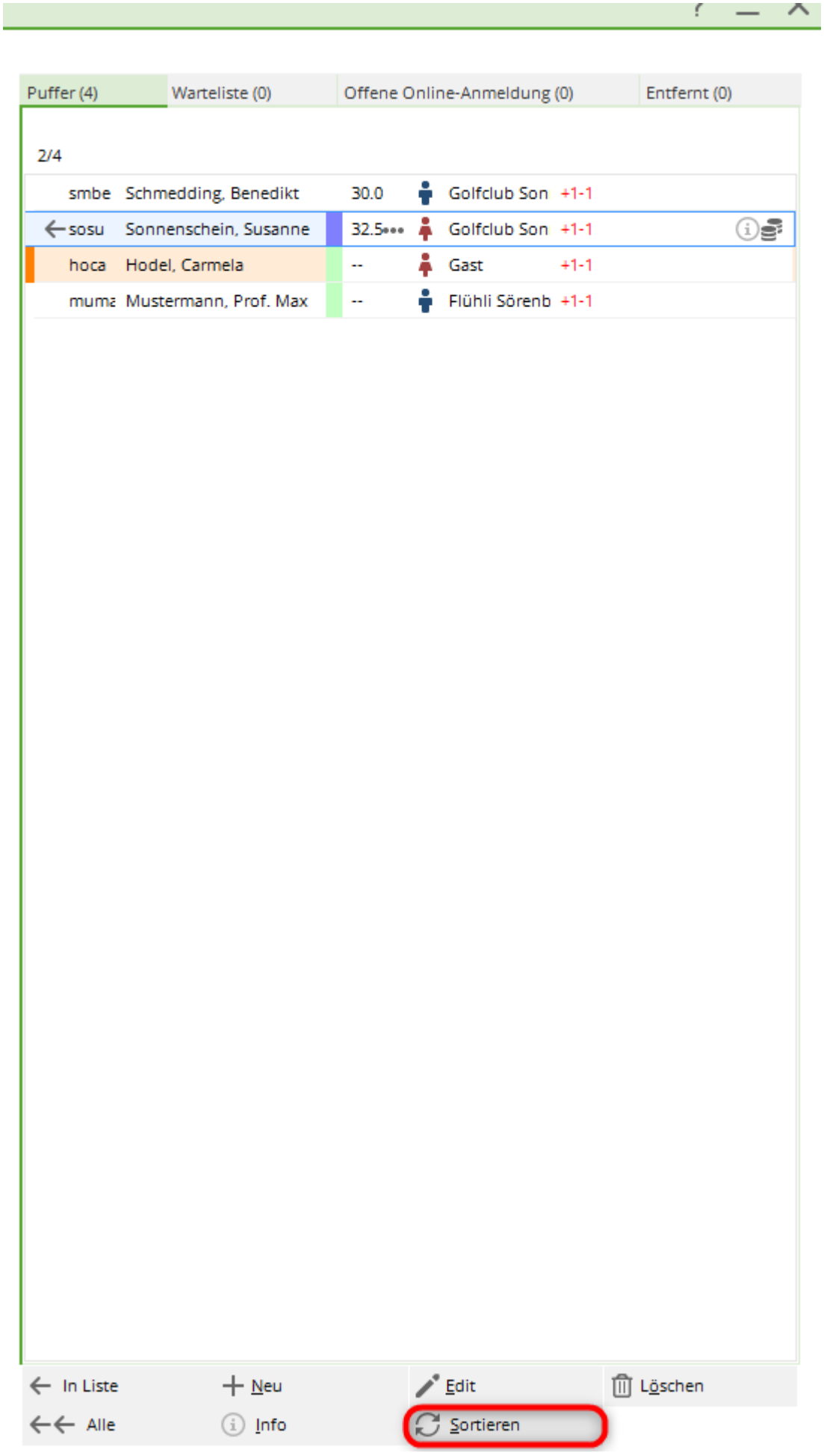
Dans l'éditeur de listes de départs il existe un Puffer, dans lequel des joueurs peuvent être enregistrés en intermédiaire. À part avec la touche ***Puffer***, on peut aussi utiliser les combinaisons de touches ***Ctrl + flèche à droite*** pour introduire dans le Puffer ou ***Ctrl + flèche à gauche*** retirer. Avec les touches ***Ctrl + flèche en haut*** ou ***Ctrl + flèche en bas*** vous pouvez monter et descendre dans le Puffer, même si l'éditeur principal est actif. Lors de l'enregistrement, le contenu du Puffer est sauvegardé également.

Si, dans la liste de départs, vous écrivez le code de personne d'un joueur par dessus celui d'un joueurs du Puffer, les deux s'échangent entre la liste de départs et le Puffer.

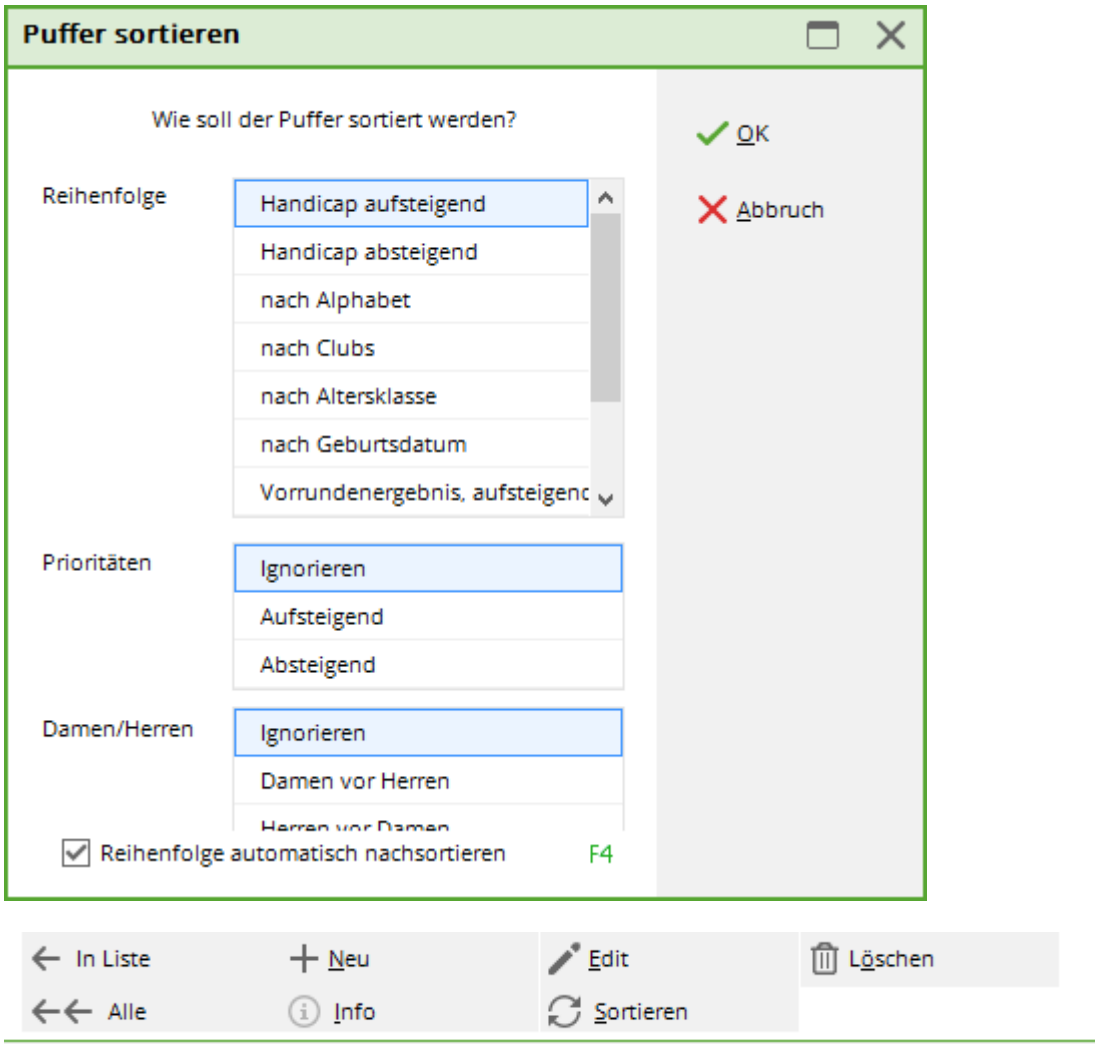
Structurer la liste de départs avec le Puffer

Lors de la création d'une liste de départs, vous pouvez aussi la possibilité de procéder de la manière suivante : D'abord vous introduisez tous les joueurs comme d'habitude dans un grand Flight. Ensuite vous générez avec ***trier + formater*** la structure du Flight. Pour ce faire les joueurs devraient se trouver sur la liste de départs afin que la structure soit générée en fonction du nombre de joueurs.

