The Tournament Director

Version 3.7.2

Copyright © 2004 – 2020 Corey Cooper  
[http://www.thetournamentdirector.net](http://www.thetournamentdirector.net/)

Guide Utilisateur

[NdT : N’étant pas le créateur du logiciel, ni du Guide Utilisateur le traducteur ne fais que traduire et ne réécris pas celui-ci.

Le traducteur a pu prendre qu’elle que liberté, minime, pour être au plus proche de la version du logiciel traduite en français, celles-ci sont généralement indiqué par la présence d’une NdT (Note du traducteur) en bas de paragraphe.

Certaines des informations présentes dans ce guide ne sont plus disponible dans la version 3.7.2 de the Tournament Director.

[↑](#TableDesMatières)

1. Table des matières

[1 Table des matières 1](#_Toc64494275)

[2 Présentation 2](#_Toc64494277)

[3 Configuration minimum 2](#_Toc64494279)

[4 Quoi de neuf 2](#_Toc64494281)

[5 Prise en main 2](#_Toc64494283)

[6 Utilisation de the Tournament Director 2](#_Toc64494285)

[6.1 Quelques conseils rapides 2](#_Toc64494286)

[7 Fenêtre des paramètres 3](#_Toc64494288)

[8 Onglet Jeu 3](#_Toc64494290)

[8.1 Informations sur le tournoi 4](#_Toc64494291)

[8.2 Finance Générale 4](#_Toc64494292)

[8.3 Caves 5](#_Toc64494293)

[8.4 Recaves 5](#_Toc64494294)

[8.5 Add-ons 6](#_Toc64494295)

[8.6 Profils 6](#_Toc64494296)

[8.7 Auto-enregistrement 7](#_Toc64494297)

[8.8 Commencer votre tournoi 7](#_Toc64494298)

[8.9 Chargement et sauvegarde de vos tournois 8](#_Toc64494299)

[8.10 Chargement des tournois antérieur à la version 2.0 8](#_Toc64494300)

[8.11 Créer un nouveau tournoi 8](#_Toc64494301)

[8.12 Historique du tournoi 8](#_Toc64494302)

[8.13 Exporter votre tournoi 9](#_Toc64494303)

[8.14 Quitter the Tournament Director 9](#_Toc64494304)

[8.15 Enregistrer the Tournament Director 9](#_Toc64494305)

[8.16 À propos de the Tournament Director 9](#_Toc64494306)

[9 Onglet Tours 9](#_Toc64494308)

[9.1 Panneau Statuts 9](#_Toc64494309)

[9.2 Propriétés du niveau 10](#_Toc64494310)

[9.3 Ajout de nouveaux niveaux 10](#_Toc64494311)

[9.4 Modifier un niveau 10](#_Toc64494312)

[9.5 Changer l’affichage de l’onglet Tours 10](#_Toc64494313)

[9.6 Supprimer un niveau 11](#_Toc64494314)

[9.7 Suggérer une structure 11](#_Toc64494315)

[9.8 Réglage du niveau actuel 11](#_Toc64494316)

[9.9 Chargement et enregistrement de modèles 11](#_Toc64494317)

[9.10 Créer une nouvelle structure 11](#_Toc64494318)

[9.11 Exporter la structure 11](#_Toc64494319)

[9.12 Préférences 12](#_Toc64494320)

[10 Onglet Joueurs 12](#_Toc64494322)

[10.1 Mode Suivi des joueurs 12](#_Toc64494323)

[10.2 Mode Simple 14](#_Toc64494324)

[10.3 Panneau statuts 14](#_Toc64494325)

[10.4 Ajouter des joueurs 14](#_Toc64494326)

[10.5 Importer des joueurs 14](#_Toc64494327)

[10.6 Retirer de joueurs 15](#_Toc64494328)

[10.7 Cavé des joueurs 15](#_Toc64494329)

[10.8 Annulation des caves des joueurs 15](#_Toc64494330)

[10.9 Édition d’un joueur 15](#_Toc64494331)

[10.10 Opérations sur la base de données 16](#_Toc64494332)

[10.10.1 Ajouter à la base de données les joueurs de votre tournoi actuel 16](#_Toc64494333)

[10.10.2 Fusionner les joueurs de votre tournoi actuel avec les joueurs de la base de données 17](#_Toc64494334)

[10.10.3 Ajouter à une ligue des joueurs de votre tournoi actuel 17](#_Toc64494335)

[10.10.4 Retirer d’une ligue des joueurs de votre tournoi actuel 17](#_Toc64494336)

[10.11 Sélection d’un joueur au hasard 17](#_Toc64494337)

[10.12 Ajout de joueurs à votre base de données 17](#_Toc64494338)

[10.13 Modification de l’association d’un joueur avec un joueur de la base de données 18](#_Toc64494339)

[10.14 Fusionner des joueurs 18](#_Toc64494340)

[10.15 Dissocier des joueurs 18](#_Toc64494341)

[10.16 Ajuster le classement des joueurs 18](#_Toc64494342)

[10.16.1 Annuler et refaire les éliminations 19](#_Toc64494343)

[10.16.2 Ajuster le classement 19](#_Toc64494344)

[10.17 Modifier l’horloge 19](#_Toc64494345)

[10.18 Décompte des jetons 19](#_Toc64494346)

[10.19 Transactions 20](#_Toc64494347)

[10.20 Paramètres 20](#_Toc64494348)

[10.21 Préférences 20](#_Toc64494349)

[10.22 Importer et exporter des joueurs 21](#_Toc64494350)

[10.23 Création d'une feuille d’émargement 21](#_Toc64494351)

[11 Onglet Prix 21](#_Toc64494353)

[11.1 Panneau statuts 21](#_Toc64494354)

[11.2 Création de prix 21](#_Toc64494355)

[11.2.1 Montant 21](#_Toc64494356)

[11.2.2 Bénéficiaire 22](#_Toc64494357)

[11.2.3 Verrouillage 22](#_Toc64494358)

[11.2.4 Afficher 22](#_Toc64494359)

[11.2.5 Remplacement 22](#_Toc64494360)

[11.3 Arrondir les montants des prix 22](#_Toc64494361)

[11.4 Tri des prix 23](#_Toc64494362)

[11.5 Prix suggérés 23](#_Toc64494363)

[11.6 Prix automatiques 23](#_Toc64494364)

[11.7 Chargement et sauvegarde des modèles de prix 23](#_Toc64494365)

[11.8 Effacement de la liste de prix 23](#_Toc64494366)

[11.9 Utilisation d’un Pot estimé 24](#_Toc64494367)

[11.10 Édition des partages 24](#_Toc64494368)

[11.11 Exportation des prix 25](#_Toc64494369)

[12 Onglet Tables 25](#_Toc64494371)

[12.1 Panneau Statuts 25](#_Toc64494372)

[12.2 Créer des tables 26](#_Toc64494373)

[12.3 Modification des tables 26](#_Toc64494374)

[12.4 Supprimer des tables 26](#_Toc64494375)

[12.5 Gestion automatique des sièges 26](#_Toc64494376)

[12.6 Gestion manuelle des sièges 27](#_Toc64494377)

[12.7 Tri des tables 27](#_Toc64494378)

[12.8 Placement des boutons Dealer 28](#_Toc64494379)

[12.9 Verrouiller les joueurs 28](#_Toc64494380)

[12.10 Rendre les sièges indisponibles 28](#_Toc64494381)

[12.11 Contrôle de la réduction des tables 29](#_Toc64494382)

[12.12 Compression des sièges 29](#_Toc64494383)

[12.13 Afficher le dernier équilibrage 29](#_Toc64494384)

[12.14 Randomisation des sièges 30](#_Toc64494385)

[12.15 Permutation de tables 30](#_Toc64494386)

[12.16 Annulation d’une table 30](#_Toc64494387)

[12.17 Effacement des tables 30](#_Toc64494388)

[12.18 Annulation/Rétablissement d’action 30](#_Toc64494389)

[12.19 Chargement et enregistrement des modèles de tables 30](#_Toc64494390)

[12.20 Exporter les tables 31](#_Toc64494391)

[12.20.1 Format Diagramme 31](#_Toc64494392)

[12.20.2 Format liste de joueurs 31](#_Toc64494393)

[13 Onglet Présentation 31](#_Toc64494395)

[13.1 Écrans intégrés 31](#_Toc64494396)

[13.2 Concept de présentation 31](#_Toc64494397)

[13.3 Utilisation des jeux d’écrans 32](#_Toc64494398)

[13.4 Utilisation des écrans 33](#_Toc64494399)

[13.4.1 Écrans Standard 33](#_Toc64494400)

[13.4.2 Écrans HTML 33](#_Toc64494401)

[13.4.3 Propriétés des lignes et colonnes 33](#_Toc64494402)

[13.5 Création et modification de cellules 33](#_Toc64494403)

[13.5.1 Propriétés des cellules 34](#_Toc64494404)

[13.5.2 Propriétés du jeu de propriétés 34](#_Toc64494405)

[13.6 Utiliser les propriétés globales 35](#_Toc64494406)

[13.7 Utilisation des styles HTML 35](#_Toc64494407)

[13.8 Placement des images sur l’écran 35](#_Toc64494408)

[13.9 Insérer des balises 36](#_Toc64494409)

[13.10 Utilisation des bannières 37](#_Toc64494410)

[13.10.1 Propriétés de la bannière 37](#_Toc64494411)

[13.11 Propriétés d’écran 37](#_Toc64494412)

[13.11.1 Écrans personnalisés 37](#_Toc64494413)

[13.11.2 Écrans intégrés 38](#_Toc64494414)

[13.11.3 Icônes d'état 38](#_Toc64494415)

[13.11.4 Minuteur 39](#_Toc64494416)

[13.12 Remplacement des valeurs de balise 39](#_Toc64494417)

[13.13 Tester votre présentation 39](#_Toc64494418)

[13.14 Effacer la présentation 40](#_Toc64494419)

[13.15 Chargement et enregistrement des présentations 40](#_Toc64494420)

[13.16 Exportation de présentation 40](#_Toc64494421)

[13.17 Importation de présentation 40](#_Toc64494422)

[13.17.1 Importer des éléments d’une autre présentation 41](#_Toc64494423)

[13.17.2 Importer une présentation dans votre stockage de donnée 41](#_Toc64494424)

[13.18 Boite de dialogue Conditions 41](#_Toc64494425)

[13.19 Ajuster la taille de l'écran 42](#_Toc64494426)

[13.20 Taille et mise à l’échelle optimales 42](#_Toc64494427)

[13.21 Préférences 43](#_Toc64494428)

[14 Onglet Évènements 43](#_Toc64494430)

[14.1 Créer des sons 43](#_Toc64494431)

[14.2 Trier les sons 43](#_Toc64494432)

[14.3 Créer des évènements 43](#_Toc64494433)

[14.3.1 Description 44](#_Toc64494434)

[14.3.2 Déclencheur 44](#_Toc64494435)

[14.3.3 Raccourcis clavier 44](#_Toc64494436)

[14.3.4 Conditions 44](#_Toc64494437)

[14.3.5 Actions 44](#_Toc64494438)

[14.4 Importer des sons 46](#_Toc64494439)

[14.5 Modification des sons et des évènements 46](#_Toc64494440)

[14.6 Suppression des sons et des évènements 46](#_Toc64494441)

[14.7 Effacement des sons et des événements 46](#_Toc64494442)

[14.8 Arrêt des sons en cours de lecture 46](#_Toc64494443)

[14.9 Désactivation des évènements 46](#_Toc64494444)

[14.10 Priorité d'événement 46](#_Toc64494445)

[14.11 Jeux de propriétés de message 47](#_Toc64494446)

[14.12 File d’attente de messages 47](#_Toc64494447)

[14.13 Chargement et sauvegarde des modèles d'événements 48](#_Toc64494448)

[14.14 Restauration des événements par défaut 48](#_Toc64494449)

[14.15 Volume 48](#_Toc64494450)

[15 Onglet Jetons 48](#_Toc64494452)

[15.1 Création de jetons 48](#_Toc64494453)

[15.2 Création de jeu de jetons 49](#_Toc64494454)

[15.3 Modification des jetons et jeux de jetons 49](#_Toc64494455)

[15.4 Suppression de jeton et jeu de jetons 49](#_Toc64494456)

[15.5 Définition des valeurs des jetons et des quantités par joueur 49](#_Toc64494457)

[15.6 Détermination de la capacité du tournoi 49](#_Toc64494458)

[15.7 Trier les jetons 50](#_Toc64494459)

[15.8 Affichage des jetons sur l'écran du tournoi 50](#_Toc64494460)

[15.9 Effacer les jetons et jeux de jetons 50](#_Toc64494461)

[15.10 Chargement et sauvegarde des modèles de jetons 50](#_Toc64494462)

[16 Onglet Règles 50](#_Toc64494464)

[16.1 Modification des balises de règles 50](#_Toc64494465)

[16.2 Affichage des règles sur l'écran du tournoi 51](#_Toc64494466)

[16.3 Effacer les balises de règles 51](#_Toc64494467)

[16.4 Chargement et enregistrement des modèles de règles 51](#_Toc64494468)

[17 Onglet Résumé 51](#_Toc64494470)

[17.1 Les informations dans résumé 51](#_Toc64494471)

[17.1.1 Reçus 51](#_Toc64494472)

[17.1.2 Commissions 51](#_Toc64494473)

[17.1.3 Pot 51](#_Toc64494474)

[17.1.4 Prix 52](#_Toc64494475)

[17.1.5 Bounties 52](#_Toc64494476)

[17.1.6 Résumé 52](#_Toc64494477)

[17.1.7 Résumé des actions 52](#_Toc64494478)

[17.2 Exporter le résumé du tournoi 52](#_Toc64494479)

[18 Onglet Base de données 52](#_Toc64494481)

[19 Onglet Statistiques 53](#_Toc64494483)

[19.1 Score du tournoi et score global 53](#_Toc64494484)

[19.1.1 Méthode du logarithme 54](#_Toc64494485)

[19.1.2 Méthode des centiles 54](#_Toc64494486)

[19.2 19.2 Colonnes de l'onglet Statistiques 54](#_Toc64494487)

[20 Onglet Préférences 55](#_Toc64494489)

[20.1 Réinitialisation les préférences à leurs valeurs par défaut 55](#_Toc64494490)

[20.2 Économiseur d’écran 56](#_Toc64494491)

[20.3 Commissions 56](#_Toc64494492)

[20.4 Messages de statuts 56](#_Toc64494493)

[20.5 Format de noms 56](#_Toc64494494)

[20.6 Fichier de configuration 56](#_Toc64494495)

[20.6.1 Tournoi par défaut 56](#_Toc64494496)

[20.6.2 Fichiers de configuration des prix 56](#_Toc64494497)

[20.6.3 Modèles d’exportation 57](#_Toc64494498)

[20.7 Reçus 57](#_Toc64494499)

[20.8 Gestion de l'affichage 57](#_Toc64494500)

[20.9 Tableau de bord 57](#_Toc64494501)

[20.10 Impression automatique 57](#_Toc64494502)

[20.11 Mise à jour de statut 58](#_Toc64494503)

[20.12 Transitions d’écran 59](#_Toc64494504)

[21 Onglet Raccourcis clavier 59](#_Toc64494506)

[22 Onglet Aide 59](#_Toc64494508)

[23 Onglet Lien 60](#_Toc64494510)

[23.1 Modification des liens 60](#_Toc64494511)

[24 Onglet Contrôles 60](#_Toc64494513)

[25 Fenêtre de jeu 60](#_Toc64494515)

[25.1 Démarrer le tournoi 61](#_Toc64494516)

[25.2 Gestion de l'horloge 61](#_Toc64494517)

[25.3 Changer de tour 61](#_Toc64494518)

[25.4 Ajouter des joueurs dans le tournoi 61](#_Toc64494519)

[25.5 Cavé joueurs dans le tournoi 61](#_Toc64494520)

[25.6 Éliminer des joueurs 61](#_Toc64494521)

[25.7 Effectuer des recaves 62](#_Toc64494522)

[25.8 Effectuer des add-ons 62](#_Toc64494523)

[25.9 Équilibrer les tables 63](#_Toc64494524)

[25.10 Utiliser le minuteur manuel 63](#_Toc64494525)

[25.11 Verrouillage de l'écran 63](#_Toc64494526)

[25.12 Verrouillage du clavier 64](#_Toc64494527)

[25.13 Changement d'écran 64](#_Toc64494528)

[25.14 Partager 64](#_Toc64494529)

[26 Écran du Tournoi 64](#_Toc64494531)

[27 Écran Classement des joueurs 65](#_Toc64494533)

[28 Écran Plan de salle 65](#_Toc64494535)

[28.1 Configurer des images pour les tables 65](#_Toc64494536)

[28.2 Créer votre propre Plan de table 66](#_Toc64494537)

[29 Écran Mouvements de joueurs 68](#_Toc64494539)

[30 Écran Structure de blinds 68](#_Toc64494541)

[31 Configuration des niveaux de prix 68](#_Toc64494543)

[31.1 Définir le fichier de configuration 68](#_Toc64494544)

[31.2 Format du fichier de configuration 68](#_Toc64494545)

[31.2.1 prizeConfig 69](#_Toc64494546)

[31.2.2 prizeLevels 69](#_Toc64494547)

[31.2.3 prizeLevel 69](#_Toc64494548)

[31.2.4 prize 69](#_Toc64494549)

[31.2.5 levelSelection 69](#_Toc64494550)

[31.2.6 predefined 70](#_Toc64494551)

[31.2.7 formula 70](#_Toc64494552)

[31.3 Tester vos niveaux de prix 70](#_Toc64494553)

[32 Formules 70](#_Toc64494555)

[32.1 Restrictions 71](#_Toc64494556)

[32.2 Variables définies 71](#_Toc64494557)

[32.3 L’aide-mémoire 71](#_Toc64494558)

[32.4 Alias 72](#_Toc64494559)

[32.5 Points de jeu des exemples 72](#_Toc64494560)

[32.6 Exemples de score global : 72](#_Toc64494561)

[33 Choix des colonnes 73](#_Toc64494563)

[34 Importer des joueurs 73](#_Toc64494565)

[35 Exportation de données 74](#_Toc64494567)

[35.1 Item d’exportation en commun 75](#_Toc64494568)

[35.2 Exportation du tournois 75](#_Toc64494569)

[35.3 Exportation des tours 76](#_Toc64494570)

[35.4 Exportation des joueurs 76](#_Toc64494571)

[35.5 Exportation des prix 76](#_Toc64494572)

[35.6 Exportation de tables 76](#_Toc64494573)

[35.7 Exportation de résumé 76](#_Toc64494574)

[35.8 Exportation de la base de données joueurs 77](#_Toc64494575)

[35.9 Exportation des statistiques 77](#_Toc64494576)

[35.10 Clavier 77](#_Toc64494577)

[35.11 Reçu 77](#_Toc64494578)

[35.12 Mouvement du joueur 78](#_Toc64494579)

[36 Impression 78](#_Toc64494581)

[37 Couleurs HTML 78](#_Toc64494583)

[37.1 Listing des couleurs HTML 79](#_Toc64494584)

[38 Conseils 79](#_Toc64494586)

[38.1 Familiarisez-vous avec toutes les facettes de la gestion d'un tournoi en utilisant the Tournament Director avant votre premier tournoi ! 79](#_Toc64494587)

[38.2 L’auto enregistrement est une bonne chose 79](#_Toc64494588)

[38.3 Toujours noter les informations du tournoi. 79](#_Toc64494589)

[39 Personnalisation avancée 79](#_Toc64494591)

[39.1 Remplacement des dossiers spéciaux 79](#_Toc64494592)

[39.2 Remplacement du chemin d'accès aux fichiers de préférences et au fichier Data Store 80](#_Toc64494593)

[40 Foire Aux Questions 81](#_Toc64494595)

[41 Problèmes connus / Dépannage 81](#_Toc64494598)

[42 Remerciements 81](#_Toc64494600)

[↑](#TableDesMatières)

1. Présentation

Bienvenue dans le premier logiciel de gestion de tournois de poker, the Tournament Director. Avec the Tournament Director, vous pouvez vous asseoir et vous concentrer sur la participation à vos tournois au lieu de les organiser - le directeur de tournoi les gère pour vous.

Veuillez lire cette documentation avant de tenter d'organiser un tournoi de poker avec the Tournament Director. Bien que the Tournament Director vous facilite la tâche, il est impératif que vous soyez familiarisé avec le logiciel afin que votre tournoi se déroule parfaitement.

[↑](#TableDesMatières)

1. Configuration minimum

Windows 7 ou version ultérieure.

[↑](#TableDesMatières)

1. Quoi de neuf

Voir le fichier changes.txt installé avec le logiciel pour une liste des nouvelles fonctionnalités et bugs qui ont été corrigés dans cette version de the Tournament Director.

[↑](#TableDesMatières)

1. Prise en main

Un raccourci de the Tournament Director est créé dans le menu Démarrer de Windows lorsque le logiciel est installé. En option, une icône de bureau est également créée. Démarrez the Tournament Director en utilisant l'un de ces raccourcis.

Il y a tellement d'options de configuration disponibles que la mise en place d'un tournoi pour la première fois peut être une tâche ardue pour ceux qui découvrent le logiciel. Le moyen le plus simple de commencer à utiliser the Tournament Director est de créer un nouveau tournoi à l'aide de **l'assistant de démarrage rapide**. Dans la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres), qui s'ouvrira automatiquement lorsque vous démarrez the Tournament Director, vous trouverez le bouton **Démarrage rapide**, situé sur le côté gauche de l’[onglet Jeu](#OngletJeu) (qui devrait être l'onglet automatiquement sélectionné lorsque la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) s'ouvre).

**L'assistant de démarrage rapide** vous guidera dans la mise en place de votre premier tournoi. Cet assistant limitera le nombre d'options, vous permettant de commencer rapidement à utiliser l'application. N'oubliez pas qu'il existe de très nombreuses options, parmi lesquelles vous pouvez choisir, pour configurer votre tournoi et adapter the Tournament Director à vos besoins spécifiques. Une fois que vous avez créé votre premier tournoi, vous pouvez utiliser la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) pour régler plus finement votre tournoi, si vous le souhaitez.

[↑](#TableDesMatières)

1. Utilisation de the Tournament Director

The Tournament Director est divisé en deux fenêtres principales, la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) et la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres).

La [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) est la fenêtre que vous allez afficher à vos joueurs. Elle est entièrement configurable et peut afficher l’[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), qui est composé d'un ou plusieurs écrans que vous pouvez personnaliser selon vos goûts, et de plusieurs écrans intégrés : l’[Écran Classement des joueurs](#ÉcranClassementDesJoueurs), l'[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle), l'[Écran Mouvements de joueurs](#ÉcranMouvementsDeJoueurs), et l'[Écran Structure de blinds](#ÉcranStructureDeBlinds).

La [fenêtre des paramètres](" \l "FenêtreDesParamètres) est l'endroit où vous configurerez tout ce qui concerne votre tournoi et se compose de nombreux onglets qui décomposent les différents aspects de la configuration du tournoi. De plus, la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) contient un [onglet Base de données](#OngletBaseDeDonnées) dans lequel vous pouvez stocker des informations sur les joueurs, la ligue et la saison, un [onglet Statistiques](#OngletStatistiques) qui vous permet de calculer des statistiques pour vos joueurs sur de nombreux tournois, et un [onglet Contrôles](" \l "OngletContrôles) qui sert de « panneau de contrôle » – un emplacement pour que vous puissiez obtenir toutes les informations pertinentes sur le tournoi en un coup d'œil et contrôler le déroulement du tournoi à partir d'un seul endroit. La [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) affiche également en option le [tableau de bord](#TableauDeBord), qui donne des informations sur le tournoi en cours et dispose de certaines commandes de sélection, qui vous permettent de voir et de contrôler votre tournoi de n'importe où dans la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres).

Pour les configurations multi-écrans, vous pouvez laisser la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) sur l'écran visible pour vos joueurs, tout en contrôlant le tournoi depuis l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles) de la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) sur un écran séparé. Si vous utilisez un seul écran, vous pouvez également lancer le tournoi directement depuis la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu).

Vous constaterez que la plupart des éléments de l’application sont facultatifs, ce qui vous permet d’adapter l’application à vos goûts personnels.

* 1. Quelques conseils rapides

Les paramètres sont des éléments de configuration liés au tournoi lui-même ou à la présentation (comment les informations du tournoi sont présentées à vos joueurs). Lorsqu'un tournoi est enregistré, tous les paramètres du tournoi sont enregistrés.

**Les préférences** sont des éléments de configuration liés à l'application the Tournament Director et contrôlent généralement le comportement de l'application ou la manière dont elle vous est présentée à vous, l'utilisateur. Les préférences sont enregistrées indépendamment des tournois, et sont enregistrées automatiquement par l'application the Tournament Director. La plupart des préférences sont configurées dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences) de la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres). Quelques préférences spécifiques, à certains aspects de l'application, se trouvent là où ces éléments sont configurés. Par exemple, la préférence qui contrôle les colonnes affichées dans l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs) de la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) se trouve dans l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs) et non dans l’[onglet Préférences](#OngletPréférences).

Dans la plupart des boites de dialogue dans lesquelles les joueurs (ou autres éléments) sont répertoriés pour la sélection, la saisie du nom d'un joueur fera afficher la liste au premier élément commençant par les lettres tapées.

Dans la plupart des boites de dialogue dans lesquelles les joueurs (ou autres éléments) sont répertoriés pour la sélection, appuyer sur **Ctrl+F** fera basculer l'affichage de la section Rechercher dans la boite de dialogue (vous permettant d'effectuer des recherches sur la liste des joueurs ou des éléments).

Les menus contextuels sont des menus qui apparaissent lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris. Les éléments du menu sont généralement contextuels, en ce sens qu'ils peuvent être différents selon l'endroit sur l'écran où se trouve le curseur de la souris lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris. The Tournament Director utilise largement les menus contextuels, donc lorsque vous ne savez pas comment accomplir quelque chose, vous devez toujours cliquer avec le bouton droit de la souris et voir si l'option que vous recherchez est disponible.

À partir d'Internet Explorer version 8, les menus contextuels peuvent parfois apparaître partiellement hors écran (auparavant, Internet Explorer garantissait toujours que les menus contextuels étaient entièrement visibles à l'écran). Pour contrer ce changement, vous pouvez utiliser la molette de défilement de la souris pour « faire pivoter » le menu contextuel. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris et qu'une partie du menu contextuel à laquelle vous devez accéder apparaît hors de l'écran, assurez-vous que le curseur de la souris se trouve sur le menu contextuel et faites défiler avec la molette de la souris. Cela fera pivoter le menu contextuel et, espérons-le, le déplacera dans une position plus accessible.

Les menus contextuels peuvent également être parcourus à l'aide des touches directionnelles et de la touche Entrée de votre clavier. Après avoir cliqué sur le bouton droit de la souris pour ouvrir le menu contextuel, appuyez sur la touche directionnelle haut ou bas pour déplacer l'entrée actuellement en surbrillance et appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner l'entrée actuellement en surbrillance.

Les info-bulles sont des conseils ou des instructions qui apparaissent lorsque vous placez le curseur de la souris sur un emplacement d'écran spécifique. La plupart des emplacements qui nécessitent une entrée de l'utilisateur ont des info-bulles qui peuvent vous donner une meilleure compréhension de l'entrée attendue. Placez toujours le curseur sur la description d'une entrée si vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez saisir. Par exemple, dans l'[onglet Jeu](#OngletJeu), si vous ne savez pas quoi placer dans le champ de texte **Cave**, placez le curseur sur les mots « Cave » pour voir l'info-bulle. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur n'importe quel élément contenant une info-bulle et le menu contextuel contiendra un élément de menu Afficher l'info-bulle. Sélectionnez cet élément pour afficher l'info-bulle. L'info-bulle restera visible jusqu'à ce que vous cliquiez dessus ou que vous déplacez le focus sur un autre élément de celui de l'info-bulle (en cliquant sur ou en passant par tabulation vers un autre élément).

[↑](#TableDesMatières)

1. Fenêtre des paramètres

Lorsque the Tournament Director démarre, la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) s'ouvre en premier pendant l'initialisation du logiciel. Une fois le logiciel initialisé, la **fenêtre des paramètres** s'ouvre automatiquement. De là, vous pouvez configurer les principaux paramètres de votre tournoi. Cliquez sur les différents onglets pour configurer les différents aspects de votre tournoi.

Vous pouvez ouvrir et fermer la **fenêtre des paramètres** en appuyant sur la touche **ESC** ou **F1**, ou en cliquant avec le bouton droit sur la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) et en sélectionnant la *Fenêtre paramètres*.

La **fenêtre des paramètres** est une fenêtre *modale*. Cela signifie que lorsque la **fenêtre des paramètres** est ouverte, vous ne pouvez pas accéder à la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu). Fermez la **fenêtre des paramètres** pour accéder à la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu).

**Conseil** : la **fenêtre des paramètres** est redimensionnable et se souviendra de sa taille lorsqu'elle est fermée afin qu'elle se réouvre avec les mêmes dimensions. Vous pouvez agrandir la **fenêtre des paramètres** en sélectionnant *Agrandir la fenêtre des paramètres* dans le menu contextuel. Pour restaurer la **fenêtre des paramètres** à sa taille par défaut, sélectionnez *Restaurer la fenêtre des paramètres* dans le menu contextuel.

**Conseil** : vous pouvez réorganiser les onglets dans la **fenêtre des paramètres**. Cliquez avec le bouton droit sur n'importe quel onglet de la **fenêtre des paramètres**, puis sélectionnez *Organiser les onglets*.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Jeu

L'**onglet Jeu** est l'endroit où vous configurez les paramètres de base du tournoi : le nom du tournoi, combien coûte la cave, combien est prélevé sur les caves des joueurs, s'il y aura des recaves ou des add-ons, etc…

* 1. Informations sur le tournoi

La section **Informations sur le tournoi** contient des informations de base sur votre tournoi.

Nom de fichier : affiche le nom complet du fichier du tournoi en cours. Ce champ est en lecture seule. Pour définir le nom du fichier, appuyez sur le bouton Enregistrer sous….

Nom de l'événement : le nom de votre événement. Ce nom peut être celui que vous souhaitez pour nommer votre tournoi. Le texte saisi ici sera utilisé à la place de la balise <title> sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). Voir l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour une explication du [fonctionnement des balise](#InsérerDesBalises).

Description : Une brève description de votre événement. Le texte saisi ici sera utilisé à la place de la balise <description> sur l'écran du tournoi.

Ligue : Il s'agit de la ligue pour laquelle ce tournoi est organisé. Les ligues sont configurées dans l'[onglet Base de données](#OngletBaseDeDonnées). L'établissement de ligues est important pour ceux qui organisent des tournois composés de différents ensembles de participants, si vous souhaitez être en mesure de calculer des statistiques sur les différentes ligues de manière indépendante. Vous pouvez laisser cet ensemble sur <Aucun(e)> si vous n'utilisez pas la fonction Ligue de the Tournament Director.

Saison : Indique la saison au cours de laquelle le tournoi se déroule. Les saisons sont configurées dans l'[onglet Base de données](#OngletBaseDeDonnées) et sont utilisées pour pouvoir calculer plus facilement des statistiques sur une période de temps donnée. Vous pouvez laisser cet ensemble sur <Aucun(e)> si vous le souhaitez.

Notes : Le champ des notes est un champ de texte de forme libre dans lequel vous pouvez saisir les notes que vous souhaitez sur votre tournoi. Les notes que vous prenez sont pour votre propre usage et ne sont utilisées nulle part ailleurs dans the Tournament Director.

* 1. Finance Générale

La section **Finance Générale** configure les informations financières de base sur votre tournoi.

**Commission Fixe** : un montant fixe à commissionner (retirer) du pot. Avec une commission par joueur, le montant total récolté de toutes les caves variera en fonction du nombre de joueurs qui entrent dans votre tournoi. En revanche, la commission fixe est un montant fixe qui est récolté quel que soit le nombre de joueurs qui entrent dans votre tournoi. Si, par exemple, vous organisez un tournoi dans lequel vous souhaitez uniquement une commission pour les frais d’organisation du tournoi, vous pouvez définir la **commission fixe** sur le coût réel d’organisation du tournoi. Ensuite, quel que soit le nombre de joueurs qui entrent réellement dans le tournoi, le coût exact de l’organisation sera prélevé, pas moins (si trop peu de joueurs participent), et pas plus (si plus de joueurs que prévu entrent dans le tournoi). Vous pouvez également spécifier la commission fixe en pourcentage du pot total. Appuyez sur le bouton **commission fixe** pour basculer entre un montant fixe et un montant en pourcentage. Voir l'[onglet Préférences](#OngletPréférences) pour plus d'informations sur la façon d'utiliser plusieurs commission fixes.

**Pot garanti** : saisissez ici le montant du pot ou de la cagnotte si l’établissement/l’organisateur garantit un montant de pot spécifique. Lorsqu'un tournoi annonce un pot garanti, l’établissement/l’organisateur garantit que le pot sera (au moins) d'un certain montant. Si trop peu de joueurs entrent dans le tournoi pour que le niveau de pot garanti soit atteint, l’établissement ou l’organisateur verse de l'argent au pot de sorte que le niveau de pot garanti soit atteint. Si vous entrez un montant ici, le pot ne sera jamais inférieur à ce montant (mais il peut être plus élevé si suffisamment de personnes entrant dans le tournoi). Pour voir combien l’établissement/l’organisateur doit contribuer pour atteindre le **pot garanti**, consultez l'[onglet Résumé](#OngletRésumé).

**Contribution de l’établissement :** Le montant auquel l’établissement/l’organisateur contribue dans le pot. Le montant entré ici sera ajouté au pot. Ce montant est indépendant du **pot garanti**.

**Ajuster le nombre de jetons** : Entrez ici un montant (positif ou négatif) si vous souhaitez ajuster le nombre total de jetons. Cela affecte uniquement ce qui est affiché par la balise de présentation <**chipcount**>.

Points par élimination : Le nombre de points qu'un joueur reçoit lorsqu'il élimine un autre joueur du tournoi. Les valeurs négatives sont autorisées.

**Utiliser des jetons bounties de joueur** : Cochez cette case si vous émettez un jeton « bounty » à chacun de vos joueurs lors de leur cave. Les jetons bounty sont utilisés pour encourager les tentatives d'élimination des autres joueurs. Si vous cochez cette case, définissez également le **coût du jeton bounty** et la valeur de **Limiter les bounties** (voir ci-dessous). Lorsqu'un joueur élimine un autre joueur, l’éliminateur (le joueur qui élimine l'autre joueur) reçoit le jeton bounty du joueur éliminé. L’éliminateur n'obtient que le jeton de bounty que le joueur éliminé a reçu à l’achat ; ils ne collectent pas les jetons bounties que le joueur éliminé a reçus des autres joueurs. À la fin du tournoi, les jetons sont encaissés, chaque joueur recevant le coût d'un jeton bounty pour chaque jeton qu'il a collecté. Le ou les vainqueurs du tournoi auront toujours leur propre jeton bounty et les encaisseront également pour ça valeur.

**Limiter les bounties** : cochez cette case si vous avez l'intention d'autoriser l'achat facultatif d'un jeton bounty et que vous souhaitez que seuls les joueurs qui achètent un jeton bounty puissent gagner les jetons bounties. Si cette case n'est PAS cochée, toute personne éliminant un autre joueur gagnera le jeton bounty de ce joueur. Si cette case est cochée, seuls les joueurs qui ont eux-mêmes acheté un jeton bounty peuvent gagner les jetons bounty en éliminant des joueurs. Par conséquent, si cette option est cochée et qu'un joueur qui a acheté un jeton bounty est exclu du tournoi par un joueur qui n'a pas acheté de jeton bounty, le joueur éliminé conserve son jeton bounty et peut l'encaisser pour ça valeur.

**Points de jeu** : Le nombre de points qu'un joueur reçoit pour avoir joué dans le tournoi. Cette valeur peut être numérique, auquel cas elle n'est pas vraiment différente des **Points** pour avoir pris une **cave**. Cette valeur peut également être une formule. Voir [Formules](#Formules) pour plus d'informations sur la création d'une formule de **points de jeu**.

Vous pouvez tester la formule de vos **points de jeu** en appuyant sur le bouton **Tester la formule**. Dans la boite de dialogue **Formule de points de jeu**, vous pouvez ajuster et tester votre formule. En entrant des valeurs de test pour les différents aspects de l'état d'un tournoi (nombre de joueurs dans le tournoi, et rang d'un joueur hypothétique, nombre d'add-ons achetés, nombre de recaves achetés, etc.), vous pourrez voir quelle valeur retournera votre formule. Lorsque vous appuyez sur le bouton **Tester**, le nombre de points calculés par la formule apparaît dans la section **Résultat de la formule**. Si quelque chose ne va pas avec votre formule, les **Points attribués** vous l’indiquerons.

Appuyez sur le bouton **Outil de test** pour ouvrir la boite de dialogue **Outil de test**, qui vous permet de voir les valeurs calculées par votre formule lorsque l'une des variables change. Par exemple, vous pouvez configurer la boite de dialogue **Outil de test** pour changer la valeur de la variable r (qui fait référence au **classement (rank)** d'un joueur), pour voir une liste des points qui seraient attribués pour chaque rang.

Le bouton **Aide-mémoire** ouvrira une page, dans votre navigateur par défaut, qui répertorie toutes les variables, fonctions et opérateurs de formule disponibles, avec des descriptions et des exemples pour chacun. C'est un outil précieux qui doit être utilisé lors de la création de votre formule.

Lorsque vous avez terminé de configurer votre formule, appuyez sur le bouton OK pour fermer la boite de dialogue et transférer votre formule de la boite de dialogue de test vers le champ de texte **Points de jeu** dans l'[onglet Jeu](#OngletJeu).

* 1. Caves

La section **Caves** contient les informations relatives uniquement à la configuration de cave du tournoi. Vous pouvez avoir plusieurs profils de caves, mais un seul est nécessaire. Voir [Profils](#Profils) pour plus d'informations.

Cout : Le montant que chaque joueur doit payer pour participer au tournoi.

Jetons : Le nombre de jetons que reçoit chaque joueur au début du tournoi.

Commission : Le montant à commissionner (retirer) des couts de cave de chaque joueur avant d'être ajouté au pot. La commission est généralement utilisée pour couvrir les frais d’organisation du tournoi. Pour un tournoi avec une cave de 50,00 € et une commission de 5,00 € par joueur, chaque joueur paie 50,00 € pour participer au tournoi, l’établissement ou l’organisateur retire 5,00 € (la commission) et les 45,00 € restants sont ajoutés au pot ou à la cagnotte. Voir l'[onglet Préférences](#OngletPréférences) pour plus d'informations sur la façon dont vous pouvez utiliser plus d'une commission.

Points : Le nombre de points que chaque joueur reçoit automatiquement lorsqu'il achète une cave pour participer au tournoi. Les valeurs négatives sont autorisées.

Cout du jeton bounty : Entrez ici le cout du jeton bounty, si vous avez coché la case **Utiliser des jetons bounties de joueur** (voir ci-dessus). Le cout du jeton bounty est EN PLUS du cout de la cave. Par conséquent, si la cave de votre tournoi est de 50,00 € et que vous choisissez d'utiliser des jetons bounties d’un montant de 5,00 €, chaque joueur devra payer 55,00 € pour la cave et recevra son jeton bounty.

Autoriser les modifications de la cave : Tous les éléments de configuration de la cave peuvent être modifiés au moment de l'achat de la cave. Si cette case n’est pas cochée, toutes les valeurs de la cave seront en lecture seule au moment de l'achat de la cave, interdisant toute modification.

* 1. Recaves

La section **Recaves** contient les informations relatives uniquement à la configuration de recave du tournoi. Cette section sera désactivée et les recave ne seront pas autorisées à moins que la case à côté de l'étiquette **Recaves** ne soit cochée. Vous pouvez avoir plusieurs profils de recave, mais un seul est nécessaire. Voir [Profils](#Profils) pour plus d'informations.

Les 4 premiers éléments de configuration limitent le nombre de recave pouvant être achetés ou la durée pendant laquelle les recaves peuvent être achetés. Lorsqu'une recave est achetée mais qu'une limite a été atteinte, une boite de dialogue s'affiche pour expliquer la limitation. La boite de dialogue permettra également à l'utilisateur de contourner cette limitation et d'effectuer l’achat de la recave.

**Dernier tour** : si vous souhaitez avoir une période de recave limitée, entrez le numéro de tour après lequel la fonction de recave sera désactivée. Entrez un 0 (zéro) ici pour que les recaves soient activées tout au long du tournoi.

**Maximum par joueur** : si vous souhaitez qu'il y ait une limite sur le nombre de fois qu'un joueur peut acheter une recave dans le tournoi, entrez-la ici. Entrez un 0 (zéro) pour aucune limite de recave par joueur.

**Nombre maximum** : Si vous souhaitez qu'il y ait une limite sur le nombre total de recaves, entrez-la ici. Une fois que le nombre total de recave pour tous les joueurs du tournoi atteint ce nombre, la fonction de recave sera désactivée. Entrez un 0 (zéro) pour aucune limite de recave total.

**Nombre minimum de joueurs** : saisissez le nombre minimum de joueurs qui doivent encore être dans le tournoi pour que les recaves soient autorisées. Lorsque le nombre de joueurs encore dans le tournoi passe en dessous de ce nombre, la fonction de recave sera désactivée.

**Autoriser les joueurs encore dans le tournoi à acheter des recaves :** Par défaut, un joueur doit être éliminé du tournoi pour pouvoir acheter une recave. Si cette option est cochée, les joueurs seront autorisés à acheter des recaves pendant qu'ils sont encore dans le tournoi.

Cout : Le montant que chaque joueur doit payer pour acheter une recave.

Commission : Le montant à commissionner (retirer) des couts de recave de chaque joueur avant d'être ajouté au pot. Voir l'[onglet Préférences](#OngletPréférences) pour plus d'informations sur la façon dont vous pouvez utiliser plus d'une commission.

Jetons : Le nombre de jetons qu'un joueur reçoit lorsqu'il achète une recave.

Points : Le nombre de points qu'un joueur reçoit lorsqu'il achète une recave. Les valeurs négatives sont autorisées.

Cout du jeton bounty : Entrez ici le cout du jeton bounty acheté avec une recave, si vous avez coché la case **Utiliser des jetons bounties de joueur**. Le cout du jeton bounty est EN PLUS du cout de la recave. Par conséquent, si la recave de votre tournoi est de 50,00 € et que vous choisissez d'utiliser des jetons bounties d’un montant de 5,00 €, chaque joueur devra payer 55,00 € pour la recave et recevra son jeton bounty.

Autoriser les modifications de la recave : Tous les éléments de configuration de la recave peuvent être modifiés au moment de l'achat de la recave. Si cette case n’est pas cochée, toutes les valeurs de la recave seront en lecture seule au moment de l'achat de la recave, interdisant toute modification.

