

STAGE D'ARBITRAGE

Jeudi 3 novembre 2022 à Valentigney

I. Installation de l'ordinateur et de l'imprimante

- Savoir ouvrir le poste de travail / explorateur de fichier
- Savoir mettre son ordinateur en silencieux
- Savoir ouvrir une clé USB pour vérifier son contenu

II. Installation de Duplitol 7 ODS8

- Savoir faire les mises à jour
- Savoir Installer et désinstaller le logiciel

III. Les fonctions de Duplitol

Les différents onglets de Duplitol (Arbitrage) *les plus utilisés par un arbitre*

Fichier

Ouvrir une ancienne partie
Supprimer une ancienne partie

A utiliser en fin de saison.

Permet de retrouver une partie déjà jouée. A utiliser lorsqu'on imprime son tableau sur un autre ordi.

Partie

Débuter une nouvelle partie
Exporter les résultats dans un fichier

Pour chaque nouvelle partie que vous voulez arbitrer.

Jeu

Modifier le TIRAGE d'un coup précédent
Modifier le choix du MOT d'un coup précédent

A utiliser en cas d'erreur de tirage ou de choix de mots. Vous avez la possibilité de garder les points déjà saisis, lisez bien les informations.

Tableur

Zoom plein écran
Positif->Négatif

Permutation de 2 tables
R.A.Z. du COUP n° 1
Imprimer la feuille d'arbitrage

Si vous ne voyez plus la grille sur votre écran cliquez sur Réduire/Zoom plein écran, tout redeviendra dans l'ordre.

Si vous voyez des = et des - à la place des scores, cliquez sur Positif->Négatif

Pour imprimer le tableau avant d'aller voir les joueurs.

Joueur

Inscription des joueurs
Importer les noms de joueurs
Abandon d'un joueur
Retour d'un joueur

Concernes les joueurs que l'on arbitre. Les informations sont données ci-après dans Importer les noms*

Options

Avertissement
Solo
Configurer le Chronomètre
Ordinateur silencieux (hors Chrono)
Environnement

Solo : à décocher en cliquant sur Recherche de solo pour toute compétition où il y a plus de 2 arbitres, ou pour les compétitions par centre.
Ordinateur silencieux doit être coché.
Environnement : activer ou non le tirage automatique.

Partie – Débuter une nouvelle partie

Faire sa **sélection** parmi les modules proposés puis cliquer sur **OUI**.

Donner un **nom de fichier** à la partie (ex : date) et vérifier que le type choisi est le bon (sinon, recommencer) et cliquer sur **Enregistrer**.

Importer les noms : 2 méthodes

<p>Si vous les inscrivez manuellement, choisir NON, saisie assistée, Valide et ferme.</p> <p>Dans Arbitre : inscrire votre NOM et à gauche, le numéro de la première table que vous arbitrez puis cliquer sur OK.</p> <p>Placer votre curseur dans un rectangle de la colonne Nom et prénom et inscrire le nom des joueurs. Si vous vous trompez, cliquer sur Libérer, cela permet d'effacer un joueur inscrit.</p> <p>Puis cliquer sur Fermer cette fenêtre.</p>	<p>Si les joueurs viennent d'une clé, choisir OUI, sélectionner la clé, en utilisant le dérouleur « Regarder dans ».</p> <p>Sélectionner le fichier .txt qui correspond à la compétition et cliquer sur Ouvrir.</p> <p>Entrer le numéro de votre première table et de votre dernière table, cocher les tables fixes si vous en arbitrez, puis cliquer sur Importer les noms.</p> <p>Après vérification des noms des joueurs, faites les changements de noms nécessaires, en utilisant la fonction Libérer.</p>
---	--

! Pour supprimer un joueur absent, il vaut mieux utiliser la fonction **Abandon** d'un joueur qui se trouve dans l'onglet Joueur, car s'il revient vous n'aurez plus qu'à cliquer sur Retour d'un joueur, dans le même onglet. **Cette manipulation est à faire avant le premier tirage**.

IV. Le règlement

- Le bulletin d'AV
- Le vadémécum franc-comtois

Vérification des bulletins de jeu : **Vérifiez (F2)**, **annotez en rouge**, dans la partie grisée en bas, **complétez le billet AV** (si nécessaire) puis **saisissez le score** de chaque bulletin de jeu avec **a** (avertissement) ou **P** (pénalités -5). Si vous vous êtes trompés, vous cliquez à nouveau sur **a** ou **P** pour qu'ils disparaissent. Sur le tableur, ne pas confondre **P** (Pénalité -5) et **p** (qui s'écrira automatiquement quand vous taperez **a** et que le joueur aura plus de 3 avertissements).

Bien regarder :

- L'existence des mots (mot joué et mots formés).
- Le score.
- La référence (lettres de raccord ou alphanumérique).
- Les lettres en jeu utilisées y compris les jokers.
- L'encerclement du joker.