Cliquez ensuite sur ***Puffer/glisser tous les joueurs au Puffer*** :


Puffer (4)
Warteliste (0)
Offene Online-Anmeldung (0)
Entfernt (0)
2/4
smbe Schmedding, Benedikt 30.0 Golfclub Son +1-1
sosu Sonnenschein, Susanne 32.5 Golfclub Son +1-1
hoca Hodel, Carmela -- Gast +1-1
muma Mustermann, Prof. Max -- Flühli Sörenb +1-1
In Liste
Neu
Edit
Löschen
Alle
Info
Sortieren

Maintenant le Puffer est rempli, la liste de départ par contre est vide. En fonction des besoins, vous avez la possibilité de changer les joueurs dans le Puffer avec le bouton ***trier*** :



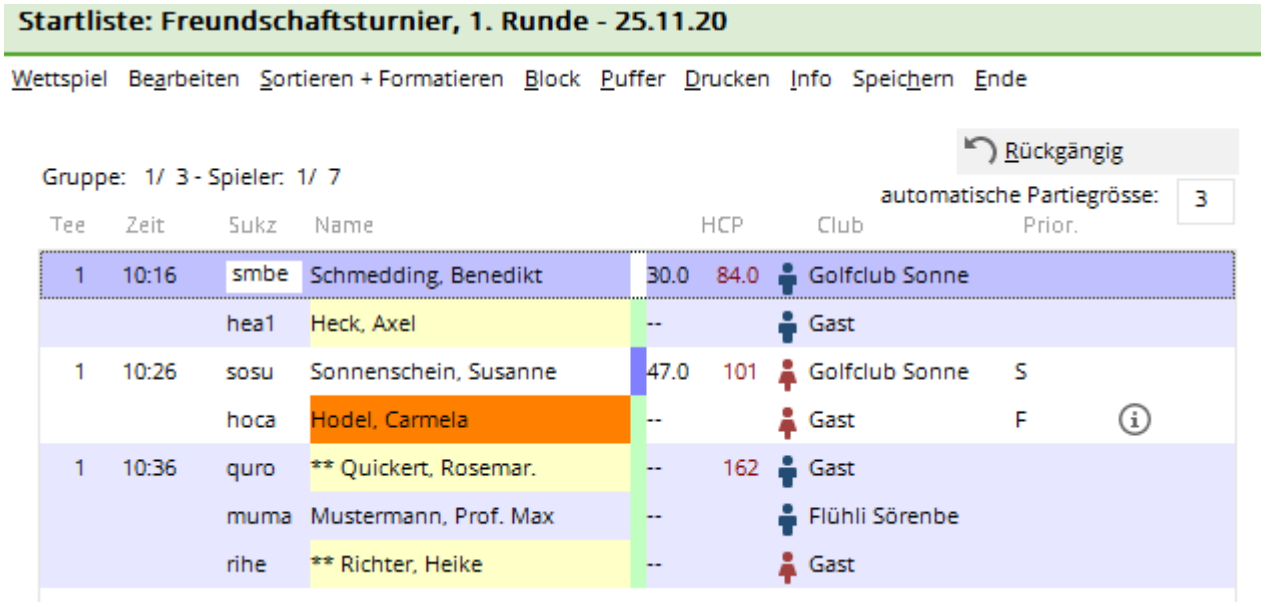
Le bouton ***In Liste*** déplace le joueur marqué à nouveau sur la liste de départs. Avec ***Edit*** s'ouvre le masque de la personne marqué. Vous pouvez directement saisir d'éventuelles changements. Avec ***effacer*** le joueurs est effacé automatiquement.

Avec le Puffer, vous pouvez distribuer les joueurs dans les Flights selon vos souhaits : Si dans la liste de départs un champ libre est choisi et une personne est reprise depuis le Puffer (avec un double-clic ou ***Ctrl + flèche à droite***), PC CADDIE sautera ensuite automatiquement sur le prochain champ vide, afin que les joueurs puissent être facilement mis autour de joueurs déjà placés.

Si une marque figure dans un champ rempli dans la liste de départs, le joueur du Puffer sera introduit sous cette marque. Bien évidemment. toutes les fonctions pour échanger, introduire des pauses etc. peuvent être utilisées aussi lors d'une création manuelle de cette manière.

Contrôle du format de Flight

PC CADDIE peut faire un contrôle de Flight automatique lors de la création d'une liste de départs. Automatiquement il surveille que des joueurs du même nom, de la famille ou du même club ne jouent pas dans un Flight. Selon les besoins il échange avec le Flight suivant. Si une telle correction n'est pas possible automatiquement, le nom du joueur est précédé de deux étoiles :



Ces étoiles disparaissent, si sous ***Bearbeiten/Person bearbeiten*** (F7) les données de la personne sont travaillées et que l'on quitte ensuite avec ***Abbruch*** ou Esc.

Le contrôle du format de Flight se fait automatiquement sous ***trier + formater***, si l'option nécessaire est activée. Il peut toutefois être fait séparément sans autres formatages : Choisissez pour ce faire ***trier + formater*** et appuyez ensuite sur ***Flight-Check*** à droite.

Reprendre liste en papier existante

Si vous souhaitez reprendre une liste de départs sur papier, établie manuellement, vous introduisez simplement les joueurs, l'un après l'autre avec son code de personne. Normalement en pressant ***Enter*** vous passer au suivant. Après la dernière entrée d'un Flight, vous pouvez commencer un nouveau Flight en pressant ***Ctrl + PageDown***.

Si vous copiez par exemple une liste avec des Flights à 3, vous pouvez introduire un „3“ sous ***taille partie automatique partie***. De ce fait, après chaque troisième joueur un nouveau Flight débute automatiquement, si vous travaillez avec **//Enter //** ou ***Tab*** - vous n'avez pas besoin d'utiliser ***Ctrl + PageDown***. Si vous utiliser tout de même ***Ctrl + PageDown***, il ne sera pas débuté un nouveau Flight, donc vous avez entre temps la possibilité de faire un Flight à 4.

PC CADDIE propose au deuxième Flight un intervalle de 8 minutes. Le moment ainsi calculé peut être changé librement. Les horaires de départ des Flights suivants seront calculés avec le même intervalle. Après la copie complète de la liste de départ vous devriez, pour un tournoi unique, trier correctement à l'intérieur du Flight avec ***F5***.

Activez le barrage d'échange avant l'introduction des joueurs.

Ordre de trie lors de départ au canon

La gestion des coups d'envoi à l'intérieur de la liste de départs lors de tournois avec départ au canon (Shot Gun) permet tant le trie avec priorité du coup d'envoi que la priorité sur l'horaire de départ, au

cas où il y aurait plusieurs groupes au départ.

Ordre de trie lors de coup d'envoi

Habituellement, lors de départs au canon, les départs se font aux par exemple 9 trous en même temps. À plusieurs trous, il faudra ensuite faire partir deux Flights. L'ordre de trie se fera dans ce cas par exemple :

- 1. trou, 10:00A heure - 1. trou, 10:00B heure –
- 2. trou, 10:00A heure - 2. trou, 10:00B heure etc.

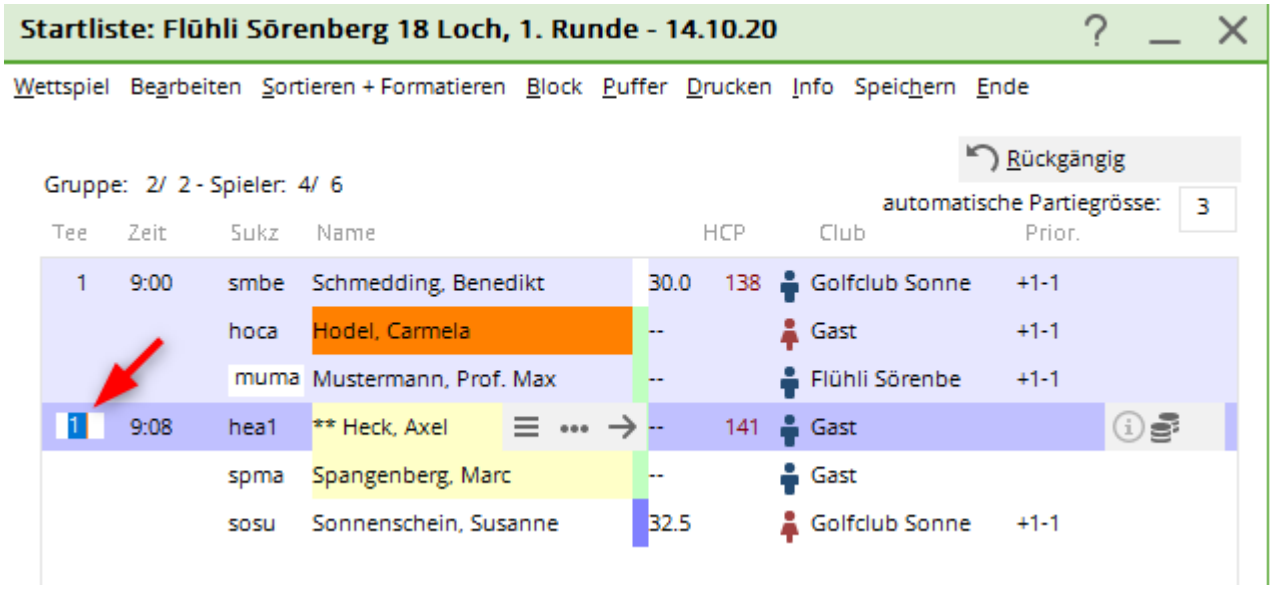
Le Flight „A“ commence de ce fait en premier, ensuite vient au trou 1 le Flight „B“. Une telle structure peut être établie automatiquement, si vous introduisez dans la fonction ***trier + formater*** le ***nombre de trous occupés***, dans notre exemple 9 (départ simultané aux 9 trous).