* 1. Add-ons

La section **Add-ons** contient les informations relatives uniquement à la configuration d’add-on du tournoi. Cette section sera désactivée et les add-ons ne seront pas autorisés à moins que la case à côté du libellé **Add-ons** ne soit cochée. Vous pouvez avoir plusieurs profils d’add-on, mais un seul est nécessaire. Voir [Profils](#Profils) pour plus d'informations.

Les 4 premiers éléments de configuration limitent le nombre d’add-on pouvant être achetés, ou la durée pendant laquelle les add-ons peuvent être achetés. Lorsqu'un add-on est acheté mais qu'une limite a été atteinte, une boite de dialogue s'affiche pour expliquer la limitation. La boite de dialogue permettra également à l'utilisateur de contourner cette limitation et d'effectuer l’achat de l’add-on.

**Dernier tour** : si vous souhaitez avoir une période d’add-on limitée, entrez le numéro de tour après lequel la fonction d’add-on sera désactivée. Entrez un 0 (zéro) ici pour que les add-on soient activées tout au long du tournoi.

**Maximum par joueur** : si vous souhaitez qu'il y ait une limite sur le nombre de fois qu'un joueur peut acheter un add-on dans le tournoi, entrez-la ici. Entrez un 0 (zéro) pour aucune limite d’add-on par joueur.

**Nombre maximum** : Si vous souhaitez qu'il y ait une limite sur le nombre total d’add-ons, entrez-la ici. Une fois que le nombre total d’add-on pour tous les joueurs du tournoi atteint ce nombre, la fonction d’add-on sera désactivée. Entrez un 0 (zéro) pour aucune limite d’add-on total.

**Nombre minimum de joueurs** : saisissez le nombre minimum de joueurs qui doivent encore être dans le tournoi pour que les add-ons soient autorisées. Lorsque le nombre de joueurs encore dans le tournoi passe en dessous de ce nombre, la fonction d’add-on sera désactivée.

Cout : Le montant que chaque joueur doit payer pour acheter un add-on.

Commission : Le montant à commissionner (retirer) des couts d’add-on de chaque joueur avant d'être ajouté au pot. Voir l'[onglet Préférences](#OngletPréférences) pour plus d'informations sur la façon dont vous pouvez utiliser plus d'une commission.

Jetons : Le nombre de jetons qu'un joueur reçoit lorsqu'il achète un add-on.

Points : Le nombre de points qu'un joueur reçoit lorsqu'il achète un add-on. Les valeurs négatives sont autorisées.

Autoriser les modifications de l’add-on : tous les éléments de configuration de l’add-on peuvent être modifiés au moment de l'achat de l’add-on. Si cette case n’est pas cochée, toutes les valeurs de la recave seront en lecture seule au moment de l'achat de l’add-on, interdisant toute modification.

* 1. Profils

Les profils sont des configurations nommées de caves, recaves et add-ons, qui permettent une sélection facile de différents paramètres au moment de l'achat d'une cave, recave ou add-on. La plupart des tournois n'auront besoin que d'une seule configuration de cave, recave et/ou add-on. Mais si votre tournoi permet aux joueurs de souscrire à des couts différents, ou distribue différents montant de jetons de départ aux joueurs en fonction du temps ou de la méthode de cave, vous pouvez bénéficier de la configuration de profils de cave supplémentaires.

À titre d'exemple, un organisateur de tournoi peut annoncer l'heure de début du tournoi à 17 heures, et les joueurs reçoivent 5 000 jetons au début du tournoi. Pour encourager les joueurs à arriver et à s'inscrire plus tôt au tournoi, l’organisateur peut donner 500 jetons supplémentaires aux joueurs qui s'inscrivent avant 16h30. L’organisateur peut autoriser les joueurs à arriver aussi plus tard que 18 heures, mais pour décourager une arrivée tardive, l’organisateur peut pénaliser le joueur en exigeant des couts supplémentaires de 10,00 €. Dans cet exemple de scénario, 3 profils de cave peuvent être créés, que nous pourrions nommer « Inscription anticipée », « Inscription à l’heure » et « Inscription tardive ». Le profil « Inscription anticipée » comprend les frais d’inscription standard et les joueurs reçoivent 5 500 jetons. Le profil « Inscription à l’heure » comprend les frais d'inscription standard et les joueurs reçoivent 5 000 jetons. Le profil « Inscription tardive » a des frais de cave de 10 € de plus que les frais de cave standard et les joueurs reçoivent 5 000 jetons. En créant ces profils de cave, lors de l’inscription de joueurs dans le tournoi, le caissier du tournoi n'a qu'à sélectionner un profil en fonction de l'heure actuelle, et n'a pas à se souvenir (ou modifier) les détails spécifiques de cave. De plus, le nom du profil de cave est stocké dans la partie cave de chaque joueur, et il devient ainsi un détail d'information supplémentaire que nous pouvons utiliser. Par exemple, il est alors facile de déterminer quels joueurs sont arrivés plus tôt, quels joueurs sont arrivés à l'heure et quels joueurs sont arrivés en retard.

* 1. Auto-enregistrement

Les modifications apportées à votre tournoi seront enregistrées lorsque vous appuierez sur le bouton **Enregistrer** (ou **Enregistrer Sous ...**) dans l'[onglet Jeu](#OngletJeu) de la [fenêtre des Paramètres](#FenêtreDesParamètres). Comme la plupart des applications, si vous essayez de quitter l'application alors que des modifications n'ont pas été enregistrées, l'application the Tournament Director vous demandera si vous souhaitez d'abord enregistrer votre tournoi.

En cochant la case **Auto-enregistrement** dans la section **Options** de l'[onglet Jeu](#OngletJeu), l'application the Tournament Director enregistrera également automatiquement votre tournoi à intervalles réguliers. Voir l'[onglet Préférences](#OngletPréférences) pour les préférences d'**Auto-enregistrement** (sous « **Chargement/Enregistrement** »). La case à cocher **Auto-enregistrement** sera colorée en rouge si l'option **Auto-enregistrement** est désactivée ; jaune si l'option **Auto-enregistrement** est activée mais qu'il y a actuellement des modifications non enregistrées dans votre tournoi ; et vert lorsque l'option **Auto-enregistrement** est activée et que toutes les modifications ont été enregistrées. Un rappel sera affiché juste en dessous des onglets de la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres)lorsque votre tournoi a été modifié d'une manière ou d'une autre et que l’**Auto-enregistrement** n'est pas activée.

* 1. Commencer votre tournoi

Avant de commencer votre tournoi, vous devez avoir configuré une structure de tours de blinds et vous devez avoir au moins deux joueurs inscrit dans le tournoi. The Tournament Director ne permettra pas au tournoi de commencer tant que ces deux conditions ne seront pas remplies. De plus, the Tournament Director vous avertira si vous n'avez pas configuré de prix, si vous n'avez pas configuré de tables ou si des joueurs ne sont pas assis, mais n'empêchera pas le début du tournoi.

Lorsque le logiciel the Tournament Director a déterminé qu'il y a des problèmes avec la configuration de votre tournoi qui peuvent empêcher le début de votre tournoi, ou peuvent provoquer d'autres comportements indésirables pendant votre tournoi, il vous alertera en mettant en surbrillance le bouton **Alertes** sur l'[onglet Jeu](#OngletJeu). Si le bouton **Alertes** n'est pas mis en surbrillance, the Tournament Director n'a détecté aucun problème avec votre tournoi.

Une fois la configuration de votre tournoi terminée, vous pouvez démarrer votre tournoi de plusieurs manières : vous pouvez démarrer l’horloge en appuyant sur la barre d'espace sur la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) ; vous pouvez démarrer l’horloge en appuyant sur le bouton **Démarrer le tournoi** de l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles) ; vous pouvez démarrer l'horloge en cliquant sur le bouton « Jouer » sur le [tableau de bord](#TableauDeBord). Ou vous pouvez démarrer un **compte à rebours** jusqu'au début du tournoi.

Le démarrage d'un **compte à rebours** fait que the Tournament Director compte à rebours soit un laps de temps spécifique, soit jusqu'à une heure spécifique de la journée, puis (éventuellement) démarre automatiquement le tournoi. Pour que the Tournament Director compte à rebours, appuyez sur le bouton **Compte à rebours** de l'[onglet Jeu](#OngletJeu) ou de l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles).

Dans la boite de dialogue **Compte à rebours**, sélectionnez l'option que vous souhaitez effectuer : soit compter à rebours pour une durée spécifique, soit compter à rebours jusqu'à une heure précise de la journée. Entrez la durée du compte à rebours ou l'heure de la journée. Sélectionnez l'action que vous souhaitez effectuer à la fin du compte à rebours. Sélectionnez si vous souhaitez ou non démarrer le compte à rebours immédiatement, ou démarrer le compte à rebours avec l'horloge en pause. Puis appuyez enfin sur le bouton **OK** pour démarrer le compte à rebours.

Pour annuler un compte à rebours en cours, appuyez à nouveau sur le bouton **Compte à rebours**. The Tournament Director confirmera si vous souhaitez ou non interrompre le compte à rebours.

Pour omettre le compte à rebours, appuyez sur **Ctrl+N** sur la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) ou appuyez sur le bouton **Niveau suivant** de l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles). Le tournoi commencera au niveau 1 et l’horloge sera mise en pause automatiquement. Vous pouvez également omettre le compte à rebours en appuyant sur le bouton **Démarrer le tournoi** dans l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles). Le tournoi commencera au niveau 1 et l’horloge continuera de fonctionner.

Lorsque vous choisissez de compter à rebours jusqu'à une heure précise de la journée, the Tournament Director vous autorisera uniquement à choisir une heure dans le futur à la date actuelle ou au jour suivant.

* 1. Chargement et sauvegarde de vos tournois

Il est important de sauvegarder votre tournoi. En plus de pouvoir récupérer un tournoi en cas d'imprévu (comme une panne de courant), des statistiques peuvent être générées pour vous à partir de vos tournois enregistrés (voir l'[onglet Statistiques](#OngletStatistiques)).

Appuyez sur le bouton **Enregistrer** pour enregistrer votre tournoi. Appuyez sur le bouton **Enregistrer sous …** pour enregistrer votre tournoi sous un nouveau nom de fichier.

Pour charger un tournoi précédemment enregistré, appuyez sur le bouton **Charger**. The Tournament Director vous alertera si vous avez apporté des modifications au tournoi en cours et vous invitera à l'enregistrer avant de charger un tournoi enregistré.

Le nom de fichier du tournoi actuellement chargé est affiché dans le champ **Nom de fichier** (dans la section **Informations sur le tournoi** del'[onglet Jeu](#OngletJeu)), ainsi que dans la barre de titre de la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres). Un astérisque (\*) s'affiche à côté du nom du fichier (dans la barre de titre) si le tournoi en cours a été modifié.

* 1. Chargement des tournois antérieur à la version 2.0

Lorsque vous chargez des tournois qui ont été enregistrés à partir d'une version antérieure à la version 2.0 de the Tournament Director, the Tournament Director tentera de convertir autant que possible le tournois vers la version 2.0. La plupart des tournois peuvent être convertis automatiquement, mais vous devrez suivre des étapes manuelles pour convertir complètement le tournoi. Si vous ne convertissez pas complètement le tournoi, les prix peuvent ne pas être correctement attribués et les statistiques peuvent ne pas pouvoir être générées à partir du tournoi.

Les versions précédentes de the Tournament Director n'utilisaient pas de base de données de joueurs. Par conséquent, tous les joueurs d'un tournoi antérieur à la version 2.0 ne seront pas des joueurs de la base de données une fois convertis. Lorsque vous chargez un tournoi antérieur à la version 2.0, the Tournament Director essaiera d'abord de fusionner les joueurs du tournoi avec les joueurs de votre base de données. La boite de dialogue **Fusionner joueurs** apparaîtra en premier. Voir [Fusionner des joueurs](#FusionnerDesJoueurs) pour plus d'informations sur la fusion de vos joueurs de tournoi avec des joueurs de votre base de données de joueurs.

Les prix des tournois antérieurs à la version 2.0 n'avaient pas non plus de lien réel avec les classements. Par conséquent, vous devez également associer les prix de la première place au rang 1, les prix de la deuxième place au rang 2, etc…. The Tournament Director essaiera de créer automatiquement cette association pour vous lorsque le tournoi sera chargé, mais vous devez vous assurer que les associations ont été faits correctement, et terminez tout ce que the Tournament Director n'a pas pu faire.

* 1. Créer un nouveau tournoi

Appuyez sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** pour créer un nouveau tournoi. Vous aurez la possibilité de créer un nouveau tournoi « à partir de zéro », dans lequel tous les paramètres du tournoi retourneront à leur état par défaut, ou de sélectionner un fichier de tournoi enregistré à utiliser comme modèle. Dans ce cas, le fichier de tournoi enregistré sera chargé et réinitialisé à un état d'avant-tournoi, et tous les joueurs reviendront à un état de pré-cave. (Le nom de fichier sera également « réinitialisé » de sorte que, lorsque le tournoi sera enregistré, vous serez obligé de fournir un nom de fichier et ainsi éviter d'écraser accidentellement le tournoi original que vous avez utilisé comme modèle.)

Appuyer sur le bouton **Réinitialisé** vous permettra de ramener le tournoi à un état de pré-départ.

* 1. Historique du tournoi

Pour voir un historique des actions qui ont eu lieu dans votre tournoi, appuyez sur le bouton **Historique**. Vous pouvez ajouter vos propres éléments à l'historique du tournoi en appuyant sur le bouton **Ajouter**. Les éléments ajoutés par le système apparaîtront avec un fond blanc, tandis que les éléments ajoutés manuellement apparaîtront avec un fond vert. Pour enregistrer l'historique du tournoi dans un fichier texte, appuyez sur le bouton **Enregistrer sous …**. Ou pour placer l'historique des tournois dans le presse-papiers de votre système, appuyez sur le bouton **Copier dans le presse-papiers**.

* 1. Exporter votre tournoi

Le bouton Exporter vous permet d'exporter les données de votre tournoi terminé vers un fichier ou vers un site Web. En exportant les données, vous pouvez afficher les résultats du tournoi à vos joueurs sur une page Web, ou importer les données sur un site Web de tournoi de poker.

The Tournament Director

Sélectionnez ce format pour imprimer le résumé du tournoi ou pour exporter le résumé du tournoi dans un fichier HTML. Après avoir sélectionné ce format, vous devez choisir les colonnes que vous souhaitez utiliser lors de l'impression/l'exportation du tournoi. Voir [Choix des colonnes](#ChoixDesColonnes) pour obtenir de l'aide sur l'utilisation de la boite de dialogue de sélection de colonnes. Vous pouvez également choisir le modèle à utiliser lors de l'exportation du tournoi, et le nombre maximum de joueurs à exporter ou imprimer. Un modèle par défaut sera automatiquement sélectionné. Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de l'exportation.

Chaque format d'exportation utilise son propre processus pour exporter les données, et certains peuvent importer automatiquement les données dans le site Web correspondant. Sélectionnez le format que vous souhaitez utiliser et suivez les étapes d'exportation des données.

* 1. Quitter the Tournament Director

Vous pouvez quitter the Tournament Director à tout moment en appuyant sur le bouton **Quitter** de l'[onglet Jeu](#OngletJeu). Vous pouvez également quitter the Tournament Director en appuyant sur le bouton de fermeture de Windows (coin supérieur droit) dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu), ou en appuyant sur **Alt+F4**. En **mode plein écran**, le bouton de fermeture de Windows ne s'affiche pas dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu). Au lieu de cela, déplacer la souris vers le haut de l’écran révélera un bouton permettant de quitter le mode plein écran.

The Tournament Director vous invitera à sauvegarder votre tournoi actuel et votre disposition actuelle, si nécessaire.

* 1. Enregistrer the Tournament Director

The Tournament Director fonctionnera sans limitation (version complète) pendant une période de 30 jours. Passé ce délai, vous devez enregistrer le logiciel pour continuer à l'utiliser. Consultez le [site Web](http://www.thetournamentdirector.net/) de the Tournament Director pour obtenir des informations sur l'enregistrement du logiciel.

Si vous avez acheté un ID utilisateur et une clé de licence, vous pouvez les saisir en appuyant sur le bouton **S’enregistrer**. Entrez votre ID utilisateur et votre clé de licence **EXACTEMENT** tels qu'ils apparaissent dans vos informations d'enregistrement. Si vous saisissez incorrectement l'ID utilisateur ou la clé de licence, the Tournament Director vous avertira que les informations d'inscription sont invalides.

Une fois que vous avez correctement saisi vos informations d'inscription, vous pourrez continuer à utiliser the Tournament Director.

* 1. À propos de the Tournament Director

Appuyez sur le bouton **À propos** pour ouvrir la boite de dialogue **À propos** avec les informations sur The Tournament Director, y compris le numéro de version, le contrat de licence, votre clé de support (que vous devrez peut-être fournir pour bénéficier du support technique), les modifications les plus récentes du logiciel, et vos informations de licence.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Tours

L'**onglet Tours** est l'endroit où vous configurez votre « structure » du tournoi. Une structure de tournoi se compose de **niveaux**, où chaque niveau est désigné soit comme un **tour**, dans laquelle les cartes sont jouées, soit comme une **pause**, dans laquelle le jeu est suspendu.

* 1. Panneau Statuts

Le panneau statuts vous donne un aperçu rapide de certaines des propriétés de votre structure :

Niveaux : le nombre total de niveaux dans votre structure

Tours : le nombre total de niveaux de votre structure qui sont des tours

Pauses : le nombre total de niveaux de votre structure qui sont des pauses

Durée : La durée totale de votre programme de tournoi, au format Heures:Minutes

Jeu : La durée totale des tours de votre structure (niveaux durant lesquels le jeu a lieu), au format Heures:Minutes

En pause : La durée totale des pauses de votre structure (niveaux durant lesquels le jeu est suspendue), au format Heures:Minutes

* 1. Propriétés du niveau

Chaque niveau contient un ensemble de propriétés qui définissent les caractéristiques du niveau.

Pour les **Tours**, les propriétés suivantes s'appliquent :

**Niveau** : Le numéro du tour, compté séquentiellement depuis le début du tournoi.

**Type de jeu** : Le type de jeu joué dans le tour, soit Limit, Pot Limit ou No Limit.

**Nom de variante** : Le nom de la variante jouée pendant le tour. Spécifiez le texte que vous souhaitez ici. La liste est préremplie avec les noms de jeux de tournois de poker courants. La traduction française inclus une majorité des variantes de poker, vous trouverez une explication de certaines variantes sur ce [site web](https://fr.wikipedia.org/wiki/Poker#Variantes_de_poker).

**Petite blind** : La valeur du jeton de la petite mise à l'aveugle pour le tour.

**Grosse blind** : La valeur du jeton de la grosse mise à l'aveugle pour le tour.

**Limite 1** : Un champ de valeur de jeton supplémentaire à utiliser pour les jeux qui nécessitent d'autres mise, comme la mise forcée dans les studs (bring-in). Il y a un total de 8 valeurs « Limite » qui peuvent être utilisées.

**Ante** : La valeur du jeton de l'ante pour le tour.

Pour les **Pauses**, les propriétés suivantes s'appliquent :

**Remplacement de jetons** : si un « Remplacement de jetons » doit être réalisé ou non. Un remplacement de jetons est lorsque des jetons de valeur inférieure sont échangés contre des jetons de valeur plus élevée, dans le but de réduire le nombre de jetons qu'un joueur a dans sa pile (Stack) (mais pas de réduire la valeur réelle de la pile). Par exemple, dans un tournoi qui utilise des jetons de 1 €, 5 €, 10 €, 50 € et 100 €, lorsque la petite blind atteint 10 €, un remplacement de jetons peut être signalé à la prochaine pause, moment durant lequel les joueurs échangent la totalité de leurs jetons de 1 € et 5 € pour des jetons de 10 €. Lorsque vous désignez un remplacement de jetons pour une pause, la valeur de la balise <**breaktext**> est remplacée pour inclure du texte indiquant qu'un remplacement de jetons devrait se produire. Consultez l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour plus d'informations sur les balises.

Les propriétés suivantes s'appliquent à la fois aux **Tours** et aux **Pauses** :

**Durée** : durée du tour ou de la pause, exprimée en minutes.

**Début** : L'heure (au format Heures:Minutes) à laquelle le tour ou la pause commencera, par rapport au début du tournoi. Ce champ est calculé automatiquement à partir des durées des niveaux que vous spécifiez.

**Balises :** le nombre de remplacements de balises créés pour le tour ou la pause. Les balises sont utilisées pour afficher des éléments spécifiques sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). Consultez l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour plus d'informations sur les balises et la boite de dialogue de remplacement des balises. Les balises spécifiées pour un tour ou une pause remplacent la valeur de la balise spécifiée pour ce tour ou cette pause uniquement.

* 1. Ajout de nouveaux niveaux

Appuyez sur le bouton **Nouveau tour** ou **Nouvelle pause** pour ajouter un nouveau tour ou une nouvelle pause à la fin de la structure. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris dans un espace vide de la section **Tours** pour ajouter un nouveau tour ou une nouvelle pause.

* 1. Modifier un niveau

Double-cliquez sur un niveau ou cliquez avec le bouton droit sur un niveau et sélectionnez *Modifier tour* ou *Modifier pause* pour modifier un niveau.

* 1. Changer l’affichage de l’onglet Tours

Pour faciliter les changements de niveau, votre structure peut être affiché au format de type tableur. Appuyez sur le bouton **Changer l’affichage** pour modifier la façon dont la structure du tournoi est affichée dans l'[onglet Tours](#OngletTours).

**Vue standard** : la vue standard affiche la structure comme les autres onglets affichent des informations. Chaque niveau est mis en surbrillance lorsque la souris se déplace sur le niveau. Double-cliquez sur le niveau pour ouvrir la boite de dialogue **Modifier niveau**. Pour éditer les différentes valeurs (**Small Blind**, **Big Blind**, **Ante**, etc.) d'un niveau, vous devez ouvrir la boite de dialogue **Modifier niveau**.

**Vue tableur** : la vue tableur affiche la structure plus comme une application de feuille de calcul classique. Chaque valeur est dans une cellule qui lui est propre et peut être modifiée directement à l'écran. Il n'est pas nécessaire d'ouvrir la boite de dialogue **Modifier niveau** pour modifier les valeurs individuelles associées à un niveau. Appuyez sur **Tab** et **Maj+Tab** pour avancer et reculer dans les valeurs, ou utilisez simplement les touches fléchées pour vous déplacer dans la structure. Appuyez sur la touche **Entrée** pour passer au niveau suivant. Appuyer sur la touche **Entrée** pendant la modification d'une valeur au niveau final ajoutera un nouveau niveau à la structure. Pour accéder au menu contextuel d'un niveau, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la colonne **Niveau**.

* 1. Supprimer un niveau

Cliquez avec le bouton droit sur un niveau et sélectionnez *Supprimer tour* ou *Supprimer pause* pour supprimer le niveau. Si votre tournoi a déjà commencé, the Tournament Director ne vous permettra pas de supprimer le niveau actuel.

* 1. Suggérer une structure

The Tournament Director peut vous suggérer une structure de tournoi. Appuyez sur le bouton **Suggérer** pour ouvrir la boite de dialogue **Suggérer une structure de blinds**. Vous devez avoir défini vos jetons pour pouvoir utiliser l'outil de suggestion de structure de tournoi.

Entrez les données nécessaires dans la boite de dialogue **Suggérer une structure de blinds**. The Tournament Director préremplira autant de données que possible à partir de la configuration actuelle du tournoi. Appuyez sur **OK** pour que the Tournament Director vous propose une structure. La boite de dialogue **Suggérer une structure de blinds** conservera les données que vous y avez saisies aussi longtemps que the Tournament Director est en cours d'exécution. Pour réinitialiser les données dans la boite de dialogue, appuyez sur le bouton **Réinitialiser**.

Une fois que the Tournament Director a suggéré une structure, appuyez sur le bouton **Utiliser** pour remplacer votre structure actuelle par la structure suggérée. The Tournament Director confirmera l'action avant de remplacer votre structure de blinds actuel.

* 1. Réglage du niveau actuel

Lorsque votre tournoi a commencé, l'[onglet Tours](#OngletTours)affiche une flèche sur le côté gauche d'une ligne indiquant le niveau en cours. Pour modifier le niveau en cours, cliquez avec le bouton droit sur un niveau et sélectionnez *Définir comme niveau en cours*. The Tournament Director demandera une confirmation avant de modifier réellement le niveau en cours. Lorsque le niveau en cours est modifié, the Tournament Director met automatiquement l'horloge en pause et réinitialise l'horloge à l'heure de début du niveau choisi.

* 1. Chargement et enregistrement de modèles

Votre structure de tournoi peut être enregistré indépendamment des autres paramètres de tournoi. Pour enregistrer votre structure de tournoi, appuyez sur le bouton **Enregistrer le modèle**. Pour charger une structure de tournoi, appuyez sur le bouton **Charger le modèle**. Lorsque vous chargez une structure de tournoi, seul la structure de votre tournoi est affectée. Aucun autre paramètre (joueurs, prix, état du tournoi, etc.) n'est affecté par cela.

* 1. Créer une nouvelle structure

Appuyez sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** pour créer une nouvelle structure de blinds. Vous aurez la possibilité de créer une nouvelle structure « à partir de zéro » (une structure vierge), ou de sélectionner une structure de blinds sauvegardé à utiliser comme modèle. The Tournament Director demandera une confirmation avant d'effacer la structure ou de charger un modèle de structure.

* 1. Exporter la structure

Vous pouvez exporter votre structure de tournoi en appuyant sur le bouton **Exporter**. Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de l'exportation.

* 1. Préférences

Appuyez sur le bouton Préférences pour ouvrir la boite de dialogue Préférences de l'onglet Tours. Ici, vous pouvez configurer les colonnes affichées dans l'[onglet Tours](#OngletTours). Voir [Choix des colonnes](#ChoixDesColonnes) pour plus d'informations sur l'utilisation de la boite de dialogue de sélection de colonnes.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Joueurs

L'**onglet Joueurs** est l'endroit où vous configurez qui jouera dans votre tournoi.

Vous pouvez gérer vos joueurs en utilisant l'un des deux modes suivants : le **mode Suivi des joueurs** ou le **mode Simple**.

En **mode Suivi des joueurs**, vous ajoutez des joueurs à votre tournoi en saisissant des informations spécifiques au joueur (nom, etc.) ou en ajoutant des joueurs de votre base de données de joueurs, et vous pouvez spécifier des montants différents pour chaque joueur pour la cave, la recave et l’add-on. Le suivi des joueurs vous permet également de gérer les sièges et les mouvements des joueurs, et de collecter des statistiques pour chaque joueur. C'est le mode par défaut.

En **mode Simple**, des joueurs spécifiques ne sont pas ajoutés à un tournoi. Au lieu de cela, vous n'indiquez que le nombre de joueurs dans le tournoi. De même, des joueurs spécifiques ne sont pas éliminé, ne recave pas ou ne prennent pas d’add-on. Au lieu de cela, seul le nombre de joueurs sortant, qui recave, etc., est spécifié. Les places et les mouvements des joueurs ne sont pas gérés. Les tournois joués en **mode Simple** ne sont pas utilisés dans le calcul des statistiques. Ce mode est approprié pour faciliter la gestion des tournois, ou pour les grands tournois avec de nombreux joueurs.

Sélectionnez le mode en appuyant sur le bouton **Suivre joueurs**.

* 1. Mode Suivi des joueurs

Chaque joueur qui participera à votre tournoi doit être ajouté au tournoi, et il doit « cavé ». Un joueur qui est ajouté au tournoi mais qui n'a pas pris de cave (payé) ne participera pas au tournoi.

Il y a deux options pour ajouter des joueurs à votre tournoi : vous pouvez ajouter des joueurs qui ne sont pas dans votre base de données de joueurs directement à votre tournoi ; ou, vous pouvez ajouter des joueurs à partir de votre base de données de joueurs.

Avoir des joueurs dans votre base de données de joueurs sert à plusieurs fins. Tout d'abord, cela facilite la configuration d'un tournoi lorsque vous jouez régulièrement avec le même groupe de joueurs. En ayant les joueurs dans votre base de données, vous n'avez à entrer leurs informations dans le programme qu’une seule fois, et vous choisissez simplement les joueurs qui participeront et joueront à partir d'une liste de joueurs dans votre base de données lors de la configuration de votre tournoi. Deuxièmement, avoir des joueurs dans votre base de données de joueurs permet au logiciel d'identifier le même joueur dans différents tournois, et ainsi de calculer des statistiques pour le joueur à partir de plusieurs tournois. Les statistiques ne peuvent pas être calculées pour les joueurs qui ne sont pas dans votre base de données de joueurs.

Pourquoi voudriez-vous ajouter un joueur à votre tournoi et ne pas l'ajouter également à votre base de données de joueurs ? Considérez le scénario dans lequel vous organisez régulièrement des tournois, et vos tournois sont généralement composés de joueurs qui jouent régulièrement dans vos tournois. Parfois, vous pouvez avoir des invités qui jouent dans un seul tournoi, mais qui ne reviennent jamais jouer dans d'autres tournois. Vous ne voudrez peut-être pas « encombrer » votre base de données avec ces joueurs.

Notez que les statistiques ne peuvent être calculées que pour les joueurs qui sont dans votre base de données de joueurs.

Les joueurs du tournoi qui sont également dans votre base de données de joueurs sont affichés en caractères normaux (noir, non italiques). Les joueurs du tournoi qui ne sont pas dans votre base de données de joueurs sont affichés en caractères gris clair et en *italique*.

Les colonnes de l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs) sont définies comme suit. Voir [Configuration des colonnes](#ChoixDesColonnes) pour plus d'informations sur la sélection des colonnes que vous souhaitez afficher.

**Nom** : le nom du joueur, affiché dans le format désigné dans l'onglet Préférences.

**Pseudo** : le pseudo du joueur.

**Prénom** : le prénom du joueur.

**Nom de famille** : le nom de famille du joueur.

**E-mail 1** : l’adresse e-mail du joueur (1 sur 2).

**E-mail 2** : l’adresse e-mail du joueur (2 sur 2).

**Rue** : l'adresse postale du joueur.

**Ville** : la ville du joueur.

**Département** : le département du joueur.

**Code postal** : le code postal du joueur.

**Pays** : le pays du joueur.

**Téléphone fixe** : le numéro de téléphone fixe du joueur.

**Téléphone portable** : le numéro de téléphone portable du joueur.

**Notes** : les notes prises sur le joueur.

**Statut** : le statut actuel du joueur dans le tournoi (A cavé, Éliminé, etc…).

**Inscrit** : si ce joueur est inscrit ou non au tournoi.

**Entièrement payé** : si ce joueur a payé ou non la totalité des frais de cave.

**Cout de la cave** : le montant que ce joueur a payé pour participer au tournoi.

**Jeton bounty** : le montant que ce joueur a payé pour sa prime.

**Cave <nom de la commission> :** le montant collecté à partir de la cave de ce joueur pour la commission nommé.

**Commission totale sur cave :** le montant total collecté à partir de la cave de ce joueur pour toutes les commissions de cave.

**Jetons cave** : le montant de jetons que ce joueur a reçu pour sa cave au tournoi.

**Recave** : le nombre de fois que ce joueur a acheté une recave dans le tournoi.

**Cout recaves** : le montant total des recaves achetées par ce joueur.

**Recave <nom de la commission> :** le montant prélevé sur toutes les recaves de ce joueur pour la commission nommé.

**Commission totale sur recaves :** le montant total prélevé sur toutes les recaves de ce joueur.

**Jetons recaves :** le nombre total de jetons que ce joueur a reçus des recaves.

**Add-ons** : le nombre d’add-ons achetés par ce joueur.

**Cout add-ons :** le coût total des add-ons achetés par ce joueur.

**Add-ons <nom de la commission>** : le montant prélevé sur tous les add-ons de ce joueur pour la commission nommé.

**Commission totale sur add-ons :** le montant total prélevé sur tous les add-ons de ce joueur.

**Jetons add-ons :** le nombre total de jetons que ce joueur a reçus des add-ons.

**Cout total** : le montant total que ce joueur a versé dans le tournoi.

**Commission totale** : le montant total prélevé sur tout l'argent que ce joueur a versé dans le tournoi.

**Jetons achetés** : le nombre total de jetons que ce joueur a reçus de sa cave, de ses recaves et de ses add-ons.

**Heure d’élimination** : la date et l'heure à laquelle ce joueur a quitté le tournoi pour la dernière fois.

**Tour d’élimination :** le numéro de tour durant lequel ce joueur a quitté le tournoi pour la dernière fois.

**Éliminateur** : le dernier joueur qui a éliminé ce joueur du tournoi.

**Classement** : le rang actuel de ce joueur. Le rang d’un joueur est l’endroit où le joueur a quitté le tournoi, par rapport aux autres joueurs.

**Éliminations** : le nombre de joueurs éliminé par ce joueur.

**Bounties gagnés** : le nombre de jetons bounties gagnés par ce joueur.

**Bounties conservées** : le nombre de jetons bounties que ce joueur a conservés. Un joueur conserve son bounty lorsque le joueur remporte le tournoi ou est éliminé par un joueur qui n'a pas acheté de jeton bounty (et que l'option **Limiter les bounties** a été sélectionnée).

**Bounties conservés (argent) :** le montant d'argent que ce joueur a payé pour des jetons bounties qui ont été conservés (non gagnés par les autres joueurs).

**Gains en prix** : le montant d'argent gagné par ce joueur en se qualifiant pour un ou plusieurs prix.

**Gains en bounty** : le montant d'argent gagné par ce joueur en collectant des jetons bounties (en éliminant les autres joueurs du tournoi).

**Total des gains** : le montant total d'argent gagné par ce joueur.

**Points** : le nombre total de points gagnés par ce joueur.

**Bénéfice** : le profit total pour ce joueur (le montant total gagné moins le montant total payé).

**Décompte des jetons** : la quantité actuelle de jetons détenus par ce joueur.

**Temps de jeu** : la durée pendant laquelle le joueur a participé au tournoi.

**Siège** : La table et le siège actuels à lesquels le joueur est assis.

**Heure d’inscription** : l'heure à laquelle le joueur s'est inscrit au tournoi.

Le champ **Inscrit** indique si un joueur c’est inscrit ou non au tournoi. Le champ **Inscrit** affichera une coche si le joueur est inscrit.

Le champ **Entièrement payé** est un champ pratique que vous pouvez utiliser pour indiquer quand les joueurs ont effectivement payé les frais de cave. Ce champ n'affecte pas le jeu.

Le champ **Entièrement payé** peut être utile si vous autorisez les joueurs à arriver en retard. En règle générale, si l'on sait qu'un joueur arrivera en retard, le joueur peut être admis au tournoi avant son arrivée, de sorte que le joueur participe au tournoi. Dans ce cas, le champ **Entièrement payé** peut être utilisé pour noter que bien que le joueur soit inscrit au tournoi, il n'a pas encore payé les frais de cave.

* 1. Mode Simple

En **mode Simple**, the Tournament Director ne se soucie que du nombre de joueurs qui ont acheté une cave, combien sont éliminé, combien ont acheté une recave et combien ont acheté un add-on. Toutes les caves sont achetés pour le même montant (déterminé par les paramètres de l'[onglet Jeu](#OngletJeu)). De même, toutes les recaves sont achetés pour le même montant et tous les add-ons sont achetés pour le même montant (également déterminé par les paramètres de l'[onglet Jeu](#OngletJeu)).

En **mode Simple**, les tables et les sièges des joueurs ne sont pas gérés (puisque vous ne spécifiez pas exactement qui joue dans votre tournoi) et les statistiques des joueurs ne sont pas disponibles.

La plupart des options disponibles dans l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs)s'appliquent au **mode Suivi des joueurs** et sont donc désactivées en **mode Simple**.

* 1. Panneau statuts

Le panneau statuts vous donne un statut rapide des joueurs de votre tournoi :

**Joueurs** : le nombre total de joueurs qui ont été ajoutés au tournoi. Cela inclut tous les joueurs, qu’ils soient ou non inscrit au tournoi.

**Inscrit** : le nombre total de joueurs qui se sont inscrits au tournoi.

**En jeu** : Le nombre total de joueurs qui ont acheté une cave et qui ne sont pas actuellement exclus du tournoi.

**Éliminés** : le nombre total de joueurs qui ont acheté une cave au tournoi et qui sont actuellement exclus.

**Recaves** : Le nombre total de recaves qui ont été achetées.

**Add-ons** : le nombre total d’add-ons achetés.

* 1. Ajouter des joueurs

Appuyez sur le bouton **Ajouter joueurs** ou faites un clic droit dans un espace vide de la section **Joueurs** et sélectionnez *Ajouter joueurs* pour ajouter des joueurs de votre base de données de joueurs à votre tournoi.

Dans la boite de dialogue **Ajouter des joueurs au tournoi**, sélectionnez une ligue dans la sélection de **Ligue** pour restreindre la liste des joueurs à une ligue spécifique.

Cochez la case à côté de chaque joueur que vous souhaitez ajouter à votre tournoi. Les joueurs désactivés (déjà coché) sont déjà dans votre tournoi.

En option, vous pouvez cavé les joueurs dans le tournoi en même temps que vous les inscriviez au tournoi en cochant la case **Cavé joueurs maintenant** et en remplissant les détails de caves.

Appuyez sur le bouton **OK** lorsque vous avez sélectionné les joueurs à ajouter à votre tournoi.

Pour ajouter un joueur à votre tournoi qui ne figure pas dans votre base de données de joueurs, appuyez sur le bouton **Nouveau joueur >>** ou faites un clic droit dans un espace vide de la section **Joueurs** et sélectionnez *Nouveau joueur*. Dans la boite de dialogue **Nouveau joueur**, sélectionnez la ligue à laquelle vous allez ajouter ce joueur (ou <Aucun(e)>), entrez les informations du joueur et appuyez sur le bouton **OK**. Si vous cochez la case **Ajouter le joueur à la base de données**, le joueur sera également ajouté à votre base de données de joueurs. Pour ajouter plusieurs joueurs de cette manière, appuyer sur le bouton **OK, répéter**.

En **mode Simple**, les joueurs ne sont pas ajoutés au tournoi. Un joueur entre dans le tournoi lors de l’achat d’une cave.

* 1. Importer des joueurs

Vous pouvez importer des joueurs directement dans votre tournoi à partir d'un fichier CSV (valeurs séparées par des virgules).

Voir [Importer des joueurs](#ImporterDesJoueurs) pour plus d'informations sur l'importation de joueurs directement dans votre tournoi.

* 1. Retirer de joueurs

Appuyez sur le bouton **Retirer joueurs** pour retirer des joueurs de votre tournoi.

Dans la boite de dialogue **Retirer des joueurs du tournoi**, cochez la case à côté de chaque joueur que vous souhaitez retirer de votre tournoi. Le nom d'un joueur affiché en gris (au lieu de noir) indique que le joueur a déjà « agi » dans votre tournoi (acheté une cave, et éventuellement avoir été éliminé, ou a éliminé un autre joueur). En règle générale, vous ne souhaiterez pas supprimer les joueurs qui ont déjà agi. Appuyez sur le lien **Coché uniquement non inscrit** pour que the Tournament Director place une coche uniquement à côté des joueurs qui n'ont pas encore payé la cave du tournoi. Cliquez sur le lien **Cocher uniquement ceux qui n’ont pas payé intégralement** pour que the Tournament Director place une coche uniquement à côté des joueurs qui ne sont pas marqués comme Entièrement payé. Appuyez sur le bouton **OK** lorsque vous avez sélectionné les joueurs à retirer de votre tournoi.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur un joueur et sélectionner *Retirer <nom du joueur>* *du tournoi* pour retirer un joueur du tournoi.

The Tournament Director vous avertira si vous essayez de retirer du tournoi des joueurs qui ont déjà agi.

* 1. Cavé des joueurs

Appuyez sur le bouton **Cavé joueurs** pour cavé des joueurs à votre tournoi, ou cliquez avec le bouton droit sur un joueur et sélectionnez *Cavé <nom du joueur>.*

Dans la boite de dialogue **Cavé joueurs,** cochez la case à côté de chaque joueur que vous souhaitez cavé pour votre tournoi. La section **Détails** répertorie les valeurs à utiliser lors de l'achat de la cave. La sélection d'un **Profil** différent modifiera toutes les valeurs pour qu'elles correspondent à ce profil. Vous pouvez modifier n'importe laquelle des valeurs de la cave, à condition que le **Profil** sélectionné autorise les changements lors de la cave. La dernière ligne affiche le montant total qui doit être collecté auprès de chaque joueur qui cave.

Si la case **Assignation automatique d’un siège** est cochée, les joueurs achetant une cave dans le tournoi seront automatiquement assis au hasard. Le joueur sera placé dans n'importe quel siège disponible dans votre configuration de tables. L'équilibrage des tables n'est pas envisagé pour le moment - chaque joueur sera assis au hasard à n'importe quel siège disponible.

En **mode Simple**, vous ne spécifiez que le nombre de joueurs qui participent au tournoi. Les caves sont cumulatifs. Si 10 joueurs achètent une cave, et plus tard 10 joueurs achètes une cave, il y aura un total de 20 joueurs à avoir achetés une cave pour le tournoi. En d'autres termes, lorsque vous achetez une cave pour des joueurs, vous ne spécifiez pas le nombre total de joueurs participant au tournoi, mais le nombre de joueurs achetant à ce moment-là.

* 1. Annulation des caves des joueurs

Appuyez sur le bouton **Annuler cave** pour annuler les caves des joueurs, ou cliquez avec le bouton droit sur un joueur et sélectionnez *Annuler cave pour <nom du joueur>*.

Cochez la case à côté de chaque joueur dont vous souhaitez annuler la cave. Le nom d'un joueur affiché en rouge (au lieu de noir) indique que le joueur a déjà « agi » dans votre tournoi (acheté une cave, et éventuellement avoir été éliminé, ou a éliminé un autre joueur). En règle générale, vous ne souhaiterez pas annuler la cave des joueurs qui ont déjà agi.

Si le paramètre **Autoriser les joueurs qui n'ont pas acheté de cave à s'assoir** dans l'[onglet Tables](#OngletTables) est activé, vous pouvez choisir de retirer le siège ou non aux joueurs pour lesquels vous annulez la cave. Si ce paramètre est désactivé, la case **Retirer le siège des joueurs** sera désactivée.

* 1. Édition d’un joueur

Pour modifier un joueur, double-cliquez sur un joueur ou cliquez avec le bouton droit sur un joueur et sélectionnez *Modifier <nom du joueur>*. Dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, vous pouvez voir le statut du joueur dans le tournoi ; ajuster les gains totaux du joueur, les points gagnés, les éliminations, le nombre de mouvements de sièges ou le nombre de jetons ; modifier l’historique des actions du joueur dans le tournoi ; modifier les détails du joueur (nom, adresse, etc…); voir les détails sur les bénéfices du joueur pour le tournoi; ou modifiez l'association du joueur avec un joueur de votre base de données.