Cherche F2, pour trouver un mot lorsque l'on ne voit pas rapidement sur l'écran à quelle solution cela correspond. Si **le mot apparaît en rouge**, c'est **ZERO** pour MNA (mot joué ou mots formés), EL, IMP... (chercher la raison).

Très utile dans le cas des prolongements de mots déjà sur la grille.

En cas d'avertissement, de pénalité ou de zéro, ne rien inscrire, ni barrer dans la partie réservée au joueur.

Inscrivez le score correct en bas à droite et indiquez le motif du zéro, de la pénalité ou de l'avertissement (pas besoin de noter le n° car le DA ne les comptabilise pas) dans la zone grisée réservée à la correction, en utilisant le codage (cf doc).

Remplissez le billet de correction d'arbitrage. **N'hésitez pas à cocher « Vérifiez votre grille » ou déplacez vous en cas de doute.**

V. Exercices (bulletins à corriger)

VI. Imprimer un tableur

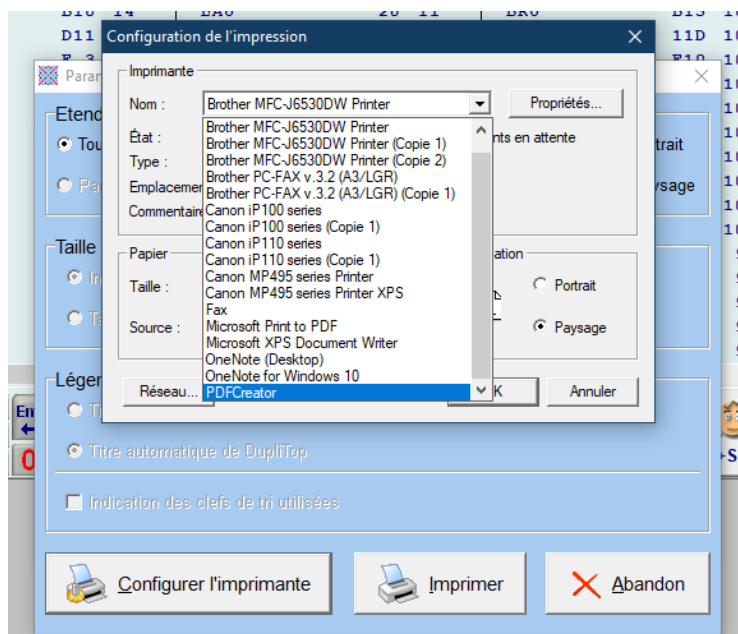
- **Imprimez le tableur** (c'est obligatoire), dans l'onglet Tableur.

Si vous n'avez pas d'imprimante, cliquer sur :

- Tableur
- Imprimer la feuille d'arbitrage
- Imprimer
- Configurer l'imprimante
- Dans Nom, avec le menu déroulant, sélectionner PDFCreator.
- Cliquer sur OK
- Cliquer sur Imprimer.
- Nom de fichier : votre prénom + P1
- Répertoire : choisir votre clé
- Cliquer sur Sauvegarder
- Mettre votre clé sur un ordi qui a une imprimante, ouvrir le fichier ci-dessus et imprimer le.

Ecrivez les points proposés par les joueurs en cas de désaccord, entourez le score s'il est identique au votre.

- Déplacez-vous avec votre tableur et passez en revue les joueurs que vous arbitrez : **libérez** tout d'abord ceux avec qui vous êtes d'accord et **retenez** les autres pour vérification.



VII. Vérifier les scores avec les joueurs

- N'indiquez **JAMAIS** au joueur le total que vous obtenez, ni l'écart, ni qui a le plus.
- **Vérifier les points** obtenus au coup par coup en demandant au joueur de vous dicter ses points ; consultez également vous-même sa feuille de route, si besoin.
- **Encercler** sur votre tableur les **corrections et/ou les vérifications** à effectuer.
- En cas de désaccord sur un score ou une sanction, **consulter le(s) bulletin(s)** du joueur auprès du double arbitrage.
Si un joueur n'est pas à sa place, il n'est généralement pas loin : demandez à ses voisins de jeu, il a peut-être laissé sa feuille de route.
S'il est parti, c'est le score **minimum** qui sera retenu.

Pour 1 point ou pour 50, la vérification des scores doit être faite avec la même attention !

- Après vérification des cumuls des joueurs, vérifiez au DA, tous les scores entourés ou modifiés, revenez à votre poste d'arbitrage, apportez les éventuelles corrections au tableur. **Ne pas le réimprimer.**
- Exportez les résultats sur la clé USB, vérifiez que les scores sont sur la clé (ainsi que les scores modifiés).
- Apportez la feuille d'arbitrage au double-arbitre (qui pointera ses corrections) : attendez d'avoir son accord. Si des modifications ont été oubliées, il faudra refaire les modifs sur le tableur et réexporter les résultats.
- Ne débranchez pas votre ordinateur et ne quittez pas la salle sans l'accord du DA.

Les arbitres représentent une grande part de l'image et du souvenir que garderont les joueurs d'un tournoi. Donnez une bonne image de vous, de votre club, de votre comité...