Ordre de trie de priorité selon l'horaire de départ

Si les départs se font dans plusieurs groupes de départs, l'ordre doit être fait par exemple ainsi :

- 1. trou, 10:00 heure - 2. trou, 10:00 heure - 3. trou, 10:00 heure -...
- 1. trou, 14:00 heure - 2. trou, 14:00 heure - 3. trou, 14:00 heure -...

Afin d'établir ce tri, il faut introduire un „.“ (point) dans la colonne des trous :



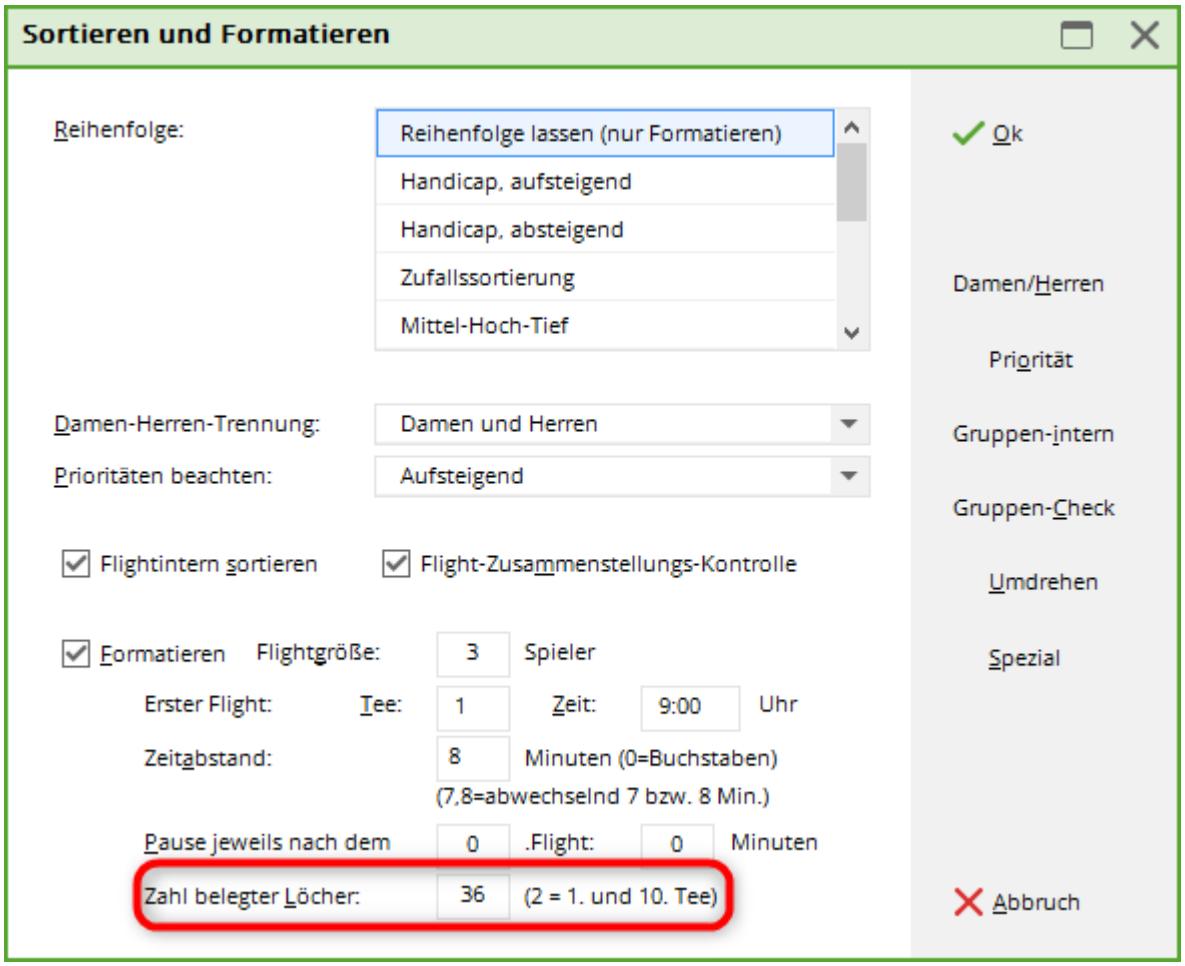
Sur l'écran est par exemple „Tee 1**.**“ visible au lieu de „Tee 2“.

Veuillez absolument respecter les signes „.“ et „:“ dans cette section, car ils apparaissent en fonction de la programmation de la liste de départs derrière le numéro de trou. Avec ces points, l'ordre est marqué.

Si vous marquez par contre un „:“ après le numéro de trou, cela fera „trou 1:“ pour le troisième groupe de départ. Si vous effacez ensuite point et point-double, vous revenez sur le premier groupe (pas de point après „trou 1“).

„Trou 1**.**“ sera toujours mis après „trou 18“ et „trou 1**:**“ après „trou 18**.**“ (Ordre de trie : 1 - 2 - 3 - ... - 18 - 1**.** - 2**.** - 3**.** - ...18**.** - 1**:** - 2**:** - 3**:** - ...18**:**).

Si vous souhaitez plusieurs groupes de départ, vous pouvez laisser le tournoi au coup de canon se formater automatiquement avec ***Trier + formater*** : Pour ce faire, il vous faut introduire le nombre maximal de trous à jouer multiplié par le nombre de groupes de départ (par exemple : 18 trous en deux groupes = il faut introduire „36“).

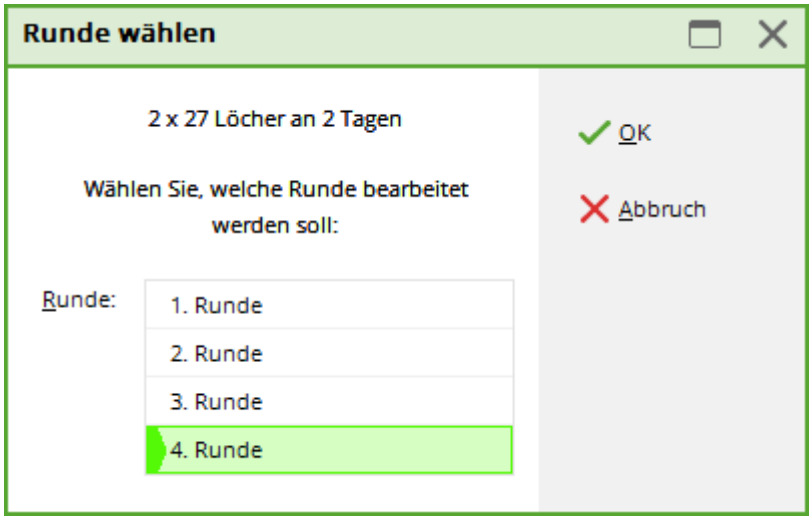


Après le formatage il faut ensuite introduire „trou 1.“ avec ***Pause*** pour le premier Flight au trou 19 ainsi qu'au lieu de l'heure de départ pour le premier groupe l'horaire pour le deuxième groupe de départ. Pour un troisième et d'autres groupes de départ continuez en conséquence.

Dans un exemple pour une place à 9 trous, il faudra d'abord laisser formater automatiquement jusqu'au nombre de trous 18 (introduire dans la fonction de formatage ***trier + structure*** „18“)et ensuite changer avec ***Pause*** le trou 10 de „trou 10 - 10:00 heure“ en „trou 1**.** - 14:00 heure“.