Pour ajuster le total des gains du joueur, entrez une valeur dans le champ de texte d'**Ajustement des gains**. Vous pouvez utiliser un nombre positif ou négatif. Le montant entré ici sera ajouté au total des gains ajustés pour le joueur.

Pour ajuster les points gagnés par un joueur, saisissez une valeur dans le champ de texte d’**Ajustement des points**. Vous pouvez utiliser un nombre positif ou négatif. Le montant entré ici sera ajouté aux points ajustés pour le joueur.

Remarque : les joueurs ajoutés à un tournoi mais qui n’ont jamais achetés de cave ne sont pas inclus dans les statistiques générées sur l'[onglet Statistiques](#OngletStatistiques). Cependant, si le total des gains ou des points gagnés d'un joueur est ajusté, ils seront inclus dans les statistiques générées sur l'[onglet Statistiques](#OngletStatistiques), même s'il n'a pas acheté de cave dans le tournoi. Cela permet de pénaliser (ou de récompenser) les joueurs qui ne participent pas à un tournoi.

Pour ajuster les éliminations d'un joueur, entrez une valeur dans le champ de texte **d'Ajustement des éliminations**. Vous pouvez utiliser un nombre positif ou négatif. Le montant entré ici sera ajouté aux éliminations ajustées du joueur.

Entrez une valeur dans le champ **Nombre actuel de jetons** pour définir le nombre de jetons actuel du joueur.

La valeur **Mouvements de sièges** affiche le nombre de fois où ce joueur a été déplacé d'un siège à un autre au cours du tournoi. Ce décompte influe sur le fait que ce joueur sera choisi ou non pour être déplacé lorsqu'une action d'équilibrage de table se produit. Augmentez cette valeur pour réduire les chances que ce joueur soit déplacé, ou diminuez la valeur pour augmenter les chances que ce joueur soit déplacé. Voir [Gestion automatique des sièges](#GestionAutomatiqueDesSièges) pour plus d'informations.

La section **Historique** affiche l'historique des actions du joueur dans le tournoi. La cave, les éliminations, les recaves et les add-ons du joueur sont affichés ici. Vous pouvez modifier les détails des actions en double-cliquant sur l'action appropriée. Vous pouvez également supprimer ou annuler certaines actions, ou insérer de nouvelles actions, en cliquant avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'élément de menu approprié.

Certaines actions peuvent ne pas être annulées. Par exemple, si un joueur est sorti du tournoi, vous ne pouvez pas annuler la cave du joueur. Vous devez annuler l’élimination du joueur avant de pouvoir annuler la cave.

Des précautions doivent être prises lors de la modification ou de l’annulation des actions d’un joueur, car elles peuvent avoir des conséquences dans le contexte du tournoi dans son ensemble. Notez que vous pouvez annuler les modifications apportées en appuyant simplement sur le bouton **Annuler** de la boite de dialogue. Les modifications ne sont validées que lorsque vous appuierez sur le bouton **OK**.

La section **Bénéfice** affiche des détails sur tout revenu que le joueur a reçu du tournoi en cours.

Appuyez sur le bouton **Modifier** dans la section **Informations** pour modifier les informations personnelles d’un joueur. Appuyez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter ce joueur du tournoi à votre base de données de joueurs, ou appuyez sur le bouton **Changer** pour modifier l'association de ce joueur du tournoi avec un autre joueur de la base de données de joueurs. Appuyez sur le bouton **Fusionner** pour fusionner ce joueur de tournoi avec un joueur existant dans votre base de données de joueurs, ou appuyez sur le bouton **Annuler la fusion**, pour dissocier ce joueur de tournoi d'un joueur de votre base de données de joueurs. Si vous effectuez l'une de ces actions (**Ajouter**, **Changer**, **Fusionner** ou **Annuler la fusion**), vous pouvez appuyer sur le bouton **Annuler** pour annuler l'action.

Lorsque vous apportez des modifications à un joueur dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, vous verrez les informations de la boite de dialogue se mettre à jour automatiquement. Cependant, aucune modification n'est apportée à votre tournoi tant que vous n'appuyez pas sur le bouton **OK** de la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**.

Pour plus d’informations sur ces sujets, reportez-vous à la rubrique [Ajout de joueurs à votre base de données](#AjoutDeJoueursAVotreBaseDeDonnées), [Modification de l’association d’un joueur avec un joueur de la base de données](#ModificationDeLAssociationJoueurBDD), [Fusionner des joueurs](#FusionnerDesJoueurs) et [Dissocier des joueurs](#DissocierDesJoueur).

* 1. Opérations sur la base de données

Appuyez sur le bouton **Base de données** pour ouvrir la boite de dialogue **Opérations sur la base de données**. Ici, vous pouvez effectuer plusieurs opérations liées à la base de données sur plusieurs joueurs à la fois.

* + 1. Ajouter à la base de données les joueurs de votre tournoi actuel

Cette fonctionnalité vous permet d'ajouter rapidement à votre base de données tous les joueurs de votre tournoi actuel qui ne sont pas déjà dans votre base de données de joueurs.

* + 1. Fusionner les joueurs de votre tournoi actuel avec les joueurs de la base de données

Cette fonctionnalité vous permet de fusionner des joueurs de votre tournoi actuel qui ne sont pas déjà dans votre base de données de joueurs avec des joueurs qui existent déjà dans votre base de données de joueurs.

* + 1. Ajouter à une ligue des joueurs de votre tournoi actuel

Cette fonctionnalité vous permet d'ajouter rapidement un ou plusieurs joueurs de votre tournoi actuel à une ligue existante dans votre base de données de joueurs.

* + 1. Retirer d’une ligue des joueurs de votre tournoi actuel

Cette fonctionnalité vous permet de supprimer rapidement un ou plusieurs joueurs de votre tournoi actuel d'une ligue existante dans votre base de données de joueurs.

* 1. Sélection d’un joueur au hasard

Appuyez sur le bouton **Joueur aléatoire** pour ouvrir la boite de dialogue **Joueur aléatoire**. Cette boite de dialogue vous aidera à choisir l'un de vos joueurs au hasard si vous avez besoin de le faire pour une raison quelconque.

Dans la section **Critères**, vous pouvez sélectionner un ou plusieurs critères pour réduire le panel de joueurs parmi lesquels un joueur sera choisi aléatoirement. Si aucun critère n'est sélectionné, tous les joueurs qui ont été ajoutés à votre tournoi seront dans le panel de joueurs. Appuyez sur le bouton **Vérifier** pour afficher le nombre de joueurs dans le panel de joueurs, en fonction des critères que vous avez sélectionnés. Appuyez sur le bouton **Liste** pour lister les joueurs qui font partie du panel et séparément ceux qui ont été omis du panel, en fonction des critères que vous avez sélectionnés.

Lorsque vous avez défini le panel de joueurs approprié, appuyez sur le bouton **Démarrer** pour sélectionner un joueur au hasard.

Les 10 derniers joueurs choisis aléatoirement sont automatiquement enregistrés dans l'historique des joueurs aléatoires. Appuyez sur le bouton **Historique** pour les afficher.

[NdT : L’historique affiche plus des 10 derniers joueurs choisis aléatoirement.]

Vous pouvez voir, répertoriés dans l'**Historique** ou dans le champ **Le dernier joueur choisi aléatoirement**, les mots *<Joueur inconnu>* au lieu du nom d'un joueur. *<Joueur inconnu>* sera répertorié lorsque le joueur choisi ne figurait pas dans la base de données des joueurs et ne faisait pas partie du tournoi actuellement chargé. Par exemple, supposons que le joueur « Christelle » fait partie du tournoi A et ne figure pas dans votre base de données de joueurs. Christelle a été choisi comme joueur aléatoire et est répertorié dans l'**historique des joueurs choisis aléatoirement**. Le tournoi B est maintenant chargé, auquel Christelle ne participe pas. Parce que Christelle n'est pas dans la base de données des joueurs et ne fait pas partie du tournoi actuellement chargé, *<Joueur inconnu>* sera affiché à la place du nom de Christelle. Si le tournoi A est à nouveau chargé, le nom de Christelle sera à nouveau affiché dans l’**historique des joueurs choisis aléatoirement**.

* 1. Ajout de joueurs à votre base de données

Si vous avez ajouté à votre tournoi un joueur qui ne figure pas dans votre base de données de joueurs, vous souhaiterez peut-être plus tard l'ajouter à votre base de données de joueurs. Pour ajouter le joueur à votre base de données de joueurs, double-cliquez sur le joueur et, dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, appuyez sur le bouton **Ajouter** dans la section **Informations**. Appuyer sur le bouton **Modifier**, et dans la boite de dialogue **Détails du joueur de la base de données** sélectionnez la ligue à laquelle ajouter ce joueur (ou <Aucun(e)> si vous ne souhaitez pas ajouter ce joueur à une ligue existante), complétez les détails du joueur et appuyez sur le bouton **OK**. Lorsque vous appuierez sur **OK** dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, le joueur est ajouté à votre base de données de joueurs. Notez que le nom du joueur passera du style de joueur non enregistré dans la base de données (gris, *italique*) au style de joueur enregistré dans la base de données (noir, non-italique).

Si vous souhaitez ajouter rapidement plus d'un joueur du tournoi à votre base de données de joueurs, appuyez sur le bouton **Base de données**, puis appuyez sur le bouton **Ajouter les joueurs de votre tournoi actuel à de la base de données des joueurs**.

* 1. Modification de l’association d’un joueur avec un joueur de la base de données

Si vous avez ajouté un joueur de la base de données à votre tournoi et que vous vous rendez compte que vous avez sélectionné le mauvais joueur de base de données, vous pouvez modifier l’association du joueur du tournoi avec le joueur de la base de données sans modifier le statut de votre tournoi. Par exemple, si les joueurs John B et John D sont dans votre base de données de joueurs et que vous ajoutez John B à votre tournoi et que vous vous apercevez plus tard que c'est John D qui a participé au tournoi et non John B, vous voudrez changer le joueur du tournoi de John B par John D. Si le tournoi a déjà commencé, ou est déjà terminé, supprimer le John B et ajouter le John D n'est pas une option, car cela supprimerait les actions du joueur dans le tournoi, et éventuellement modifierait le résultat du tournoi.

Pour modifier l'association d'un joueur du tournoi avec un joueur de la base de données, double-cliquez sur le joueur dans l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs). Dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, appuyez sur le bouton **Changer** dans la section **Informations**. La boite de dialogue **Changer de joueur** affiche tous les joueurs de votre base de données de joueurs avec lesquels vous pouvez changer ce joueur du tournoi. Les joueurs de la base de données qui sont déjà dans votre tournoi ne seront pas affichés. Sélectionner case d’option à côté du joueur de la base de données avec lequel échanger le joueur du tournoi et appuyez sur le bouton **OK**. Lorsque vous appuierez sur **OK** dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, le joueur du tournoi sera mis à jour pour refléter le nouveau joueur de la base de données que vous avez sélectionné.

* 1. Fusionner des joueurs

Parfois, vous ajouterez un joueur à votre tournoi sans utiliser la base de données de joueurs, et vous vous rendrez compte plus tard que le joueur était déjà présent dans votre base de données. Si le tournoi a déjà commencé, ou est déjà terminé, supprimer le joueur du tournoi et ajouter le joueur de la base de données n'est pas une option, car cela supprimerait les actions du joueur du tournoi, et éventuellement modifierait le résultat du tournoi. Au lieu de cela, vous souhaitez fusionner le joueur du tournoi avec le joueur de la base de données.

Pour fusionner le joueur du tournoi avec un joueur de la base de données, double-cliquez sur le joueur dans l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs). Dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, appuyez sur le bouton **Fusionner** dans la section **Informations**. La boite de dialogue **Fusionner le joueur** affiche tous les joueurs de votre base de données de joueurs avec lesquels vous pouvez fusionner ce joueur de tournoi. Les joueurs de la base de données qui sont déjà dans votre tournoi ne seront pas affichés. Sélectionner case d’option à côté du joueur de la base de données avec lequel fusionner ce joueur et appuyez sur le bouton **OK**. Lorsque vous appuierez sur **OK** dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, le joueur du tournoi sera fusionné avec le joueur de la base de données.

Pour fusionner rapidement plusieurs joueurs, appuyez sur le bouton **Base de données**, puis sur le bouton **Fusionner les joueurs de votre tournoi actuel avec les joueurs de la base de données**. La boite de dialogue **Fusionner joueurs** affiche tous les joueurs de votre tournoi qui ne sont pas dans votre base de données et tentera de faire correspondre automatiquement les joueurs du tournoi avec des joueurs de la base de données avec des noms similaires. La boite de dialogue affiche le joueur du tournoi sur la gauche et le joueur de la base de données correspondant le plus proche sur la droite, ou aucun joueur de la base de données si the Tournament Director n'a pas pu déterminer un joueur de la base de données correspondant. Pour changer le joueur de la base de données avec lequel un joueur du tournoi doit être fusionné, cliquez sur la ligne correspondant au joueur de tournoi. Une entrée de sélection avec liste déroulante s'affichera avec la liste des joueurs de la base de données possibles avec lesquels vous pourrez fusionner ce joueur du tournoi. Sélectionnez le joueur de la base de données approprié avec lequel fusionner le joueur du tournoi, ou appuyez sur le bouton **Effacer** pour effacer la sélection, indiquant que vous ne souhaitez pas fusionner ce joueur du tournoi. Lorsque vous avez sélectionné tous les joueurs de la base de données correspondants, appuyez sur le bouton **OK** pour fusionner les joueurs.

* 1. Dissocier des joueurs

Dissocier un joueur signifie supprimer l’association du joueur du tournoi avec un joueur de la base de données, changeant ainsi le joueur du tournoi en un joueur « sans base de données », sans affecter le statut du tournoi. Pour annuler la fusion d'un joueur de tournoi, double-cliquez sur le joueur dans l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs). Dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, appuyez sur le bouton **Annuler la fusion** dans la section **Informations**. The Tournament Director confirmera que vous êtes sûr de vouloir dissocier le joueur du tournoi. Lorsque vous appuyez sur OK dans la boite de dialogue Modifier le joueur de jeu, le joueur du tournoi ne sera plus fusionné avec le lecteur de base de données.

* 1. Ajuster le classement des joueurs

Parfois, vous pourriez vous retrouver dans une situation dans laquelle vous avez éliminé des joueurs du tournoi dans le mauvais ordre. Par exemple, un joueur peut oublier de vous informer qu'il ou elle a été éliminée du tournoi, et lorsque vous apprenez cela, vous avez éliminé d'autres joueurs qui auraient dû être éliminés après ce joueur.

Dans ce cas, si vous éliminé simplement le joueur du tournoi à ce moment-là, le classement ne reflètera pas fidèlement le tournoi. Vous pouvez résoudre ce problème de deux manières.

* + 1. Annuler et refaire les éliminations

Vous pouvez résoudre cette situation en annulant les éliminations des joueurs que vous avez éliminés jusqu’à l’élimination de ce joueur, éliminer le joueur, puis éliminer de nouveau les autres joueurs.

Par exemple, si le joueur A est sorti du tournoi mais n'a pas réussi à vous informer, et depuis lors, les joueurs B, C et D ont été éliminé, vous pouvez résoudre ce problème en annulant l’élimination des joueurs B, C et D, puis éliminer le joueur A, puis refaire les éliminations des joueurs B, C, D. Cela peut prendre du temps et peut-être sujet aux erreurs si le tournoi est important et/ou si de nombreuses personnes se sont fait éliminer depuis le joueur en question. Cela faussera également les *temps réels* d’élimination de chaque joueur. Cependant, l'ordre dans lequel les gens ont été éliminés sera correct, ce qui fera que le classement reflètera correctement le tournoi, et suffit pour la plupart des gens.

* + 1. Ajuster le classement

Vous pouvez également résoudre ce problème en utilisant la boite de dialogue **Ajuster le classement des joueurs**. Pour ouvrir la boite de dialogue **Ajuster le classement des joueurs**, appuyez sur le bouton **Ajuster le classement** dans l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs).

Dans la boite de dialogue **Ajuster le classement des joueurs**, vous verrez une liste des joueurs actuellement éliminés du tournoi, ainsi que l'heure de cave la plus récent (leur cave initial ou leur dernière recave), l'heure d’élimination et le rang actuel de chaque joueur. Ici, vous pouvez déplacer les joueurs vers le haut et vers le bas dans le classement, en les associant correctement à leur heure d’élimination, supprimer, modifier et ajouter des partages ou en définissant manuellement l’heure exact d’élimination d'un joueur.

La plupart des joueurs auront une flèche pointant vers le haut et une flèche pointant vers le bas à côté d'eux. Pour déplacer un joueur dans le classement, cliquez sur la **flèche vers le haut** ou sur la **flèche vers le bas** à gauche du nom du joueur, ou cliquez avec le bouton droit sur le joueur et sélectionnez l’une des options données.

Pour modifier manuellement l’heure d’élimination d’un joueur, double-cliquez sur le joueur ou cliquez avec le bouton droit sur le joueur et sélectionnez *Modifier l’heure d’élimination de <nom du joueur>*. Dans la boite de dialogue **Ajuster l’heure d’élimination**, utilisez les flèches haut et bas du clavier pour augmenter ou réduire la date et l’heure d’élimination ou utiliser les touches numériques de votre clavier. Le format de la date est le suivant : « HH : MM : SS   MM – JJ – AAAA ».

Lorsqu'un seul joueur remporte votre tournoi, il n'aura pas de temps d'arrêt. Pour cette raison, s'il n'y a qu'un seul vainqueur du tournoi, vous ne pourrez peut-être pas déplacer ce joueur dans le classement. Si vous aviez l'intention d'avoir un gagnant différent, vous devriez corriger cela en annulant l’élimination du vrai gagnant, puis en éliminant le joueur ayant été réellement éliminé.

* 1. Modifier l’horloge

La fonction **Modifier l’heure du tournoi** vous permet de décaler toutes les dates et heures enregistrées dans un tournoi. Ceci est utile si l'horloge de l'ordinateur était incorrecte au moment où le tournoi s'est déroulé. Appuyez sur le bouton **Modifier l’horloge** pour ajuster les temps enregistrés dans un tournoi.

* 1. Décompte des jetons

Le nombre de jetons d'un joueur est la quantité de jetons qu'un joueur détient à un moment donné du tournoi. Vous pouvez enregistrer le nombre de jetons de vos joueurs au cours d’un tournoi. Le nombre de jetons d’un joueur peut être défini dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur**, ou le nombre de jetons de tous les joueurs peut être mis à jour rapidement à l’aide de la boite de dialogue **Définir le montant total des jetons**.

Appuyez sur le bouton **Décompte des jetons** pour ouvrir la boite de dialogue **Définir le montant total des jetons**. Ici, vous pouvez définir rapidement la valeur du nombre de jetons de chaque joueur. Si vous souhaitez les régler toutes sur la même valeur, définissez la valeur du nombre de jetons dans la zone de réglage rapide et appuyez sur le bouton **Mettre à tous**. Toutes les valeurs du montant des jetons seront mises à jour. Lorsque vous appuyez sur **OK** dans la boite de dialogue **Définir le montant total des jetons**, le montant des jetons de tous les joueurs sera mis à jour.

Le montant des jetons, tel qu'il est enregistré dans the Tournament Director, n'a pas d'incidence directe sur le jeu, mais n'est utilisé que pour l'affichage sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). Voir l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour plus d'informations sur l'affichage du montant des jetons des joueurs.

* 1. Transactions

Appuyez sur le bouton **Transactions** de l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs) pour ouvrir la boite de dialogue **Transactions**. Cette boite de dialogue affiche toutes les transactions effectuées (cave, recave, add-on) au cours du tournoi. Les transactions peuvent être triées et/ou filtrées par type, ce qui facilite la recherche d'une transaction ou d'un ensemble de transactions en particulier. En cochant les cases à côté de plusieurs joueurs, des modifications peuvent être apportées à plusieurs transactions à la fois.

Double-cliquez sur une ligne pour modifier une seule transaction. Cocher plusieurs cases, puis appuyez sur le bouton **Modifier** pour modifier plusieurs transactions à la fois. Lors de la modification de plusieurs transactions, certains champs peuvent afficher des valeurs réelles tandis que d'autres affichent le texte « plusieurs valeurs ». Les champs avec des valeurs réelles indiquent que toutes les transactions en cours de modification ont la même valeur pour ce champ en particulier. Les champs avec le texte « plusieurs valeurs » indiquent que deux ou plusieurs transactions en cours de modification ont des valeurs différentes pour ce champ. Seuls les champs auxquels vous apportez des modifications seront modifiés. Tous les autres champs resteront inchangés pour toutes les transactions en cours de modification.

Les transactions sans reçu auront un bouton **Créer un reçu**. Lorsque vous appuyez sur le bouton Créer un reçu, un ID de reçu est attribué à la transaction, mais un fichier de reçu n'est pas créé et un reçu n'est pas imprimé. Les transactions ayant déjà un ID de reçu auront un bouton **Imprimer un reçu** et **Créer un fichier de reçu**, qui peut être utilisé respectivement pour réimprimer un reçu ou recréer un fichier de reçu.

* 1. Paramètres

Appuyez sur le bouton **Paramètres** pour ouvrir la boite de dialogue **Paramètres des joueurs**. Vous trouverez ici les paramètres relatifs aux joueurs de votre tournoi. Les paramètres sont enregistrés avec un tournoi et peuvent donc changer d'un tournoi à l'autre. La valeur par défaut d'un paramètre est généralement contrôlée par une préférence qui peut être modifiée dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences).

**Accorder tout le crédit aux éliminations fractionnées** : le logiciel the Tournament Director permet à un joueur d'être éliminé par plus d'un éliminateur. Habituellement, cela entraîne un crédit partiel pour l’élimination attribué à chaque éliminateur. Par exemple, si un joueur est éliminé par 2 éliminateurs, chaque éliminateur recevra 0,5 élimination (une moitié). Si le paramètre **Accorder tout le crédit aux éliminations fractionnées** est activé, tous les de crédit partiel d’élimination sont arrondis et donc chaque éliminateur dans cet exemple recevra 1 élimination.

* 1. Préférences

Appuyez sur le bouton **Préférences** pour ouvrir la boite de dialogue **Préférences de l'onglet joueurs**. Ici, vous pouvez définir des préférences spécifiques à l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs). Les préférences affectent généralement l'apparence et le comportement de l'application et n'affectent pas votre tournoi.

**Voir tous les joueurs sur une page** : Par défaut, la liste des joueurs est affichée dans des pages. En cochant cette préférence, la liste des joueurs sera affichée dans une seule page déroulante.

**Modifier les colonnes** : appuyez sur ce bouton pour sélectionner les colonnes que vous souhaitez voir et dans quel ordre. Voir [Choix des colonnes](#ChoixDesColonnes) pour plus d'informations sur l'utilisation de la boite de dialogue de sélection de colonnes.

**Modifier les noms de colonnes** : appuyez sur ce bouton pour renommer l'une des colonnes d'informations du joueur. Vous pouvez également renommer une colonne en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la colonne elle-même et en sélectionnant *Renommer la colonne*.

**Modifier les attributs de statut** : appuyez sur ce bouton pour modifier le texte et les couleurs des différentes valeurs de la colonne Statut. La colonne Statut affiche une indication du statut d'un joueur dans le tournoi (cavé, éliminé, etc…). Vous pouvez modifier le texte utilisé pour chaque valeur, ainsi que les couleurs, pour faciliter la lecture en un coup d'œil du statut de vos joueurs.

* 1. Importer et exporter des joueurs

La boite de dialogue **Importer/Exporter joueurs** vous donne la possibilité d'importer des joueurs dans votre tournoi à partir d'un fichier texte, d'exporter vos joueurs vers un fichier HTML ou CSV, de créer une feuille d’émargement ou d'exporter les adresses e-mail des joueurs.

Voir [Importer des joueurs](#ImporterDesJoueurs) pour plus d'informations sur l'importation de joueurs dans votre tournoi.

Si vous choisissez d'exporter les joueurs vers un fichier HTML ou d'imprimer la liste des joueurs, reportez-vous à [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de l'exportation.

Voir [Création d'une feuille d’émargement](" \l "CréationDUneFeuilleDÉmargement) pour plus d'informations sur la création et/ou l'impression d'une feuille de connexion.

* 1. Création d'une feuille d’émargement

Une feuille d’émargement est une liste de tous les joueurs de votre tournoi qui peut être utilisée pour permettre aux joueurs d’émarger à leur arrivée et/ou de s'inscrire à votre tournoi. La feuille d’émargement contient 3 colonnes : le nom du joueur, son statut de paiement et une colonne de signature. Pour créer ou imprimer une feuille d’émargement, appuyez sur le bouton **Importer/Exporter** et sélectionnez **Créer une feuille d’émargement**. La valeur par défaut de 40 lignes par page est le nombre maximum de lignes pouvant tenir sur une feuille de papier standard de 8,5 x 11 po (21,6 x 27,9 cm).

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Prix

L'**onglet Prix** est l'endroit où vous configurez les prix qui seront attribués pour votre tournoi. Les prix qui sont créés peuvent être un pourcentage du pot, un montant fixe ou une récompense non monétaire, et the Tournament Director peut attribuer automatiquement les prix à vos joueurs de tournoi.

L'ordre dans lequel les prix sont répertoriés sur cet onglet est contrôlé par vous, mais il n'est important qu'à des fins d'affichage. Les balises qui affichent les prix sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) les affichent dans l'ordre dans lequel ils sont répertoriés sur cet onglet.

* 1. Panneau statuts

Le panneau statuts vous donne un aperçu rapide du pot total et de la manière dont il a été attribué aux prix. Il peut également vous indiquer rapidement si vous avez alloué ou non tout l’argent du prize pool et si vous avez peut-être sur-alloué l’argent.

**Pourcentage total** : c'est le pourcentage total du pot qui a été alloué pour les prix. Pour tous les prix désignés sous forme de pourcentage du pot, il s'agit de la somme de ces pourcentages.

**Ajustement total** : la somme des ajustements apportés aux prix.

**Total partagé** : Le **total partagé** représente le montant d'argent du pot restant qui a été alloué aux prix via l'option **Partager le pot restant**. Une partie du pot pourrait être « restante » si moins de 100% du pot est alloué aux prix, ou si les prix ont été arrondis de manière à totaliser moins de 100% du pot. Ce montant du pot « restant » peut être attribué à des prix via une option dans la boite de dialogue **Prix**.

**Prix total** : la somme de tous les montants des prix.

**Pot** : La cagnotte totale disponible.

**Reste** : La différence entre la cagnotte et la somme des montants des prix.

**Automatique** : si la fonction de prix automatiques est activée ou non.

**Prix [non] arrondis** : si les montants des prix ont été arrondis ou non.

* 1. Création de prix

Pour créer un prix, appuyez sur le bouton **Nouveau prix** ou faites un clic droit sur un espace vide dans la zone des prix et sélectionnez *Nouveau prix*. La boite de dialogue **Insérer prix** s'affiche, vous permettant de sélectionner les caractéristiques du prix que vous souhaitez créer.

* + 1. Montant

Les montants des prix peuvent être spécifiés en pourcentage du pot, en montant fixe ou en montant non monétaire.

Les prix à montant fixe sont d'abord soustraits du pot. Les prix en pourcentage sont ensuite calculés à partir du pot restant.

Pour les prix non monétaires, vous devez entrer une chaîne de texte indiquant le prix. Cela sera affiché à la place d'un chiffre monétaire partout où les prix sont affichés.

Le champ **Ajuster de** vous permet d'ajuster le montant réel du prix d'un montant positif ou négatif. Tout montant que vous entrez ici est ajouté au montant du prix une fois le prix calculé.

Les prix peuvent également attribuer des points à leur bénéficiaire. Entrez dans le champ **Points** le nombre de points que le destinataire du prix devrait recevoir. Les valeurs négatives sont autorisées.

Cochez la case **Partager le pot restant** si vous souhaitez que ce prix inclue une part de l'argent du pot restant.

* + 1. Bénéficiaire

La section **Bénéficiaire** désigne le joueur qui recevra le prix.

Sélectionnez **Rang** si ce prix doit être attribué au joueur qui atteint un rang particulier. Par exemple, sélectionnez **Rang** et entrez 1 (un) dans la zone de saisie de texte si le joueur qui se classe au rang 1 (première place) doit recevoir le prix.

Pour les joueurs bounty (différentes des jetons bounties), cochez la case d’option **Bounty sur le joueur** et sélectionnez le joueur pour lequel ce prix est un bounty. Le prix sera automatiquement attribué au joueur qui élimine du tournoi le joueur sélectionné. Si le joueur sélectionné n'est pas exclu du tournoi (s'il gagne, par exemple), le joueur sélectionné recevra le prix (il gagnera son propre bounty). Si **(joueur aléatoire)** est sélectionné comme joueur bounty, the Tournament Director choisira au hasard l'un de vos joueurs sur lequel placer le bounty. Quand quelqu'un élimine le joueur choisi aléatoirement du tournoi, le joueur choisi aléatoirement sera révélé et l’éliminateur recevra le prix.

Si un **Joueur aléatoire** est choisi comme destinataire du prix, the Tournament Director choisira au hasard l'un de vos joueurs à qui attribuer le prix. Lorsque le joueur choisi aléatoirement sort du tournoi, le joueur sera révélé.

Pour les autres types de prix, sélectionnez **Manuel**. Cela pourrait être utilisé pour des prix attribués pour d'autres réalisations, comme un prix « Bad Beat » ou « Meilleur main ». Pour ce type de prix, the Tournament Director n'attribuera pas automatiquement le prix. Vous devrez indiquer le bénéficiaire de ce prix lorsque le gagnant du prix aura été déterminé afin qu'il soit attribué.

* + 1. Verrouillage

Vous pouvez verrouiller un prix pour éviter qu'il ne soit écrasé. Lorsque vous utilisez l'outil **Prix suggérés** ou la fonction **Prix automatiques**, the Tournament Director remplacera les prix définis par les prix qu'il suggère. En verrouillant un prix, le logiciel ne peut pas écraser le prix.

* + 1. Afficher

Entrez le nom du prix dans le champ de texte **Nom**. Celui-ci sera affiché comme nom du prix partout où les prix seront affichés. Si le bénéficiaire de votre prix est basé sur le rang ou est un bounty sur un joueur, le nom du prix se remplira automatiquement lorsque vous sélectionnez le rang ou le joueur, si le nom du prix est actuellement vide.

Cochez la case à côté de **Afficher le prix sur l'écran du tournoi** si vous souhaitez que le prix soit affiché dans la liste des prix sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi).

* + 1. Remplacement

La section **Remplacement** vous permet de remplacer les différents aspects du prix : à qui il est attribué, la valeur monétaire du prix et le nombre de points attribués avec le prix. Si le bénéficiaire du prix est défini sur **Manuel**, vous devrez utiliser le remplacement du **Bénéficiaire** pour attribuer le prix.

* 1. Arrondir les montants des prix

Lors de l'organisation de tournois, il n'est parfois pas souhaitable de gérer des prix comprenant des montants fractionnaires. Souvent, nous souhaitons arrondir les prix à la hausse ou à la baisse au montant entier le plus proche.

Pour configurer l'arrondissement des prix, appuyez sur le bouton **Arrondir**. Dans la boite de dialogue **Arrondir le montant du prix**, sélectionnez l'option d’arrondissement que vous souhaitez utiliser pour arrondir les montants de vos prix. Après avoir sélectionné l'option d'arrondissement, entrez le montant monétaire auquel vous souhaitez arrondir vos prix. Appuyez sur le bouton **OK** lorsque vous avez terminé. Ou appuyez sur le bouton **Appliquer** pour voir la sélection d'arrondissement appliquée à vos prix sans fermer la boite de dialogue **Arrondir le montant du prix**.

* 1. Tri des prix

L'ordre des prix n'est pertinent que pour l'affichage réel des prix sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). L'ordre des prix n'affecte pas le montant des prix ni la façon dont les prix sont attribués. Vous pouvez déplacer un prix de haut en bas dans la liste des prix en cliquant avec le bouton droit sur un prix et en sélectionnant *Déplacer le prix vers le haut* ou *Déplacer le prix vers le bas*. Ou appuyez sur le bouton **Trier les prix** pour ouvrir la boite de dialogue **Trier les prix**.

* 1. Prix suggérés

The Tournament Director peut vous suggérer les prix à attribuer. Appuyez sur le bouton **Suggérer** pour ouvrir la boite de dialogue **Prix suggérés**.

Dans la boite de dialogue **Prix suggérés**, entrez le nombre de joueurs de votre tournoi et appuyez sur **OK**. The Tournament Director proposera les prix à décerner. Si vous souhaitez utiliser les prix suggérés, sélectionnez l'endroit où ajouter les prix (en haut ou en bas de la liste des prix), puis appuyez sur le bouton **Utiliser**. The Tournament Director confirmera l'action avant de continuer. Tous les prix actuellement définis qui ne sont pas verrouillés seront supprimés et les prix suggérés seront ajoutés à la liste de prix. Si des prix actuellement définis sont verrouillés, ces prix ne seront pas supprimés et les prix suggérés seront ajoutés à la liste des prix avant ou après les prix verrouillés, en fonction de l'emplacement sélectionné dans la boite de dialogue **Prix suggérés**.

Appuyez sur le bouton **Configurer** pour voir les niveaux de prix qui seront utilisés lorsque the Tournament Director suggérera des prix, ou pour changer le fichier de configuration utilisé.

Consultez la section [Configuration des niveaux de prix](#ConfigurationDesNiveauDePrix) pour plus d'informations sur la configuration de vos propres suggestions de prix.

* 1. Prix automatiques

Utiliser la fonction de **Prix automatiques** revient à appuyer automatiquement sur le bouton **Suggérer** des prix à chaque fois que vous ajoutez une cave d’un joueur (ou supprimez un joueur ou annulez la cave d'un joueur). En d'autres termes, au fur et à mesure que le nombre de participants à votre tournoi change, les prix sont automatiquement mis à jour pour refléter la taille du tournoi.

Appuyez sur le bouton **Automatique** pour activer ou désactiver la fonction de prix automatique. Lorsque la fonction de prix automatique est activée, les prix du tournoi seront automatiquement mis à jour au fur et à mesure que le nombre de participants à votre tournoi changera.

Si vous souhaitez avoir des prix supplémentaires, comme un bounty sur le dernier vainqueur, assurez-vous d'activer le verrouillage sur chaque prix supplémentaire. En activant le verrouillage, le prix ne sera pas écrasé par la fonction de prix automatique.

La fonction de **Prix automatiques** peut utiliser d'autres critères pour déterminer les niveaux de prix. Consultez la section [Configuration des niveaux de prix](#ConfigurationDesNiveauDePrix) pour plus d'informations sur la configuration de vos propres prix automatiques.

* 1. Chargement et sauvegarde des modèles de prix

Vos prix peuvent être enregistrés indépendamment des autres paramètres du tournoi. Utilisez les boutons **Charger le modèle** et **Enregistrer le modèle** pour charger ou enregistrer des modèles de prix. Lorsque vous chargez un modèle de prix, seuls les prix de votre tournoi sont affectés. Aucun autre paramètre (tours, joueurs, état du tournoi, etc…) n'est affecté par cela.

* 1. Effacement de la liste de prix

Appuyez sur le bouton **Effacer** pour ouvrir la boite de dialogue **Effacer les prix**, vous offrant des options pour effacer (supprimer) tous les prix ou aspects des prix, rapidement et facilement. The Tournament Director demandera une confirmation avant d'autoriser l’effacement des prix. Appuyer sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** vous permettra de créer une nouvelle configuration de prix en supprimant tous les prix existants ou en chargeant un modèle.

* 1. Utilisation d’un Pot estimé

Si vous souhaitez affiner vos prix avant que tous vos joueurs ne se soient inscrits au tournoi, vous pouvez utiliser une estimation du montant du pot afin de déterminer le montant de vos prix avant que vos joueurs n’aient tous acheté leur cave.

Pour configurer un pot estimé, appuyez sur le bouton **Pot estimé** et entrez les informations nécessaires pour calculer un pot estimé. Si l'option **Utiliser un pot estimé sur l'onglet *Prix*** est cochée, les valeurs des prix sur l'[onglet Prix](#OngletPrix) seront calculées à partir des informations sur le pot estimé, mais les valeurs des prix affichées ailleurs dans l'application (dans la [**fenêtre de jeu**](#FenêtreDeJeu), par exemple) seront les valeurs de prix réelles calculées à partir des caves, etc. Si Utiliser le pot estimé à la place du pot réel est cochée, toutes les valeurs de prix tout au long de l'application seront calculées à partir des informations sur le pot estimé.

L'indicateur **Pot** dans le **panneau Statuts** deviendra **Pot estimé** pour indiquer que les montants indiqués sont estimés et non calculés à partir du pot réel. Pour revenir à l'utilisation du pot réel, appuyez à nouveau sur le bouton **Pot estimé** et décochez la case **Utiliser un pot estimé sur l'onglet *Prix***.

* 1. Édition des partages

Les partages se produisent lorsque deux joueurs ou plus quittent le tournoi simultanément. Cela peut se produire lorsque deux joueurs ou plus ont misé tous leurs jetons sur une seule main contre un autre joueur et perdent la main. Cela peut également se produire si les joueurs finalistes d'un tournoi acceptent d'arrêter de jouer et de partager (diviser) les prix restants entre eux.

Bien que les partages soient créés chaque fois que deux joueurs ou plus quittent le tournoi simultanément, généralement, ils ne sont significatifs que lorsqu'un prix est attribué aux rangs des joueurs qui sont éliminé simultanément. Par exemple, pour un tournoi dans lequel des prix sont attribués aux 1er, 2e, 3e, 4e et 5e places, deux joueurs qui sortent ensemble à la 10e place occupent techniquement les 10e et 11e places. Cependant, comme aucun prix n'est attribué pour la 10e ou la 11e place, the Tournament Director créera un partage pour ces joueurs mais ne vous demandera pas de remplir les détails du partage. Pour deux joueurs qui sortent à la 4e place, lorsque les joueurs sont éliminés, the Tournament Director vous invite à configurer le partage, qui répartit les prix de la 4e et de la 5e place, entre ces deux joueurs. Parce que les deux joueurs sont sortis à la 4e place, ils reçoivent tous les deux une 4e place (par défaut) et le joueur suivant du classement reçoit la 6e place.

Appuyez sur le bouton **Partager** pour afficher les partages existant dans le tournoi actuel. Les partages qui sont listées dans une couleur plus claire n'ont pas de prix associés aux rangs des joueurs dans le partage.

Sélectionnez le partage approprié et appuyez sur le bouton **Modifier** pour modifier le partage.

La boite de dialogue **Modifier le partage des prix** affiche les rangs divisés par le partage, le montant total des prix attribués aux rangs et les destinataires du partage ainsi que leur part des prix.

Les prix en argent et les points peuvent être attribués aux destinataires en utilisant des pourcentages, les montants réels des prix ou des points, ou en utilisant la valeur en jetons. Vous pouvez utiliser des méthodes distinctes pour partager l'argent (prix en argent) et les points si vous le souhaitez.

Par défaut, les joueurs partagés reçoivent le même rang dans le classement. Cependant, vous souhaiterez peut-être classer les joueurs différemment. Par exemple, si les deux derniers joueurs finalistes d'un tournoi décident de terminer le tournoi en partageant les prix de la première (et de la deuxième) place, et que le joueur 1 a 60% des jetons tandis que le joueur 2 a 40% des jetons, vous voudrez peut-être partager en conséquence, donnant au joueur 1 60% de l'argent et des points et au joueur 2 40% de l'argent et des points, ainsi que d'attribuer la 1re place au joueur 1 et la 2e place au joueur 2.

Sélectionnez la méthode à utiliser pour diviser l'argent ou les points à l'aide du sélecteur de **Méthode**. Remplissez ensuite les valeurs de la part de chaque joueur en conséquence. Si vous décidez de changer la méthode de partage, les valeurs que vous avez entrées seront conservées si vous changez la méthode à son réglage d'origine. La boite de dialogue calculera automatiquement la portion pour chaque joueur et totalisera les portions pour vous. Une note s'affichera à côté du total, vous avertissant si la somme des portions est supérieure ou inférieure aux montants réels des prix.

Les boutons fléchés copieront les valeurs de chaque joueur de la section **Argent** à la section **Points**, et vice-versa. Les boutons de copie ne sont actifs que lorsque les méthodes utilisées pour partager l'argent et les points sont les mêmes.

Si à tout moment vous souhaitez laisser the Tournament Director répartir uniformément l'argent ou les points, appuyez sur le bouton **Redistribuer** dans la section **Argent** ou dans la section **Points**. Le bouton **Redistribuer** redivisera le partage entre les joueurs. Le bouton **Redistribuer** ne redivise que les valeurs de la **Méthode** actuellement sélectionnés.

Le classement des joueurs peut être modifié en entrant une valeur de classement relative dans la section **Classement**. Les valeurs que vous entrez indiqueront le rang que chaque joueur aura dans le classement, les uns par rapport aux autres. Par exemple :

Les joueurs A, B et C sont les 3 derniers joueurs de votre tournoi et choisissent de partager. Le partage couvrira les rangs du 1er au 3e dans le classement. Par défaut, chaque joueur aura un classement relatif de 0, donnant à chaque joueur un classement de 1er (et la dernière personne qui a quitté le tournoi avant le partage est 4e au classement).

Si le joueur A avait 5000 jetons et que les joueurs B et C avaient tous les deux 2500 jetons au moment du partage, vous souhaiterez peut-être classer le joueur A 1er et les joueurs B et C 2e. Pour ce faire, modifiez le classement relatif des joueurs B et C en 1.

Alternativement, si le joueur A avait 2500 jetons et que les joueurs B et C avaient tous les deux 5000 jetons au moment du partage, vous souhaiterez peut-être classer les joueurs B et C 1er et le joueur A 3e. Pour ce faire, modifiez le classement relatif du joueur A en 1.

La section **Classement** mettra automatiquement à jour le classement réels des joueurs, dans la colonne **Actuel**, lorsque vous modifiez leur classement **Relatif**. Définissez le classement **Relatif** des joueurs sur différentes valeurs pour comprendre le fonctionnement du classement relatif. Les valeurs de classement relatif négatives sont valides.

Si vous avez effectué des modifications et souhaitez revenir à l'état d'origine du partage, appuyez sur le bouton **Réinitialiser**.

* 1. Exportation des prix

Vous pouvez exporter vos prix dans un fichier au format HTML ou imprimer les prix en appuyant sur le bouton **Exporter**. Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de l'exportation.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Tables

Dans l'**onglet Tables**, vous définissez les tables que vous utiliserez pour votre tournoi et vous configurez la manière dont the Tournament Director gérera la répartition des places et l'équilibrage des tables pendant votre tournoi.

La section **Tables** affiche les tables que vous avez configurées pour être utilisées dans votre tournoi. La section **Joueurs sans siège** affiche tous les joueurs éligibles pour avoir un siège, mais qui ne sont pas actuellement assis à une table.

Il est facile de placer et déplacer les joueurs. Faites simplement glisser et déposez les joueurs d'un siège à l'autre, ou vous pouvez autoriser the Tournament Director à effectuer tous les équilibrages de table pour vous.

En règle générale, seuls les joueurs ayant acheté une cave au tournoi peuvent être assis. Cependant, vous pouvez autoriser d’assoir aux tables des joueurs qui n'ont pas pris de cave en appuyant sur le bouton **Paramètres** et en cochant **Autoriser les joueurs qui n'ont pas acheté de cave à s'assoir**. Lorsque cette option est sélectionnée, tous les joueurs qui ont été inscrit au tournoi seront éligibles pour un siège. Les joueurs ayant acheté une cave apparaissent normalement, tandis que les joueurs qui n'ont pas acheté de cave apparaissent en texte rouge et en italique. Les joueurs qui n'ont pas acheté de cave seront traités de la même manière que les joueurs qui ont acheté une cave, en ce qui concerne les sièges. Autrement dit, ils seront pris en compte pour les mouvements par la fonction de [Gestion automatique des sièges](#GestionAutomatiqueDesSièges) lorsqu'elle est activée.

* 1. Panneau Statuts

Le panneau d'état vous donne un aperçu rapide des informations relatives à l'état des places de votre tournoi.

**Tables** : le nombre de tables configurées.

**Nombre total de siège :** Le nombre total de sièges avec toutes les tables.

**Nombre de places libres** : le nombre total de sièges non marqués comme indisponibles.

**Nombre total de joueurs** : le nombre de joueurs inscrits au tournoi.

**Joueurs encore en jeu** : Le nombre de joueurs restants dans le tournoi.

**Joueurs sans siège** : le nombre de joueurs éligibles pour être assis mais qui ne sont pas actuellement assis.

**Joueurs verrouillés** : indique le nombre de joueurs qui ont été verrouillés à leur siège.

**Tables masquées** : indique le nombre de tables actuellement configurées mais non affichées dans l'[onglet Tables](#OngletTables) (les tables vides peuvent être masquées si vous le souhaitez).

* 1. Créer des tables

Appuyez sur le bouton **Nouvelle table** ou cliquez avec le bouton droit dans la section **Tables** et sélectionnez *Nouvelle table* pour créer une nouvelle table. Dans la boite de dialogue **Nouvelle table**, entrez un nom pour la table et le nombre de sièges à la table. Appuyez sur le bouton **OK** pour créer la table. La table est ajoutée à la fin de l'ensemble des tables qui existent déjà.

Vous pouvez ajouter rapidement le nombre approprié de tables de taille uniforme pour accueillir tous vos joueurs en appuyant sur le bouton **Ajouter des tables**. Entrez le nombre de cave dans le tournoi et le nombre de sièges par table, ainsi le nombre de **Tables nécessaires** sera calculée pour vous. Vous pouvez modifier le nombre de **Tables nécessaires** si vous souhaitez remplacer la valeur calculée. Appuyez sur **OK** pour créer le nombre de tables spécifié dans l'entrée **Tables nécessaires**, chacune avec un nombre de sièges correspondant à la valeur **Sièges par table**.

* 1. Modification des tables

Pour modifier une table, double-cliquez sur la barre noire contenant le nom de la table ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Modifier table*. Dans la boite de dialogue **Modifier table**, vous pouvez modifier le nom et/ou la capacité d'accueil de la table.

Si vous diminuez le nombre de sièges à la table, the Tournament Director vous avertira si cela a un effet sur les joueurs qui sont actuellement assis à la table.

Pour insérer un nouveau siège à une table, faites un clic droit sur un siège libre (ou un joueur assis) et sélectionnez *Insérer un nouveau siège*. Le nouveau siège sera inséré avant le siège sélectionné.

Pour supprimer un siège existant, faites un clic droit sur le siège (ou le joueur assis) et sélectionnez *Supprimer ce siège*. The Tournament Director vous avertira avant de supprimer le siège si celui-ci est occupé par un joueur.

* 1. Supprimer des tables

Pour supprimer une table, cliquez avec le bouton droit sur le nom de la table et sélectionnez *Supprimer table*. The Tournament Director confirmera la suppression de la table et vous avertira si des joueurs sont assis à la table.

Pour supprimer rapidement toutes les tables, voir [Effacement des tables](#EffacementDesTables).

* 1. Gestion automatique des sièges

The Tournament Director peut gérer automatiquement l'assise et l'équilibrage des tables pour vous. Appuyez sur le bouton **Paramètres** pour ouvrir la boite de dialogue **Paramètres des tables**, qui contient les préférences de gestion automatique des sièges :

**Suggérer automatiquement les mouvements de joueurs** : cochez cette case pour que the Tournament Director gère automatiquement les sièges.

**Disparité maximale entre les tables avant que la suggestion de mouvement ne soit faite** : Ce paramètre contrôle le déséquilibre des tables avant que the Tournament Director ne suggère un mouvement de joueurs pour rééquilibrer les tables. La valeur par défaut est 1. Avec une valeur de 1, the Tournament Director autorisera deux tables à être déséquilibrées que par un seul joueur. Lorsque deux tables sont déséquilibrées par 2 joueurs ou plus, the Tournament Director suggérera un mouvement des joueurs pour rééquilibrer les tables. Si vous souhaitez minimiser les déplacements des joueurs, vous pouvez augmenter cette valeur.

**Accepter automatiquement les suggestions de mouvement des joueurs** : lorsque the Tournament Director détermine que vos tables sont déséquilibrées, il suggérera le mouvement du joueur (si le paramètre **Suggérer automatiquement les mouvements de joueur** est activé) et vous permettra d'accepter ou de rejeter la suggestion de mouvement. Si cette option est activée, les suggestions de mouvement des joueurs seront automatiquement acceptées.

**Placer les joueurs au hasard automatiquement en table finale :** en cochant cette case, the Tournament Director mélange automatiquement les sièges à la table finale lorsque le nombre de tables utilisées tombe à une seule.

**Lorsqu’il y a un déplacement de joueurs, placez les joueurs aussi près que possible du siège 1** : si ce paramètre est activé, les joueurs qui sont déplacés automatiquement par the Tournament Director seront toujours assis au siège disponible le plus petit à leur table de destination.

**Autoriser les joueurs qui n'ont pas acheté de cave à s'assoir :** si cette case est cochée, les joueurs qui ont été inscrit au tournoi mais qui n'ont pas encore acheté leur cave peuvent être assis.

The Tournament Director garde une trace du nombre de fois que chaque joueur a été déplacé au cours du tournoi. Lorsque cela est possible, the Tournament Director choisira toujours les joueurs à déplacer en fonction de ceux qui ont bougé moins de fois par rapport aux joueurs qui ont bougé plus de fois. Vous pouvez ajuster le nombre de fois qu'un joueur a bougé dans la boite de dialogue **Modifier les informations de jeu du joueur** de l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs). Vous pouvez effacer le nombre de Mouvement de siège pour tous les joueurs en appuyant sur le bouton **Effacer** de l'[onglet Tables](#OngletTables).

The Tournament Director affiche une icône de table déséquilibrée dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) lorsque vos tables sont déséquilibrées selon les paramètres de la boite de dialogue **Paramètres des tables**. La couleur et l'emplacement de cette icône sont configurés à l'aide de la boite de dialogue **Propriétés** de l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation).

Même si l'icône de table déséquilibrée s'affiche chaque fois que les tables sont déséquilibrées, the Tournament Director ne suggérera d'équilibrer les tables automatiquement que lorsque des joueurs entrent ou sortent du tournoi. C'est-à-dire, que lorsque les joueurs achètent une cave, lorsqu’un joueur sort, un joueur recave ou que vous annulez l'une de ces actions.

Lorsque the Tournament Director suggère le mouvement du joueur, le mouvement suggéré n'est pas requis. Vous pouvez annuler le mouvement du joueur et continuer à jouer avec des tables déséquilibrées. Vous pouvez également choisir de n'accepter qu'une partie du mouvement suggéré. Dans la boite de dialogue **Tables déséquilibrées**, cochez la case à côté de chaque joueur que vous souhaitez déplacer et décochez la case à côté de tout joueur que vous ne souhaitez pas déplacer. Appuyez sur le bouton **OK, déplacer les joueurs** pour déplacer les joueurs cochés. Notez qu’il est possible que vos tables restent (probablement) déséquilibrées si vous ne déplacez pas tous les joueurs dans une opération d'équilibrage des tables.

Vous pouvez également demander un équilibrage de table à tout moment en appuyant sur **Ctrl+T** dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) ou en appuyant sur le bouton **Suggérer mouvement**. Le bouton **Suggérer mouvement** apparaîtra surligné en rouge lorsque the Tournament Director détermine que le mouvement du joueur doit se produire.

* 1. Gestion manuelle des sièges

Si vous souhaitez asseoir et déplacer manuellement les joueurs, the Tournament Director vous facilite la tâche. Pour asseoir un joueur, double-cliquez sur un siège dans lequel aucun joueur n'est assis. La boite de dialogue **Placer joueur** s'ouvre et vous permet de sélectionner un joueur pour l’asseoir à la table et au siège choisis.

Vous pouvez également utiliser la fonction glisser-déposer pour asseoir des joueurs non assis ou pour déplacer des joueurs d'un siège à un autre. Cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé pendant que la souris est positionnée sur le nom d’un joueur, soit sur un joueur assis à une table, soit sur un joueur dans la section **Joueurs sans siège**. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez le curseur sur le siège où vous souhaitez placer le joueur (ou dans la section **Joueurs sans siège** pour retirer le siège du joueur), puis relâchez le bouton de la souris. Si le siège de destination est vide, le joueur sera déplacé dans le siège. Si le siège est occupé, the Tournament Director vous demandera d'indiquer quelle est l'action souhaitée (permuter les joueurs ou retirer le siège du joueur déjà assis dans le siège de destination, par exemple).

* 1. Tri des tables

L'ordre des tables n'est pas pertinent pour le jeu, mais vous pouvez souhaiter que les tables soient affichées dans un ordre particulier.

Pour réorganiser vos tables, appuyez sur le bouton **Trier les tables** pour ouvrir la boite de dialogue **Trier tables**. Vous pouvez ensuite sélectionner une ou plusieurs tables et utiliser les **flèches haut** et **flèches bas** pour déplacer les tables vers le haut ou vers le bas dans la liste. Appuyez sur le bouton **Tri alphabétique** pour trier rapidement toutes les tables par ordre alphabétique. Appuyez sur le bouton de **Tri numérique** pour trier rapidement toutes les tables numériquement. Appuyez sur le bouton **Inverser** pour inverser l'ordre des tables.

* 1. Placement des boutons Dealer

Les boutons Dealer sont utilisés pour indiquer où la donne doit commencer, car généralement la donne tourne autour d'une table. Pour le logiciel the Tournament Director, la présence du bouton Dealer influence la façon dont le logiciel choisit les joueurs à déplacer lorsqu'un équilibre de table est nécessaire.

The Tournament Director choisit au hasard les joueurs à déplacer lorsqu'un équilibre de table est nécessaire. Cependant, si les boutons Dealer ont été placés, the Tournament Director tentera de déplacer les joueurs par rapport aux boutons. Autrement dit, the Tournament Director tentera de déplacer les joueurs d'autres tables de sorte qu'après avoir été déplacés, ils resteront toujours au même nombre de sièges de distance du croupier.

Pour placer un bouton Dealer, cliquez avec le bouton droit sur n'importe quel siège et sélectionnez *Placer le bouton Dealer à ce siège* ou cliquez sur le bouton central de la souris sur n'importe quel siège. Un seul bouton Dealer est autorisé par table. Si vous placez le bouton Dealer sur une table où le bouton est déjà réglé, le bouton Dealer sera déplacé.

The Tournament Director peut automatiquement placer les boutons Dealer à chaque table pour vous. Appuyez sur le bouton **Placer boutons Dealer** pour ouvrir la boite de dialogue **Placer les boutons Dealer**. En utilisant cette boite de dialogue, vous pouvez soit définir manuellement les boutons Dealer en cliquant sur n'importe quel siège, soit définir le bouton Dealer à un siège spécifique à chaque table, ou permettre à the Tournament Director de définir au hasard le bouton Dealer. Si la case à cocher **Un joueur doit être assis** est cochée, le bouton Dealer sera toujours placé sur un siège occupé par un joueur. Si le siège choisi (choisi spécifiquement ou au hasard) est inoccupé, les sièges seront examinés vers l'avant jusqu'à ce qu'un siège occupé soit trouvé, c’est l’endroit où le bouton Dealer sera placé. Si une table n'a pas de sièges occupés, le bouton Dealer ne sera pas placé.

Étant donné que le bouton Dealer se déplace à chaque main sur chaque table, il n'est pas pratique de le conserver correctement au bon donneur avec le logiciel. Si vous avez l'intention d'utiliser la fonction de bouton Dealer, la meilleure méthode consiste à définir les boutons Dealer lorsque the Tournament Director suggère le mouvement de joueur. Dans la boite de dialogue **Tables déséquilibrés**, appuyez sur le bouton **Définir l’emplacement des donneurs** et définissez les boutons Dealer. Lorsque vous appuyez sur le bouton **OK** de la boite de dialogue **Placer les boutons Dealer**, la boite de dialogue **Tables déséquilibrés** se met automatiquement à jour avec une nouvelle suggestion de mouvement de joueur calculée par rapport aux boutons Dealer.

* 1. Verrouiller les joueurs

Si votre tournoi a des croupiers désignés qui jouent également dans le tournoi, il est pratique d'empêcher ces joueurs de bouger lorsque les tables sont rééquilibrées. The Tournament Director vous permet de verrouiller ces joueurs à leur siège.

Pour verrouiller un joueur dans son siège, cliquez avec le bouton droit sur un joueur assis et sélectionnez *Verrouiller <Nom du joueur> à son siège*. Lorsqu'un joueur est verrouillé à son siège, the Tournament Director évitera de sélectionner le joueur pour un mouvement à moins qu'il n'ait pas d'autre choix.

Lorsque the Tournament Director doit déplacer un joueur qui est verrouillé à son siège, le verrou du joueur se déplace avec le joueur. Par conséquent, ils seront verrouillés dans le siège de destination.

* 1. Rendre les sièges indisponibles

Vous pouvez marquer un siège comme indisponible à tout moment pendant votre tournoi. Lorsqu'un siège est marqué comme indisponible, the Tournament Director fonctionnera comme si le siège n'existait pas, et ne placera donc aucun joueur sur le siège. Ceci est utile si, par exemple, vous souhaitez désigner un siège pour un croupier permanent (non-joueur) et que vous souhaitez que le croupier soit affiché sur l'[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle). Vous pouvez également souhaiter réduire temporairement la taille d'une ou de plusieurs tables. En rendant un siège indisponible, la taille effective de la table est réduite.

Pour rendre un siège indisponible, cliquez avec le bouton droit sur un siège vide et sélectionnez *Mettre le siège indisponible*.

Pour rendre disponible un siège marqué comme indisponible, cliquez avec le bouton droit sur le siège et sélectionnez *Mettre le siège disponible*.

Double-cliquez sur un siège marqué comme indisponible pour modifier le texte affiché.

Notez que lorsqu'un siège n'est pas disponible, the Tournament Director traite la table comme si le siège n'existait pas. Par conséquent, une table de 10 sièges qui a 1 siège marqué indisponible sera traitée comme si elle avait 9 sièges.

Les sièges non disponibles peuvent être déplacés vers de nouveaux emplacements de la même manière que les joueurs peuvent le faire. Faire glisser un siège indisponible vers la section **Joueurs sans siège** rendra le siège à nouveau disponible. Faire glisser un siège indisponible sur un autre siège indisponible échangera les deux sièges (cela ne sera perceptible que si vous avez des libellés différents pour chacun des sièges indisponibles). Faire glisser un siège indisponible sur un joueur assis retirera le joueur de la table, le placera dans la section **Joueurs sans siège** et rendra le siège indisponible (tout en rétablissant le siège d'origine à un état disponible). Faire glisser un joueur sur un siège indisponible rendra le siège disponible et y fera asseoir le joueur. The Tournament Director confirmera vos intentions avant d'effectuer l'une ou l'autre de ces deux actions.

* 1. Contrôle de la réduction des tables

Lorsque les joueurs sont éliminés d'un tournoi, le nombre de table est réduit (retirées du jeu) car elles ne sont plus nécessaires. De manière générale, les tournois se déroulent avec des tables identiques en termes de forme et de taille, et par conséquent l'ordre dans lequel les tables sont supprimées est sans importance. Cependant, dans certain cas, en particulier dans les tournois à domicile, les tables disponibles peuvent être de taille différente, ou de forme différente, ou dans un emplacement physique plus souhaitable. Il peut donc être souhaitable de contrôler l'ordre dans lequel les tables sont retirées du jeu.

The Tournament Director facilite le contrôle de la suppression des tables. Dans l'[onglet Tables](#OngletTables), appuyez sur le bouton **Ordre de retrait** pour ouvrir la boite de dialogue **Préférences d'ordre de retrait des tables**. Cette boite de dialogue vous permet de regrouper vos tables par préférence de retrait.

Pour vous assurer qu'une ou plusieurs tables sont retirées du jeu le plus tôt possible, déplacez la ou les table(s) vers la liste **Tables à retirer en première**. Pour vous assurer qu'une ou plusieurs tables restent en jeu le plus longtemps possible, déplacez la ou les table(s) vers la liste **Tables à retirer en dernière**. Laissez les tables restantes dans la liste **Sans préférence**.

Cochez la case **Dans l'ordre spécifié ci-dessus** sous les listes si vous souhaitez que les tables des listes soient supprimées du tournoi dans l'ordre dans lequel elles sont répertoriées.

The Tournament Director *fera de son mieux* pour se conformer à votre préférence d'ordre de retrait. Cependant, certaines situations peuvent dicter que l'ordre ne soit pas suivi avec précision.

Les versions précédentes du the Tournament Director avaient une désignation de **Table finale**. Cette fonctionnalité a été supprimée au profit de l'**Ordre de retrait des tables**. Pour désigner une table finale uniquement, déplacez simplement la table dans la liste **Tables à retirer en dernière**.

* 1. Compression des sièges

Compresser les sièges à une table signifie enlever les sièges vides entre les joueurs en déplaçant les joueurs vers le siège 1 sans changer l'ordre des sièges. Par exemple, si à une table avec 8 sièges, les joueurs étaient assis aux sièges 1, 3, 4, 7 et 8, la compression des sièges fera que les joueurs seront déplacés aux sièges 1, 2, 3, 4 et 5, tout en gardant les joueurs dans le même ordre.

Pour compresser les sièges d’une table, cliquez avec le bouton droit sur le nom de la table et sélectionnez *Compresser les sièges de cette table*. Pour compresser rapidement les sièges de toutes les tables, appuyez sur le bouton **Compresser sièges**.

* 1. Afficher le dernier équilibrage

Si à tout moment vous avez besoin d'afficher le dernier équilibrage de table, appuyez sur le bouton **Afficher dernier équilibrage**. The Tournament Director affichera le dernier mouvement de joueurs qui s'est produit la dernière fois que the Tournament Director a suggéré un mouvement du joueur, et les changements qui ont été acceptés.

Vous pouvez également imprimer le mouvement de joueur en appuyant sur le bouton **Imprimer** de la boite de dialogue **Dernier équilibrage de table**. Voir [Impression](#Impression) pour plus d'informations sur les limites de l'impression directement à partir de l'application the Tournament Director. Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de la liste imprimée des mouvements de joueurs.

* 1. Randomisation des sièges

Si les joueurs de votre tournoi ne sont pas encore assis, appuyez sur le bouton **Suggérer mouvement** et the Tournament Director placera au hasard vos joueurs.

Pour mélanger les sièges à une seule table, cliquez avec le bouton droit sur le nom de la table et sélectionnez *Replacer les joueurs au hasard à cette table*.

Si certains ou tous vos joueurs sont déjà assis, mais que vous souhaitez rerandomiser les sièges de tous les joueurs, appuyez sur le bouton **Replacer au hasard**. Les joueurs verrouillés dans leur siège ne seront pas déplacés par cette opération, sauf si vous cochez l'option **Inclure les joueurs verrouillés à leur siège**. Notez que lorsque vous randomisez les sièges de l'ensemble du tournoi, les tables utilisées peuvent changer. Par exemple, si vous avez un tournoi ayant débuté avec 40 joueurs assis à quatre tables de dix joueurs chacune (tables 1 à 4) et que la moitié de vos joueurs ont été éliminé en laissant les 20 joueurs restants aux tables 3 et 4, lorsque vous appuyez sur le bouton **Replacer au hasard**, les 20 joueurs restants peuvent être déplacés vers les tables 1 et 2. Si vous souhaitez que l'ensemble des joueurs restent aux actuels tables en cours d'utilisation (tables 3 et 4), vous pouvez échanger les tables après avoir randomisé les sièges. Voir [Permutation des tables](#PermutationDeTables) pour plus d'informations.

* 1. Permutation de tables

Parfois, les joueurs s'assoient à la mauvaise table. Et parfois, vous souhaiterez peut-être déplacer les joueurs d'une table à une autre. Pour déplacer rapidement tous les joueurs d'une table, faites un clic droit sur le nom de la table et sélectionnez *Échanger les joueurs avec une autre table*. Choisissez ensuite l'autre table avec laquelle échanger les joueurs. The Tournament Director échangera chaque joueur de chaque table sans affecter l'ordre dans lequel les joueurs sont assis. Si une table a plus de sièges que l'autre, les sièges supplémentaires ne seront pas affectés.

* 1. Annulation d’une table

Pour retirer de leur siège les joueurs d'une seule table, cliquez avec le bouton droit sur le nom de la table et sélectionnez *Vider table*. The Tournament Director confirmera votre intention de vider la table. Pour vider rapidement toutes les tables, voir [Effacement des tables](#EffacementDesTables).

* 1. Effacement des tables

Appuyez sur le bouton **Effacer** pour supprimer rapidement toutes les tables, désinstaller tous les joueurs, supprimer tous les verrous de joueurs, supprimer tous les boutons Dealer, mettre tous les sièges indisponibles disponible et/ou réinitialiser le nombre de mouvements de sièges effectués pour tous les joueurs. The Tournament Director confirmera votre action avant de continuer. Appuyer sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** vous permettra de créer une nouvelle configuration de tables en supprimant toutes les tables existantes ou en chargeant un modèle.

* 1. Annulation/Rétablissement d’action

Les actions que vous effectuez dans l'[onglet Tables](#OngletTables)peuvent être « annulées » en appuyant sur le bouton **Annuler**. Appuyez sur le bouton **Rétablir** après avoir appuyé sur le bouton **Annuler** pour rétablir une action annulée. The Tournament Director se souviendra d'un nombre limité de vos actions et les rendra disponibles pour être « annulées ».

Certaines actions effectuées dans votre tournoi, en particulier celles qui affectent la liste des joueurs actuellement dans le tournoi, peuvent affecter l'état du tournoi de sorte que les mouvements de table précédents ne peuvent pas être « annulés ». Lorsque l'une de ces actions se produit, le bouton **Annuler** de l'[onglet Tables](#OngletTables) est désactivé.

* 1. Chargement et enregistrement des modèles de tables

Vos tables de tournoi peuvent être enregistrées indépendamment des autres paramètres de tournoi.

Pour enregistrer vos tables, appuyez sur le bouton **Enregistrer le modèle**. Lorsque vous enregistrez un modèle de tables, seules les tables sont enregistrées. Les joueurs assis ne sont pas enregistrés dans le cadre du modèle de tables.

Pour charger un modèle de tables, appuyez sur le bouton **Charger le modèle**. Lorsque vous chargez un modèle de tables, seules les tables de votre tournoi sont affectées. Aucun autre paramètre (joueurs, prix, état du tournoi, etc.) n'est affecté par cela. De plus, tous les joueurs assis se retrouveront sans siège. The Tournament Director confirmera que vous souhaitez charger un modèle de table et désinstaller tous les joueurs avant de continuer.

* 1. Exporter les tables

Vous pouvez exporter vos tables et/ou attributions de sièges dans un fichier au format HTML, ou les imprimer, en appuyant sur le bouton **Exporter**.

* + 1. Format Diagramme

Sélectionnez **Diagramme** dans la section **Format** pour exporter un diagramme des tables, un peu comme ce qui est affiché dans l'[onglet Tables](#OngletTables). Entrez le nombre de tables à inclure par ligne. Si vous imprimez, entrez le nombre de lignes à inclure par page. Ensuite, dans la section **Tables à exporter**, cochez la case à côté de chaque table que vous souhaitez exporter.

* + 1. Format liste de joueurs

Sélectionnez **Liste de joueurs** dans la section **Format** pour exporter une liste alphabétique de tous les joueurs avec leur attribution de sièges. Sélectionnez la méthode à utiliser pour trier la liste des joueurs. Cochez ensuite la case à côté de chaque table que vous souhaitez mettre en évidence. Le nom de chaque table sélectionnée pour la mise en évidence sera affiché en haut de la page exportée, et les joueurs de ces tables seront mis en évidence en gras

Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de l'exportation.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Présentation

L'**onglet Présentation** est l'endroit où vous configurez les écrans qui s'affichent dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) pendant que votre tournoi est en cours, ce que l'on appelle la **Présentation**. The Tournament Director est livré avec des présentations prédéfinies que vous pouvez charger et utiliser dans vos propres tournois. Vous pouvez également modifier les présentations existantes en fonction de vos propres besoins ou créer les vôtres. La présentation est flexible, permettant une personnalisation complète de l'affichage. Votre présentation peut contenir plusieurs écrans qui cyclent, des bannières qui cyclent, des images, des images d'arrière-plan et des écrans qui changent en fonction du statut de votre tournoi.

* 1. Écrans intégrés

The Tournament Director comprend plusieurs écrans (présentations) intégrées. Pour choisir un écran intégré, appuyez sur le bouton **Propriétés** dans la section **Contrôles d’écran**. Chaque écran intégré comporte plusieurs captures d'écran pour vous donner une idée de son apparence. Certains écrans intégrés sont conçus pour des tailles d'écran spécifiques, mais comme chaque écran a un paramètre de résolution optimal, elles peuvent facilement être mises à l'échelle vers d'autres tailles d'écran à l'aide de la fonction [Mise à l'échelle](#TailleEtMiseAlEchelleOptimales).

* 1. Concept de présentation

La présentation est composée d'un certain nombre d'éléments avec lesquels vous devez vous familiariser si vous souhaitez concevoir votre propre présentation.

Écran : une définition d'écran particulière. Il existe deux types d'écran : Standard et HTML. Les écrans Standard sont constitués de Cellules, qui sont organisées par l'utilisation de Lignes et de Colonnes. Les écrans HTML sont entièrement composés de HTML qui est soit entré directement dans l'application the Tournament Director, soit enregistré dans un fichier sur votre système de fichiers.

Jeu d'écran : une collection d’Écrans. Lorsqu'un Jeu d'écrans est utilisé, les Écrans qu'il contient s'affichent dans un ordre prédéfini, chacun pour une durée définie. Les Jeu d'écrans ont des Conditions qui définissent quand le Jeu d'écrans doit être affiché.

Cellule : Une unité d'affichage sur un Écrans. Les Cellules contiennent des jeux de propriétés qui décrivent l'apparence de la Cellule.

Ligne et colonne : un conteneur pour les Cellules. Les Écrans contiennent des Lignes et des colonnes, qui contiennent des Cellules, afin d'organiser les Cellules sur l'Écrans. Les Cellules insérées à l'intérieur d'une Ligne seront positionnées côte à côte, horizontalement. Les Cellules insérées à l'intérieur d'une Colonne seront positionnées verticalement, l'une au-dessus de la suivante. Les Lignes peuvent contenir des Colonnes et d'autres Lignes, et vice-versa.

Jeu de propriétés : un conteneur pour les propriétés d'affichage d'une Cellule. Un Jeu de propriétés contient des informations d'affichage, telles que le texte (ou la bannière) qui sera affiché dans une Cellule, la taille de la cellule, les couleurs utilisées pour la cellule, l'alignement, la taille et les couleurs de la bordure, etc. Les Jeux de propriétés ont des Conditions qui définissent quand le jeu de propriétés doit être utilisé pour afficher la Cellule.

Balises : un code textuel utilisé pour afficher des informations sur votre tournoi. Les Balises sont des mots entourés de symboles inférieurs à supérieurs (<>), qui sont insérés dans le texte à afficher dans une Cellule. The Tournament Director remplace automatiquement les Balises par les informations de votre tournoi. Par exemple, si le texte d'une Cellule était « Tour <round> », the Tournament Director remplacerait automatiquement la Balise <round> par le numéro de tour actuel, de sorte que le texte résultant pourrait être « Round 2 ».

Jeu de propriétés global : Un Jeu de propriétés nommé qui peut être utilisé par d'autres Jeu de propriétés. En utilisant les Jeu de propriétés global, de nombreuses Cellules peuvent utiliser les mêmes propriétés (et donc avoir un aspect et agir de la même manière), et des modifications peuvent être apportées à un seul emplacement (dans le Jeu de propriétés global), plutôt qu'à de nombreux emplacements (un Jeu de propriétés dans chacune des Cellules)

Bannière : une image à afficher dans une Cellule.

Jeu de bannières : Une collection de Bannières. Lorsqu'un Jeu de bannières est utilisé, les Bannières qu'il contient s'affichent dans un ordre prédéfini, chacune pendant une durée définie

Dans l'**onglet Présentation**, la section **Écran** affiche un aperçu de l'écran sélectionné. La section **Bibliothèque** affiche toutes les cellules disponibles. Les écrans ne contiennent pas réellement de cellules, mais contiennent des références à des cellules. Cela permet à plus d'un écran de contenir la même cellule (et plusieurs fois, si vous désirez). Lorsqu'une cellule est supprimée d'un écran, seule la référence à la cellule est supprimée de l'écran – la cellule réelle reste dans la **Bibliothèque**. Les cellules ne sont supprimées que lorsqu'elles sont supprimées de la **Bibliothèque**. Si une cellule est supprimée de la **Bibliothèque**, toutes les références à la cellule sont supprimées de tous les écrans.

Pendant que l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) est affiché, the Tournament Director évalue en permanence l'état de votre tournoi par rapport aux conditions de présentation des jeux d’écran. Il basculera l'affichage sur le jeu d'écran qui correspond le mieux à l'état du tournoi, et parcourra les écrans de ce jeu d’écrans. Il compare également l'état du tournoi aux conditions des jeux de propriétés de chaque cellule sur l'écran actuel, et affichera le jeu de propriétés dont les conditions correspondent le mieux à l'état du tournoi pour chaque cellule à un moment donné de votre tournoi.

L'**onglet Présentation** fonctionne par glisser-déposer. Cela facilite la création de nouveaux écrans, la réorganisation ou la modification des écrans existants. Cliquez simplement sur un élément avec le bouton gauche de la souris (et maintenez le bouton enfoncé) pour le saisir, déplacez la souris vers l'emplacement souhaité, puis relâchez le bouton de la souris. Pour ajouter à l'écran, faites glisser un élément de la **Bibliothèque** vers l'écran. Pour supprimer un élément de l'écran, faites-le glisser de l'écran vers la **Bibliothèque**. Pour réorganiser l'écran, faites glisser un élément de l'écran vers un nouvel emplacement dans le même écran. Les emplacements de dépôt valides dans l'écran actuel seront mis en évidence dans un motif vert lorsque vous faites glisser un élément sur l'écran. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur un élément et sélectionner *Copier* (ou *Couper*), puis cliquer avec le bouton droit sur un autre emplacement et sélectionner *Coller* pour copier un élément vers un nouvel emplacement.

* 1. Utilisation des jeux d’écrans

Les jeux d'écrans définissent quels écrans doivent être affichés (et cyclés) dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) et à quel moment pendant votre tournoi. Chaque jeu d'écrans a des conditions qui déterminent quand le jeu d'écrans doit être utilisé. Chaque présentation a un jeu d'écran par défaut. Le jeu d’écran par défaut n'a pas de conditions et est utilisé lorsqu'il n'y a pas d'autres jeux d'écrans dont les conditions correspondent aux conditions actuelles du tournoi.

Appuyez sur le bouton **Jeux d’écrans** pour ouvrir la boite de dialogue **Jeux d’écrans**. La section **Jeux d'écrans** affiche les jeux d'écrans actuellement définis, y compris le jeu d’écran par défaut. La section **Écrans** répertorie les écrans qui composent le jeu d'écrans actuellement sélectionné dans la section **Jeux d'écrans**. La boite de dialogue **Modifier la durée de l’écran** affiche la durée d'affichage de l'écran actuellement sélectionné dans la section **Écrans** et permet d’en modifier la durée.

Pour modifier les conditions d'un jeu d'écrans, sélectionnez le jeu d'écrans, puis appuyez sur le bouton **Conditions**. Reportez-vous à  [boite de dialogue Conditions](#BoiteDeDialogueConditions) pour plus d'informations sur la modification des conditions du jeu d'écrans.

Lorsque the Tournament Director sélectionne le jeu d'écrans qui sera utilisé à un moment donné, le jeu d'écrans est scanné dans l'ordre dans lequel il est affiché dans la boite de dialogue **Jeux d'écrans**. Lorsqu'un jeu d’écrans dont les conditions correspondent à l'état actuel du tournoi est trouvé, le jeu d'écrans est sélectionné pour l'affichage. Si aucun jeu d'écrans n'est trouvé, le jeu d'écrans par défaut est utilisé. Si plusieurs jeux d’écrans correspondent à l'état actuel du tournoi, le premier trouvé est utilisé.

* 1. Utilisation des écrans

Pour créer un nouvel écran, appuyez sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** dans la section **Contrôles d’écran** ou cliquez avec le bouton droit de la souris dans la section **Écran** et sélectionnez *Nouvel écran*.

* + 1. Écrans Standard

Lors de la création d'un nouvel écran standard, il vous suffit de donner un nom au nouvel écran.

Pour insérer une ligne ou une colonne, cliquez avec le bouton droit de la souris à l'emplacement souhaité dans l'écran et sélectionnez *Insérer une nouvelle ligne* ou *Insérer une nouvelle colonne*. Ou, faites glisser une **Ligne vide** ou une **Colonne vide** de la **Bibliothèque** vers l'écran.

Pour insérer une cellule, cliquez avec le bouton droit de la souris à l'emplacement souhaité sur l'écran et sélectionnez *Insérer une cellule*, ou faites glisser une cellule de la **Bibliothèque** sur l'écran. Pour modifier une cellule, double-cliquez sur la cellule ou cliquez avec le bouton droit sur la cellule et sélectionnez *Propriétés de <nom de la cellule>*. Voir [Création et modification de cellules](#CréationEtModificationDeCellules) pour plus d'informations.

Pour supprimer une cellule, cliquez avec le bouton droit sur la cellule et sélectionnez *Supprimer <nom de la cellule>*, ou faites glisser la cellule de l'écran vers la **Bibliothèque**. La suppression d'une cellule supprime uniquement la référence à la cellule de l'écran. La cellule elle-même n'est pas supprimée et reste dans la **Bibliothèque**. Pour supprimer une cellule, cliquez avec le bouton droit sur la cellule dans la **Bibliothèque** et sélectionnez *Supprimer <nom de la cellule>*. The Tournament Director demandera une confirmation avant de supprimer la cellule.

Pour déplacer des cellules, des lignes ou des colonnes dans la présentation, faites simplement glisser l'élément vers un nouvel emplacement.

Les lignes et les colonnes contiennent des propriétés qui peuvent être modifiées. Double-cliquez sur une ligne ou une colonne, ou cliquez avec le bouton droit sur une ligne ou une colonne et sélectionnez *Propriétés de la ligne* ou *Propriétés de la colonne*.

* + 1. Écrans HTML

Lors de la création d'un nouvel écran HTML, entrez un nom pour le nouvel écran, puis sélectionnez le type de **Source** de l'écran. Les écrans HTML sont entièrement constitués de HTML avec des balises de présentation intégrés à the Tournament Director. Le code HTML peut être stocké en interne dans la présentation elle-même ou sous forme de fichier externe stocké dans votre fichier système.

* + 1. Propriétés des lignes et colonnes

Dimensions : largeur, hauteur et marge intérieures de la ligne ou de la colonne. Par défaut, les lignes et les colonnes se développerons automatiquement pour remplir tout l'espace disponible. Si vous spécifiez une largeur et/ou une hauteur, la ligne ou la colonne se développera aux dimensions spécifiées. Cependant, les lignes et les colonnes ne peuvent pas être réduites par rapport à la taille de leur contenu. Le remplissage indique la quantité d'espace, mesurée en pixels, entre le contenu de la ligne ou de la colonne et la bordure de la ligne ou de la colonne (ou le bord, si la bordure n'est pas affichée).

Bordure : la bordure de la ligne ou de la colonne. Cliquez sur la section Bordure pour ouvrir la boite de dialogue Bordure, qui vous permet de spécifier la conception, la taille et la couleur de chacune des quatre bordures de la ligne ou de la colonne.

Arrière-plan : l'arrière-plan de la ligne ou de la colonne. Cliquez sur la section Arrière-plan pour ouvrir la boite de dialogue Arrière-plan, qui vous permet de spécifier une couleur d'arrière-plan et/ou une image d'arrière-plan. Par défaut, la couleur d'arrière-plan est transparente. Cela permet à la couleur ou à l'image à l’arrière-plan de l'écran de transparaître. En règle générale, les cellules d'une ligne ou d'une colonne remplissent toute la ligne ou la colonne et, par conséquent, la couleur d'arrière-plan n'est pas visible. Cependant, la taille d'une cellule peut être ajustée de telle sorte que des parties de l'arrière-plan de la ligne ou de la colonne soient visibles.

Styles HTML : la section Styles HTML vous permet de spécifier des styles HTML supplémentaires qui s'appliqueront à la ligne ou à la colonne. Voir [Utilisation des styles HTML](#UtilisationDesStylesHTML) pour plus d'informations.

* 1. Création et modification de cellules

Pour insérer une cellule dans l'écran, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran à l'emplacement où vous souhaitez insérer la cellule et sélectionnez *Insérer une cellule*.

Vous pouvez insérer dans l'écran une cellule existante (une cellule de votre **Bibliothèque**) ou une nouvelle cellule (avec un groupe de propriétés par défaut et des jeux de propriétés), ou une copie d'une cellule existante.

Pour insérer une cellule existante, dans la boite de dialogue **Insérer cellule**, sélectionnez une cellule existante dans l’option **De la bibliothèque**, puis appuyez sur le bouton **OK**.

Pour insérer une copie d'une cellule existante, dans la boite de dialogue **Insérer cellule**, sélectionnez une cellule existante dans l’option **Copier**, indiqué un nom pour la nouvelle cellule, puis appuyez sur le bouton **OK**.

Pour insérer une nouvelle cellule, dans la boite de dialogue **Insérer cellule**, indiqué le nom de la nouvelle cellule dans l’option **Nouvelle cellule**, puis appuyez sur le bouton **OK**.

Pour modifier une cellule existante, double-cliquez sur la cellule ou cliquez avec le bouton droit sur la cellule et sélectionnez *Propriétés de <nom de la cellule>*. La boite de dialogue **Propriétés des cellules** affiche le nom de la cellule, la description de la cellule et les jeux de propriétés de la cellule.

* + 1. Propriétés des cellules

Nom de cellule : le nom de la cellule. Le nom doit être unique parmi toutes les cellules.

Description : une brève description de la cellule.

La section **Jeux de propriétés** affiche les jeux de propriétés définis pour cette cellule. Lorsque the Tournament Director sélectionne le jeu de propriétés qui sera utilisé à un moment donné, les jeux de propriétés d'une cellule sont analysés dans l'ordre dans lequel ils sont affichés dans la boite de dialogue **Propriétés des cellules**. Lorsqu'un jeu de propriétés dont les conditions correspondent à l'état actuel du tournoi est trouvé, ses propriétés sont utilisées pour afficher la cellule. Si aucun jeu de propriétés n'est trouvé, le jeu de propriétés par défaut est utilisé.

Appuyez sur le bouton Utilisé par … pour afficher tous les écrans sur lesquels se trouve la cellule en cours d'édition.

* + 1. Propriétés du jeu de propriétés

Les jeux de propriétés peuvent être globaux ou faire partie d'une **Cellule**, d'une **Ligne** ou d'une **Colonne**. Les jeux de propriétés dans les lignes et les colonnes contiennent un sous-ensemble des propriétés des jeux de propriétés appartenant aux cellules.

**Masquer la cellule** : si cette case est cochée, la cellule ne s'affiche pas lorsque ce jeu de propriétés est utilisé.

**Contenus** : le contenu à afficher dans la cellule. Cliquez sur la section **Contenus** pour modifier le contenu de la cellule. Le contenu d'une cellule est composé en HTML. Les balises peuvent être utilisés pour afficher des informations sur votre tournoi, telles que le numéro du tour actuel, le nombre de joueurs dans le tournoi ou la taille du pot. Pour insérer une balise, appuyez sur le bouton **Insérer balise**. Voir [Insertion des balises](#InsérerDesBalises) pour plus d'informations sur les balises. Un élément HTML courant est l'élément <**img**>, qui affiche une image graphique (image JPG ou GIF, par exemple). Pour faciliter l'insertion d'une image, appuyez sur le bouton **Insérer image**, puis sélectionnez une image, et le code HTML pour afficher l'image sera inséré automatiquement pour vous.

**Faire pivoter le texte de 90°** : cochez cette case pour faire pivoter le texte de la cellule de 90 degrés (dans le sens des aiguilles d'une montre).

**Utiliser un jeu de bannières** : cochez cette case pour afficher l'un de vos jeux de bannières définis dans cette cellule au lieu du texte. Si vous cochez cette case, le **Contenu** de la cellule sera désactivé.

**Utiliser le jeu de propriétés globales** : cochez pour utiliser un jeu de propriétés globales. En utilisant des jeux de propriétés globales, de nombreuses propriétés utilisées pour afficher la cellule peuvent être définies à un seul endroit, ce qui facilite la modification des propriétés de plusieurs cellules en même temps. Pour utiliser un jeu de propriétés globales, cochez cette case, puis sélectionnez le jeu de propriétés globales approprié. Lorsqu'elle est cochée, les autres propriétés de la section **Mise en page** seront désactivées.

**Police de caractère** : la police et les propriétés associées à utiliser pour la cellule. Cliquez sur l'exemple de police pour ouvrir la boite de dialogue **Police de caractère**.

**Alignement** : l'alignement horizontal et vertical du contenu de la cellule.

**Dimensions** : largeur, hauteur et marges intérieures de la cellule. Par défaut, une cellule se développera automatiquement pour remplir l'espace disponible. Si vous spécifiez une largeur et/ou une hauteur, la cellule se développera aux dimensions spécifiées. Cependant, les cellules ne peuvent pas être rendues plus petites que la taille de leur contenu. Le remplissage indique la quantité d'espace, mesurée en pixels, entre le contenu de la ligne ou de la colonne et la bordure de la ligne ou de la colonne (ou le bord, si la bordure n'est pas affichée).