Tournois à plusieurs tours : copier les listes de départs d'autres tours

Lors de tournois qui se déroulent sur plusieurs tours, la liste de départs de chaque tour sera travaillée indépendamment. En choisissant la fonction ***Tournoi/Saisir les joueur, liste de départs***, il vous sera d'abord demandé quel tour vous souhaitez traiter :

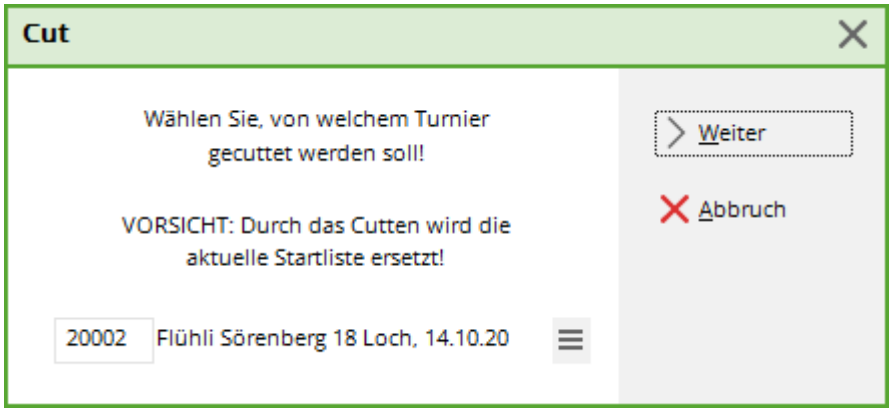


Si vous établissez en premier la liste de départs pour le premier tour, la liste de départs pour le deuxième tour et les suivants restent encore vides. En général, les joueurs du premier tours participent aussi aux tours suivants. Afin que vous ne deviez pas les saisir à nouveau, vous avez la possibilité de copier les joueurs au tour suivant. Pour ce faire, il y a par principe deux différentes possibilités :

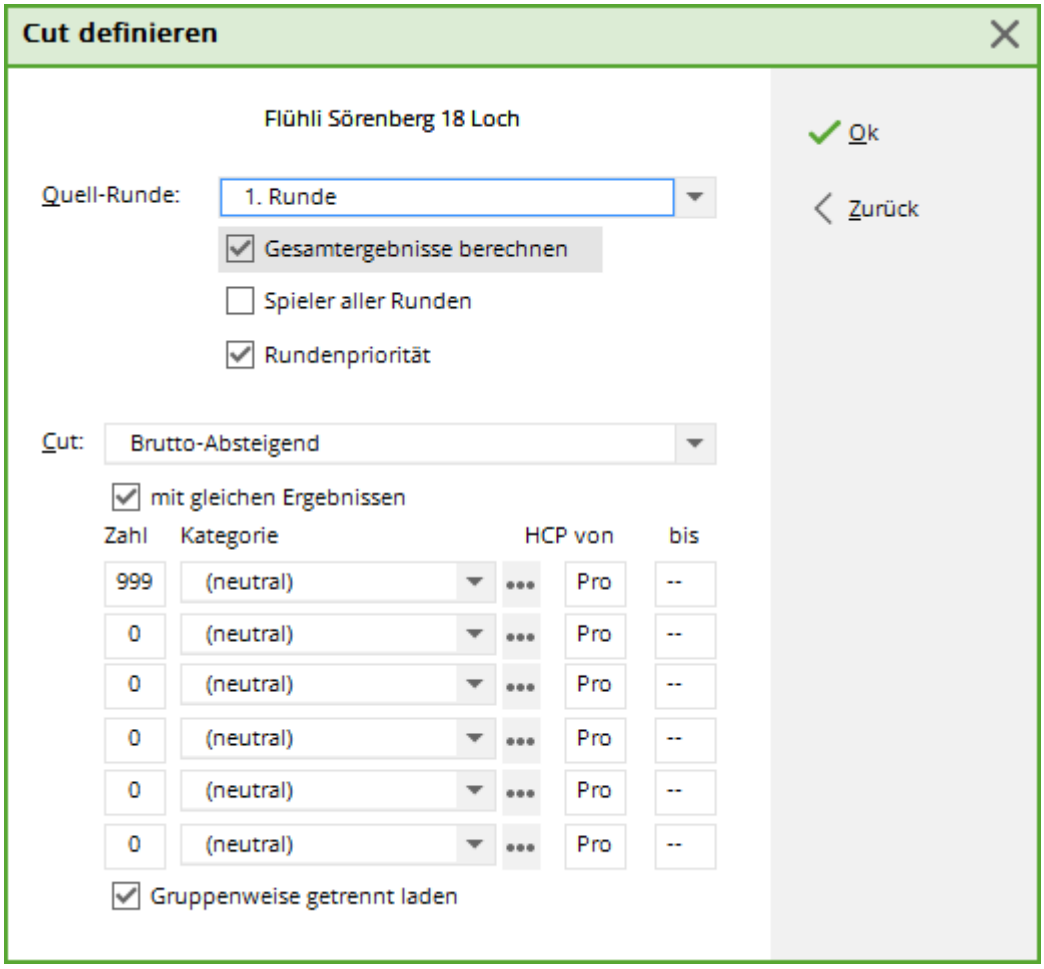
- Copier selon les résultats du tour précédent. Lors de cette possibilité un Cut est également possible (***Cutten***).
- Copier avec sélection de Flight (***Charger***).

Trier selon résultats du tour précédent - Cutten

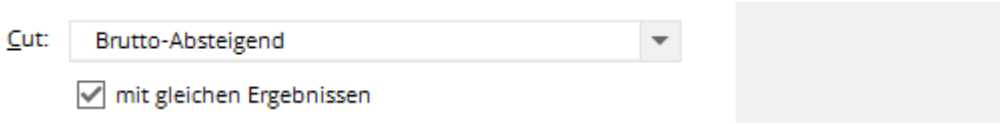
Si vous souhaitez de trier le tour suivant en fonction des résultats du tour précédent, la marche à suivre est la suivante : Choisissez dans la liste de départs vide **//Bearbeiten/charger Cut du tour précédent //** (F3) :



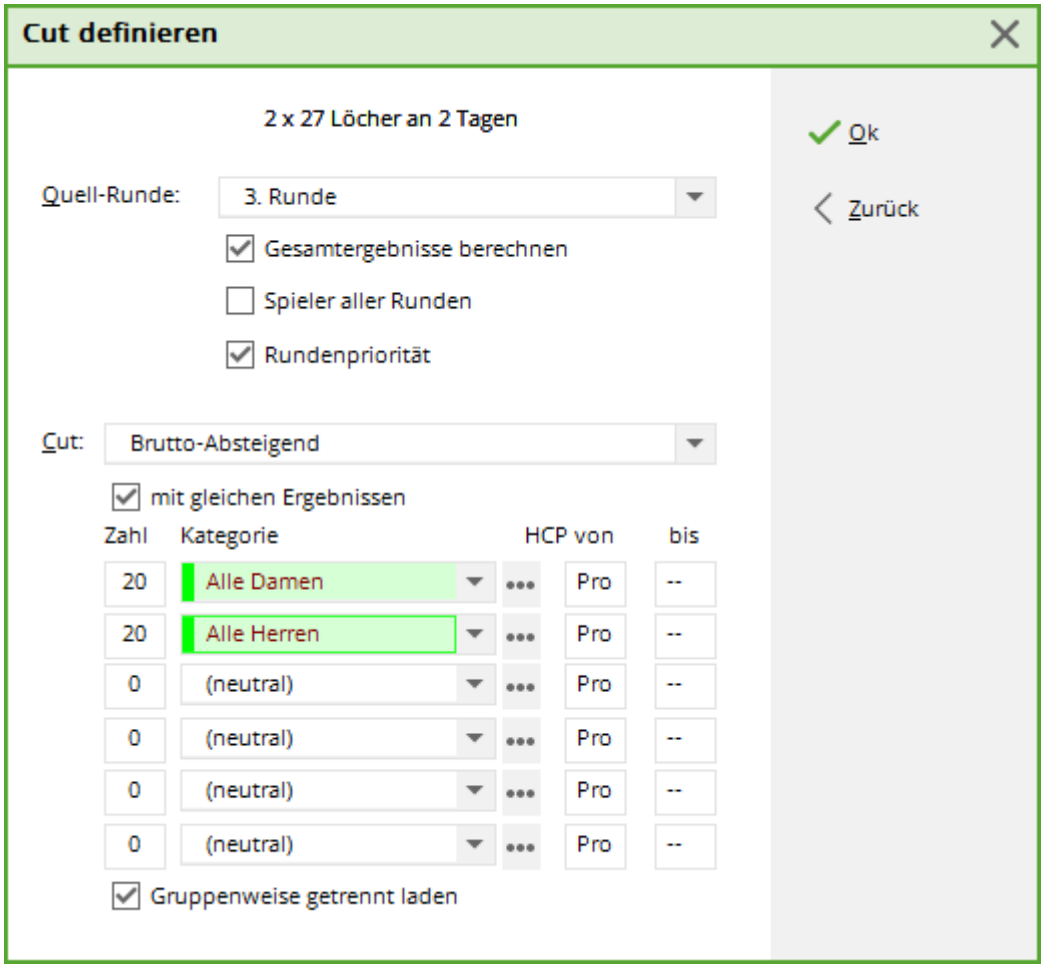
Choisissez ensuite le tournoi, duquel les joueurs doivent être repris. En général c'est le même tournoi que vous travaillez actuellement, de ce fait vous pouvez juste confirmer avec ***Weiter***



Maintenant vous devez établir le suivi exact du Cut : choisir en premier sous ***Tour de source***, de quel tour du tournoi de source les joueurs doivent être copiés. Considérez lors de la copie pour le troisième tour par exemple, qu'en général il faut cutter selon les résultats globales du premier et du deuxième tour. De ce fait il faut activer l'option ***Gesamtergebnisse berechnen***.