**Bordure** : la bordure de la cellule. Cliquez sur la section **Bordures** pour ouvrir la boite de dialogue **Bordures**, qui vous permet de spécifier la conception, la taille et la couleur de chacune des quatre bordures de la ligne ou de la colonne.

**Arrière-plan** : l'arrière-plan de la cellule. Cliquez sur la section **Arrière-plan** pour ouvrir la boite de dialogue **Arrière-plan**, qui vous permet de spécifier une couleur d'arrière-plan et/ou une image d'arrière-plan.

**Styles HTML** : la section Styles HTML vous permet de spécifier des styles HTML supplémentaires qui s'appliqueront à la ligne ou à la colonne. Voir [Utilisation des styles HTML](#UtilisationDesStylesHTML) pour plus d'informations.

* 1. Utiliser les propriétés globales

Parfois, vous pouvez avoir des groupes de cellules qui affichent des informations différentes, mais partagent la même apparence à l'écran. En d'autres termes, ils affichent un texte (ou HTML) différent, mais ont la même couleur d'arrière-plan, couleur de premier plan, police, etc. Si vous décidez, par exemple, de changer les couleurs, il peut alors être fastidieux de mettre à jour les propriétés de chacune de ces cellules (en particulier lorsque vous tenez compte du fait que chaque cellule peut avoir plusieurs jeux de propriétés).

Une solution consiste à utiliser des jeux de propriétés globales. Si chaque jeu de propriétés était configuré pour utiliser un seul jeu de propriétés global, il serait facile de changer les couleurs de ce groupe de cellules, car cela nécessiterait de ne changer que les couleurs du jeu de propriétés global auquel ils font tous référence.

Pour configurer une cellule afin qu'elle utilise un jeu de propriétés globales, ouvrez la boite de dialogue **Propriétés des cellules**, cochez la case **Utiliser le jeu de propriétés globales**, puis sélectionnez le jeu de propriétés souhaité. Dans le sélecteur de **Jeu de propriétés global**, sélectionnez le jeu de propriétés globales que vous souhaitez utiliser. Lorsqu'un jeu de propriétés globales est sélectionné, les autres propriétés de la section **Mise en page** reflèteront les valeurs du jeu de propriétés global sélectionné et seront désactivées (vous ne pourrez pas modifier ces propriétés).

Pour modifier les jeux de propriétés globales, appuyez sur le bouton Propriétés globales de l'[onglet Disposition](#OngletPrésentation).

Dans la boite de dialogue **Propriétés globales**, la section **Jeux de propriétés globales** affiche la liste des ensembles de propriétés globales définis. La section **Propriétés** affiche les propriétés du jeu de propriétés sélectionné dans la section **Jeux de propriétés globales**. Les propriétés disponibles du jeu de propriétés global sont les mêmes que celles des jeux de propriétés des cellules. Voir [Propriétés du jeu de propriétés](#PropriétésDuJeuDePropriétés) pour une description des propriétés.

* 1. Utilisation des styles HTML

La boite de dialogue **Styles HTML** vous permet d'ajouter des attributs de style HTML spécifiques à une cellule, une ligne ou une colonne. Les attributs de style contrôlent divers aspects du rendu ou de l'affichage du contenu d'une cellule, d'une ligne ou d'une colonne. Par exemple, vous pouvez contrôler les différents attributs de police du texte à afficher, les couleurs du texte ou de l'arrière-plan, l'alignement, les bordures, les marges, les marges intérieurs, la taille, le détourage, etc.

Dans la boite de dialogue **Cellule**, la boite de dialogue **Ligne** ou **Colonne** ou la boite de dialogue **Propriétés globales**, cliquez sur la section **Styles HTML** pour ouvrir la boite de dialogue **Styles HTML**. Ici, vous pouvez ajouter ou supprimer des attributs de style et modifier leurs valeurs.

Appuyez sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** pour créer un nouvel attribut de style. Lors de la création d'un nouveau style, vous pouvez spécifier vous-même le nom du style ou utiliser la liste déroulante pour sélectionner le nom d'un attribut de style connu. Appuyez sur le bouton **OK** et le style sera ajouté à la liste des styles définis pour la cellule, la ligne ou la colonne. Sélectionnez l'attribut de style dans la section **Styles**, puis modifiez la valeur du style dans la section **Valeur**.

Par exemple, ajoutez un style avec le nom « filter » à une cellule. Entrez ce qui suit pour la valeur du style :

progid:DXImageTransform.Microsoft.Glow(enabled=yes, strength=5, color=red)

Cela donnera au texte de la cellule une lueur rouge.

Les styles sont définis par le World Wide Web Consortium : <http://www.w3.org/Style/CSS> (en anglais)

Référence des styles CSS : <http://www.w3schools.com/cssref> (en anglais)

* 1. Placement des images sur l’écran

Vous pouvez placer des images sur votre écran de différentes manières.

Les images peuvent être insérées dans des cellules à l'aide de balises HTML <**img**>. Placez simplement une balise <**img**> dans le contenu d'une cellule. The Tournament Director facilite cette opération en utilisant le bouton **Insérer image** dans la boite de dialogue **Modifier le contenu des cellules**. Voir [Création et modification de cellules](#CréationEtModificationDeCellules) pour plus d'informations.

Plusieurs images peuvent être affichées dans une cellule, une à la fois, à l'aide de jeux de bannières. Si vous souhaitez afficher des bannières d'images pour les sponsors de votre événement, par exemple, créez simplement un ensemble de bannières avec les images souhaitées et configurez l'une de vos cellules pour utiliser le jeu de bannières. Voir [Utilisation des bannières](#UtilisationDesBannières) pour plus d'informations.

Une image peut être utilisée comme arrière-plan d'un écran. Voir [Propriétés d'écran](#PropriétéDEcran) pour plus d'informations.

* 1. Insérer des balises

Les balises sont le cœur et l'âme de l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). Lorsque l'écran est interprété, les balises dans le **Contenu** d'une cellule sont automatiquement remplacées par les données de votre tournoi en cours.

Les balises sont des mots entourés des symboles inférieurs à (<) et supérieurs à (>), tout comme les éléments HTML. Certaines balises ont des attributs, de la forme attribut=«valeur», qui spécifient les détails de ce par quoi la balise doit être remplacé. Les balises peuvent être placés n'importe où dans le **Contenu** d'une cellule. Par exemple :

<nobr>Round: <round></nobr>

Si le tournoi en cours était actuellement au tour 3, le texte ci-dessus serait modifié automatiquement pour indiquer :

<nobr>Round: 3</nobr>

La balise <**round**> est remplacé par le numéro de tour actuel. Les éléments <**nobr**> et <**/nobr**> sont des éléments HTML, indiquant que le texte entre eux doit être affiché sur une seule ligne (aucun saut de ligne ne doit se produire, no break).

Toute balise valide peut être placé dans le **Contenu** de n'importe quelle cellule, et plusieurs balises peuvent être placés dans le **Contenu** d'une cellule. Un autre exemple :

<nobr>Round: <round><br>Next Break: <nextbreak></nobr>

Si le tournoi en cours était actuellement au tour 3 et qu'il restait 10 minutes jusqu'à la prochaine pause programmée, le texte ci-dessus serait automatiquement modifié pour indiquer :

<nobr>Round: 3<br>Next Break: 10:00</nobr>

Encore une fois, les éléments <**nobr**> et <**/nobr**> sont des éléments HTML, indiquant que le texte entre eux doit être rendu sur une seule ligne. L'élément <**br**> est également un élément HTML, indiquant qu'un saut de ligne doit se produire à cette position. En fin de compte, le texte s'afficherait à l'écran ainsi :

Round: 3

Next Break: 10:00

Un autre exemple, avec des attributs :

<chips size=”30” columns=”1” values=”right”>

Cette balise serait remplacée automatiquement par du HTML qui afficherait le rendu graphique des jetons prédéfinies. L'attribut size spécifie que les jetons ont une taille de 30 pixels (hauteur et largeur), l'attribut colonnes spécifie que les jetons doivent être affiché dans une colonne et l'attribut values spécifie que les valeurs des jetons doivent être affichées sur le côté droit de chaque jeton.

<chips size=”30” columns=”10”  values=”none”>

L'exemple ci-dessus est presque le même que l'exemple précédent, sauf que le rendu des jetons serait sur une ligne au lieu d'une colonne (à condition qu'il n'y ait pas plus de 10 jetons prédéfinies), et les valeurs des jetons ne seraient pas affichées.

Il n'est pas nécessaire que les attributs soient spécifiés pour les balises qui ont des attributs. Pour tout attribut non spécifié, une valeur par défaut sera utilisée. Par exemple, utiliser la balise :

<chips>

Reviendrai au même que d'utiliser :

<chips size=”30” columns=”1” values=”left”>

Puisque ce sont les valeurs par défaut des attributs. Cependant, il est recommandé de toujours spécifier tous les attributs.

L'insertion de balises est simplifiée grâce à l'utilisation du bouton **Insérer balise** dans la boite de dialogue **Modifier le contenu des cellules**. Appuyez sur le bouton **Insérer balise** pour ouvrir la boite de dialogue **Générateur de balise**. La section **Balises** affiche la liste de toutes les balises disponibles. La section **Attributs** affiche une description de la balise actuellement sélectionné dans la section **Balises**, ainsi que tous les attributs de la balise. Sélectionnez la balise que vous souhaitez insérer, entrez des valeurs pour les attributs de la balise, puis appuyez sur le bouton **OK** pour insérer la balise.

La balise sera insérée dans le **Contenu**, à la position actuelle du curseur. Si le texte du **Contenu** est actuellement sélectionné, le texte sélectionné sera remplacé par la balise insérée.

Pour modifier la valeur d'une balise existante, mettez la balise en surbrillance et appuyez sur le bouton **Modifier balise** (si vous ne mettez pas en surbrillance toute la balise, the Tournament Director tentera automatiquement de mettre en surbrillance l'ensemble de la balise lorsque vous appuierez sur le bouton **Modifier balise**). La boite de dialogue **Générateur de balise** s'ouvrira avec la balise déjà sélectionné et toutes les valeurs de balise spécifiées préremplies. Assurez-vous de mettre en surbrillance la balise existant en commençant par le symbole initial inférieur à (<), jusqu'au dernier symbole supérieur à (>). Ne mettez aucune autre partie du **Contenu** en surbrillance.

Le bouton **Aide-mémoire** ouvrira une page dans votre navigateur web par défaut qui répertorie toutes les balises disponibles et leurs attributs, avec des descriptions pour chacun.

* 1. Utilisation des bannières

Les bannières sont des images graphiques affichées dans une cellule à la place du texte. Plusieurs bannières peuvent être spécifiées dans un ensemble, de sorte que les images s'affichent les unes après les autres, en parcourant les images à une vitesse définie dans l'ensemble. Les bannières sont généralement utilisées pour la publicité ou l'affichage du parrainage du tournois, mais peuvent être utilisées pour afficher les images que vous aimez. Si vous souhaitez afficher une image statique (non changeante), telle qu'un logo de ligue, voir [Placement des images sur l'écran](#PlacementDesImagesSurLEcran).

Appuyez sur le bouton **Jeux de bannières** pour ouvrir la boite de dialogue **Jeux de bannières**. La section **Jeux de bannières** affiche les jeux de bannières définis. La section **Bannières** affiche les bannières définies dans le jeu de bannières actuellement sélectionné dans la section **Jeux de bannières**. La section **Propriétés de la bannière** affiche les propriétés de la bannière actuellement sélectionnée dans la section **Bannières**.

* + 1. Propriétés de la bannière

Fichier : saisissez le chemin et le nom de fichier d'un fichier image ou utilisez le bouton Parcourir … pour localiser une image.

Taille réelle : sélectionnez cette option pour afficher l'image de la bannière à sa taille réelle.

Étirer pour s'adapter : sélectionnez cette option pour que l'image de la bannière soit automatiquement redimensionnée aux mêmes dimensions que la cellule dans laquelle elle est affichée. Si vous sélectionnez cette option, vous DEVEZ définir la hauteur de la cellule. Le paramètre de hauteur de la cellule ne doit pas être 0 ou la bannière ne s'affichera pas correctement.

Taille personnalisée : sélectionnez cette option pour définir une hauteur et une largeur spécifiques auxquelles afficher l'image. Vous pouvez entrer qu'une seule dimension et laisser l'autre vide. Si vous faites cela, la dimension laissée vide sera dimensionnée proportionnellement à la dimension spécifiée.

Largeur, hauteur : saisissez la largeur et la hauteur souhaitées de l'image, en pixels, si vous avez sélectionné une Taille personnalisée.

Durée d'affichage : saisissez la durée, en secondes, pour afficher cette bannière de l'ensemble de bannières.

* 1. Propriétés d’écran

La boite de dialogue Propriétés d'écran vous permet de définir certaines propriétés de chacun des [Écrans personnalisés](#ÉcransPersonnalisés) que vous avez créés ainsi que des [Écrans intégrés](#ÉcransIntégrés). De plus, les propriétés des [Icônes d'état](" \l "IcônesDEtat) qui sont affichées dans la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) et les propriétés du [Minuteur](#Minuteur) peuvent être modifiées ici.

* + 1. Écrans personnalisés

Les propriétés disponibles pour les écrans personnalisés varient en fonction du type d'écran.

#### Écrans Standard

Pour les écrans personnalisés **Standard**, vous pouvez modifier la couleur d’arrière-plan de l’écran, l’image d’arrière-plan et si l’écran doit s’étirer pour remplir les dimensions physiques de l’écran.

**Arrière-plan** : la section **Arrière-plan** affiche un aperçu de la couleur et de l'image d'arrière-plan. Pour modifier ces propriétés, cliquez sur la section **Arrière-plan**. Voir ci-dessous pour plus de détails.

**Remplacer toutes les couleurs d'arrière-plan (les rendre transparentes)** : en cochant cette case, toutes les cellules verront leurs couleurs d'arrière-plan automatiquement affichées en utilisant la couleur « transparente » (cela ne modifie les propriétés réelles d'aucune cellule). Un arrière-plan d'écran ne sera normalement pas visible, car les cellules se développeront automatiquement pour remplir l'espace d'écran disponible (si l'option **Étirer** est activée). Vous pouvez rendre l'arrière-plan visible (ou une partie de celui-ci) en modifiant la couleur d'arrière-plan d'une cellule en « transparent ». Il peut cependant être très fastidieux de changer toutes les couleurs d'arrière-plan des cellules en transparent. Cette option facilite les choses en remplaçant TOUTES les couleurs d'arrière-plan des cellules et en les rendant transparentes, ce qui rend l'arrière-plan de l'écran visible.

**Ignorer toutes les bordures (les désactiver)** : similaire à l'option ci-dessus. En cochant cette option, les paramètres de bordure de toutes les cellules sont remplacés et désactivés. Aucune propriété de cellule n'est réellement modifiée par cela.

**Présentation étirée** : si cette option est activée, l’écran s’étirera pour remplir les dimensions physiques de l’écran (ou les dimensions de la fenêtre, si elle est exécutée en mode fenêtre). Si elle est désactivée, l'écran ne sera que de la taille requise par les cellules qui composent l'écran.

Propriétés d'**Arrière-plan** :

**Couleur d’arrière-plan** : la couleur de l'arrière-plan.

**Fichier** : entrez le chemin et le nom de fichier d'un fichier image à afficher en arrière-plan dans l'entrée **Fichier**, ou utilisez le bouton **Parcourir …** pour localiser une image (ou cliquez sur la section image elle-même). Si une image d'arrière-plan est utilisée, elle s'affichera sur la couleur d'arrière-plan définie ci-dessus.

**Remplissage** : sélectionnez l'une des options de remplissage pour indiquer comment l'image d'arrière-plan, si elle est spécifiée, doit remplir l’espace. Sélectionnez l'option **Étirer** pour que l'image s'étire pour remplir tout l'écran.

**Alignement horizontal** : sélectionnez la position horizontale de l'image d'arrière-plan.

**Alignement vertical** : sélectionnez la position verticale de l'image d'arrière-plan.

#### Écrans HTML

Pour les écrans HTML personnalisés, vous pouvez modifier la source et le HTML actuel ou le chemin d'accès au fichier HTML, en fonction de la source sélectionnée.

**Source** : la source détermine où est stocké le code HTML qui définit l'écran.

**HTML Intégré** : lorsque **HTML intégré** est sélectionné pour la source, le HTML qui définit l'écran est stocké directement dans la présentation. Cliquez sur la section **HTML** pour modifier le HTML.

**Fichier** : lorsque **Fichier** est sélectionné pour la source, le code HTML qui définit l'écran est stocké en externe dans un fichier de votre fichiers système.

**Générateur de balise** : lorsque **Fichier** est sélectionné pour la source, le bouton **Générateur de balise** ouvre la boite de dialogue **Générateur de balise**, ce qui est utile pour créer des balises de mise en page à insérer dans le HTML pour afficher les informations de tournoi.

* + 1. Écrans intégrés

Les écrans intégrés ont chacun des propriétés uniques que vous pouvez modifier ainsi que des propriétés communes à tous les écrans intégrés, telles que le texte d'en-tête et de pied de page, ainsi que la couleur et l'image d'arrière-plan. Pour plus d'informations sur le réglage des propriétés des autres écrans intégrés, reportez-vous à l'un des éléments suivants : [Écran de Classement des joueurs](#ÉcranClassementDesJoueurs), [Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle), [Écran Mouvement de joueurs](#ÉcranMouvementsDeJoueurs), [Écran Structure de blinds](#ÉcranStructureDeBlinds).

* + 1. Icônes d'état

Quatre des jeux de propriétés concernent les icônes d'état affichées dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu)**:**

* Icône verrouillage d'écran : affichée lorsque l'écran est verrouillé
* Icône verrouillage du clavier : affichée lorsque le clavier est verrouillé
* Icône tables non équilibrées : affichée lorsque les tables sont déséquilibrées
* Icône sauvegarde du tournoi : affichée lorsque the Tournament Director enregistre automatiquement le tournoi

Ces icônes sont affichées dans l'un des quatre coins de l'écran, superposées sur la présentation. Vous pouvez ajuster les caractéristiques visuelles de ces icônes afin qu'elles soient plus adaptées à votre présentation. Pour activer ou désactiver l'affichage de ces icônes, consultez l'[onglet Préférences](#OngletPréférences). Lors de la modification des propriétés des icônes d'état, la section **Prévisualisation** affiche immédiatement vos modifications.

**Emplacement :** sélectionnez sur lequel des quatre coins de l'écran l'icône sera affichée.

**Couleur** : la couleur de l'icône.

**Opacité** : l'opacité, ou qualité de transparence, de l'icône. Plus le nombre est bas, moins l'icône sera opaque (et plus transparente).

**Taille** : la taille de l'icône, en pixels.

**Couleur de fond pour prévisualiser** : couleur d'arrière-plan de la section **Prévisualisation**. Cela n'a aucun effet sur l'icône d'état réelle, mais vous permet d'afficher l'icône d'état sur des arrière-plans de couleurs différentes qui peuvent correspondre plus strictement aux écrans de votre présentation.

* + 1. Minuteur

Les aspects de police et de couleur du minuteur manuel peuvent être configurés ici.

**Police de caractère** : la police et les propriétés associées à utiliser pour la cellule. Cliquez sur l'exemple de police pour ouvrir la boite de dialogue **Police de caractère**.

**Arrière-plan** : l'arrière-plan de la fenêtre **Minuteur**. Cliquez sur la section **Arrière-plan** pour ouvrir la boite de dialogue **Arrière-plan**, qui vous permet de spécifier une couleur d'arrière-plan et/ou une image d'arrière-plan.

* 1. Remplacement des valeurs de balise

Les valeurs des balises de présentation sont automatiquement calculées par the Tournament Director pendant que le tournoi est en cours. Par exemple, la valeur de la balise <**round**> est le numéro de tour actuel du tournoi, et la balise <**round**> est automatiquement remplacé par cette valeur n'importe où sur l'écran où elle apparaît.

Vous pouvez remplacer la valeur de n'importe quelle balise à l'aide de la boite de dialogue **Balises de présentation**. Vous pouvez également créer vos propres balises, avec des valeurs en texte brut ou du HTML, et les valeurs peuvent être entrées dans la présentation ou peuvent provenir du contenu d'un fichier.

Appuyez sur le bouton **Balises** pour ouvrir la boite de dialogue **Balises de présentation**. La section **Balises** affiche les balises que vous avez définis et la section **Valeur** affiche la valeur de la balise actuellement sélectionné dans la section **Balises**.

Pour créer une nouvelle balise (ou remplacer la valeur d’une balise existante), appuyez sur le bouton **Nouveau/Nouvelle**. Pour supprimer une balise, sélectionnez la balise et appuyez sur le bouton **Supprimer**. Pour renommer une balise, sélectionnez la balise et appuyez sur le bouton **Renommer**.

Pour définir la valeur de la balise, indiquez si vous souhaitez que le texte soit interprété comme du texte brut ou comme du HTML dans la section **Valeur**. Étant donné que the Tournament Director utilise Internet Explorer pour afficher l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), le HTML est utilisé pour afficher l'écran. Pour les balises en texte brut, the Tournament Director convertira votre texte en HTML, de sorte qu'il s'affichera exactement tel qu'il apparaît dans la section de texte ou dans le fichier texte que vous sélectionnez. Pour les balises HTML, the Tournament Director n'essaiera pas de traduire le texte en HTML, mais insérera le texte exactement tel qu'il apparaît. Par conséquent, vous pouvez utiliser des balises HTML, telles que <**IMG**> pour afficher une image, <**FONT**> pour modifier les caractéristiques de la police (taille, couleur, type) ou <**UL**> pour afficher des listes à puces.

Enfin, sélectionnez **Texte** et entrez le texte de la balise dans la section de texte, ou sélectionnez **Fichier** et entrez le nom de fichier du fichier à afficher dans l'entrée **Fichier**, ou appuyez sur le bouton **Parcourir …** pour rechercher un fichier.

* 1. Tester votre présentation

Tester votre présentation est essentiel pour qu’un tournoi qui se déroule bien. L'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) affiche un petit aperçu de vos écrans qui peut vous donner une idée de ce à quoi ressembleront les écrans. Les cellules sont affichées en utilisant leurs couleurs et leur police définies. Les cellules qui sont configurées pour ne pas être affichées sont présentées avec une ligne barrant leur nom (par exemple, ~~Recave~~). Pour les écrans de type HTML, l'aperçu affichera l'écran tel qu'il devrait apparaître dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu), mais sans le remplacement des balises de présentation.

Par défaut, les aperçus d'écran sont pour le premier tour d'un tournoi en cours dans lequel les recaves ne sont pas autorisées, les add-ons ne sont pas autorisés, le jeu est No Limit, etc. Vous pouvez modifier ces conditions pour avoir un aperçu des écrans pour différentes conditions.

Appuyez sur **Vu pour …** pour ouvrir la boite de dialogue **Voir la présentation Pour …**. Définissez les différentes conditions pour lesquelles vous souhaitez prévisualiser votre présentation et appuyez sur le bouton **OK**. Pour réinitialiser à l'état de tournoi par défaut, appuyez sur le bouton **Réinitialiser**.

En **mode mise en page de Présentation**, les opérations de tournoi sont suspendues et la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) affichera l'écran actuellement sélectionné dans l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation), en utilisant les conditions sélectionnées dans la boite de dialogue **Voir la présentation Pour …**. C'est un bon moyen de voir à quoi ressemblera votre présentation dans diverses conditions de tournoi. Pour entrer en **Mode** **mise en page de Présentation**, appuyez sur le bouton **Mode** **mise en page** dans l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation). Appuyez à nouveau sur le bouton pour quitter le **Mode** **mise en page de Présentation**.

La meilleure façon de tester votre présentation est d'organiser un tournoi simulé. Après avoir créé et enregistré votre présentation, créez un tournoi en utilisant votre présentation. Démarrez l’horloge et exécutez un tournoi, éliminez les joueurs, prenez des recaves, add-ons, etc. Assurez-vous que la présentation fonctionne comme vous le souhaitez.

* 1. Effacer la présentation

Pour effacer la présentation, appuyez sur le bouton **Effacer** dans la section **Contrôles de présentation**. La boite de dialogue **Effacer la présentation** vous donne la possibilité de supprimer des parties de votre présentation. Cochez la case à côté de chaque ensemble d'éléments que vous souhaitez supprimer. Appuyez sur le bouton **OK** pour supprimer les parties de présentation que vous avez sélectionnées.

Appuyer sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** dans la section **Contrôles de présentation** vous permettra de créer une nouvelle présentation en supprimant tous les paramètres de présentation ou en chargeant une présentation enregistrée.

* 1. Chargement et enregistrement des présentations

Votre présentation peut être enregistrée indépendamment des autres paramètres du tournoi. Pour enregistrer votre présentation, appuyez sur le bouton **Enregistrer**. Pour charger une présentation, appuyez sur le bouton **Charger le modèle**. Lorsque vous chargez une présentation, seule la présentation de votre tournoi est affectée. Aucun autre paramètre (joueurs, prix, état du tournoi, etc.) n'est affecté par cela.

* 1. Exportation de présentation

Si votre présentation ne contient aucune image, feuille de style ou autre élément externe, il suffit de copier le fichier de présentation enregistré d'un PC vers un autre pour utiliser la présentation sur un autre PC. Si votre présentation contient l'un de ces éléments, l'exportation d'une présentation constitue un moyen pratique de regrouper tous les éléments utilisés par la présentation pour transférer la présentation vers un autre PC.

L'exportation d'une présentation regroupera le fichier de présentation, ainsi que tous les fichiers d'image, HTML et/ou feuille de style référencés, dans un fichier ZIP, ce qui permet de rendre beaucoup plus pratique le partage de votre présentation. Vous pouvez également choisir d'inclure votre modèle d'événements, ainsi que des fichiers audios et/ou votre modèle de jetons, ainsi que des fichiers d'images de jetons, dans votre présentation exportée. En faisant cela, vous pouvez partager la configuration audio et visuelle complète de votre tournoi avec d'autres utilisateurs de the Tournament Director dans un package pratique.

Tous les fichiers d'images externes et/ou fichiers audio doivent se trouver dans le dossier Data Store actuel. Tous les fichiers référencés par votre présentation, votre modèle d'événements ou votre modèle de jetons qui ne se trouvent pas dans le dossier de stockage de données actuel ne seront pas inclus dans le fichier ZIP exporté.

Pour exporter votre présentation, appuyez sur le bouton **Importer/Exporter**, puis sur le bouton **Exporter la présentation actuelle**. L'exportation comprendra le modèle de présentation et tous les fichiers image référencés. Cochez **Inclure une configuration d'événements et des fichiers audio** si vous souhaitez inclure la configuration de vos événements dans l'exportation. Cochez **Inclure le modèle de jetons et les fichiers images des jetons** si vous souhaitez également inclure la configuration de vos jetons dans l'exportation.

Votre présentation doit d'abord être enregistrée avant que l'exportation puisse être terminée. Si vous travaillez avec une présentation non enregistrée, vous serez invité à enregistrer votre présentation avant de continuer.

* 1. Importation de présentation

La fonction **Importer une présentation** permet d'importer facilement des éléments spécifiques d'une autre présentation dans votre présentation actuelle et d'importer l'intégralité d'une présentation exportée dans votre stockage de données.

* + 1. Importer des éléments d’une autre présentation

Pour importer des éléments spécifiques d'une autre présentation, appuyez sur le bouton **Importer/Exporter** dans la section **Contrôles de présentation**, puis appuyez sur le bouton **Importer des éléments de présentation à partir d'une autre présentation**. Sélectionnez la présentation à partir de laquelle importer des éléments et appuyez sur le bouton **Ouvrir**. La présentation à partir de laquelle vous souhaitez importer des éléments doit être enregistrée dans votre stockage de données actuel.

Dans la boite de dialogue **Importer des éléments de présentation**, sélectionnez les éléments, individuellement, que vous souhaitez importer. Lorsqu'un élément sélectionné est un élément qui dépend d'un autre élément de la présentation, l'autre élément sera automatiquement sélectionné. Par exemple, si vous choisissez un écran à importer à partir d'une autre présentation, toutes les cellules qui composent cet écran seront automatiquement sélectionnées. Appuyez sur le bouton **OK** pour importer les éléments. Tous les éléments portant le même nom que les éléments déjà existants dans votre présentation actuelle seront automatiquement renommés.

* + 1. Importer une présentation dans votre stockage de donnée

Une présentation peut être exportée vers un fichier ZIP et comprendra tous les fichiers de prise en charge requis par la présentation, tels que les fichiers image ou les feuilles de style. Pour que la présentation fonctionne correctement, le fichier de présentation et les éléments de prise en charge doivent être placés dans votre stockage de données.

Pour importer une présentation exportée dans votre magasin de données, appuyez sur le bouton **Importer/Exporter** dans la section **Contrôles de présentation**, puis appuyez sur le bouton **Importer une présentation** **exportée dans votre stockage de données**. Sélectionnez la présentation exportée que vous souhaitez importer et appuyez sur le bouton **Ouvrir**. Le fichier ZIP sera extrait dans votre stockage de données actuel.

* 1. Boite de dialogue Conditions

La boite de dialogue **Conditions** est utilisée pour définir un état de tournoi particulier pour lequel un **Jeu d'écran** ou un **Jeu de propriétés** doit être utilisé. Chaque condition de la boite de dialogue **Conditions** est « liés » avec toutes les autres conditions pour produire un ensemble spécifique de conditions. Par exemple, lorsque vous sélectionner **Avant le jeu**, **Oui** pour **Les recaves sont autorisées**, et **Non** pour **Les add-ons sont autorisés**, l'état serait « Avant le jeu ET les recaves sont autorisées ET les add-ons ne sont pas autorisés ».

Certaines conditions qui font référence à des valeurs numériques vous permettent de spécifier la condition en tant qu'expression. Par exemple, **Recaves restantes** indique le nombre de recaves qui peuvent encore être achetés, en fonction des paramètres du tournoi et du nombre de recaves déjà achetés par les joueurs. Puisque les **Recaves restantes** sont un nombre, vous pouvez spécifier que le nombre de recaves restantes soit un nombre exact, inférieur à un certain nombre, supérieur à un certain nombre, etc. Pour ces types de conditions, les symboles suivants peuvent être utilisés :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| < |  | Inférieur à |
| <= |  | Inférieur ou égale à |
| = |  | Egale à |
| >= |  | Supérieur ou égale à |
| > |  | Supérieur à |
| != |  | N’est pas égale à |

Notez que la condition **Avant le jeu** correspondra à un tournoi qui n'a pas encore commencé, que le compte à rebours avant que le tournoi commence soit démarré ou non. La condition **Pendant le compte à rebours** ne correspondra qu'à un tournoi dont un compte à rebours pré-tournoi est en route. **Pendant le compte à rebours** est une version plus spécifique qu’**Avant le jeu**.

Par conséquent, si vos jeux d'écrans incluent un jeu d'écrans à la fois pour l'étape **Avant le jeu** et un jeu d'écran pour l'étape **Pendant le compte à rebours**, vous devez positionner le jeu d'écrans **Pendant le compte à rebours** avant le jeu d'écran **Avant le jeu**. Sinon, le jeu d'écrans **Avant le jeu** sera utilisé pour les états de tournoi « Avant le jeu » et « Pendant le compte à rebours ». Cela s'applique également aux jeux de propriétés.

La condition **Niveau** accepte un numéro de tour spécifique, ou vous pouvez entrer « all » pour faire correspondre tous les tours, « even » pour ne faire correspondre que les tours pairs ou « odd » pour correspondre aux tours impairs. La condition **Pause** accepte un numéro de pause spécifique, ou vous pouvez entrer « all » pour faire correspondre toutes les pauses.

Les conditions peuvent également être spécifiées à l'aide d'une **Formule**. Cochez la case en face d’**Utiliser les conditions avancées** pour spécifier les conditions sous forme de formule. Voir [Formules](#Formules) pour plus d'informations sur la création de formules.

* 1. Ajuster la taille de l'écran

Si un écran de présentation que vous avez créé est trop grand, des éléments de l'écran peuvent « sortir » du côté ou du bas de l'écran. L’[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) n’affiche pas les barres de défilement. Par conséquent, pour afficher toutes les informations dont vous avez besoin, vous devez ajuster l’écran de présentation, en réduisant les éléments afin que tout s’adapte.

L'ajustement des tailles de police des éléments affichés est généralement le moyen le plus efficace de redimensionner l'écran, car la plupart des éléments sont du texte. Il est recommandé d'utiliser des jeux de propriétés globales dans la mesure du possible, de sorte que l'ajustement des tailles de police puisse être effectué en aussi peu d'endroits que nécessaire.

The Tournament Director peut également dimensionner automatiquement l'affichage pour vous. Sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Ajustement automatique de l’écran*. The Tournament Director redimensionnera l'écran de présentation en ajustant les tailles de police des cellules jusqu'à ce que l'écran corresponde à votre taille d'affichage. Ce processus ne prend généralement que quelques secondes, mais en fonction de la taille de votre écran, de la vitesse de votre ordinateur et de la complexité de votre présentation, cela peut prendre plus de temps. Une fois que l'écran a été redimensionné, vous pouvez accepter la nouvelle taille d'écran ou revenir à la taille précédente.

De même, si votre taille d'affichage est plus grande que nécessaire pour afficher l'écran actuel, le processus de redimensionnement automatique augmentera autant que possible les tailles de police jusqu’à ce que tous les éléments de l'écran restent dans la taille d'affichage.

Si vous utilisez la fonction de redimensionnement automatique, vous devez vous assurer de redimensionner tous vos écrans. Notez également que les écrans peuvent contenir des éléments qui ne sont pas affichés au moment du redimensionnement (comme le nombre de recaves, si la fonction de recave est désactivée), ce qui peut affecter la taille de l’écran. Vous devrez vous assurer de tester votre présentation dans différentes conditions de tournoi pour vous assurer que la présentation correspond à l'écran physique.

Certains éléments ne peuvent pas être automatiquement redimensionnés. Par exemple, les jetons affichés à l'aide de la balise <**chips**> et les images ne seront pas automatiquement redimensionnées. Vous devrez ajuster manuellement les tailles de ces éléments. Si vous devez ajuster ces éléments, les ajuster avant de redimensionner automatiquement l'écran donnera généralement des résultats plus proportionnels.

* 1. Taille et mise à l’échelle optimales

La plupart des présentations sont créées avec une taille d'écran typique en mémoire. Les quatre présentations fournies avec la première version de the Tournament Director ont été conçues pour une taille d'écran de 1024x768, qui était la taille d'écran « sûre » la plus courante à l'époque (« sûre », ce qui signifie qu'un pourcentage élevé de PC sont capables d’afficher cette taille d'écran). Les tailles d'écran changent avec le temps et différents appareils ont des tailles d'écran différentes. La plupart des présentations intégrées s'étirent automatiquement pour remplir des écrans plus grands, mais cela ne se traduit pas toujours par une bonne apparence. De même, certaines présentations conçues pour des écrans plus grands ne conviendront pas aux écrans plus petits.

Le logiciel the Tournament Director peut mettre à l'échelle une présentation de sorte qu'une présentation plus grande puisse s'adapter à une taille d'écran plus petite, ou pour qu'une présentation conçue pour un écran plus petit donne bien sur un écran plus grand. Pour que la mise à l'échelle fonctionne correctement, une présentation doit avoir une **Résolution optimale** désignée, qui est la taille d'écran pour laquelle la présentation a été conçue (et qui a la meilleure apparence). Toutes les présentations intégrées ont une résolution optimale, ce qui permet aux présentations d'être redimensionnées à n'importe quelle autre taille d'écran. Pour toute présentation qui n'a pas une résolution optimale, vous devrez simplement choisir une résolution optimale afin d'activer la mise à l'échelle.

Pour définir la résolution optimale d'une présentation, appuyez sur le bouton **Paramètres** dans la section **Commandes de présentation**. Sélectionnez l'une des résolutions prédéfinies ou sélectionnez **Personnalisé** et entrez une résolution personnalisée.

Pour activer la mise à l'échelle de la présentation, appuyez sur le bouton **Préférences** dans la section **Autres contrôles**. Dans la section **Mise à l'échelle de la présentation**, cochez la case en face d’**Activer la mise à l'échelle de la présentation**, puis sélectionnez une résolution optimale pour la présentation. Si vous cochez la case à côté d’**Utiliser le réglage de résolution optimale de la présentation actuelle**, la résolution optimale définie dans les paramètres de présentation (le cas échéant) sera utilisée.

* 1. Préférences

Appuyez sur le bouton Préférences dans la section Autres contrôles pour modifier les préférences liées à l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation).

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Évènements

Les événements vous permettent d'alerter vos joueurs (en lisant un fichier audio et/ou en affichant un message à l'écran) lorsque quelque chose d'important se produit pendant votre tournoi, par exemple lorsqu'un joueur est éliminé, ou lorsqu'un tour se termine ou se terminera bientôt.

Dans l'[onglet Événements](#OngletÉvènements), une **Bibliothèque de sons** est configurée et des **Événements** sont créés pour jouer des sons de la bibliothèque de sons, afficher des messages à l'écran, mettre en pause l'horloge, réactiver l'horloge ou enregistrer le tournoi, ou toute autre combinaison de ceux-ci.

Les événements consistent en un **déclencheur**, qui correspond à l'occurrence de votre tournoi qui « déclenchera » votre événement (comme un joueur éliminé) ; une **Conditions**, qui limitent le moment où un déclencheur « démarrera » réellement votre événement ; et un ensemble d'**Actions** qui définissent ce qui doit se passer lorsque l'événement est « en route ».

Chaque **Son** et **Événement** peut également avoir un **Raccourci clavier** défini. Lorsque la touche de **Raccourci clavier** est pressée pour un **Son**, le **Son** sera immédiatement joué. Lorsqu'une touche de **Raccourci clavier** est enfoncée pour un **Événement**, celui-ci sera déclenché immédiatement (ce qui entraînera l'exécution des actions de l'événement).

La configuration d'événements par défaut comprend un événement qui émet un son d'avertissement à une minute, trois secondes, deux secondes et une seconde avant la fin d'un niveau (tour ou pause) ; un événement qui émet un son d'alarme lorsque le niveau se termine ; un événement qui émet un son de gong lorsque l'horloge est mise en pause ou que la pause est enlevée ; et un événement qui émet un son d'alarme lorsque le temps du minuteur manuel est écoulé.

* 1. Créer des sons

Pour créer un son, appuyez sur le bouton **Nouveau son** ou cliquez avec le bouton droit de la souris dans un espace vide de la section **Bibliothèque de sons** et sélectionnez *Nouveau son*.

Dans la boite de dialogue **Nouveau son**, vous devrez spécifier le chemin d’accès au fichier audio. The Tournament Director utilise Windows Media Player pour lire les sons, donc tout fichier audio que Windows Media Player peut lire doit être compatible avec the Tournament Director.

Vous devrez également spécifier un nom unique pour le son. Si vous choisissez d'abord votre fichier son, the Tournament Director remplira le champ **Nom** pour vous en utilisant le nom du fichier son.

Si vous souhaitez attribuer un raccourci clavier à votre fichier son, cliquez sur l'entrée **Raccourci clavier** puis appuyez sur la combinaison de touches que vous souhaitez pour déclencher le son. Si vous sélectionnez une touche de raccourci, le fichier audio sera lu lorsque vous appuierez sur la touche de raccourci sélectionnée et que la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) est active, ainsi que lorsque la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) est active et que l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles) est sélectionné.

Appuyez sur le bouton **OK** lorsque vous avez choisi votre fichier audio, le nom du son et éventuellement une touche de raccourci pour votre son. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **Lecture** pour avoir un aperçu du fichier audio et sur **Arrêter** pour arrêter le fichier audio pendant la lecture.

* 1. Trier les sons

L'ordre des sons n'a pas d'importance, mais vous pouvez souhaiter que les sons soient dans un ordre particulier. Pour réorganiser vos sons, appuyez sur le bouton **Trier les sons** pour ouvrir la boite de dialogue **Trier les sons**.

* 1. Créer des évènements

Pour créer un nouvel événement, appuyez sur le bouton **Nouvel événement** ou cliquez avec le bouton droit de la souris dans un espace vide de la section **Événements** et sélectionnez *Nouvel événement*.

Vous aurez d'abord la possibilité de créer un événement à partir d'une liste d'événements prédéfinis, ou de créer un nouvel événement « à partir de zéro ». De nombreuses situations sont couvertes dans la liste des événements prédéfinis, vous pouvez donc choisir l'un de ces événements au lieu de créer le vôtre. Vous pouvez également choisir l'un de ces événements et le modifier pour qu'il soit conforme aux circonstances exactes auxquelles vous souhaitez que votre événement réponde.

Après avoir sélectionné un événement prédéfini ou choisi de créer votre propre événement à partir de zéro, la boite de dialogue **Nouvel événements** s'affiche.

* + 1. Description

Entrez une description pour l'événement dans l'entrée **Description**.

* + 1. Déclencheur

Sélectionnez un déclencheur que vous souhaitez qui fera « déclencher » votre événement. Lorsqu'un déclencheur se produit dans un tournoi, les événements utilisant ce déclencheur seront traités. Si les **Conditions** de l'événement sont vraies, l'événement se mettra « en route ».

* + 1. Raccourcis clavier

Si vous souhaitez pouvoir « déclencher » l'événement à volonté, choisissez un **Raccourci clavier** pour l'événement. Si vous choisissez une touche de **Raccourci clavier**, l'événement se « déclenchera » à chaque fois que vous appuyez sur la touche de **Raccourci clavier** (dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) ou dans l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles) de la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres)).

* + 1. Conditions

Ensuite, vous souhaiterez peut-être fournir des **Conditions** qui limitent le moment où cet événement « se déclenchera ». Par exemple, si vous souhaitez que l'événement se déclenche lorsque l'horloge atteint 60 secondes restantes dans un tour, vous choisirez le déclencheur « L'horloge s’écoule » et définissez les **Conditions** sur « secondesLeft = 60 ». Le déclencheur « L'horloge s’écoule » fait que l'événement est pris en compte à chaque fois que l'horloge du tournoi tourne. Les conditions « secondsLeft = 60 » empêchent l'événement de se déclencher à chaque fois que l'horloge tourne, et lui permettent à la place de se déclencher uniquement lorsque l'horloge tourne **ET** qu'il reste 60 secondes à l'horloge.

Les conditions fonctionnent comme une **Formule** et peuvent être aussi simples ou complexes que vous le souhaitez. Les conditions doivent être évaluées à 1 (true) ou 0 (false). Lorsque le déclencheur se produit, l'événement se déclenche uniquement si les conditions sont évaluées à true. Voir [Formules](#Formules) pour plus d'informations sur la création des formules.

La boite de dialogue **Événement** contient une section **Tester conditions** qui vous permet de tester les conditions de votre événement. Ici, vous pouvez entrer des valeurs arbitraires pour diverses conditions de tournoi, puis évaluer votre formule de **Conditions** en fonction de ces conditions de tournoi.

* + 1. Actions

Enfin, ajoutez des **Actions** à votre **Événement** pour définir ce qui se passera lorsque votre événement sera déclenché. Pour ajouter une nouvelle action, appuyez sur le bouton **Nouvelle action** ou cliquez avec le bouton droit de la souris dans la section Actions et sélectionnez *Nouvelle action*.

Pour modifier une action existante, double-cliquez sur l'action ou cliquez avec le bouton droit sur l'action et sélectionnez *Modifier l'action*.

Pour supprimer une action existante, cliquez avec le bouton droit sur l'action et sélectionnez *Supprimer l'action*.

**Remarque** : Dans la section **Actions**, il y a une colonne nommée **Exécuter** qui contient une case à cocher pour chaque action. Cette case à cocher indique si cette action a déjà été exécutée ou non pour cet événement. Cela empêche le logiciel de répéter les mêmes actions dans les événements déclenchés par la suite (voir [Réglages des actions](#RéglagesDesActions)). Lorsqu'une action en particulier est effectuée, la case à cocher **Exécuter** est cochée automatiquement. Lorsque toutes les actions d'un type particulier (jouer un son ou afficher un message) ont été effectuées, toutes les cases à cocher **Exécuter** sont automatiquement désactivées afin que la prochaine fois que l'événement se déclenche, toutes les actions peuvent être à nouveau prises en compte.

#### Jouer un son

Pour lire un son, sélectionnez **Jouer un son**, puis sélectionnez l'un des sons de votre **Bibliothèque de sons**. Si le fichier audio que vous souhaitez lire n'est pas présent, vous devrez d'abord ajouter le fichier audio à votre **Bibliothèque de sons**. Voir [Créer des sons](#CréerDesSons).

#### Afficher un message

Si vous souhaitez afficher un message dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu), sélectionnez **Afficher un message**, puis entrez le message dans la zone de saisie fournie.

Les messages doivent être au format HTML. Cela vous permet de baliser vos messages avec diverses caractéristiques HTML, mais la saisie de messages en texte brut est également très bien. Les messages sont affichés en utilisant une « superposition », qui est simplement un panneau ou une plaque qui s'affiche sur le contenu actuel de l'écran.

Entrez le nombre de secondes pendant lesquelles vous souhaitez que le message s'affiche dans l'entrée **Durée**.

Les jeux de propriétés sont utilisés pour définir les caractéristiques d'affichage (police, taille, couleur, etc.) de la superposition de message. Sélectionnez le jeu de propriétés que vous souhaitez utiliser pour le message dans la sélection **Jeu de propriétés du message**. Voir [Jeux de propriétés de message](#JeuxDePropriétésDeMessage) pour plus d'informations.

Les messages peuvent également utiliser des balises. Les balises fonctionnent exactement de la même manière que dans la **Présentation** de votre tournoi (voir l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation)). Cependant, l'ensemble des balises disponibles pour une utilisation dans les **Messages d'événement** est différent de l'ensemble des balises disponibles pour une utilisation sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). Appuyez sur le bouton **Insérer balise** pour voir la liste des balises disponibles et sélectionné une balise à insérer dans le texte de votre message d'événement. Notez que la valeur d’une balise dépendra du déclencheur qui a déclenché l'événement. Par exemple, la balise <**name**> correspond au nom du joueur impliqué dans l'action qui a déclenché l'événement. Si le déclencheur « Un joueur est éliminé » provoque le déclenchement de l'événement, la balise <**name**> fera référence au nom du joueur qui a été éliminé du tournoi. Cependant, la balise <**name**> ne fera référence à rien si le déclencheur était « Un niveau se termine» (car aucun joueur n'est spécifiquement impliqué dans ce déclencheur).

#### Clignotement

La sélection de ce type d'action entraînera un clignotement de l’[Écran du tournois](#ÉcranDuTournoi). Durant 1 seconde, l’écran sera de la couleur sélectionnée avant que cette dernière ne s’estompe progressivement.

#### Horloge en pause

La sélection de ce type d'action entraînera une pause de l'horloge du tournoi lorsque l'événement sera déclenché.

#### Relancer l’horloge

La sélection de ce type d'action entraînera une remise en route de l'horloge du tournoi lorsque l'événement sera déclenché.

#### Enregistrer le tournoi

La sélection de ce type d'action entraînera la sauvegarde du tournoi sur le disque lorsque l'événement sera déclenché.

#### Exécuter le programme

Lorsque cette action est effectuée, un programme externe est lancé lorsque l'événement est déclenché. Sélectionnez le chemin d'accès au fichier programme et tous les arguments qui seront transmis au programme. Il existe deux méthodes de lancement : **Exec** et **Run**. En général, les deux méthodes sont identiques et lancent le programme externe, mais vous pouvez rencontrer des effets secondaires différents pour chacune. Par exemple, lors du lancement d'un programme, la méthode **Exec** peut afficher une fenêtre d'interpréteur de commandes, et la méthode **Run** peut ne pas le faire, mais la méthode **Run** peut produire des avertissements de sécurité alors que la méthode **Exec** peut ne pas le faire. Vos résultats peuvent varier et vous devez tester chaque méthode pour obtenir les meilleurs résultats.

#### Réglages des actions

Ici, vous pouvez contrôler divers aspects de la façon dont les sons sont joués et la façon dont les messages sont affichés pour les cet événement.

Vous pouvez définir plusieurs actions qui jouent un son et/ou plusieurs actions qui affichent un message pour un seul **Événement**. Si les actions étaient toutes effectuées simultanément, un désordre audio et visuel s'ensuivrait. Les fichiers audios seraient lus, se chevauchant, et les messages seraient affichés les uns sur les autres. Les **Réglages des actions** vous permettent de définir ce qui doit se passer lorsque plusieurs actions (qui jouent un son ou affichent un message) sont définies pour un seul événement. Appuyez sur le bouton **Réglages des actions** dans la boite de dialogue **Événement** pour afficher la boite de dialogue **Réglages des actions**.

#### Ordre des actions

L'ordre dans lequel les actions sont effectuées peut-être important. Par exemple, si un événement contient plusieurs actions qui jouent des sons, vous pouvez souhaiter que les sons soient exécutés dans un ordre particulier (pour chaque déclenchement ultérieur de cet événement). Pour ordonner les actions d'un événement, faites un clic droit sur l'action et sélectionnez *Déplacer l’action vers le haut* ou *Déplacer l'action vers le bas*. Pour réorganiser rapidement toutes vos actions, appuyez sur le bouton **Trier les actions** pour ouvrir la boite de dialogue **Trier les actions**.

* 1. Importer des sons

Si vous souhaitez utiliser de nombreux fichiers audios, vous pouvez les importer tous en même temps au lieu de créer manuellement chaque son. Appuyez sur le bouton **Importer son(s)**, puis sélectionnez le dossier dans lequel se trouve vos fichiers audios. The Tournament Director analysera le dossier (et ses sous-dossiers), puis affichera chaque fichier son qu'il trouve, ainsi qu'un nom unique à utiliser pour importer chaque son. Cochez la case à côté de chaque son que vous souhaitez importer et appuyez sur le bouton **OK**.

* 1. Modification des sons et des évènements

Pour modifier un son, double-cliquez sur un son ou cliquez avec le bouton droit sur un son et sélectionnez *Modifier le son*.

Pour modifier un événement, double-cliquez sur un événement ou cliquez avec le bouton droit sur un événement et sélectionnez *Modifier l'événement*.

* 1. Suppression des sons et des évènements

Pour supprimer un son, cliquez avec le bouton droit sur un son et sélectionnez *Supprimer le son*. Pour supprimer un événement, cliquez avec le bouton droit sur un événement et sélectionnez *Supprimer l'événement*. Voir [Effacement des sons et des événements](#EffacementDesSonsEtDesEvènements) pour supprimer rapidement tous les sons et/ou événements.

* 1. Effacement des sons et des événements

Appuyer sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** vous permettra de créer une nouvelle configuration d'événements en supprimant tous les sons et événements existants, ou en chargeant un modèle.

* 1. Arrêt des sons en cours de lecture

Appuyez sur le bouton **Arrêter tous les sons** pour arrêter tous les sons en cours de lecture. Vous pouvez également appuyer sur la touche **Retour arrière** pour arrêter tous les sons lorsque la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) est active ou dans l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles) de la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres).

* 1. Désactivation des évènements

Pour désactiver un événement en particulier, cochez la case en face de l'événement dans la section **Événements**. Lorsqu'un événement est désactivé, l'événement ne répondra jamais à un déclencheur.

* 1. Priorité d'événement

Lorsqu'un déclencheur se produit pendant votre tournoi, vous pouvez avoir plus d'un événement configuré qui sera déclenché. Lorsque cela se produit, le premier événement répertorié dans la section **Événements** qui correspond aux conditions de déclenchement du tournoi sera l'événement « déclenché ». Par conséquent, vous donnez la priorité aux événements en les plaçant plus haut dans la liste des **Événements**.

Pour déplacer un événement, cliquez avec le bouton droit sur l'événement et sélectionnez *Déplacer l'événement vers le haut* ou *Déplacer l'événement vers le bas*.

Pour ordonner plus facilement vos événements, appuyez sur le bouton **Trier les événements**.

* 1. Jeux de propriétés de message

Les jeux de propriétés de message permettent de définir les caractéristiques d'affichage (police, taille, couleur, etc.) des messages d'événement. Appuyez sur le bouton **Jeux de propriétés de message** pour ouvrir la boite de dialogue **Jeux de propriétés de message**.

La section **Jeux** affiche les jeux de propriétés de message qui sont définis. Un jeu de propriétés de message par **Défaut** est intégré à the Tournament Director et ne peut pas être modifié. Vous pouvez cependant créer de nouveaux jeux de propriétés de message et les personnaliser selon vos préférences.

La section **Propriétés** affiche les propriétés du jeu de propriétés de message actuellement sélectionné dans la section **Jeux** :

**Couleur d'arrière-plan** : couleur de l'arrière-plan de la plaque de superposition de message.

**Couleur du texte** : couleur du texte de la plaque de superposition de message.

**Police** : la police à utiliser pour le texte du message.

**Taille de la police** : la taille en points de police à utiliser pour le texte du message.

**Gras**, **Italique**, **Souligné** : cochez ces cases pour mettre le texte en gras, en italique ou pour le souligner.

**Opacité** : l'opacité, ou qualité de transparence, de la plaque de superposition de message. Plus le nombre est bas, moins la plaque sera opaque (et sera transparente).

**Emplacement** : l'emplacement sur l'écran où la plaque de superposition de message sera affichée. Si vous souhaitez spécifier des coordonnées exactes, sélectionnez **Personnalisé** et entrez les valeurs **X** et **Y**.

**Messages flash** : cochez cette case pour que la plaque de recouvrement de message clignote lorsqu'elle est affichée.

Dans la section **Propriétés**, vous pouvez sélectionner les valeurs par défaut pour le jeu de propriétés de message et la durée du message. Ces valeurs seront définies automatiquement lorsque vous créez une nouvelle action d'événement qui affiche un message.

* 1. File d’attente de messages

Lorsqu'un événement est déclenché et que l'événement contient des actions qui affichent un message, le message à afficher entre dans la **File d'attente de messages**. Étant donné que chaque message affiché peut être configuré pour s'afficher aussi longtemps que vous le souhaitez, vous pouvez rencontrer des cas où un message est toujours affiché à l'écran lorsqu'un autre événement se déclenche et affiche un message. Dans ce cas, le deuxième message entrera dans la **File d'attente de messages** et ne sera affiché qu'une fois la durée d'affichage du premier message expirée.

Par exemple, supposons qu'un événement est configuré pour afficher un message pendant 60 secondes lorsqu'un joueur est éliminé du tournoi. Si un joueur est éliminé du tournoi, puis 30 secondes plus tard, un autre joueur st éliminé, le premier message sera toujours affiché à l'écran (et continuera à s'afficher pendant 30 secondes supplémentaires). Le deuxième message attendra dans la **File d'attente de messages** jusqu'à ce que le premier message ait fini de s'afficher, moment auquel le deuxième message sera immédiatement affiché.

Tout comme vous pouvez annuler tout son en cours de lecture, vous pouvez également annuler tout message d'événement actuellement affiché. Cela entraînera l'affichage immédiat du message suivant dans la **File d'attente de messages** (s'il y a des messages dans **File d'attente de messages**). Vous pouvez également choisir d'annuler l'intégralité de la **File d'attente de messages**. Cela entraînerait la suppression de tout message actuellement affiché et l'annulation de tous les messages d'événement en attente dans la **File d'attente de messages**.

Pour effacer le message d'événement actuellement affiché, cliquez avec le bouton droit (dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu)) et sélectionnez *Effacer le message d'événement en cours*.

Pour effacer le message d'événement actuellement affiché et tous les messages en attente dans la **File d'attente de messages**, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Effacer tous les messages d'événement*.

Vous pouvez également attribuer ces actions à un raccourci clavier. Consultez l'[onglet Raccourcis clavier](#OngletRaccourcisClavier) pour plus d'informations.

* 1. Chargement et sauvegarde des modèles d'événements

Vos événements peuvent être enregistrés indépendamment des autres paramètres du tournoi. Pour enregistrer vos événements, appuyez sur le bouton **Enregistrer le modèle**. Pour charger un modèle d'événements, appuyez sur le bouton **Charger le modèle**. Lorsque vous chargez un modèle d'événements, seuls les événements de votre tournoi sont affectés. Aucun autre paramètre (tours, joueurs, prix, état du tournoi, etc.) n'est affecté par cela.

* 1. Restauration des événements par défaut

Appuyez sur le bouton **Réinitialiser** pour restaurer les événements par défaut. Tous les sons et événements que vous avez créés seront remplacés par les sons et événements par défaut.

[NdT : Le bouton **Réinitialiser** n’est plus présent.]

* 1. Volume

Vous pouvez contrôler le niveau du volume des sons que joue the Tournament Director à l'aide du curseur **Volume** situé sur l’[onglet Événements](#OngletÉvènements) et l’[onglet Contrôles](#OngletContrôles). Vous pouvez également attribuer des raccourcis clavier pour augmenter et diminuer le niveau de volume. Le contrôle du volume peut également apparaître sur le [tableau de bord](#TableauDeBord).

Notez que le niveau de volume de the Tournament Director est relatif au niveau de volume de Windows. Si vous n'entendez pas les sons joués avec le volume de the Tournament Director au niveau maximum, vérifiez le niveau de volume de Windows à l'aide de l'applet du panneau de contrôle du son. Dans le menu Démarrer de Windows, sélectionnez *Paramètres*, puis *Panneau de configuration*. Dans le panneau de configuration, sélectionnez *Sons et périphériques audio*.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Jetons

L'**onglet Jetons** a deux objectifs : il vous permet de définir les jetons que vous utiliserez dans votre tournoi pour les afficher sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) ; et, il sert de calculateur de jetons, vous permettant de déterminer combien de joueurs vous pouvez inscrire dans un tournoi avec les jetons que vous possédez.

Explication des colonnes dans la section **Jetons** :

**Affiché** : afficher ou non ce jeton sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), pour les balises de présentation qui affichent des jetons.

**Image** : L'image qui sera utilisée lorsque ce jeton est affiché.

**Nom** : le nom du jeton. C'est généralement la couleur du jeton.

**Valeur** : la valeur de ce jeton en tournoi.

**Quantité** : le nombre total de jetons de ce type dans tous les jeux de jetons définis.

**Valeur totale** : la valeur totale des jetons de ce type dans tous les jeux de jetons définis.

**Par joueur** : la quantité de ce jeton que chaque joueur reçoit lors de l’achat d’une cave au tournoi.

**Valeur/Joueur** : la valeur totale des jetons de ce type que chaque joueur reçoit lors de l’achat d’une cave au tournoi.

**Nécessaire** : le nombre total de jetons de ce type nécessaires pour que le nombre de cave défini dans l'entrée **Caves**. Cette valeur est affichée en vert si elle est inférieure ou égale au nombre total de jetons de ce type dans tous les jeux de jetons définis, ou en rouge dans le cas contraire.

**Plus/Moins** : La différence entre le nombre de jetons de ce type nécessaire pour le nombre de cave défini dans l'entrée **Caves** et le nombre total de jetons de ce type dans tous les jeux de jetons définis. Cette valeur est affichée en vert s'il y a plus de jetons qu'assez, en noir s'il y a exactement le nombre de jetons, ou en rouge s'il n'y a pas assez de jetons.

* 1. Création de jetons

Pour créer un nouveau jeton, appuyez sur le bouton **Nouveau jeton** ou faites un clic droit dans un espace vide de la section Jetons et sélectionnez *Nouveau jeton*.

Dans la boite de dialogue **Nouveau jeton**, vous pouvez sélectionner l'une des couleurs prédéfinies pour le jeton ou sélectionner **Personnalisé** et choisissez la couleur vous-même. Vous pouvez également utiliser une image pour votre jeton en sélectionnant **Image**.

La case à cocher **Afficher le jeton sur l'écran du tournoi** contrôle si le jeton sera affiché ou non sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) pour les balises de présentation qui affichent des jetons. Consultez l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour plus d'informations sur les balises de présentation.

* 1. Création de jeu de jetons

Un jeu de jetons est une collection de jetons. Un jeu de jetons contient des quantités de jetons que vous avez définies dans la section **Jetons**.

Pour créer un jeu de jetons, appuyez sur le bouton **Nouveau jeu de jetons** ou faites un clic droit dans un espace vide de la section **jeu de jetons** et sélectionnez *Nouveau jeu de jetons*.

Dans la boite de dialogue **Nouveau jeu de jetons**, la section **Contenus** définit les quantités de chaque jetons que contient ce jeu de jetons.

* 1. Modification des jetons et jeux de jetons

Pour modifier un jeton, double-cliquez sur le jeton ou faites un clic droit sur le jeton et sélectionnez *Modifier le jeton*.

Pour modifier un jeu de jetons, double-cliquez sur le nom du jeu de jetons ou sur l’un des jetons du jeu de jetons, ou cliquez avec le bouton droit sur le nom du jeu de jetons ou sur l'un des jetons du jeu de jetons et sélectionnez *Modifier le jeu de jetons*.

* 1. Suppression de jeton et jeu de jetons

Pour supprimer un jeton, faites un clic droit sur le jeton et sélectionnez *Supprimer le jeton*. Pour supprimer un jeu de jetons, cliquez avec le bouton droit sur le nom du jeu de jetons ou sur l'un des jetons du jeu de jetons et sélectionnez *Supprimer le jeu de jetons*. Voir [Effacer les jetons et jeux de jetons](#EffacerLesJetonsEtJeuxDeJetons) pour supprimer rapidement tous les jetons et/ou jeux de jetons.

* 1. Définition des valeurs des jetons et des quantités par joueur

Pour définir rapidement les valeurs de tous les jetons et/ou pour définir la quantité de chaque jeton que chaque joueur reçoit lors de l’achat d’une cave pour le tournoi, appuyez sur le bouton **Valeurs et nombre de jetons par joueurs**. La boite de dialogue **Définir les valeurs des jetons et les quantités par joueurs** s'affiche.

Pour chaque jeton défini, la valeur actuelle du jeton est affichée et peut être mise à jour dans cette boite de dialogue. À côté de la valeur de chaque jeton, la quantité par joueur est affichée. Mettez à jour ces valeurs avec le nombre de chaque jeton que chaque joueur reçoit à l'achat d’une cave. Le nombre de jetons et la valeur totale de ces jetons, par joueur, sont affichés en bas de l'écran lorsque vous mettez à jour les valeurs et les quantités de jetons.

* 1. Détermination de la capacité du tournoi

Pour déterminer le nombre total de joueurs que vous pouvez accueillir dans votre tournoi avec la quantité de jetons que vous possédez, procédez comme suit :

Définissez vos jetons, voir [Création de jetons](#CréationDeJetons).

Définissez vos chipsets, voir [Création de jeu de jetons](#CréationDeJeuDeJetons).

Définissez le nombre de jetons que chaque joueur recevra lors de l’achat d’une cave, voir [Définition des valeurs des jetons et des quantités par joueur](#DéfinitionDesValeursDesJetonsEtDesQuant).

Entrez le nombre de cave que vous prévoyez dans l'entrée **Caves** de la section **Options**.

Utilisez les colonnes **Nécessaire** et **Plus/Moins** pour déterminer si vous avez suffisamment de jetons pour le nombre de caves saisis.

Appuyer sur le bouton **Utilisation actuel** remplira l'entrée **Caves** avec le nombre de joueurs dans le tournoi en cours.

En bas de la section **Options** est affiché le nombre maximum de joueurs pouvant être hébergés avec les jeux de jetons actuels et la distribution par joueur.

Si vous n'avez pas assez de jetons pour supporter la taille du tournoi que vous souhaitez organiser, vous pouvez ajuster le nombre de jetons que chaque joueur reçoit lors de l’achat d’une cave dans le tournoi. Par exemple, si chaque joueur reçoit dix jetons de 100 € et huit jetons de 500 € à la cave, et que vous n'avez pas assez de jetons de 100 € pour supporter la taille du tournoi que vous souhaitez, mais que vous avez des jetons supplémentaires de 500 €, changez les jetons initiaux reçus en cinq jetons de 100 € et neuf jetons de 500 €.

* 1. Trier les jetons

L'ordre dans lequel vos jetons sont affichés sur l'[onglet Jetons](#OngletJetons) est important uniquement parce que c'est l'ordre dans lequel vos jetons seront affichés sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), si vous choisissez de les afficher.

Pour changer l'ordre de vos jetons, faites un clic droit sur un jeton et sélectionnez *Déplacer le jeton vers le haut* ou *Déplacer le jeton vers le bas*. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **Trier les jetons** pour ouvrir la boite de dialogue **Trier les jetons**.

* 1. Affichage des jetons sur l'écran du tournoi

Seuls les jetons qui ont été identifié pour être affichés seront affichés sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). Faites un clic droit sur un jeton et sélectionnez *Afficher sur l'écran du tournoi*, ou modifier un jeton et cochez la case **Afficher le jeton sur l'écran du tournoi**.

Pour afficher vos jetons marqués sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), utilisez la balise <**chips**>. Voir l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour plus d'informations sur la configuration de l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi).

* 1. Effacer les jetons et jeux de jetons

Appuyer sur le bouton **Nouveau/Nouvelle** vous permettra de créer une nouvelle configuration de jetons en supprimant tous les jetons et jeux de jetons existants, ou en chargeant un modèle.

* 1. Chargement et sauvegarde des modèles de jetons

Vos jetons peuvent être sauvegardés indépendamment des autres paramètres du tournoi. Pour enregistrer vos jetons, appuyez sur le bouton **Enregistrer le modèle**. Pour charger un modèle de jetons, appuyez sur le bouton **Charger le modèle**. Lorsque vous chargez un modèle de jetons, seuls les jetons et jeux de jetons de votre tournoi sont affectés. Aucun autre paramètre (tours, joueurs, prix, état du tournoi, etc.) n'est affecté par cela.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Règles

L'**onglet Règles** vous permet d'ajouter ou de mettre à jour rapidement le texte que vous souhaitez afficher sur votre [Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) sans avoir à modifier la présentation que vous souhaitez utiliser.

L'**onglet Règles** fournit 12 balises de présentation prédéfinis, pour lesquels vous fournissez la valeur réelle de la balise. La valeur peut être du texte brut ou du HTML, et peut être entrée dans l'**onglet Règles** ou peut provenir d'un fichier. Il y a trois balises pour chacun des messages de bienvenue, d'annonce, de règles et d’au revoir. Bien sûr, n'importe laquelle de ces balises peuvent être utilisé à tout moment, n'importe où dans la présentation du tournoi, mais les catégories sont fournies pour votre commodité.

Consultez l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) si vous ne connaissez pas les balise de présentation et leur rôle sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi).

* 1. Modification des balises de règles

Pour modifier une balise de règles, sélectionnez la balise que vous souhaitez modifier dans la section **Balises de règles**.

Ensuite, indiquez si vous souhaitez que le texte soit interprété comme du texte brut ou comme du HTML. Étant donné que the Tournament Director utilise Internet Explorer pour afficher l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), le HTML est utilisé pour le rendu de l'écran. Pour les balises en texte brut, the Tournament Director convertira votre texte en HTML, de sorte qu'il s'affichera exactement tel qu'il apparaît dans la section de texte ou dans le fichier texte que vous sélectionnez. Pour les balises en HTML, the Tournament Director n'essaiera pas de traduire le texte en HTML, mais insérera le texte exactement tel qu'il apparaît. Par conséquent, vous pouvez utiliser des balises HTML, telles que <**IMG**> pour afficher une image, <**FONT**> pour modifier les caractéristiques de police (taille, couleur, type) ou <**UL**> pour afficher des listes à puces.

Enfin, sélectionnez **Texte** et entrez le texte de la balise dans la section de texte, ou sélectionnez **Fichier** et entrez le nom de fichier du fichier à afficher dans l'entrée **Fichier**, ou appuyez sur le bouton **Parcourir …** pour rechercher un fichier.

* 1. Affichage des règles sur l'écran du tournoi

Pour afficher une balise de règle sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi), insérez la balise dans la section HTML d'une cellule. Par exemple, si vous avez saisi du texte pour la balise<**announcements**>, insérez <**announcements**> dans la section HTML d'une cellule. Voir l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour plus d'informations sur la configuration de l’[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi).

* 1. Effacer les balises de règles

Étant donné que les balises de règles ne sont utilisées que s'ils sont inclus dans une présentation, ils ne peuvent pas être supprimés. Cependant, si vous souhaitez effacer la valeur d’une balise, vous pouvez sélectionner la balise, puis sélectionner **Texte**, puis supprimer le texte de la balise. En appuyant sur le bouton **Nouveau/Nouvelle**, vous pourrez créer une nouvelle configuration de règles en supprimant toutes les valeurs de règle existantes ou en chargeant un modèle.

* 1. Chargement et enregistrement des modèles de règles

Vos règles peuvent être enregistrées indépendamment des autres paramètres du tournoi. Pour enregistrer vos règles, appuyez sur le bouton **Enregistrer le modèle**. Pour charger un modèle de règles, appuyez sur le bouton **Charger le modèle**. Lorsque vous chargez un modèle de règles, seules les règles de votre tournoi sont affectées. Aucun autre paramètre (tours, joueurs, prix, état du tournoi, etc.) n'est affecté par cela.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Résumé

L'**onglet Résumé** affiche un résumé actuel de votre tournoi.

* 1. Les informations dans résumé
     1. Reçus

Caves : affiche le montant d'argent collecté avec les caves et, entre parenthèses, le nombre de cave achetée. Ce montant n'inclut pas les jetons bounties.

Recaves : affiche le montant d'argent collecté avec les recaves et, entre parenthèses, le nombre de recave achetée.

Add-ons : affiche le montant d'argent collecté avec les add-ons et, entre parenthèses, le nombre d’add-on achetée.

Total : le montant total d'argent collecté auprès des joueurs (la somme d'argent collectée auprès des caves, des recaves et des add-ons, sans compter les jetons bounties) et, entre parenthèses, la somme du nombre de caves, recaves et add-ons.

* + 1. Commissions

Caves : montant d'argent prélevé sur les caves.

Recaves : Le montant d'argent prélevé sur les recaves.

Add-ons : le montant d'argent prélevé sur les add-ons.

Fixe : le montant de la commission fixe.

Total : le montant total d’argent récolté.

* + 1. Pot

Inscription : Le montant total d'argent collecté auprès des joueurs, sans compter les jetons de prime.

Contribution de l’établissement : Le montant d'argent contribué au pot par l’établissement.

Commission : le montant d'argent prélevé sur les caves, recaves, add-ons ainsi que les commissions fixes.

Total : Le montant total d'argent collecté, disponible pour le pot.

Pot garanti : Le montant que l’établissement garantit pour le pot. Si un pot garanti est spécifié et que la somme de l'argent collecté auprès des joueurs plus la contribution de l’établissement moins les commissions est inférieure au pot garanti, alors l’établissement compense généralement la différence.

Ajout de l’établissement : Le montant qui doit être ajouté (généralement par l’établissement) au pot pour atteindre le montant du pot garanti.

Pot : Le montant total du pot (la cagnotte).

* + 1. Prix

Pourcentage : le montant total de la cagnotte allouée aux prix en pourcentage et, entre parenthèses, le nombre de prix en pourcentage.

Fixe : le montant total de la cagnotte allouée aux prix fixes et, entre parenthèses, le nombre de prix fixes.

Non monétaire : entre parenthèses, le nombre de prix non monétaires.

Total : La somme des prix attribués et, entre parenthèses, le nombre de prix.

* + 1. Bounties

Acheté : la somme d'argent payée pour tous les jetons bounties achetés et, entre parenthèses, le nombre de jetons bounties achetés.

Gagné : la somme de tous les jetons bounties gagnés et, entre parenthèses, le nombre de jetons bounties gagnés.

Conservé : la somme de tous les jetons bounties achetés mais non gagnés et, entre parenthèses, le nombre de jetons bounties achetés mais non gagnés. Un joueur conserve son jeton bounty lorsqu'il remporte le tournoi. Un joueur peut également conserver son jeton bounty s'il est éliminé par un joueur qui n'a pas acheté de jeton bounty et que le tournoi est configuré pour permettre uniquement aux joueurs de gagner des jetons bounties s'ils achètent un jeton bounty.

* + 1. Résumé

Heure de début du tournoi : l'heure à laquelle le tournoi a commencé.

Premier(s) joueur(s) éliminé(s) : Le(s) premier(s) joueur(s) à être éliminé(s) du tournoi. Cela affiche le premier joueur (ou plusieurs joueurs, si plusieurs joueurs sont éliminés en même temps) qui est éliminé du tournoi, que le joueur prenne une recave ou non dans le tournoi.

Premier(s) joueur(s) définitivement éliminé(s) : Le(s) premier(s) joueur(s) à être éliminé(s) du tournoi et qui n'a pris une recave par la suite dans le tournoi.

Heure de fin du tournoi : l'heure à laquelle le tournoi s'est terminé.

Gagnant : Le(s) gagnant(s) du tournoi.

* + 1. Résumé des actions

La section **Résumé des actions** affiche un résumé concis des actions qui se sont produites dans votre tournoi. Il est différent de l'[historique du tournoi](#HistoriqueDuTournoi) du fait qu'il ne répertorie pas les actions telles que les changements de tour, les ajustements d'horloge, l'annulation d'actions, etc.

Appuyez sur le bouton **Enregistrer** pour enregistrer le résumé des actions dans un fichier.

* 1. Exporter le résumé du tournoi

Vous pouvez exporter le résumé du tournoi au format HTML en appuyant sur le bouton **Exporter**. Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de l'exportation.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Base de données

L'**onglet Base de données** contient votre base de données de joueurs, dans laquelle vous pouvez stocker des informations sur les joueurs de vos tournois et créer des ligues et des saisons.

En créant des joueurs dans votre base de données de joueurs, vous pouvez ajouter rapidement et facilement des joueurs à vos tournois. En utilisant des joueurs de base de données dans vos tournois, les informations sur les joueurs sont corrélées entre les tournois, ce qui vous permet de collecter des statistiques sur vos joueurs.

Des **Ligues** et des **Saisons** peuvent être créées pour vous aider à gérer vos joueurs et à générer plus facilement des statistiques.

Un surnom ou un prénom est requis pour chaque joueur. Tous les autres champs sont facultatifs.

Les informations de la base de données de joueur sont automatiquement enregistrées. Chaque fois que vous ajoutez, mettez à jour ou supprimez un joueur, une ligue ou une saison, les données sont automatiquement enregistrées dans la base de données.

Les joueurs ajoutés à votre tournoi actuel sont surlignés en rouge.

La ligue par défaut, si elle est définie, est surlignée en vert. Lorsqu'un nouveau tournoi est créé, le paramètre de ligue initial pour ce tournoi sera la ligue par défaut. La ligue par défaut n'a pas d'autre signification.

Les saisons sont utiles pour organiser vos tournois. En configurant des tournois pour appartenir à des saisons, il est facile de créer rapidement un profil qui vous permettra de collecter des statistiques sur les tournois d'une saison particulière. Les profils de statistiques peuvent également filtrer les tournois en fonction de la date du tournoi. Par conséquent, l'utilisation des saisons n'est pas nécessaire pour filtrer les tournois en fonction de la période.

Le remplissage initial de votre base de données de joueur peut être fastidieux et prendre du temps. Cependant, vous pouvez rapidement importer vos joueurs dans votre base de données à partir d'un fichier CSV (valeurs séparées par des virgules). Voir [Importer des joueurs](#ImporterDesJoueurs) pour plus d'informations sur l'importation de joueurs dans votre base de données de joueurs.

La sauvegarde de votre base de données est une mesure de sécurité que vous devez utiliser périodiquement pour vous protéger contre la perte de données, en cas de situation dramatique. The Tournament Director offre un moyen simple de sauvegarder votre base de données, ainsi que vos tournois, modèles et préférences enregistrés. Vous pouvez vous assurer que vos fichiers ont été sauvegardés en ouvrant le fichier de sauvegarde. Tout utilitaire compatible avec le format de fichier ZIP doit pouvoir ouvrir le fichier de sauvegarde.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Statistiques

L'**onglet Statistiques** vous permet de collecter des statistiques sur l’ensemble de vos tournois. Des éléments de données tels que le totale de victoires, les gains (pertes), moyenne de rang dans le classement, etc., peuvent être calculés pour chacun de vos joueurs.

Étant donné que vous pouvez avoir plusieurs ligues et plusieurs saisons, ou simplement avoir des ensembles de tournois distincts, the Tournament Director calcule les statistiques en fonction de filtre. Le filtre vous permet de prendre un ensemble de tournois et d'affiner les résultats à un sous-ensemble de tournois et/ou joueurs.

Les statistiques sont générées via un profil de statistiques. Les profils indiquent au logiciel the Tournament Director où trouver les fichiers de vos tournois, quels tournois vous souhaitez inclure (en fonction de la ligue, de la saison ou de la date) et comment calculer des statistiques personnalisées supplémentaires. Un profil par défaut est fourni qui calculera les statistiques de tous les tournois enregistrés dans votre stockage de données actuellement sélectionné.

Pour générer des statistiques, appuyez sur le bouton **Rafraichir les statistiques** et sélectionnez un **Profil de statistiques**. Si vous avez déjà Rafraichi les statistiques et que vous avez apporté des modifications à un tournoi terminé, vous souhaiterez surement rafraichir à nouveau les statistiques, si vous souhaitez que les statistiques prennent en compte les modifications que vous avez apportées au tournoi. Étant donné que seuls les tournois terminés sont pris en compte lors du calcul des statistiques, les modifications apportées à un tournoi incomplet ne vous obligent pas à rafraichir vos statistiques.

Double-cliquez sur un joueur pour afficher les informations sur un seul joueur.

Le bouton **Informations** ouvrira la boite de dialogue **Informations sur les tournois**, qui donne des informations sur les fichiers de tournoi trouvés par le **Profil de statistiques**. Si les statistiques ne sont pas affichées ou ne s'affichent pas comme vous le pensez, vous pouvez utiliser cette boite de dialogue pour vous aider à déterminer quels fichiers de tournoi enregistrés peuvent ou non être inclus dans les résultats.

La **Vue champ unique** est un moyen d'explorer une seule statistique. Dans la **Vue normale**, de nombreuses statistiques seront affichées pour chaque joueur. Dans la **Vue champ unique**, les valeurs d'une seule statistique, pour chaque tournoi, sont affichées. Par exemple, le joueur Jack a participé à 6 tournois et a gagné 165 points. Dans la **Vue normale**, vous savez seulement que Jack a gagné un total de 165 points en 6 tournois. Cependant, passer à la **Vue champ unique** et choisir le champ les **Points** affichera le nombre de points que Jack a gagné dans chacun des 6 tournois.

* 1. Score du tournoi et score global

Il existe de nombreuses façons de classer vos joueurs les vis-à-vis des autres au cours d'une série de tournois. Par exemple, vous pouvez utiliser quelque chose d'aussi simple que celui qui a le plus de victoires en tournoi, ou vous pouvez faire la moyenne des rangs au classement que chaque joueur a réalisé. Si vous attribuez des points aux joueurs de vos tournois, vous pouvez simplement classer les joueurs en fonction du nombre total de points qu'ils ont reçus. Ces données et de nombreuses autres sont fournis automatiquement.

Le **Profil de statistiques** vous permet également de créer jusqu'à 5 moyens personnalisées pour classer vos joueurs. Dans le profil des statistiques, vous pouvez fournir jusqu'à 5 formules de **Score globale** qui généreront chacune une valeur de **Score global** correspondante. La formule de **Score global** a accès à toutes les statistiques générées automatiquement, vous pouvez donc utiliser n'importe quelle combinaison de ces statistiques pour créer vos propres valeurs de **Score globale**.

Vous pouvez également créer une valeur de **Score de tournoi** personnalisée pour chaque joueur dans chaque tournoi dans vos statistiques. La **Formule de score de tournoi** est similaire à la **Formule de points de jeu**. Il créera une valeur pour chaque joueur, pour chaque tournoi, appelée « score », de la même manière que la **Formule de points de jeu** crée une valeur « points » pour chaque joueur, pour chaque tournoi. Puisque la **Formule de points de jeu** est définie dans un tournoi, vous pouvez définir une formule différente pour chaque tournoi. Cependant, si vous décidez d'utiliser la même formule pour chaque tournoi et que vous décidez plus tard de modifier cette formule, vous devrez charger chaque tournoi, modifier la **Formule de points de jeu** et enregistrer le tournoi. Puisque la **Formule de score de tournoi** est définie dans le **Profil de statistiques**, la même formule doit être utilisée pour tous les tournois inclus dans le **Profil de statistiques** pour les statistiques. Cependant, si vous décidez ultérieurement de modifier la formule, vous ne devez modifier la formule qu'à un seul endroit.

Vous pouvez trouver plus d'informations sur la création d'une formule et sur les variables définies pour votre utilisation dans la section [Formules](#Formules).

Les versions précédentes de the Tournament Director permettaient l'utilisation de seulement deux méthodes de classement intégrées (équivalentes à la formule des **Scores globaux**), décrites ci-dessous. Le **Profil de statistiques** par défaut utilise la **Méthode du logarithme**.

* + 1. Méthode du logarithme

Cette méthode fait la moyenne du classement relatif d'un joueur dans tous les tournois joués, avec un fort avantage pour les tournois plus importants.

Définissez votre **Formule de score de tournoi** comme suit :

log((n + 1) / r)

Définissez votre **Formule de score global** comme suit :

(1-exp(-average(scores))) \* 100

* + 1. Méthode des centiles

Cette méthode fait la moyenne du classement relatif d'un joueur dans tous les tournois joués, avec seulement un avantage légèrement supérieur pour les tournois plus importants.

Définissez votre **Formule de score de tournoi** comme suit :

(1 - (r / (n + 1))) \* 100

Définissez votre **Formule de score global** comme suit :

average(scores)

* 1. 19.2 Colonnes de l'onglet Statistiques

**Caves** : le nombre total de caves achetées par ce joueur.

**Cout caves** : le coût total de toutes les caves achetées par ce joueur.

**Bounties** : le nombre total de jetons bounties achetés par ce joueur.

**Cout bounties** : le coût total des jetons bounties achetés par ce joueur.

**Commission fixe <nom de la commission>** : le montant total contribué à la commission fixe nommé par ce joueur. \*

**Total commission fixe**: le montant total contribué à toutes les commissions fixes par ce joueur. \*

**Caves < nom de la commission >** : le montant prélevé sur toutes les caves de ce joueur pour la commission nommée.

**Total commission sur caves**: le montant total prélevé sur toutes les caves de ce joueur.

**Recaves** : le nombre total de recaves achetées par ce joueur.

**Cout recaves** : le coût total des recaves achetées par ce joueur.

**Recaves < nom de la commission >** : le montant prélevé sur toutes les recaves de ce joueur pour la commission nommée.

**Total commission sur recaves**: le montant total prélevé sur toutes les recaves de ce joueur.

**Moyenne recaves** : le nombre moyen de recaves achetées par ce joueur par tournoi.

**Add-ons** : le nombre total d’add-ons achetés par ce joueur.

**Coût add-ons** : le coût total des add-ons achetés par ce joueur.

**Add-ons < nom de la commission >** : le montant prélevé sur tous les add-ons de ce joueur pour la commission nommée.

**Total commission sur add-ons**: le montant total prélevé sur tous les add-ons de ce joueur.

**Moyenne add-ons** : le nombre moyen d'add-ons achetés par ce joueur par tournoi.

**Cout total** : le montant total payé par ce joueur.

**Commission totale** : le montant total prélevé sur ce joueur.

**Éliminations**: le nombre d’éliminations effectués par ce joueur.

**Moyenne d’éliminations** : le nombre moyen d’éliminations effectués par ce joueur par tournoi.

**Placé** : le nombre total de fois que ce joueur s'est placé dans un tournoi (a remporté un prix attribué à un rang spécifique).

**Moyenne placée** : le nombre moyen de fois que ce joueur a été placé, par tournoi.

**Bounties gagnés** : le nombre total de jetons bounties gagnés par ce joueur.

**Bounties conservés** : le nombre total de jetons bounties que ce joueur a conservés. Un joueur conserve son bounty lorsque le joueur remporte le tournoi ou est éliminé par un joueur qui n'a pas acheté de jeton bounty (et que l'option **Limiter les bounties** a été activée).

**Montant des bounties conservés** : le montant d'argent que ce joueur a payé pour les jetons bounties qui ont été conservés.

**Gains prix** : le montant total des prix en argent gagné par ce joueur.

**Gains bounties** : le montant d'argent gagné par ce joueur en collectant des jetons bounties (en éliminant les autres joueurs des tournois).

**Gains totaux** : le montant total d'argent gagné par ce joueur.

**Moyenne des gains** : le montant moyen d'argent gagné par ce joueur par tournoi.

**Bénéfice total** : le profit total pour ce joueur (le montant total gagné moins le montant total payé).

**Moyenne des bénéfices** : le profit moyen de ce joueur par tournoi.

**Points** : le nombre total de points gagnés par ce joueur.

**Moyennes des points** : le nombre moyen de points gagnés par ce joueur par tournoi.

**Score global** : score calculé de ce joueur. Les scores sont calculés à l'aide des formules définies dans le filtre. Il y a cinq colonnes de score global, vous permettant de créer jusqu'à 5 scores différents pour chaque joueur.

**Tables finales** : indique le nombre de fois où ce joueur a atteint la table finale.

**Temps de jeu** : le temps que le joueur a passé dans tous les tournois.

**1er** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 1er dans un tournoi.

**2e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 2e dans un tournoi.

**3e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 3e dans un tournoi.

**4e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 4e dans un tournoi.

**5e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 5e dans un tournoi.

**6e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 6e dans un tournoi.

**7e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 7e dans un tournoi.

**8e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 8e dans un tournoi.

**9e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 9e dans un tournoi.

**10e** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé 10e dans un tournoi.

**Dernier** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé dernier dans un tournoi.

**À la bulle** : le nombre de fois où ce joueur s'est classé « à la bulle », dans un tournoi. Un joueur est considéré comme « à la bulle » s'il se classe à une seule place d'un prix classé. Par exemple, si des prix sont attribués pour les rangs du 1er au 5e, alors le joueur qui se classe 6e est considéré comme « à la bulle ».