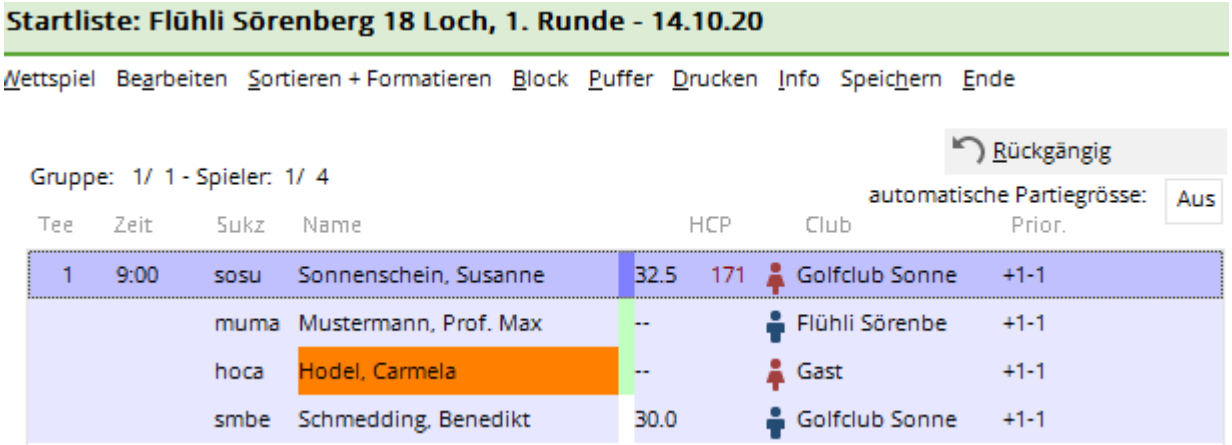


Lors de ***Cut*** vous choisissez en premier l'ordre du Cut: „descendant“ signifie dès lors que les joueurs avec les résultats les moins bon débutent en premier et que les meilleurs sont marqués à la fin. „descendant-brut“ est de ce fait le choix le plus courant. Normalement vous pouvez aussi laisser activé l'option ***avec mêmes résultats***. Ce qui signifie que lors d'un Cut de par exemple 20 joueurs, aussi les joueurs avec le score identique que le 20ième joueur seront intégrés.



Sous ***Chiffre*** et ***Catégorie*** vous pouvez reprendre la quantité de joueurs par catégorie souhaitée. Dans l'exemple ci-dessus il a été défini que seulement les meilleures 20 dames et les meilleurs 20 hommes seront repris. ***Charger séparément par groupe*** fait en sorte que les joueurs seront chargés selon ces deux groupes, dans cette exemple cela signifie que d'abord les hommes, ensuite les dames. Si cette option n'est pas activée, les joueurs seront triés strictement selon les résultats, sans tenir compte du groupe de Cut.

Si vous souhaiter reprendre toutes les personnes, sans Cut, de même sans restriction, vous laissez la définition de Cut dans sa configuration de base : ***Chiffre*** „999“ et ***Catégorie*** vide. Confirmez le tout avec ***OK,*** et les joueurs seront chargés. Tous les joueurs formeront d'abord un très grand Flight unique. Tout à droite de la liste vous voyez le résultat du tour précédent selon lequel le trie a été fait :

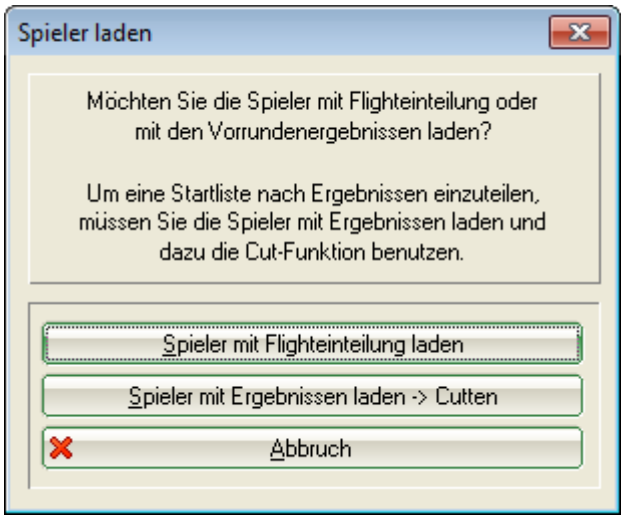


Maintenant vous pouvez comme d'habitude travailler les positions de Flight de votre liste de départ

avec ***Trier + formater***. Nous vous recommandons avant tout de choisir „laisser suite“ sous ***Suite*** et de désactiver l'option ***Trier Flightintern***.

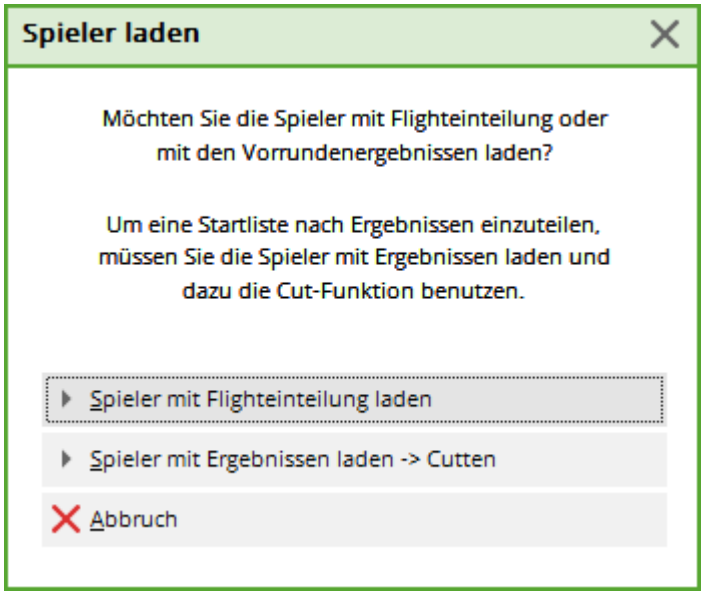
Charger les joueurs avec sélection de Flight

Cette possibilité est recommandée si vous souhaitez les départs du deuxième tour identiques ou semblables au premier. D'abord vous copier la liste de départs dans le deuxième tour en cliquant sur ***Modifier/Charger liste de départs d'un autre tournoi/autre tour*** (ou avec les touches ***Shift + F3***):