**Dernière partie** : date et heure de début du tournoi le plus récent auquel ce joueur a participé.

Une ligne **Total** et une ligne **Moyenne** s'affichent en bas de la liste des joueurs. Chaque valeur de la ligne **Total** est la somme des valeurs de la colonne correspondante. Chaque valeur de la ligne **Moyenne** est la moyenne des valeurs de la colonne ou une moyenne pondérée des valeurs associées. Placez le curseur de la souris sur une valeur de la ligne **Somme** ou **Moyenne** pour afficher une description de la valeur.

\* La commission fixe est prise directement dans le pot, et non individuellement sur les joueurs. Par conséquent, la partie de la commission fixe attribuable à un joueur dans un tournoi est la commission fixe totale divisée par le nombre de joueurs dans le tournoi. Par exemple, si le tournoi compte 20 personnes et que la commission fixe est fixée à 100,00 €, alors la portion de la commission fixe attribuable à n'importe quel joueur du tournoi est de 100,00 € divisé par 20, ou 5,00 €.

[↑](#TableDesMatières" \o "Retour à la table des matières)

1. Onglet Préférences

L'**onglet Préférences** vous permet d'adapter le comportement de the Tournament Director selon vos propres préférences. Ici, vous pouvez configurer la manière dont les valeurs monétaires sont affichées, la façon dont les dates sont affichées, qu’elles sont les informations sur un joueur que vous souhaitez collecter, etc.

La plupart des préférences ont une brève description soit directement affichée, soit via une « info-bulle ». Passez le curseur de la souris sur la préférence pour afficher la description. Certaines des préférences les plus avancées seront décrites dans les sections suivantes.

Les modifications apportées aux préférences sont enregistrées automatiquement.

* 1. Réinitialisation les préférences à leurs valeurs par défaut

Chaque section de préférences a un bouton **Réinitialiser ces préférences** qui réinitialisera à leurs valeurs par défaut uniquement les préférences de cette section particulière. Pour réinitialiser les préférences associées aux Messages de statuts, aux Fichiers de configuration, au format des noms, aux Emplacements des fenêtres ou pour Réinitialiser toutes les préférences, appuyez sur le bouton **Réinitialiser**.

* 1. Économiseur d’écran

The Tournament Director comprend un économiseur d'écran qui peut être activé pour la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu). Lorsqu'il est activé, l'économiseur d'écran inverse les valeurs de couleur affichées à l'écran pendant une brève période. Ceci a pour but d'éviter ou de réduire le risque de « brûlure », qui peut se produire lorsqu'un affichage vidéo montre la même image sur une longue période de temps.

* 1. Commissions

La section **Commissions** vous permet de définir les commissions qui seront collectés auprès de vos joueurs. Vous pouvez simplement renommer la commission par défaut ou ajouter des commissions supplémentaires. En définissant plus d'une commission, l'argent peut être plus facilement collecté et compté pour plusieurs éléments. Par exemple, supposons que vous collectiez 5 € à chaque joueur pour aider à payer les frais d'organisation d'un tournoi. Supposons également que vous souhaitiez organiser un tournoi de fin de saison pour vos joueurs. Vous voudrez peut-être collecter 5 € à chaque joueur sur chaque tournoi, qui seront collectés puis ajoutés au pot du tournoi de fin de saison. En définissant deux commissions, un pour les frais d’hébergement et un pour le tournoi de fin de saison, il est facile de diviser et de compter l’argent qui a été collecté. Lorsque vous générez des statistiques sur vos tournois, les commissions sont additionnées individuellement et automatiquement pour vous.

* 1. Messages de statuts

Les messages de statuts sont des messages qui s'affichent dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) pour vous alerter des conditions dont vous devez être conscient ou qui empêchent le démarrage de votre tournoi. Les exemples incluent un message indiquant que les prix n'ont pas été configurés, ou qu’aucun joueur n'ont acheté de cave, ou que les joueurs ne sont pas assis. Un message de statuts s'affiche également lorsque l'horloge du tournoi a été mise en pause.

Les messages de statuts sont affichés dans la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) et peuvent être activés et désactivés. Vous pouvez personnaliser l'apparence des Messages de statuts ainsi que les messages eux-mêmes dans la boite de dialogue **Messages de statuts**.

La boite de dialogue **Messages de statuts** vous permet de modifier le contenu des différents messages de statuts ainsi que l'aspect et l'emplacement auxquels ils sont affichés. Vous pouvez créer plusieurs ensembles de messages de statuts vous permettant de sélectionner facilement l’ensemble le plus approprié à votre tournoi et/ou à votre disposition.

Pour désactiver facilement TOUS les messages de statuts, cochez la case **Désactiver tous les messages de statuts** en bas de la boite de dialogue.

Lorsque vous appuyez sur le bouton **OK** de la boite de dialogue **Messages de statuts**, l'ensemble de messages de statuts actuellement sélectionné dans la section **Jeux de messages de statuts** sera sélectionné pour utilisation.

* 1. Format de noms

La boite de dialogue **Format des noms** contrôle la façon dont les noms des joueurs sont affichés dans l'application.

* 1. Fichier de configuration

La boite de dialogue **Fichiers de configuration** vous permet de configurer les fichiers, par défaut, qui seront utilisés pour un tournoi, pour la suggestion de prix et la configuration automatiques des prix, ainsi que les différents modèles d'exportation.

* + 1. Tournoi par défaut

Le tournoi par défaut est la configuration de tournoi utilisée lorsque the Tournament Director démarre ou lorsque vous appuyez sur le bouton **Nouveau** de l'[onglet Jeu](#OngletJeu). En utilisant l'un de vos propres tournois enregistrés comme tournoi « par défaut », la plupart ou tous les paramètres de tournoi que vous utilisez généralement seront automatiquement définis lorsque vous démarrez l'application ou appuyez sur le bouton **Nouveau** de l'[onglet Jeu](#OngletJeu).

* + 1. Fichiers de configuration des prix

Ici, vous pouvez définir les fichiers de configuration que the Tournament Director utilisera pour suggérer les prix ou lorsque la fonction de prix automatique est activée. Voir [Prix suggérés](#PrixSuggérés), [Prix automatiques](#PrixAtomatiques) et [Configuration des niveaux de prix](#ConfigurationDesNiveauDePrix) pour plus d'informations. Ceux-ci peuvent également être définis dans les boites de dialogue correspondantes de l'[onglet Prix](#OngletPrix).

* + 1. Modèles d’exportation

Les modèles d'exportation sont les fichiers modèles utilisés lors de l'exportation de données depuis the Tournament Director. Chaque fonction d'exportation a son propre fichier de modèle correspondant. Vous pouvez spécifier vos propres fichiers de modèles d'exportation dans cette section. Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la personnalisation des fichiers modèles. Ceux-ci peuvent également être définies dans les différentes boites de dialogue d'exportation de l'application.

* 1. Reçus

Les transactions d'achat et de remboursement (annulation d'achat) peuvent générer et imprimer des reçus. Les reçus sont générés sous forme de fichiers enregistrés sur votre ordinateur, à l'aide de modèles que vous pouvez modifier pour refléter votre organisation et/ou être conformes à votre imprimante de reçus. Vous pouvez configurer les transactions qui génèrent et/ou imprimer des reçus, et pouvez configurer différents modèles pour chaque type de transaction.

Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du modèle de reçu.

Voir [Impression](#Impression) pour plus d'informations sur les limites de l'impression directement à partir de l'application the Tournament Director.

* 1. Gestion de l'affichage

Si votre PC est configuré pour plusieurs écrans, vous pouvez placer la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) sur un écran (visible par vos joueurs) et la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) sur un écran séparé (visible uniquement par vous, l’organisateur du tournoi). Cela permet à vos joueurs de voir la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) sans interruption, tandis que vous gérez le tournoi sur un écran séparé.

Le logiciel d'affichage pour de nombreuses configurations matérielles d'affichage multiples comprend des utilitaires de gestion des écrans. Les utilitaires peuvent comprendre des outils pour déplacer et/ou positionner des fenêtres sur les affichages, pour configurer l'affichage par défaut d'une application, et comment les affichages sont virtuellement positionnés les uns par rapport aux autres. Étant donné que tous n'incluent pas ces types d'utilitaires, the Tournament Director inclut une fonction de **gestion d'affichage** pour vous aider à gérer l'application the Tournament Director sur vos multiples écrans.

* 1. Tableau de bord

Le **tableau de bord** est un panneau de commande configurable qui s'affiche au-dessus des onglets dans la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres). Il fournit un endroit pratique pour voir l'état actuel du tournoi et contrôler divers aspects du tournoi en cours (pause/mise en route de l'horloge, élimination des joueurs, etc.) pendant que vous naviguez dans la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres), sans avoir à revenir à l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles) ou fermez la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres).

Le **tableau de bord** peut être personnalisé pour inclure uniquement les informations ou les contrôles souhaités. Faites simplement glisser les éléments de la **Bibliothèque** vers le **tableau de bord** et inversement. Vous pouvez ajouter ou supprimer des **Colonnes** et des **Lignes** en appuyant sur les boutons étiquetés avec un plus ou un moins.

Le **tableau de bord** peut être activé ou désactivé à partir de l'[onglet Préférences](#OngletPréférences), ou en cliquant avec le bouton droit n'importe où dans l'espace au-dessus des onglets et en sélectionnant *Afficher le tableau* *de bord* ou *Masquer le tableau de bord*.

* 1. Impression automatique

L'application the Tournament Director a des fonctionnalités d'impression limitées car elle est hébergée dans l'application Internet Explorer. Toute opération d'impression initiée depuis l'application the Tournament Director doit être confirmée par l'utilisateur. C'est-à-dire que lorsque l'application the Tournament Director lance une opération d'impression, Internet Explorer présentera à l'utilisateur une boite de dialogue Imprimer, forçant l'utilisateur à confirmer qu'il souhaite effectivement imprimer.

Pour contourner cette limitation, la fonction d'impression automatique peut essayer d'appuyer automatiquement sur le bouton « OK » de la boite de dialogue de confirmation.

L'impression automatique peut être activée de manière sélective uniquement pour les reçus ou pour d'autres travaux d'impression.

La plupart des préférences d'impression automatique doivent conserver leur valeur par défaut. Des modifications ne doivent être apportées que si la fonctionnalité ne semble pas fonctionner correctement.

**Titre de la boite de dialogue Imprimer** : la boite de dialogue de confirmation est identifiée à l’aide du titre de la boite de dialogue. Dans la plupart des cas, le titre de la boite de dialogue sera « Imprimer ». Si la boite de dialogue de confirmation d'impression a un titre différent sur votre PC, définissez ce champ sur le titre.

**Séquence de touches à envoyer** : Dans la plupart des cas, la boite de dialogue de confirmation d'impression aura un bouton **Annuler** et un bouton **Imprimer**. Le bouton Imprimer a un raccourci clavier **Alt+P**, ce qui signifie que si **Alt+P** est enfoncé alors que la boite de dialogue de confirmation d'impression est ouverte, la boite de dialogue agira comme si le bouton **Imprimer** avait été enfoncé. La valeur « **% p** » signifie envoyer la combinaison de touches **Alt+P** à la boite de dialogue de confirmation d'impression. Si la boite de dialogue de confirmation d'impression sur votre PC comporte différents boutons et/ou nécessite une combinaison de touches différente pour confirmer l'opération, saisissez ici les touches nécessaires pour confirmer la boite de dialogue. Des désignations spéciales de frappe sont disponibles sur la page suivante : <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/8c6yea83.aspx>. (en Anglais)

Tentative de confirmation du travail d'impression pendant \_\_\_ secondes : Une fois que l'application the Tournament Director a lancé l'opération d'impression, la boite de dialogue de confirmation d'impression peut prendre quelques instants pour s'ouvrir. Par conséquent, l'application the Tournament Director doit, pendant un certain temps, tenter de localiser la boite de dialogue et envoyer les frappes appropriées pour confirmer l'opération. Ce champ représente le temps maximum qui doit être passé à essayer de localiser la boite de dialogue de confirmation d'impression avant d'abandonner.

Tentative de confirmation du travail d'impression toutes les \_\_\_ millisecondes : il s'agit de la fréquence à laquelle l'application Tournament Director tente de localiser la boite de dialogue de confirmation d'impression. La valeur par défaut de 100 millisecondes signifie que l'application tentera de localiser la boite de dialogue de confirmation d'impression 10 fois par seconde et devrait fournir un temps de réponse adéquat. La modification de cette valeur pourrait avoir des effets indésirables et n’est pas conseillée sauf indication contraire du personnel technique de the Tournament Director.

[NdT : Toutes ces informations ne sont plus présentes dans la dernière version de the Tournament Director]

* 1. Mise à jour de statut

La fonction de mise à jour de statut permet à l'application the Tournament Director de signaler le statut d'un tournoi en cours à une autre application ou un site Web à des intervalles de temps prédéfinis.

La fonction de mise à jour de statut peut écrire le statut du tournoi en cours dans un fichier ou envoyer le statut à un site Web via une URL. Le statut du tournoi est envoyé sous forme de variables de formule, écrites une par ligne. Par exemple :

roundnum=1

breaknum=0

level=0

isround=1

isbreak=0

La liste complète des variables peut être trouvée en ouvrant la boite de dialogue **Points de jeu** : dans la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres), sélectionnez l'[onglet Jeu](#OngletJeu), puis appuyez sur le bouton **Tester la formule** sous l'entrée de formule **Points de jeu**, puis appuyez sur le bouton **Aide-mémoire**.

Un exemple d'application Web est inclus avec l'application the Tournament Director. Il est installé dans le dossier des exemples, où l'application the Tournament Director est installée. Ce sera généralement :

C:\Program Files\The Tournament Director 3\examples

Ou, sur une version 64 bits de Windows :

C:\Program Files (x86)\The Tournament Director 3\examples

Des exemples PHP et ASP sont fournis. Certaines connaissances en codage sont nécessaires pour modifier ces fichiers, et certaines connaissances en codage peuvent être nécessaires pour déployer ces fichiers sur votre propre site Web.

**TournamentStatus.html**: la page vers laquelle pointer votre navigateur Web pour afficher l'état actuel du tournoi.

**TournamentStatus.js**: le Javascript requis par TournamentStatus.html. Il doit être déployé dans le même dossier que TournamentStatus.html.

**TournamentStatus.css**: la feuille de style requise par TournamentStatus.html. Il doit être déployé dans le même dossier que TournamentStatus.html.

**statusListener.php**: la page qui écoute les mises à jour de statut de l'application Tournament Director. Une fois déployé, vous devez définir la **Destination** des mises à jour d'état pour qu'elle pointe vers cette page. Ceci est la version PHP de cette page.

**statusListener.asp**: la version ASP de la page statusListener.php.

Tous les fichiers doivent être déployés dans le même dossier sur votre site Web. Le déploiement des fichiers dans différents emplacements nécessitera de faire des modifications.

L'écouteur de statut écrira le statut reçu par l'application the Tournament Director dans un fichier local. Vous devez configurer votre site Web pour permettre à la page d'écoute d'état d'écrire dans le dossier dans lequel elle est installée. Pour écrire l'état à un emplacement différent, cela nécessitera de faire des modifications.

La fonction Mises à jour de statut autorise les méthodes GET et POST lors de l'envoi de l'état à une URL. Les deux méthodes devraient fonctionner, mais la méthode POST est recommandée. Si la quantité de données envoyées à l'URL dépasse la longueur maximale d'une URL, une erreur peut se produire.

Pour tester la fonctionnalité de mise à jour de statut, utilisez le bouton **Mettre à jour maintenant**.

* 1. Transitions d’écran

Les transitions d'écran sont de simples animations utilisées lorsque la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) modifie l'écran actuellement affiché.

La préférence **Transitions d'écran** vous permet d'activer ou de désactiver toute transition et de définir la durée de l'animation de transition. Les durées sont données en secondes et les fractions de seconde sont valides.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Raccourcis clavier

Les raccourcis clavier sont des touches qui exécutent une action lorsqu'elles sont pressées. La plupart des actions que vous effectuerez pendant que votre tournoi est en cours, comme arrêter et démarrer l’horloge, ou éliminer des joueurs du tournoi, sont (ou peuvent être) accomplies avec un raccourci clavier.

Les raccourcis clavier pour diverses actions sont configurés par défaut, mais dans l'[onglet Raccourcis clavier](#OngletRaccourcisClavier), vous pouvez configurer des raccourcis clavier selon vos préférences.

Tous les raccourcis clavier sont actifs dans la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) lorsque la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) est fermée et dans la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) lorsque l'[onglet Contrôles](#OngletContrôles) est sélectionné. Si la préférence **Autoriser les raccourcis clavier sur tous les onglets des *paramètres* sans entrées** est activée, les raccourcis clavier sont également actifs sur tous les onglets de la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) qui n'ont pas de contrôles de saisie de texte. Les raccourcis clavier affectés aux touches de fonction **F1** à **F12** sont actifs dans la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) et dans la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres), quelle que soit la préférence susmentionnée.

Les raccourcis clavier sont des préférences et les modifications apportées aux raccourcis clavier sont donc enregistrées automatiquement.

Veuillez noter que lorsque ce manuel de l'utilisateur fait référence à des raccourcis clavier qui effectuent des actions spécifiques, il fait référence à la configuration par défaut des raccourcis clavier. Par exemple, éliminer des joueurs du tournoi peut être accompli en appuyant sur la touche **X** lorsque la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) est active et que la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) est fermée. Cependant, vous pouvez modifier la configuration des raccourcis clavier pour que **X** exécute une action différente.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Aide

L'**onglet Aide** fournit une fenêtre comprenant ce guide de l'utilisateur et constitue un moyen pratique d'accéder à ce guide tout en utilisant l'application the Tournament Director. L'**onglet Aide** fournit des boutons pour ouvrir le guide de l'utilisateur dans sa propre fenêtre, pour ouvrir le guide de l'utilisateur dans une fenêtre Internet Explorer séparée et pour imprimer le guide de l'utilisateur. Par défaut, la touche de raccourci **F12** ouvrira également le guide de l'utilisateur dans sa propre fenêtre, ou mettra au premier plan la fenêtre du guide de l'utilisateur si elle est déjà ouverte.

Pour rechercher dans le guide de l'utilisateur, appuyez sur **Ctrl+F** à partir de l'**onglet Aide** ou de la boite de dialogue d'**Aide à l’utilisation de The Tournament Director**.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Lien

L'**onglet Liens** vous permet de trouver de l'aide supplémentaire pour organiser votre tournoi. Il fonctionne comme vos favoris ou signets Internet, situés à un endroit pratique si vous avez besoin de vous référer à une référence en ligne lors de la tenue de votre tournoi.

Cliquez sur un lien pour ouvrir votre navigateur Internet par défaut vers le site Internet désigné par le lien. Plusieurs liens utiles ont été inclus.

* 1. Modification des liens

Les liens affichés dans l'**onglet Liens** sont définis dans le fichier **helplinks.txt**, qui se trouve dans le dossier dans lequel vous avez installé the Tournament Director, qui est généralement C:\Program Files\The Tournament Director 3.0. Si vous souhaitez modifier l'un des liens prédéfinis, supprimer un lien ou ajouter vos propres liens, vous devrez modifier ce fichier.

Chaque ligne du fichier représente un lien et est au format :

<nom du lien>=<URL>

Par exemple :

The Tournament Director=http: //www.thetournamentdirector.net

Cette ligne s'affichera comme « The Tournament Director ». Lorsque vous cliquez dessus, le navigateur par défaut s'ouvre à l'URL « http://www.thetournamentdirector.net ».

Les liens s'afficheront dans l'ordre indiqué dans **helplinks.txt**.

[↑](#TableDesMatières)

1. Onglet Contrôles

L'**onglet Contrôles** est une collection pratique des informations les plus couramment utilisées et des contrôles nécessaires pour organiser votre tournoi. Tous les contrôles de cet onglet se trouvent à d'autres emplacements de l'application. Ils sont regroupés ici pour servir de panneau de contrôle central pour l’organisateur du tournoi.

Cet onglet est particulièrement utile pour les configurations multi-écrans. Si votre PC est configuré pour plusieurs écrans, la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) peut être placée sur l'écran qui est visible par vos joueurs du tournoi, tandis que la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) reste sur l'écran qui n'est visible que par l’organisateur. L'utilité de l'**onglet Contrôles** devient évidente dans cette configuration, car l’organisateur peut tout contrôler pendant le tournoi à partir de l'**onglet Contrôles**, tandis que la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) reste dans une vue dégagée pour vos joueurs.

Les différentes sections de L'**onglet Contrôles** peuvent être masquées, réorganisées et codées par couleur pour une identification facile. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur L'**onglet Contrôles** pour accéder aux différentes options.

[↑](#TableDesMatières)

1. Fenêtre de jeu

La **Fenêtre de jeu** est la fenêtre principale de l'application de the Tournament Director. C'est la fenêtre que vous afficherez à vos joueurs. La **Fenêtre de jeu** comprend les écrans suivants :

L'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) contient toutes les informations que vos joueurs veulent voir, y compris l’horloge du tournoi, les informations sur les tours et les blinds. L'écran du tournoi est entièrement personnalisable. Vous pouvez modifier tout ce qui est affiché sur cet écran, ajouter plus de 100 autres informations et créer vos propres écrans.

L'[Écran Classement des joueurs](#ÉcranClassementDesJoueurs) affiche les rangs dans le classement que vos joueurs occupent, ainsi que l'argent qu'ils ont gagné ou perdu, les bounties qu'ils ont gagnées, qui les a éliminés du tournoi, et bien plus encore.

L'[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle) affiche la disposition de vos tables et qui est assis où, pour permettre à vos joueurs de trouver facilement leurs sièges, ou pour donner aux spectateurs la possibilité de savoir qui est qui dans votre tournoi.

L'[Écran Structure de blinds](#ÉcranStructureDeBlinds) affiche la structure du tournoi, ou l'ordre des niveaux (tours et pauses), et des informations sur chaque niveau.

L'[Écran Mouvements de joueurs](#ÉcranMouvementsDeJoueurs) affiche une liste des joueurs qui ont été déplacés lorsque la dernière suggestion de mouvement de joueur a été faite (et acceptée).

Alors que la [Fenêtre des Paramètres](#FenêtreDesParamètres) est l'endroit où vous configurez et gérez généralement le tournoi, vous pouvez également effectuer la plupart des actions nécessaires à l'exécution de votre tournoi directement à partir de la fenêtre de jeu en utilisant des raccourcis clavier (ou des boutons, si votre présentation a été configurée avec des boutons).

* 1. Démarrer le tournoi

Le tournoi commence lorsque vous démarrez l'horloge pour la première fois, soit en utilisant la **barre d'espace** pour démarrer l'horloge, soit automatiquement à la fin d'un compte à rebours. Voir [Commencer votre tournoi](#CommencerVotreTournoi) pour plus d'informations.

* 1. Gestion de l'horloge

L'horloge peut être mise en pause et démarré à tout moment à l'aide de la **barre d'espace**. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner *Démarrer l'horloge* ou *Arrêter l'horloge*.

Vous pouvez réinitialiser l'horloge en cliquant avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant *Réinitialiser l'horloge*. Cela réglera l'horloge sur la durée du tour ou de la pause en cours, comme si le tour ou la pause venait de commencer.

Pour régler l'horloge sur une durée spécifique, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Régler l'horloge*. La boite de dialogue **Régler l'horloge** s'ouvre et l'horloge se met automatiquement en pause. Réglez les heures, les minutes et les secondes correspondant à la durée que vous souhaitez qu'il reste sur l'horloge. Appuyez sur le bouton **OK** lorsque vous avez terminé. L'horloge sera réglée sur le temps que vous avez spécifié et restera en pause jusqu'à ce que vous la réactiviez.

* 1. Changer de tour

Le tournoi progressera automatiquement dans la structure des tours lorsque l’horloge tournera. Si vous souhaitez passer au tour suivant, appuyez sur **Ctrl+N** ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Tour suivant*. Si vous souhaitez aller au tour précédent pour rejouer un tour, appuyez sur **Ctrl+P**, ou cliquez avec le bouton droit et sélectionnez *Tour précédent*.

* 1. Ajouter des joueurs dans le tournoi

Appuyez sur **Ctrl+A** pour ajouter à votre tournoi des joueurs à partir de votre base de données de joueurs. Appuyez sur **Ctrl+Z** pour ajouter de nouveaux joueurs à votre tournoi. Voir [Ajouter des joueurs](#AjouterDesJoueurs) pour plus d'informations.

* 1. Cavé joueurs dans le tournoi

Appuyez sur **Ctrl+B**, ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Cavé joueur(s)* pour acheter une cave à des joueurs du tournoi. Voir [Cavé des joueurs](#CavéDesJoueurs) pour plus d'informations.

* 1. Éliminer des joueurs

Appuyez sur **X**, ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Éliminer joueurs* pour éliminer le ou les joueurs du tournoi. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le nom d’un joueur et sélectionner *Éliminer <nom du joueur>* partout où le nom d’un joueur apparaît dans la **Fenêtre de jeu**.

Dans la boite de dialogue **Éliminer joueur(s) du tournoi**, sélectionnez un ou plusieurs joueurs à éliminer du tournoi dans la section **Joueur(s) éliminé(s)**. Ensuite, sélectionnez le joueur qui a éliminé ce joueur du tournoi dans la section **Éliminateurs**. Vous n'êtes pas obligé de sélectionner un éliminateur, mais il est recommandé de le faire (les jetons bounties et les prix de bounties ne seront pas attribués si vous ne le faites pas). The Tournament Director vous avertira avant de continuer si vous ne sélectionnez pas d’éliminateur. Vous pouvez activer ou désactiver cet avertissement dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences). The Tournament Director vous avertira également si l’éliminateur sélectionné n'est pas assis à la même table qu'un ou plusieurs joueurs éliminés. Encore une fois, vous pouvez activer ou désactiver cet avertissement dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences). Appuyez sur le bouton **OK** pour éliminer le(s) joueur(s) du tournoi.

Vous devriez éliminer plusieurs joueurs simultanément seulement si vous avez l'intention que les joueurs aient le même rang et partage (divisent) les prix attribués à leur rang final. Si, par exemple, deux joueurs (joueurs A et B) sortent à la même main et que vous souhaitez que ces joueurs aient le même rang, éliminez les joueurs en même temps en sélectionnant les deux joueurs dans la section **Joueur(s) éliminé(s)**. Si, cependant, le joueur A avait une pile de jetons plus grande que le joueur B avant d’être éliminé, et que les règles de votre tournoi indiquent que le joueur A devrait être à un rang plus élevé que le joueur B, vous devez d'abord éliminer le joueur B, puis revenir à la boite de dialogue **Éliminer joueur(s) du tournoi** et éliminez le joueur A.

Si vous cochez la case **Ne montrer que les joueurs à la même table que le(s) joueur(s) éliminé(s)**, la section **Éliminateur** n'affichera que les joueurs assis à la même table que les joueurs sélectionnés pour être éliminé. La sélection de cette option permet d’éliminer les joueurs plus rapidement et plus facilement.

Si les recaves sont activées, the Tournament Director vous demandera immédiatement de recavé le(s) joueur(s) dans le tournoi. Si les recaves ne sont plus autorisés, vous recevrez toujours une demande, vous donnant la possibilité de remplacer les paramètres qui interdisent les recaves à l'heure actuelle. Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité en cochant la case **Ne plus proposer de recaves après des éliminations pour le reste du tournois**. Vous pouvez bien sûr prendre une recave pour n'importe quel joueur éliminé à tout moment tant que les recaves sont autorisées. Cependant, recavé un joueur immédiatement après l'avoir éliminé permettra au joueur de conserver son siège actuel.

Pour annuler une élimination, appuyez sur **S** ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Annuler élimination joueur*. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le nom d’un joueur et sélectionner *Annuler l’élimination de <nom du joueur>* partout où le nom du joueur apparaît dans la **Fenêtre de jeu**. Vous ne pouvez annuler l’élimination d’un joueur que si le joueur est actuellement éliminé (par exemple, si un joueur est éliminé, puis qu’il prend une recave, vous ne pouvez pas annuler l’élimination du joueur sauf si vous annulez d’abord la recave du joueur).

* 1. Effectuer des recaves

Appuyez sur **V**, ou faites un clic droit et sélectionnez *Recave joueur* pour recavé le(s) joueur(s) dans le tournoi. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le nom d’un joueur et sélectionner *Recavé <nom du joueur>* partout où le nom d’un joueur apparaît dans la **Fenêtre de jeu**.

Dans la boite de dialogue **Recavé joueur(s)**, sélectionnez un ou plusieurs joueurs à recavé dans la section **Joueurs**. Dans la section **Détails**, vous pouvez saisir ou modifier l'une des valeurs de recave. Les valeurs de la section **Détails** sont remplies automatiquement pour vous à partir des informations fournies dans l'[onglet Jeu](#OngletJeu), mais vous pouvez modifier les valeurs ici, en les remplaçant pour les joueurs spécifiques que vous recavé dans le tournoi. La dernière ligne affiche le montant total à collecter auprès de chaque joueur qui recave.

Si la préférence **Autoriser l'achat de plusieurs add-ons ou recaves par joueur en même temps** est activée, une colonne **Quantité** apparaîtra également dans la boite de dialogue **Recavé joueur(s)**. Vous pouvez modifier le nombre de recave à acheter par joueur. Si la préférence **Afficher la colonne Montant dû** est également activée, une colonne **Montant dû** sera également affichée indiquant le montant approprié dû par chaque joueur.

Pour annuler une recave, appuyez sur **F** ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Annuler la recave de joueurs*. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le nom d’un joueur et sélectionner *Annuler la recave de <nom du joueur>* partout où le nom d’un joueur apparaît dans la **Fenêtre de jeu**.

* 1. Effectuer des add-ons

Appuyez sur **B** ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Add-on joueur(s)* pour prendre des add-ons pour les joueurs. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le nom d’un joueur et sélectionner *Add-on pour <nom du joueur>* partout où le nom d’un joueur apparaît dans la **Fenêtre de jeu**.

Dans la boite de dialogue **Add-on joueur(s)**, sélectionnez un ou plusieurs joueurs pour lesquels acheter un add-on dans la section **Joueurs**. Dans la section **Détails**, vous pouvez saisir ou modifier l'une des valeurs complémentaires. Les valeurs de la section **Détails** sont remplies automatiquement pour vous à partir des informations fournies dans l'[onglet Jeu](#OngletJeu), mais vous pouvez modifier les valeurs ici, en les remplaçant pour les joueurs spécifiques qui achètent un add-on. La dernière ligne affiche le montant total qui devrait être collecté auprès de chaque joueur qui achète un add-on.

Si la préférence **Autoriser l'achat de plusieurs add-ons ou recaves par joueur en même temps** est activée, une colonne **Quantité** apparaîtra également dans la boite de dialogue **Add-on Joueur(s)**. Vous pouvez modifier le nombre de recave à acheter par joueur. Si la préférence **Afficher la colonne Montant dû** est également activée, une colonne **Montant dû** sera également affichée indiquant le montant approprié dû par chaque joueur.

Pour annuler un add-on, appuyez sur **G** ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Annuler l’add-on de joueur(s)*. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le nom d'un joueur et sélectionner *Annuler l’add-on pour <nom du joueur>* partout où le nom d'un joueur apparaît dans la **Fenêtre de jeu**.

* 1. Équilibrer les tables

L'équilibrage des tables se produit automatiquement si la gestion automatique des sièges est activée. Toutefois, si cette option est désactivée ou si vous avez choisi d'ignorer un rééquilibrage de table à un moment donné, vous souhaiterez peut-être lancer manuellement une action d'équilibrage de table. The Tournament Director affiche l’icône de tables non équilibrées dans le coin supérieur droit (par défaut) de la **Fenêtre de jeu** lorsqu'il détecte que vos tables sont déséquilibrées. Appuyez sur **Ctrl+T** pour lancer l'équilibrage de table. Voir [Gestion automatique des sièges](#GestionAutomatiqueDesSièges) pour plus d'informations.

* 1. Utiliser le minuteur manuel

Lors d'un tournoi, si un joueur met beaucoup de temps pour prendre une décision, un joueur peut demander le « Time », c'est-à-dire que le joueur peut être contraint de prendre une décision dans un temps impartit. Habituellement, lorsque la décision est prise d’utiliser le « Time », le joueur dispose alors d'un délai spécifique pour prendre sa décision. Si le joueur ne prend pas de décision dans le temps imparti, sa main est couchée.

The Tournament Director fournit un minuteur (chronomètre) manuel pour faciliter cette procédure. Appuyez sur **H** pour afficher le minuteur. Par défaut, le minuteur sera réglé sur la durée spécifiée dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences). Cependant, la boite de dialogue **Minuteur** fournit des boutons permettant de manipuler la durée du compte à rebours. Les boutons **+ 60 sec**, **+ 10 sec**, **+ 1 sec**, **- 1 sec**, **- 10 sec** et **– 60 sec** ajouteront respectivement 60 secondes, 10 secondes, 1 seconde ou soustrairont 1 seconde, 10 secondes ou 60 secondes au décompte du minuteur.

La boite de dialogue **Minuteur** est une boite de dialogue « non modale ». Cela signifie qu'elle restera au-dessus de l'application the Tournament Director, mais vous pouvez revenir sur l'application the Tournament Director en cliquant en dehors de la boite de dialogue. Veuillez noter que les raccourcis clavier ne fonctionnent que lorsque l'application the Tournament Director a le focus. Si une boite de dialogue **Minuteur** a le focus, les raccourcis clavier ne fonctionneront pas.

Vous pouvez utiliser plus d'un minuteur à la fois. Appuyez à nouveau sur **H** pour afficher des minuteurs. La boite de dialogue **Minuteur** peut être personnalisée dans l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation).

[NdT : Le minuteur est devenu une boite de dialogue modal, c’est-à-dire qu’il n’est possible de n’ouvrir qu’un seul minuteur et qu’il n’est plus possible de mettre le focus sur l’application the Tournament Director tant que le minuteur est ouvert.]

* 1. Verrouillage de l'écran

Lorsque l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) est affiché dans la fenêtre de jeu, l'écran affiché sur l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) dépend entièrement de la [Présentation](#OngletPrésentation). Si le jeu d'écrans sélectionné contient plusieurs écrans, les écrans affichés défileront en fonction du **jeu d’écrans**. Si à tout moment vous souhaitez arrêter le cycle d'écrans, vous pouvez verrouiller l'écran. Pour verrouiller l'écran, appuyez sur **Ctrl+L**. Une icône de verrouillage d'écran s'affichera dans le coin supérieur droit de la fenêtre de jeu, indiquant que le verrouillage d'écran est activé. Pour déverrouiller le cycle de l'écran, appuyez à nouveau sur **Ctrl+L**. L'icône de verrouillage de l'écran sera enlevée. Notez que si le temps d'affichage configuré pour l'écran actuel s'écoule alors que le verrouillage de l'écran est activé, l'écran passera immédiatement à l'écran suivant lorsque le verrouillage de l'écran sera désactivé.

Notez également que l'icône de verrouillage d'écran s'affiche en fonction des propriétés de la présentation. Vous pouvez modifier l’emplacement, la couleur, la taille, etc. de l’icône. Consultez l’[onglet Présentation](#OngletPrésentation) pour obtenir des informations sur la modification des propriétés de l’icône de verrouillage de l’écran.

Lorsque l’[Écran Classement des joueurs](#ÉcranClassementDesJoueurs), l'[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle), l'[Écran Mouvements de joueurs](#ÉcranMouvementsDeJoueurs) ou l'[Écran Structure de blinds](#ÉcranStructureDeBlinds) est sélectionné, les écrans ne pivotent pas et le verrouillage de l'écran n'est donc pas nécessaire. Cependant, notez que n'importe lequel de ces écrans peut être inclus dans une présentation, et peut donc être affiché dans le cadre de la rotation de l'écran lorsque l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) est sélectionné. Dans ce cas, le verrouillage de l'écran peut être activé lorsque l'un de ces écrans est affiché.

* 1. Verrouillage du clavier

Parfois, il peut être souhaitable de verrouiller le clavier, pour empêcher d'autres joueurs d'apporter des modifications accidentelles (ou intentionnelles) au tournoi. Pour activer le verrouillage du clavier, appuyez sur **Ctrl+K**. Pour désactiver le verrouillage du clavier, appuyez à nouveau sur **Ctrl+K**. Lorsque le verrouillage du clavier est activé, une icône de verrouillage du clavier apparaît dans le coin supérieur droit (par défaut) de la **Fenêtre de jeu**, indiquant que le clavier est verrouillé et que toutes les touches de raccourci seront désactivées (sauf **Ctrl+K**).

* 1. Changement d'écran

Vous pouvez parcourir manuellement les écrans du jeu d'écrans actuel. Appuyez sur **Ctrl+Curseur Droit** pour avancer d'un écran. Appuyez sur **Ctrl+Curseur Gauche** pour revenir en arrière d'un écran.

Vous pouvez également sélectionner manuellement un écran en particulier que vous souhaitez afficher, quel que soit le **Jeu d'écrans** actuel. Appuyez sur les touches **1** à **9** pour sélectionner un écran. La touche sur laquelle vous appuyez correspond au numéro d'écran affiché dans l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation). Lorsque vous sélectionnez un écran de cette manière, le verrouillage de l'écran est automatiquement activé pour empêcher l'écran de revenir immédiatement à l'écran précédent, dans le cas où l'écran que vous choisissez ne fait pas partie de l'ensemble d'écran actuel. Notez que vous ne pouvez sélectionner un écran que lorsque l'[Écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi) est sélectionné.

* 1. Partager

Les partages se produisent lorsque deux joueurs ou plus sont éliminés du tournoi simultanément. Cela peut se produire lorsque deux joueurs ou plus ont misé tous leurs jetons sur une seule main contre un autre joueur et perdent leurs mains. Cela peut également se produire si les joueurs de la table finale d'un tournoi acceptent d'arrêter de jouer et de partager (diviser) les prix restants entre eux.

Si vous éliminez simultanément deux joueurs du tournoi, ils reçoivent (généralement) le même rang au classement, mais vous pouvez le remplacer et classer les joueurs manuellement. Quel que soit le classement des joueurs, ils « occupent » plus d'un rang. Par exemple, s'il reste 5 joueurs dans le tournoi et que deux joueurs sortent simultanément, ils seront tous les deux classés 4e par défaut. Cependant, ils « occuperont » tous les deux la 5e place, puisque le joueur qui est éliminé juste avant eux a un rang de 6e.

Si vous éliminez simultanément deux joueurs ou plus du tournoi et que les rangs qu'ils occupent ont un ou plusieurs prix qui leur sont associés, il vous sera demandé de répartir les prix parmi les joueurs.

Si vos joueurs de la table finale décident d'arrêter de jouer et de mettre fin au tournoi, vous pouvez lancer un partage entre eux en appuyant sur **Ctrl+C**. Cela ouvrira la boite de dialogue **Modifier le partage de prix**. Veuillez noter que cela mettra essentiellement fin au tournoi en éliminant les derniers joueurs en jeu ensemble. Les joueurs départagés diviseront les prix alloués aux rangs qu'ils occupent.

Voir [Édition des partages](#EditionDesPartages) pour plus d'informations sur la boite de dialogue **Modifier le partage de prix**.

[↑](#TableDesMatières)

1. Écran du Tournoi

L'**Écran du tournoi** affiche le statut de votre tournoi dans la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu). Vous verrez ici des informations sur votre tournoi, telles que l'horloge du tournoi, le nombre d'entrées, le nombre actuel de joueurs, le pot, les montants des prix, les blinds, etc. Par conséquent, ce que vous voyez ici dépendra de la [Présentation](#OngletPrésentation) que vous choisissez d'utiliser.

Pour accéder à l'**Écran du tournoi**, appuyez sur le bouton **Tournoi** situé en haut de la [Fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres).Appuyez sur la touche **F2** pour accéder également à l'**Écran du tournoi**.

Lorsque vous entrez dans l'**Écran du tournoi**, le **jeu d'écrans** approprié est sélectionné en fonction de l'état de votre tournoi. Le premier écran du **jeu d'écrans** sélectionné est toujours affiché lorsque vous entrez dans l'**Écran du tournoi** et la rotation des écrans est réinitialisée.

Pour modifier les propriétés de n'importe quel écran dans la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu), cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Propriétés d’écran*. Vous pouvez également accéder à cette boite de dialogue en appuyant sur le bouton **Propriétés** de l'[onglet Présentation](#OngletPrésentation). La boite de dialogue **Propriétés d’écran** vous permet de modifier divers autres groupes de propriétés. Notez que les modifications apportées à tous les écrans intégrés sont enregistrées dans le cadre de la présentation.

Lorsque les informations affichées sont trop volumineuses pour la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu), chacun des écrans intégrés défile automatiquement pour afficher toutes les informations. Pour désactiver le défilement automatique, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez *Désactiver le défilement automatique*.

[↑](#TableDesMatières)

1. Écran Classement des joueurs

L'**écran de** **classement des joueurs** affiche les joueurs qui se sont inscrits à votre tournoi dans leur ordre de classement final.

[↑](#TableDesMatières)

1. Écran Plan de salle

L'**Écran Plan de salle** affiche les sièges actuels du tournoi. L'**Écran Plan de salle** peut afficher les sièges sous forme de diagramme des tables avec les joueurs répertoriés aux sièges appropriés, ou sous forme de liste de joueurs avec leur nom de table et leur numéro de siège.

[NdT : Il n’y a plus de mode liste ou mode diagramme, désormais pour avoir une liste des joueurs avec leur siège un autre écran est disponible : l’Écran Listing des places.]

* 1. Configurer des images pour les tables

En **Mode Diagramme**, l'**Écran Plan de salle** affiche chaque table sous forme de tableau simple, répertoriant chaque joueur à son siège approprié. En plus de changer les différentes couleurs et polices utilisées pour afficher les diagrammes, vous pouvez placer une image d'arrière-plan pour chaque diagramme ou utiliser des images à la place des diagrammes.

Lorsque vous utilisez une image en arrière-plan de diagramme, le diagramme à le même rendu que sans image d'arrière-plan (sous forme de tableau avec le nom de la table en haut et les numéros de siège avec les noms des joueurs répertoriés verticalement sous le nom de la table). Au lieu d'une couleur unie derrière les numéros de siège et les noms des joueurs, votre image désignée sera affichée.

NdT : pour qu’une image d’arrière-plan soit visible dans votre tableau le fond du corps de celui-ci doit être transparent.