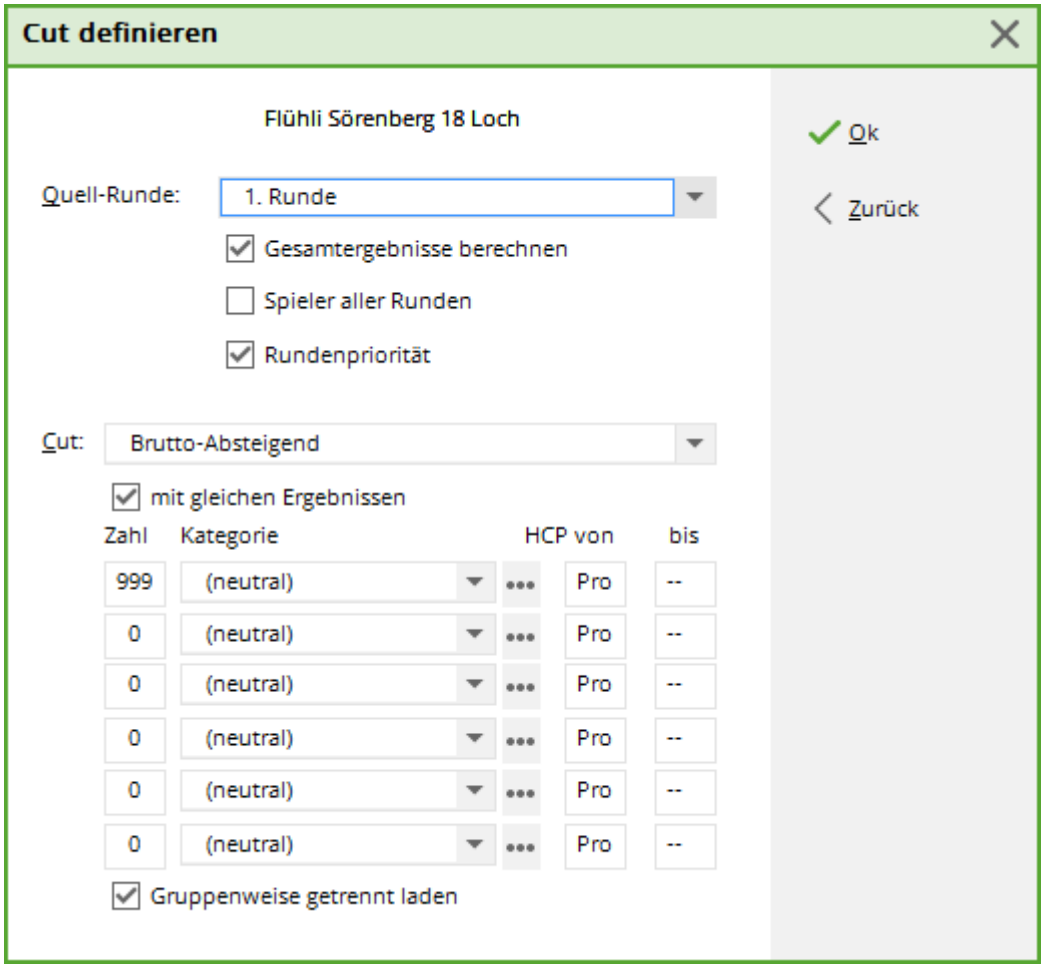


Dans cette fenêtre vous cliquez sur ***Charger joueur avec sélection de Flight***, si vous souhaitez la même sélection de Flight que le tour précédent.

Si vous utilisez le deuxième bouton ***Charger joueurs selon résultats - Cutten***, vous avez la possibilité d'introduire un Cut (voir chapitre précédent „Trier selon résultats de tours précédents - Cutten) et les personnes seront chargées avec les résultats, cependant sans aucune sélection de Flight.



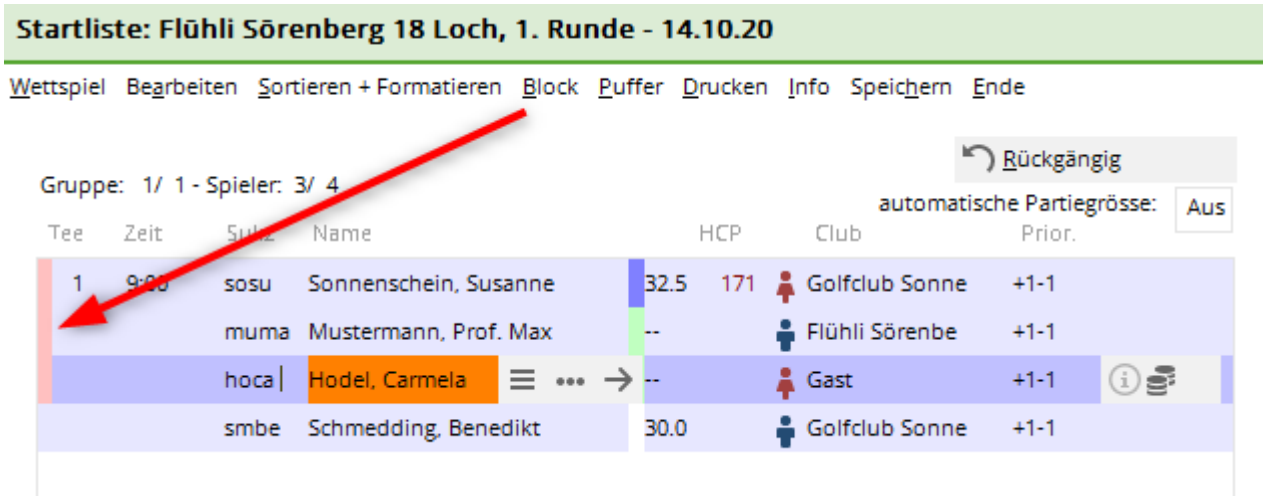
Choisissez le tournoi qui doit servir de source pour la liste de départs, confirmez avec ***Charger*** et choisissez ensuite le tour de source :



Ensuite vous voyez pour le deuxième tour la même liste de départs que pour le premier tour. Cette liste de départs peut être modifiée à souhaits. si vous souhaitez par exemple un nouvel horaire de départ, allez sur le premier Flight et confirmez ***Pause***. Maintenant vous pouvez saisir un nouvel horaire de départ. Souvent les départs du deuxième tour se font à l'envers du premier tour. Pour ce faire, cliquez sur ***Trier + formater*** et ensuite à droite de la fenêtre sur ***Retourner***.

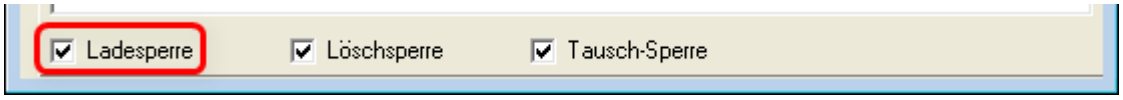
Travailler avec blocs

Si vous souhaitez modifier seulement une partie de la liste de départs, vous avez la possibilité de marquer un bloc. Toutes les fonctions de formatage s'appliquent maintenant uniquement sur le bloc marqué. Par exemple, il sera éventuellement utile de trier seulement une partie précise de la liste de départs, le reste de la liste reste comme elle est. Vous pouvez insérer un bloc en cliquant sur ***Bloc/Début du marquage de bloc*** (F9). Pour ce faire, vous allez avec le scroll à la position souhaitée qui sera le début du bloc. Ensuite vous marquez le joueur qui constituera la dernière ligne du bloc. Cliquez ensuite sur ***Bloc/Fin du marquage de bloc*** (F9), afin de terminer le bloc. Le bloc sera visible sur l'écran par une double-ligne tout à gauche :

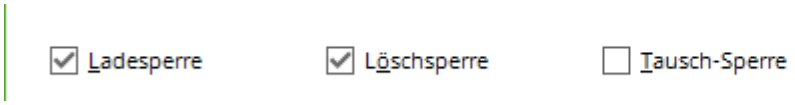


Afin d'enlever le marquage, choisissez ***Bloc/marquage de bloc*** enlever - ou avec les touches ***Shift + F9***.

Barrage de chargement

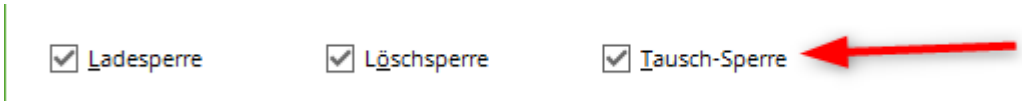


Le barrage de chargement, qui s'active en marquant ***Ladesperre***, est très utile lors de modifications (échanger des personnes). Si par exemple „Winfried Müller“, qui est déjà saisi, participe à un tournoi, mais doit être déplacé dans un autre Flight, il est possible, que par mégarde vous écrivez le code de recherche de „Willi Müller“ à la place souhaitée, même que sa participation n'est pas prévue. Il apparaitra donc par erreur sur la liste, alors que la personne avec qui „Winfried Müller“ devait être échangé sera effacé de la liste de départs. Si le barrage de chargement est activé, il vient la fenêtre d'avertissement, dans laquelle on peut choisir, si effectivement un nouveau joueur doit être chargé dans la liste ou s'il s'agissait simplement d'une erreur de saisi.



Cette fonction est très important, car une fois que l'erreur est fait, il est très difficile de remonter à la source et de corriger.

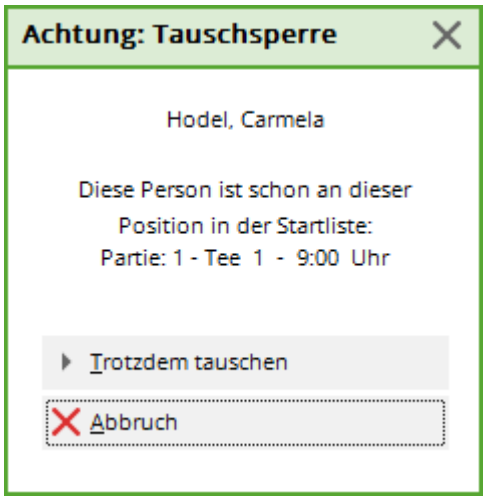
Barrage d'échange



En marquant l'option ***Tausch-Sperre***, PC CADDIE active le barrage d'échange, qui s'avère important lors d'introductions de participant à un tournoi. Avec l'exemple suivant nous expliquons cette fonction : Admettons qu'un certain Willi Müller a un code de recherche „müwi“ et qu'un certain Winfried Müller l'abréviation „müw1“. Le premier aura été saisi dans la liste de départs lors de la création, et quelque Flights plus tard c'est le tour de Winfried Müller. Maintenant il peut arriver à l'utilisateur du

programme l'erreur d'introduire l'abréviation „müwi“ par mégarde, car en ce moment il ne pense pas que cette abréviation est déjà occupée par Willi Müller. Ce qui aura pour conséquence que Willi soit déplacé de son Flight d'origine dans celui-ci et que Winfried ne figure même pas sur la liste.

Avec le barrage d'échange activé, cette source d'erreur peut être évitée. Dans ce cas il apparait la fenêtre d'avertissement qui demande s'il s'agit d'une erreur de saisie ou si effectivement il faut procéder à un échange :



Disposition des touches du clavier

Avec les touches directionnelles, le cursor est déplacé dans et entre les champs à remplir. Si l'on sort d'une liste avec ***Tab, flèche en bas, Enter*** ou ***PgDn***, cela ajoute un nouveau champ. Si l'on presse ***PgDn***, cela débute un nouveau Flight.

Toutes les fonctions peuvent être utilisée avec la souris, mais souvent vous êtes plus rapide en vous souvenant des touches les plus importantes. Dans l'éditeur les touches suivantes sont programmées :

Enter ou Tab	Aller au champ suivant.
Ctrl + Enter	Insérer nouvelle ligne sous la ligne actuelle.
PgUp	Aller au début du Flight précédent.
PgDn	Aller au début du Flight suivant. S'il n'y pas de Flight suivant, un nouveau sera créé.
Ctrl + PgDn	Créer nouveau début de Flight sous la ligne actuelle. Les inscriptions suivantes jusqu'au début du prochain Flight seront introduits au Flight actuel. Tous les Flights suivants seront par conséquent déplacés à la suite.
Pos1	Aller au début du champ respectif
End	Aller à la fin du champ respectif
Ctrl + Pos1	Aller au début de la liste de joueurs participants.
Ctrl + End	Aller à la fin de la liste de joueurs participants.
Ctrl + Del	Effacer le joueur choisi de la liste.
F2	Appel d'une liste de choix de personnes, de laquelle on peut choisir les joueurs.
F3	Cutten
Flèche en haut + F3	Copier d'un autre tournoi.

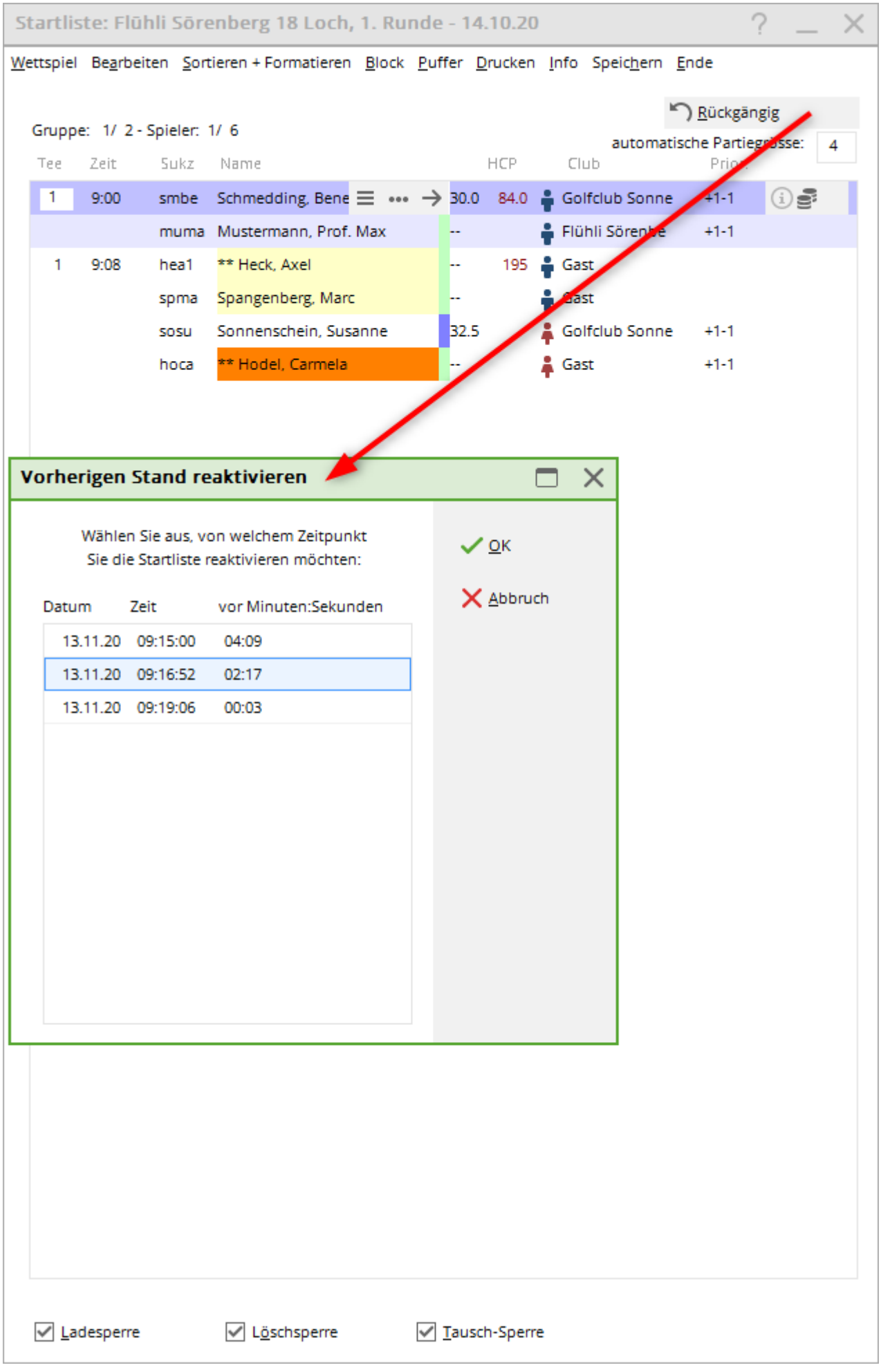
F4	Trier + Formater
Flèche en haut + F4	Inverser la suite : En appuyant sur ces touches, vous inversez la suite des joueurs dan le Flight actuel. La structure globale reste intact.
F5	Trier Flightintern : Trie à l'intérieur d'un Flight selon Handicap et les dames à la fin (se fait automatiquement en appuyant ***F4*** .).
Flèche en haut + F5	Effacer l'ordre du Flight : Avec cette combinaison de touches on peut effacer la structure du Flight de la liste de départs. Les joueurs et leur ordre par contre restent dans la liste des joueurs.
F6	Insérer des pauses / Changer l'aire de départ : Cette touche correspond au bouton Pause.
Flèche en haut + F6	Modifier la taille du Flight : Cette combinaison de touches correspond au bouton Taille de partie et permet de modifier la taille du Flight, dans lequel se trouve le curseur, selon vos souhaits. L'ordre des joueurs dans la liste reste intacte, simplement la structure du Flight est déplacée.
F7	Modifier des données personnelles : Correspond au bouton modifier personne : Appel de l'éditeur de données personnels, dans lequel les toutes les coordonnées de la personne peuvent être changées. Cette éditeur est une version simplifiée de la fonction ***Personne/…saisir nouveau, modifier, effacer.*** Il est important que chaque changement des données personnelles soient valables dans tous le programme, peu importe où vous les modifiez. C'est pour cela que vous pouvez corriger immédiatement par exemple des fautes de frappe dans un nom ici. De même, les nouvelles personnes que vous enregistrez, viennent dans la banque de données centrale.
Flèche en haut + F7	Chercher dans la liste de joueurs : cette combinaison de touches correspond au bouton Chercher : On peut chercher un joueur précis, un Flight, un horaire de départ. Il apparait une fenêtre avec des champs de données pour les codes de personnes, l'horaire de départ avec trou ainsi que le numéro de Flight. Ensuite se fera la recherche en fonction des données modifiées dans cette fenêtre.
F8	Avec cette fonction vous pouvez déclencher différentes fonctions d'impression : → Imprimer d'une liste de départs provisoire („Liste rapide“) en aperçu → Pour de grands tournoi on peut établir une „liste opérateur radio“. Sur celle-ci se trouvent, d'après l'ordre de départs, tous les joueurs avec nom et code de recherche ainsi qu'un tableau avec des champs à remplir pour chaque résultat de trou à chaque personne. → Pendant le tournoi, des opérateurs radio sont stationnés par exemple à une distance de trois bandes, et ils notent les résultats des joueurs des trois derniers trous et les transmettent à la direction du tournoi. → Le central des résultats possède également une liste identique et rempli les résultats. Nous déconseillons l'introduction directe de résultats imprimés sans avoir noté au préalable, car des erreurs se produisent facilement. →De plus, vous pouvez depuis ici accéder directement dans la „bonne“ fonction d'impression de liste de départs et ramifier avec la fonction des cartes de scores. Attention, avant d'imprimer les listes de départs et les cartes de scores, les données doivent être sauvegardées.
F9	Marquer un bloc
Shift + F9	Marquage du bloc

Sauvegarde intermédiaire

Pendant la saisie des joueurs, n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement vos enregistrements dans la liste en appuyant sur ***Sauvegarde***.

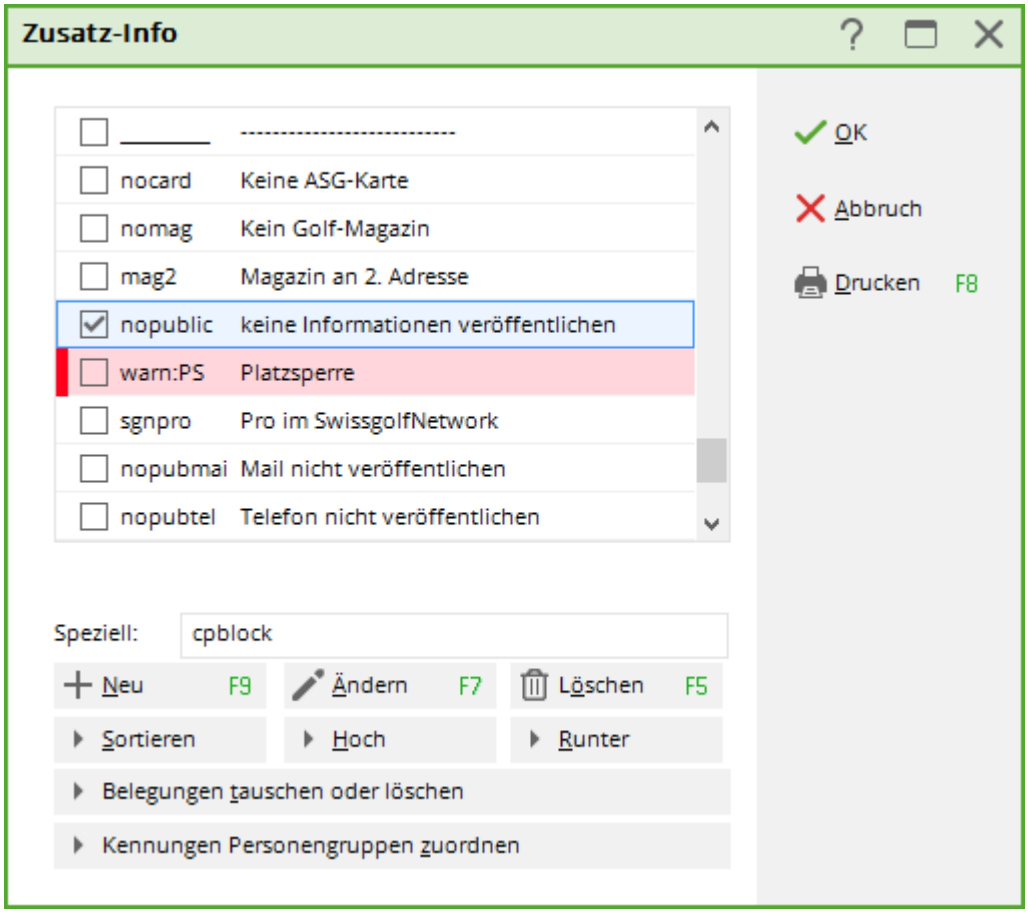
Réactiver liste de départs

Via le bouton ***Retour*** vous avez la possibilité de réactiver des enregistrements antérieurs:

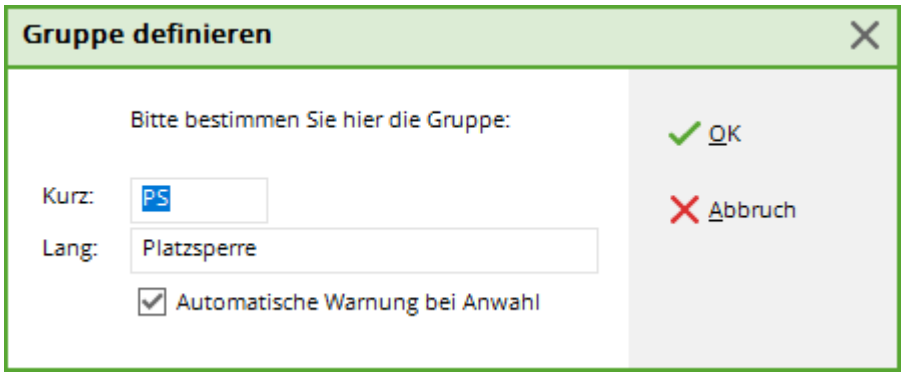

Startliste: Flühli Sörenberg 18 Loch, 1. Runde - 14.10.20
Wettspiel Bearbeiten Sortieren + Formatieren Block Puffer Drucken Info Speichern Ende
Rückgängig
Gruppe: 1/ 2 - Spieler: 1/ 6
automatische Partiegrösse: 4
Tee Zeit Sukz Name HCP Club Prio
1 9:00 smbe Schmedding, Bene 30.0 84.0 Golfclub Sonne +1-1
muma Mustermann, Prof. Max -- Flühli Sörenbe +1-1
1 9:08 hea1 ** Heck, Axel -- 195 Gast
spma Spangenberg, Marc -- Gast
sosu Sonnenschein, Susanne 32.5 Golfclub Sonne +1-1
hoca ** Hodel, Carmela -- Gast +1-1
Vorherigen Stand reaktivieren
Wählen Sie aus, von welchem Zeitpunkt
Sie die Startliste reaktivieren möchten:
Datum Zeit vor Minuten:Sekunden
13.11.20 09:15:00 04:09
13.11.20 09:16:52 02:17
13.11.20 09:19:06 00:03
OK
Abbruch
Ladesperre
Löschsperre
Tausch-Sperre

Bloquer un joueur pour la liste de départs

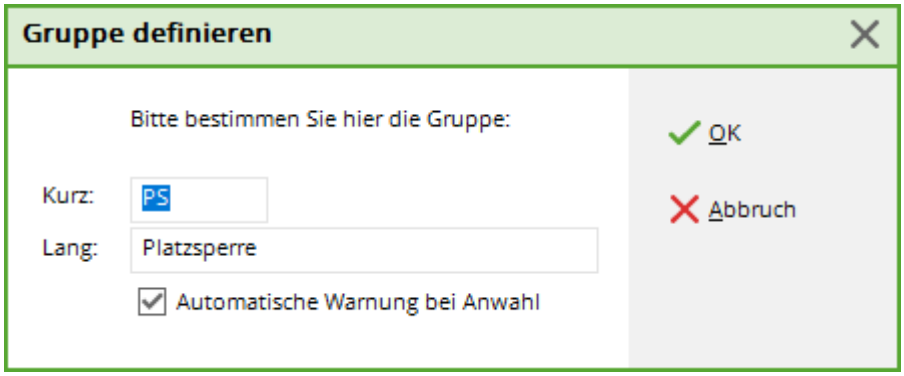
Sous l'onglet ***Info supplémentaire*** dans le masque de la personne, vous avez la possibilité de bloquer un joueur pour des tournois. Choisissez le bouton derrière le champ de saisi:



Maintenant vous cliquez sur ***Nouveau*** (F9) afin de créer une nouvelle information. Ici un exemple pour un joueur à qui il faudra refuser l'inscription pour un tournoi via Intranet:



Confirmez vos inscriptions avec ***OK.*** Maintenant vous déposez cette information supplémentaire aux joueurs correspondants. De ce fait, ce joueurs ne peut plus s'inscrire pour un tournoi via Intranet. Lorsque c'est vous qui inscrivez les joueurs pour le tournoi, nous vous conseillons de mentionner les informations supplémentaires pour la liste interne de blocage comme suit:



Dès lors, quand vous choisissez une personne avec cette information enregistrée, il apparait une fenêtre avec ces informations. Et vos collaborateurs savent ainsi que ce joueur n'est pas à prendre dans la liste de départs.