Vous pouvez également utiliser une image au lieu d'un diagramme. C'est ce qu'on appelle un tableau « **Plan** », qui affiche le tableau à l'aide d'une image et peut positionner les noms des joueurs au-dessus de l'image (à des positions appropriées à l'endroit où le joueur est assis à la table). Cela vous permet d'utiliser une image ou un graphique d'une table réelle et de placer les noms des joueurs dans leurs sièges respectifs autour de la table.

Les informations de présentation (à quoi ressemble la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu)) sont conservées séparément des données de tournoi afin que l'apparence et la convivialité de la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) puissent être modifiées à tout moment sans affecter le tournoi. Pour cette raison, lorsque vous spécifiez des images (ou **Plan**) pour des tables, vous désignez une image pour une table en fonction de la position relative de la table (1ère table, 2e table, etc.) et non en fonction du nom d'une table. Cela vous permet d'utiliser des images spécifiques pour des tables spécifiques sans lier directement la présentation au tournoi lui-même.

Pour configurer les images de table, modifiez les Propriétés de l'**Écran Plan de salle** en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la [Fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) lorsque l'**Écran Plan de salle** est affiché et en sélectionnant *Propriétés d'écran*. Dans les propriétés de l'**Écran Plan de salle**, appuyez sur le bouton **Modifier les images des tables**.

Appuyez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter une nouvelle image de table ou un **Plan**. L'image ou le **Plan** sélectionné sera utilisé pour la première table définie dans l'[onglet Tables](#OngletTables). Appuyez à nouveau sur le bouton **Ajouter** pour ajouter une deuxième image de table ou un **Plan**. Cette image ou ce plan sera utilisé pour la deuxième table définie dans l'[onglet Tables](#OngletTables).

Si vous laissez le champ **Fichier** vide, vous indiquez qu'une image ne doit PAS être utilisée pour cette table en particulier. Un tableau sera utilisé lorsqu'aucune image ou aucun **Plan** n'a été désigné. Cela vous permet de désigner une image ou un **Plan**, par exemple, pour les tables 1 et 3, et un diagramme pour la table 2 (en laissant l'entrée **Fichier** vide).

Cochez la case **Utiliser pour toutes les tables** pour réutiliser les images de table et les **Plans** lorsque vous avez plus de tables que d'images configurées. Par exemple, si vous avez 10 tables et que seulement 2 images de table sont configurées, elles seront affichées pour les 2 premières tables définies dans l'[onglet Tables](#OngletTables). Les 8 tables restants n'auront pas d'image. Si **Utiliser pour toutes les tables** est coché, les tables 3 à 8 utiliseront également les 2 images configurées, en les parcourant l'une après l'autre. La table 3 utilisera la première image configurée, la table 4 utilisera la deuxième image configurée, la table 5 utilisera la première image configurée, et ainsi de suite.

* 1. Créer votre propre Plan de table

Plusieurs **Plans** de table ont été inclus avec le logiciel the Tournament Director. Cependant, si vous souhaitez utiliser votre propre image de table et placer les noms des joueurs à des endroits spécifiques sur cette image, vous devrez créer votre propre fichier **Plan** de table. Créer votre propre plan n'est pas difficile, mais nécessite une certaine connaissance des fichiers XML, et cette section suppose cette connaissance.

Pour commencer, vous devez d'abord jeter un œil à l'un des plans de tableau inclus avec le logiciel. Cela vous donnera une idée générale de la structure du fichier XML du **Plan**. Les plans de table se trouvent dans le dossier « templates ».

Voici un plan de tableau simple :

<table>

  <image>

    <path>images/racetrack.gif</path>

    <size width="752" height="350" />

  </image>

  <labels>

    <font name="Tahoma" size="15" bold="true" italic="true" shadow="true" />

    <text color="#ffffff" backgroundColor="transparent" align="center" highlightColor="white" highlightBackgroundColor="blue" />

    <size width="150" height="26" />

    <options showSeatNumber="inuse" />

    <playerimage size="50" background="" backgroundOpacity="" />

    <name>

      <location x="280" y="140" />

      <size width="200" height="75" />

      <font name="Tahoma" size="40" bold="true" italic="false" shadow="true" />

    </name>

    <unavailable>

      <text color="red" />

    </unavailable>

    <seat number="1" hasImage=”true”>

      <location x="50" y="55" />

      <playerimagelocation x="50" y="45" />

    </seat>

    <seat number="1" hasImage=”false”>

      <location x="50" y="55" />

    </seat>

    <label>

      <location x="280" y="220" />

      <text>Final Table</text>

    </label>

  </labels>

</table>

Les quatre éléments suivants : size, location, font, et text, sont utilisés à divers endroits dans le fichier de Plan.

<**size**>

L'élément **size** définit la taille, en pixels, d'une étiquette ou de l'image. Les attributs de largeur (**width**) et de hauteur (**height**) sont obligatoires. Il ne contient ni texte ni sous-éléments.

<**location**>

L'élément **location** définit une position dans l'image, basée sur le système de coordonnées **x** et **y**. Le coin supérieur gauche de l'image est la position (0, 0). Dix pixels vers la droite et 25 pixels vers le bas correspondent à la position (10, 25). Pour une image de 200 pixels de large sur 100 pixels de haut, le coin inférieur droit de l'image est la position (199, 99). Les attributs **x** et **y** sont obligatoires. De plus, l'attribut **x** peut être défini sur « left », « center » ou « right », et l'attribut **y** peut être défini sur « top », « center » ou « middle » ou « bottom ». Il ne contient ni texte ni sous-éléments.

<**font**>

L'élément **font** décrit la police à utiliser pour le rendu d’une étiquette en particulier. L'attribut **name** doit contenir le nom de la police. L'attribut **size** doit contenir la taille en points de la police. Les attributs **bold**, **italic** et **shadow** doivent contenir « true » ou « false ». Aucun des attributs n'est requis et tous les attributs omis seront hérités des éléments de **font** situés plus haut dans la hiérarchie des éléments (ou recevront des valeurs par défaut si aucun élément de **font** n'existe plus haut dans la hiérarchie). Il ne contient ni texte ni sous-éléments.

<**text**>

L'élément **text** décrit les couleurs de rendu du premier plan et de l'arrière-plan du texte, et éventuellement le texte lui-même. L'attribut **color** décrit la couleur de premier plan et l'attribut **backgroundColor** décrit la couleur d'arrière-plan. **highlightColor** et **highlightBackgroundColor** sont les couleurs à utiliser lorsque l'étiquette décrite par cet élément de **text** est mise en surbrillance (par exemple lorsque les joueurs sont déplacés d'un siège à un autre). Chacune de ces valeurs doit être une couleur HTML. L'attribut **align** décrit l'alignement horizontal du texte dans l'étiquette dans laquelle le texte est écrit. Les valeurs valides sont « left », « right » et « center ». S'il est omis, « center » est la valeur par défaut. Le texte de cet élément sera affiché sur l'étiquette pour laquelle cet élément de **text** est configuré. Cet élément ne contient aucun sous-élément.

<**table**>

L'élément le plus haut doit être l'élément **table**. Il n'a aucun attribut.

<**image**>

À l'intérieur de l'élément de **table**, il doit y avoir un élément **image**. Cet élément décrit l'emplacement de l'image de la table et les dimensions de l'image. Il doit contenir un élément **path** et **size**. Il n'a aucun attribut.

<**path**>

L'élément **path** donne le chemin d'accès au fichier image lui-même. Ce chemin peut être relatif ou absolu. Les chemins relatifs sont préférés car ils rendent les plans plus portables (d'un ordinateur à un autre) mais ne sont en aucun cas nécessaires. Cet élément n'a aucun attribut.

<**labels**>

L'élément **labels** contient tous les éléments qui produiront une étiquette qui se superposera à l'image, tels que les noms des joueurs ou le nom de la table. Il n'a aucun attribut. Les sous-éléments qu'il peut contenir sont **font**, **text**, **size**, **name**, **seat**, unavailable et **label**. Si des éléments **font**, **text** et/ou **size** sont inclus directement sous l'élément **labels**, les sous-éléments name, seat, unavailable et label hériteront des attributs décrits dans les éléments **font**, **text** et/ou **size**. Les éléments **font**, **text** et **size** inclus directement dans les éléments **name**, **seat**, unavailable et label remplaceront les attributs hérités du niveau **labels**.

<**options**>

L'élément **options** vous permet de spécifier des options d'affichage supplémentaires pour la table. Actuellement, le seul attribut est **showSeatNumber**, qui peut être défini sur « yes », « no » ou « inuse ». S'il est réglé sur « yes », les numéros de siège seront affichés sur tous les sièges à tout moment (qu'un joueur y soit assis ou non, et lorsque le siège est marqué comme indisponible). S'il est réglé sur « no », les numéros de siège ne seront affichés sur aucun siège. S'il est réglé sur « inuse », les numéros de siège ne seront affichés que sur les sièges dans lesquels un joueur est assis ou qui sont marqués comme indisponibles. L'élément **options** n'est pas obligatoire. S'il n'est pas spécifié, **showSeatNumber** sera par défaut « no ».

<**name**>

L'élément **name** décrit où placer et comment afficher le nom de la table. Il n'a aucun attribut. Il doit contenir un élément **location**. En option, il peut contenir un élément **size**, **text** et/ou **font**. Il doit contenir un élément **size** si un élément **size** n'existe pas au niveau des **labels**.

<**seat**>

L'élément **seat** décrit où placer et comment afficher le nom du joueur qui occupe un siège en particulier. Il doit contenir un attribut **number** indiquant le numéro de siège décrit par cet élément. Il peut éventuellement contenir un attribut **showSeatNumber**, qui remplacera **showSeatNumber** s'il est défini dans l'élément **options** (voir l'élément **options** ci-dessus). Il doit contenir un élément **location**. En option, il peut contenir un élément **size**, **text** et/ou **font**. Il doit contenir un élément **size** si un élément **size** n'existe pas au niveau des **labels**.

<**unavailable**>

L'élément **unavailable** décrit comment afficher les descriptions des sièges marqués comme indisponibles. Il peut contenir les éléments **text** et **font**. Les éléments **location** et **size** ne sont pas nécessaires car ils seront récupérés sur l'élément **seat** qui a été marqué comme indisponible. Si l'élément **unavailable** n'est pas spécifié, le texte du siège indisponible sera affiché en utilisant les caractéristiques de l'élément **seat** correspondant. Il n'a aucun attribut.

<**label**>

L'élément **label** vous permet d'ajouter du texte arbitrairement n'importe où ailleurs sur l'image ou vous le souhaitez. Il doit contenir un élément **location** et peut éventuellement contenir des éléments **text**, **font** et/ou **size**. Il doit contenir un élément **size** si un élément **size** n'existe pas au niveau des **labels**. Il n'a aucun attribut.

Une fois que vous avez créé votre plan, vous voudrez le tester. Reportez-vous à la section [Configuration des images pour les tables](#ConfigurerDesImagesPourLesTables) pour connaître les étapes d'utilisation de votre ou vos fichiers de plans sur l'[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle). Notez que chaque fois que vous entrez dans l’[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle), ou que l'[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle) est affiché et que ses propriétés sont modifiées, the Tournament Director relit tous les fichiers de plans configurés. Par conséquent, si vous apportez des modifications à votre fichier de plan, vous pouvez voir rapidement et facilement les résultats de vos modifications en entrant simplement à nouveau dans l'[Écran Plan de salle](#ÉcranPlanDeSalle).

[↑](#TableDesMatières)

1. Écran Mouvements de joueurs

L'**écran Mouvement de joueurs** affiche les derniers joueurs qui ont été déplacé, soit par un équilibrage des tables initié par l'utilisateur, soit par un équilibrage des tables automatique.

[↑](#TableDesMatières)

1. Écran Structure de blinds

L'**écran Structure de blinds** affiche la structure des blinds du tournoi, qui est configuré dans l'[onglet Tours](#OngletTours).

[↑](#TableDesMatières)

1. Configuration des niveaux de prix

Lorsque the Tournament Director [suggère des prix](#PrixSuggérés) ou met à jour la liste des prix, lorsque la fonction de [Prix automatiques](#PrixAtomatiques) est activée, le logiciel consulte un fichier de configuration composé de **Niveaux de prix**.

Un niveau de prix est essentiellement une clause qui stipule que « lorsque le nombre de participations au tournoi se situe dans cette fourchette, utilisez cet ensemble de prix ». Lorsque the Tournament Director consulte cette liste, il analyse chaque clause jusqu'à ce qu'il en trouve une qui correspond à la taille du tournoi, puis remplace les prix du tournoi par les prix énumérés dans la clause.

Vous pouvez modifier les suggestions de prix en modifiant ce fichier de configuration ou en fournissant l'un des vôtres. Il est recommandé de NE PAS modifier le fichier de configuration inclus avec le logiciel the Tournament Director mais de fournir le vôtre pour deux raisons : (1) En conservant l'original, vous avez toujours un exemple auquel vous référer ou une copie de travail à laquelle se retourner ; et (2) si vous mettez à jour le logiciel vers une nouvelle version, le fichier de configuration d'origine sera mis à jour. Par conséquent, si vous avez modifié le fichier de configuration d'origine, il sera écrasé lors de la mise à jour du logiciel the Tournament Director et vous perdrez vos modifications. Au lieu de modifier le fichier de configuration inclus avec le logiciel, faites une copie du fichier en lui donnant un nouveau nom de fichier, modifiez la copie à votre guise, puis configurez le logiciel pour utiliser votre copie.

* 1. Définir le fichier de configuration

Le fichier de configuration utilisé par le logiciel the Tournament Director peut être configuré à deux endroits : (1) Appuyez sur le bouton **Automatique** de l'[onglet Prix](#OngletPrix), puis appuyez sur le bouton **Configurer** ; (2) Appuyez sur le bouton **Fichiers de configuration** dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences).

* 1. Format du fichier de configuration

Le fichier de configuration de prix est un fichier XML avec un format assez simple. Vous devez avoir une connaissance de base des fichiers XML et de leur structure avant de tenter de mettre en œuvre vos propres suggestions de prix.

Le fichier de configuration de prix est composé de quelques éléments seulement. Le fichier ne peut contenir qu'un seul élément **prizeLevels**. L'élément **prizeLevels** peut contenir n'importe quel nombre d'éléments **prizeLevel**. Et chaque élément **prizeLevel** peut contenir n'importe quel nombre d'éléments de prix.

* + 1. prizeConfig

C'est l'élément de premier niveau. Il ne doit être inclus qu'une seule fois dans le fichier. L'élément **prizeConfig** doit contenir exactement un élément **prizeLevels**.

* + 1. prizeLevels

Cet élément contient les définitions des niveaux de prix. Il peut contenir n'importe quel nombre d'éléments **prizeLevel**. Il n'a aucun attribut.

* + 1. prizeLevel

L'attribut **prizeLevel** décrit un seul niveau de prix. Autrement dit, il décrit un seul niveau du nombre d’inscription au tournoi et un ensemble de prix correspondants. L'élément **prizeLevel** peut contenir n'importe quel nombre d'éléments **prize**.

L'élément **prizeLevel** a les attributs suivants :

**minPlayers** : le nombre minimum de joueurs dans la plage. Il s'agit du nombre minimum de joueurs qui doivent être inscrits au tournoi pour que ce **prizeLevel** soit choisi. Cet attribut est obligatoire.

**maxPlayers** : le nombre maximum de joueurs dans la plage. Il s'agit du nombre maximum de joueurs pouvant être inscrits au tournoi pour que ce **prizeLevel** soit choisi. Cet attribut est obligatoire.

Lorsque le nombre de participations au tournoi se situe entre cette fourchette (inclusivement), le niveau du prix sera choisi.

* + 1. prize

Chaque élément **prize** décrit un ou plusieurs prix identiques à créer.

L'élément **prize** a les attributs suivants :

**rank** : le rang du prix. Il doit s'agir d'une valeur numérique, telle que « 1 ». Cela peut également être une plage, telle que « 3-5 ». Si une plage est utilisée, un prix sera créé pour chaque rang de la fourchette. Cet attribut n'est pas obligatoire. Si cet attribut est omis, le prix sera de type « manuel », ce qui signifie que le prix doit être attribué manuellement.

**name** : le nom du prix. Cet attribut est obligatoire si le prix est « manuel », facultatif dans le cas contraire. En cas d'omission (si facultatif), un nom sera généré (tel que «1st Place», si le rang est 1). La chaîne {1} dans le nom sera remplacée par le nom du rang (1st, 2nd, 3rd, etc.). La chaîne {2} dans le nom sera remplacée par le numéro de rang (1, 2, 3, etc.).

percent : spécifie que le prix sera un pourcentage du pot, et précise le pourcentage du pot qui est attribué au prix L'un des attributs **percent**, **fixed** ou **nonmonetary** est requis.

**fixed** : spécifie que la récompense sera un montant fixe du pot et précise le montant. L'un des attributs **percent**, **fixed** ou **nonmonetary** est requis.

nonmonetary : spécifie que la récompense sera non monétaire et précise la description de la récompense. L'un des attributs **percent**, **fixed** ou **nonmonetary** est requis.

**shareLeftover** : si le prix doit ou non partager l'argent restant du pot. Cet attribut est facultatif. S'il est omis, la valeur par défaut est false.

**points** : spécifie le nombre de points à attribuer au gagnant du prix. Les montants négatifs sont autorisés. Cet attribut est facultatif. S'il est omis, la valeur par défaut est 0.

**adjustby** : un montant par lequel ajuster le montant final du prix. Les montants négatifs sont autorisés. Cet attribut est facultatif. S'il est omis, la valeur par défaut est 0.

**display** : si le prix doit être affiché ou non sur l'[écran du tournoi](#ÉcranDuTournoi). Cet attribut est facultatif. S'il est omis, la valeur par défaut est true.

* + 1. levelSelection

L'élément **levelSelection** définit la manière dont le logiciel calculera la valeur qui détermine quel **prizeLevel** sera sélectionné à un moment donné. Dans les versions antérieures du logiciel, le **prizeLevel** était déterminé par le nombre d'inscriptions au tournoi. À partir de la version 3.0, cette fonctionnalité peut utiliser d'autres facteurs du tournoi pour déterminer le **prizeLevel**. Par exemple, **prizeLevel** peut être déterminé en utilisant une combinaison du nombre de caves, recaves et/ou add-ons. L'élément **levelSelection** doit contenir un élément **predefined** et/ou un élément **formula** .

L'élément **levelSection** a les attributs suivants :

**method** : méthode utilisée pour calculer le **prizeLevel**. Les valeurs valides sont « predefined » et « formula ».

* + 1. predefined

L'élément **predefined** détermine les transactions utilisées pour déterminer l’actuel **prizeLevel**. Cet élément est utilisé lorsque l’attribut method de l’élément **levelSection** est spécifié comme « predefined ».

L'élément prédéfini a les attributs obligatoires suivants :

**countBuyins** : spécifie si le nombre de cave doit être utilisé pour calculer le **prizeLevel** actuel. Les valeurs valides sont « true » et « false ».

**countRebuys** : spécifie si le nombre de recaves doit être utilisé ou non pour calculer le **prizeLevel** actuel. Les valeurs valides sont « true » et « false ».

**countAddOns** : spécifie si le nombre d’add-on doit être utilisé pour calculer le **prizeLevel** actuel. Les valeurs valides sont « true » et « false ».

* + 1. formula

L'élément **formula** spécifie une formule pour calculer l’actuel prizeLevel. Cet élément est utilisé lorsque l’attribut **method** de l’élément **levelSection** est spécifié comme « formula ».

L'élément **formula** a l'attribut obligatoire suivant :

**text** : spécifie la formule à utiliser pour calculer l’actuel **prizeLevel**. La formule dispose de toutes les variables répertoriées dans la boite de dialogue de **Formule de points de jeu**. Voir [Formules](#Formules) pour plus d'informations.

* 1. Tester vos niveaux de prix

Il est important de noter que les fichiers de configuration des prix sont chargés (1) au démarrage du logiciel ; (2) lorsque le fichier de configuration des prix est défini en sélectionnant un fichier dans la boite de dialogue de configuration de la fonction **Prix automatiques** ou de la fonction **Prix suggérés** et (3) lorsque le fichier de configuration du prix est défini via la boite de dialogue **Fichiers de configuration** dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences). Par conséquent, si vous testez votre fichier de configuration de prix et apportez des modifications au fichier, vous devrez soit redémarrer the Tournament Director, soit appuyer sur le bouton **OK** dans la boite de dialogue **Fichiers de configuration** pour que le logiciel the Tournament Director recharge votre fichier de configuration.

[↑](#TableDesMatières)

1. Formules

Les formules sont des expressions mathématiques qui donnent une certaine valeur. La valeur peut être utilisée pour attribuer des points à vos joueurs pour avoir joué dans un tournoi ou attribuer un score à un joueur en fonction de ses performances sur de nombreux tournois, vous permettant de comparer les performances des joueurs.

Les formules sont utilisées à plusieurs endroits dans l'application the Tournament Director. Les formules ont accès aux informations du tournoi, telles que le pot total, ainsi qu'aux informations sur les joueurs, telles que le classement d'un joueur, ses gains ou le nombre d’élimination qu'il a réalisé. Les formules vous permettent de combiner ces informations pour arriver à une valeur.

S'assurer que votre formule fait ce que vous avez l'intention de faire peut-être difficile. Pour chaque endroit où vous pouvez utiliser une formule, vous trouverez une boite de dialogue pour tester la formule où vous pouvez entrer des valeurs de test pour simuler les conditions de votre tournoi afin de tester votre formule.

Les formules ont également à leur disposition des fonctions qui effectuent des tâches spécifiques, telles que le calcul de la racine carrée d'un nombre ou la moyenne d'un ensemble de nombres.

Les formules peuvent être simples ou complexes, mais doivent toujours être évaluées à une valeur unique. Vous pouvez utiliser de nombreuses « déclarations » pour arriver à cette valeur. Chaque instruction doit se terminer par un point-virgule (;) ou être placée sur une ligne distincte.

Voici un exemple de formule simple, créée pour la propriété **Points de jeu** :

buyins – rank + 1

Dans cet exemple, **buyins** représentent le nombre de caves qui ont été achetés (ou le nombre de joueurs dans le tournoi), et **rank** représente le rang d'un joueur. Cette formule attribue au premier finaliste un nombre de points équivalent au nombre de joueurs du tournoi. Chaque rang suivant se voit attribuer un point de moins que le rang qui le précède. Dans le cas de 20 joueurs dans le tournoi, la première place recevrait 20 points ; la deuxième place recevrait 19 points ; la troisième place recevrait 18 points, et ainsi de suite, jusqu'à la dernière (vingtième) place recevant 1 point.

Une formule plus complexe :

if(sqrt(numberOfHits \* max(rank, 7)) < 15, 1, 0)

En français, cette formule dirait : « Prenez la valeur maximum entre le rang du joueur ou 7, et multipliez-le par le nombre d’élimination que le joueur a fait. Trouvez la racine carrée de ce nombre. Si cette valeur est inférieure à 15, la valeur résultante est 1. Sinon, la valeur résultante est 0. »

Une formule plus complexe utilisant plusieurs instructions :

assign("v", n + nr)

assign("percent", switch(r, 1, .3, 2, .2, 3, .12, 4, .1, 5, .08, 6, .06, 7, .04, 8, .03, 9, .025, 10, .02, 11, .015, 12, .01, 0))

assign("hits", switch(nh, 1, 20, 2, 50, 3, 90, 4, 125, 5, 160, 6, 200, 7, 250, 0))

assign("points", 0)

if((v >= 10) && (v <= 12), assign("points", (v \* 100 \* percent) + if(r < 4, v, 0)))

points + hits

Cette formule crée de nouvelles variables à l'aide de la fonction **assign()**. Cela rend la formule moins complexe et permet aux variables créées d'être utilisées encore et encore sans avoir à répéter l'expression qui a créé la variable. Par exemple, la variable **v** reçoit la valeur « n + nr ». Notez que la variable **v** est ensuite utilisé 4 fois dans la fonction **if()**. Au lieu d'assigner à **v** la valeur de « n + nr », nous pourrions simplement remplacer **v** par « n + nr » aux 4 endroits où il est inclus. Cela rendrait cependant la formule plus compliquée, et donc l'attribution rend la formule plus simple et plus facile à comprendre.

Notez également que la déclaration finale, « points + hits », évaluera une valeur unique.

* 1. Restrictions

Les valeurs numériques dans les formules doivent être entrées en utilisant un point (.) Comme point décimal. Aucune virgule (,) ne doit être utilisée (sauf lorsque cela est requis pour les fonctions mathématiques, répertoriées ci-dessous), et aucun symbole monétaire ne doit être utilisé.

* 1. Variables définies

Les variables que vous pouvez utiliser dans vos formules sont automatiquement créées pour vous et seront simplement disponibles pour la formule. Les variables disponibles dépendront de l'endroit où la formule est utilisée. Chaque endroit où une formule peut être utilisée aura une boite de dialogue qui peut être utilisée pour concevoir et tester votre formule. Chaque variable disponible sera répertoriée avec une entrée pour que vous saisissiez une valeur pour le test.

Pour savoir ce qu'une variable représente, déplacez le curseur de la souris sur le nom de la variable et placez-le là pendant quelques secondes pour afficher l'info-bulle.

Appuyez sur le bouton **Aide-mémoire** pour ouvrir un « aide-mémoire » dans votre navigateur Web par défaut

* 1. L’aide-mémoire

Dans n'importe quelle boite de dialogue de formule, vous pouvez appuyer sur le bouton **Aide-mémoire** pour ouvrir un « aide-mémoire » dans votre navigateur Web par défaut. L’aide-mémoire répertorie chaque variable, chaque opérateur mathématique et chaque fonction mathématique, ainsi que des descriptions et des exemples.

De plus, mettre en évidence (sélectionner) une variable, une fonction ou un opérateur dans une formule ouvrira une info-bulle avec une description de la partie en surbrillance. Seule une variable, une fonction ou un opérateur peut être mis en surbrillance (aucune autre partie de la formule ne peut être mise en surbrillance) pour qu'une info-bulle de description soit affichée.

* 1. Alias

Certaines variables ont des alias, qui sont un autre nom sous lequel la variable est connue. Par exemple, le nombre de joueurs qui ont acheté une cave dans le tournoi peut être trouvé dans la variable **buyins**. La variable **buyins** a les alias **numberOfPlayers** et **n**. Si votre tournoi compte 25 joueurs, les variables **buyins**, **numberOfPlayers** et **n** auront toutes une valeur de 25 et peuvent être utilisées de manière interchangeable. Les alias sont répertoriés à côté de chaque description de variable sur l’aide-mémoire.

* 1. Points de jeu des exemples

Supposons que vous souhaitiez attribuer des points aux 10 meilleurs joueurs de votre tournoi et à tout joueur recevant un rang supérieur à 10 sans points. Supposons également que vous vouliez que la première place obtienne 10 points, la deuxième place obtienne 9 points, etc., jusqu'à la 10e place pour obtenir seulement 1 point. Voici comment cela pourrait être accompli en utilisant la fonction **if()** :

if(rank <= 10, 11 - rank, 0)

Le résultat de cette fonction sera 11 – rank si le rang du joueur est 10e ou moins. Le résultat sera 0 si le rang du joueur est supérieur à 10. Si le rang du joueur est 10, le résultat sera 1 ; si le rang du joueur est 9, le résultat sera 2 ; etc.

Ce résultat pourrait également être obtenu avec la formule suivante :

max(11 - rank, 0)

Lorsque le rang du joueur est supérieur à 11, les résultats du 11 - rank seront négatifs. Cependant, la fonction **max()** renverra le plus grand des deux nombres, donc 0 sera toujours le résultat lorsque la valeur de 11 - rank est négative.

Ajoutons une autre stipulation. Disons que pour recevoir des points, le joueur doit se classer dans le top 10 and (et) avoir éliminé au moins un autre joueur du tournoi :

if((rank <= 10) and (numberOfHits > 0), 11 - rank, 0)

Dans cette formule, si le rang du joueur est supérieur à 10 ou si le joueur n'a pas fait d’élimination (n'a éliminé aucun autre joueur du tournoi), alors la condition sera évaluée à **false** (ou 0), et donc le résultat de la fonction sera 0. Cependant, si le rang est inférieur ou égal à 10 et que le joueur a plus de 0 élimination (a éliminé au moins un joueur), alors la condition sera évaluée à **true** (ou 1), et le résultat sera 11 - rank.

Les fonctions peuvent également être imbriquées (les unes dans les autres) :

if(sqrt(numberOfHits \* max(rank, 7)) < 15, 1, 0)

Example additionnel :

n - r + 1

Cette formule donne à chaque joueur 1 point de jeu, plus 1 point pour chaque joueur qui est éliminé avant lui.

n - r

Identique à la formule précédente, mais n’inclut pas le 1 point de jeu

(n - r) \* 2

Cette formule donne à chaque joueur 2 points pour chaque joueur qui est éliminé avant lui.

(1 - (r / (n + 1))) \* 100

Cette formule donne à chaque joueur un nombre de points compris entre 0 et 100, proportionnellement à son classement dans le tournoi.

round(10 \* sqrt(n) / sqrt(r)) - 9

Cette formule donne beaucoup plus de points aux joueurs de rang supérieur, avec plus de points pour les tournois plus importants.

* 1. Exemples de score global :

average(listPoints)

La variable **listPoints** contient une liste des points que le joueur a gagnés dans chaque tournoi inclus dans les statistiques. La fonction **average()** calcule la moyenne des valeurs qui lui sont transmises et renvoie cette moyenne. Par conséquent, cette formule renverrait les **points** moyens qu'un joueur a gagnés à chaque tournoi.

assign("c", count(listPoints))

average(top(c-1, listPoints))

Cette formule prend la liste des points gagnés par le joueur pour chaque tournoi, supprime la valeur de points gagnée la plus basse, puis fait la moyenne des valeurs restantes.

assign("c", count(listPoints))

average(top(c-2, bottom(c-1, listPoints)))

Cette formule prend la liste des points gagnés par le joueur pour chaque tournoi, supprime la valeur de points gagnée la plus élevée et la plus basse, puis fait la moyenne des valeurs restantes.

[↑](#TableDesMatières)

1. Choix des colonnes

La boite de dialogue **Sélectionner les colonnes** est utilisée à plusieurs endroits. La boite de dialogue vous permet de choisir les colonnes que vous souhaitez afficher ou exporter, et dans quel ordre vous souhaitez qu'elles apparaissent.

La partie gauche de la boite de dialogue répertorie les colonnes qui seront affichées (ou exportées), tandis que la colonne de droite répertorie les colonnes qui ne seront pas affichées (ou exportées). Les boutons **flèche haut** et **flèche** **bas** déplacent les noms de colonne sélectionnés dans la liste **Afficher** respectivement vers le haut ou vers le bas. Le bouton **flèche** **gauche** déplace les noms de colonne sélectionnés dans la liste **Ne pas afficher** vers la liste **Afficher**. Le bouton **flèche** **droite** déplace les noms de colonne sélectionnés dans la liste **Afficher** vers la liste **Ne pas afficher**.

Pour sélectionner plusieurs colonnes, cliquez sur un nom de colonne et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas. Ou, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant sur d'autres noms de colonnes.

Du côté d’**Afficher** :

... le bouton **Défaut** définit la liste de colonnes sur l'ensemble de colonnes par défaut et dans l'ordre par défaut

... le bouton **Charger** charge une disposition de colonnes précédemment enregistrée

... le bouton **Enregistrer** enregistre la disposition des colonnes actuellement configurée

Du côté **Ne pas afficher** :

... le bouton **Défaut** répertorie les colonnes disponibles dans leur ordre par défaut

... le bouton **Trier** trie les colonnes disponibles

... le bouton **Inverser** inverse la liste des colonnes disponibles

Appuyez sur le bouton **OK** lorsque vous avez les colonnes souhaitées dans l'ordre souhaité dans la liste **Afficher**.

[↑](#TableDesMatières)

1. Importer des joueurs

The Tournament Director peut importer des joueurs à partir d'un fichier CSV (valeurs séparées par des virgules). Les joueurs peuvent être importés dans votre base de données de joueurs, ou directement dans un tournoi.

Pour importer des joueurs, vous devez commencer par un fichier compatible CSV. Si, par exemple, votre liste de joueurs est conservée dans Excel, vous pouvez facilement enregistrer ce fichier en tant que fichier CSV, puis l'importer dans votre base de données de joueurs. Lors de l'importation d'un fichier à partir d'Excel, assurez-vous d'enregistrer d'abord le fichier au format CSV – the Tournament Director ne peut pas importer de fichiers au format de fichier natif d'Excel (.xsl).

Appuyez sur le bouton **Importer/Exporter** de l'[onglet Base de données](#OngletBaseDeDonnées), puis appuyez sur le bouton **Importer des joueurs à partir d'un fichier** pour importer des joueurs dans votre base de données de joueurs. Appuyez sur le bouton **Importer/Exporter** de l'[onglet Joueurs](#OngletJoueurs), puis appuyez sur le bouton **Importer des joueurs à partir d'un fichier** pour importer des joueurs directement dans votre tournoi. L'assistant d'**Importation de joueurs à partir de fichier CSV** s'ouvre et vous guide tout au long du processus d'importation.

Tout d'abord, vous devez spécifier le fichier CSV. Appuyez sur le bouton **Suivant >** après avoir spécifié le fichier CSV à partir duquel importer.

Ensuite, la première ligne du fichier sélectionné sera affichée et vous devrez indiquer si la première ligne est une ligne de noms de colonnes ou s'il s'agit d'un joueur à importer. Cela empêche l'importation d'importer la ligne des noms de colonnes en tant que joueur, s'il en existe une dans le fichier CSV. Par exemple, si votre fichier CSV ressemble à ceci :

Nick-name,First,Middle initial,Last,Email address

Joe S,Joe,H,Smith,joe@abc.com

Jane D,Jane,C,Doe,jane@abcd.net

Vous devez sélectionner **Les titres ou noms des colonnes**, car la première ligne représente les noms de chacune des colonnes de données.

Si votre fichier CSV ressemble à ceci :

Joe S,Joe,H,Smith,joe@abc.com

Jane D,Jane,C,Doe,jane@abcd.net

Vous devez sélectionner **Les données d’un joueur**, car la première ligne est en fait un joueur à importer.

Après avoir spécifié la première ligne, appuyez sur le bouton **Suivant >**.

Vous devrez ensuite mapper les colonnes du fichier CSV aux champs utilisés par the Tournament Director. La boite de dialogue affichera les colonnes de la première ligne du fichier CSV sur la gauche. Sur la droite, sélectionnez le champ d'informations sur le joueur qui correspond à la colonne de gauche. Si vous ne souhaitez pas importer une colonne spécifique à partir du fichier CSV, laissez la sélection correspondante définie sur <**Ne pas importer**>. Dans le premier exemple ci-dessus, vous devez mapper « Nick-name » à « Pseudo », « First » à « Prénom », « Last » à « Nom de famille », « Email address » à « E-mail 1 » et laisser « Middle initial » mappée sur« <Ne pas importer> », car the Tournament Director n'a pas de champ correspondant à l'initiale du milieu d'un joueur.

Appuyez sur le bouton **Suivant >**pour passer à la dernière étape de l'importation. Ici, the Tournament Director donnera un aperçu de ce qui se passera lors de l'importation du fichier CSV.

Si vous importez des joueurs dans votre base de données de joueurs, une sélection de **Ligue** sera affichée. Sélectionnez la ligue à laquelle vous souhaitez que les joueurs importés appartiennent initialement. Ou sélectionnez <Aucun(e)> si vous ne souhaitez pas affecter les joueurs à une ligue au départ. Vous pouvez toujours mettre à jour l'appartenance à la ligue de chaque joueur après l'importation.

La liste des joueurs à importer s'affichera ensuite. Utilisez la case à cocher à côté de chaque joueur pour indiquer si le joueur doit être importé ou non. Les joueurs sont cochés par défaut lors de l'importation, sauf si the Tournament Director a détecté un conflit de nom. Si le joueur importé a le même surnom ou le même prénom et nom qu'un autre joueur (soit dans votre base de données ou dans votre tournoi actuel, selon l'endroit où vous importez), la boite de dialogue marquera le joueur comme doublon en listant le joueur en rouge et en italique. De même, si le fichier CSV contient plusieurs joueurs avec le même surnom ou les mêmes prénom et nom, chaque joueur sera répertorié comme un doublon. Placez le curseur sur une ligne surlignée en rouge pour voir la raison pour laquelle la ligne a été signalée. Bien que vous ne soyez pas empêché d'importer des joueurs en double, les joueurs en double ne sont pas cochés par défaut. Vous pouvez modifier n'importe quel joueur avant l'importation en double-cliquant sur le joueur ou en cliquant avec le bouton droit et en sélectionnant *Modifier le joueur*.

Si les colonnes **Nom de la table** et **Numéro de siège** sont incluses, les joueurs peuvent également être automatiquement installés au moment de l'importation. Le paramètre **Autoriser les joueurs qui n'ont pas acheté de cave à s’assoir** doit être activé pour importer les sièges des joueurs. Cela peut être activé en appuyant sur le bouton **Paramètres** de l'[onglet Tables](#OngletTables). Il peut également être activé directement à partir de la boite de dialogue **Importation de joueurs à partir de fichier CSV**, sur la page **Organiser les colonnes de données avec les champs de la base de données**. Les noms des joueurs peuvent également être surlignés en rouge et en italique s'il y a un problème avec le siège du joueur.

Passer en revue la boite de dialogue et appuyez sur le bouton **Importer** pour importer à partir du fichier CSV. Le bouton **Importer** restera désactivé jusqu'à ce qu'au moins un joueur soit sélectionné pour être importé à partir du fichier CSV.

[↑](#TableDesMatières)

1. Exportation de données

Vous pouvez exporter les données de the Tournament Director de différentes manières. La plupart des fonctionnalités d'exportation proposent d'exporter les données au format CSV ou HTML. CSV signifie Valeurs séparées par des virgules et convient à l’importation dans d’autres programmes, tels que Microsoft Excel.

Pour certaines fonctionnalités d'exportation, il vous sera demandé de choisir des colonnes de données à exporter. Voir la boite de dialogue [Choix des colonnes](#ChoixDesColonnes) pour plus d'informations sur la sélection des colonnes.

Le format d'exportation que vous choisissez est enregistré dans le cadre de vos préférences. La prochaine fois que vous exporterez à partir de la même fonction d'exportation, le dernier format d'exportation choisi sera déjà configuré.

Pour les fonctionnalités d'exportation qui vous permettent d'exporter au format HTML, un fichier modèle est utilisé pour générer le fichier HTML exporté résultant. Le fichier modèle est lu, les balises du fichier sont remplacées par les données du tournoi et le nouveau fichier est enregistré. Vous trouverez ci-dessous les différentes fonctionnalités d'exportation, leurs fichiers de modèle HTML (par défaut) correspondants et les balises pris en charge par chaque fonctionnalité d'exportation. Tous les modèles d'exportation par défaut se trouvent dans le dossier des modèles. Ce dossier est le dossier nommé « templates » à l'intérieur de votre stockage des données actuel (généralement C:\Users\<votre nom d'utilisateur Windows>\Documents\The Tournament Director 2\Data).

Vous pouvez modifier le fichier de modèle selon vos propres préférences, ou en fournir une. Il est recommandé de NE PAS modifier les fichiers modèles inclus avec le logiciel the Tournament Director, mais de fournir les vôtres pour deux raisons : (1) En conservant l'original, vous avez toujours un exemple auquel vous référer ou une copie de travail à laquelle revenir plus tard ; et (2) si vous mettez à jour le logiciel vers une nouvelle version, les fichiers de modèle d'origine seront mis à jour. Par conséquent, si vous avez modifié les fichiers de modèle d'origine, ils seront écrasés lors de la mise à jour du logiciel the Tournament Director et vous perdrez vos modifications. Voir [Fichiers de configuration](#FichierDeConfiguration) pour plus d'informations sur la spécification de vos propres fichiers de modèle.

* 1. Item d’exportation en commun

Les balises d'exportation suivantes sont disponibles dans la plupart des exportations. Tous les éléments de date et d'heure sont donnés dans le format spécifié dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences).

<timestamp> : l'heure et la date actuelles. Cet élément contiendra toujours à la fois l'heure et la date.

<preftimestamp> : l'heure et la date actuelles. Cet élément ne peut contenir que l'heure, si la préférence **Afficher les dates** est désactivée.

<time> : l'heure actuelle.

<**date**> : la date actuelle.

<**eventtimestamp**> : l'heure et la date de début du tournoi.

<**eventpreftimestamp**> : l’heure et date de début du tournoi. Cet élément ne peut contenir que l'heure, si la préférence **Afficher les dates** est désactivée.

<**eventtime**> : l'heure du début du tournoi.

<**eventdate**> : la date à laquelle le tournoi a commencé.

<**eventname**> : le nom du tournoi.

<**description**> : la description du tournoi.

<**notes**> : les notes concernant le tournoi.

<**league**> : la ligue du tournoi.

<**saison**> : la saison du tournoi.

<**buyininfo**> : une description du montant de cave. Par exemple, « Cave de 50 € ».

<**rebuyinfo**> : une description du montant de recave. Par exemple, « Recave de 100 €, jusqu'au troisième tour » ou « Aucune Recave ».

<**addoninfo**> : une description du montant de l’add-on. Par exemple, « Add-on de 50 €, jusqu'au troisième tour » ou « Aucun Add-on ».

<**rebuys**> : le nombre de recaves achetés pendant le tournoi.

<**addons**> : le nombre d'add-ons achetés pendant le tournoi.

<**startingchipstack**> : la valeur en jetons que chaque joueur reçoit dans le profil de cave par défaut.

<**players**> : le nombre de joueurs ayant participé au tournoi.

<**pot**> : la valeur totale du pot.

<payouts> : le nombre de prix attribués à des rangs spécifiques.

<**starttime**> : l'heure à laquelle le tournoi a commencé dans le format spécifié dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences).

<endtime> : l'heure de fin du tournoi au format spécifié dans l'[onglet Préférences](#OngletPréférences).

<**elapsedtime**> : le temps écoulé depuis le début du tournoi.

<playingtime> : le temps de jeu réel écoulé depuis le début du tournoi. Notez que cela fait la somme du temps de chaque tour jusqu'au point actuel du tournoi. Si vous modifiez la structure, réglez ou réinitialisez l'horloge ou sautez des niveaux pendant un tournoi, cette valeur ne sera pas nécessairement exacte.

<history> : l'historique du tournoi (voir [Historique du tournoi](#HistoriqueDuTournoi)).

<**actionsummary**> : un résumé concis des actions qui ont eu lieu dans le tournoi (voir le [résumé des actions](#RésuméDesActions)).

<**gamename**> : le nom du jeu du premier tour du tournoi.

<**gametype**> : le type du jeu du premier tour du tournoi.

<**charset**> : le type de contenu à laquelle les valeurs des balises d'exportation sont déterminées à être.

* 1. Exportation du tournois

Fichier de modèle par défaut : TournamentExport.html

<playerRankingsColumns> : La première ligne du tableau d'informations sur les joueurs, contenant uniquement les noms de colonnes.

<playerRankingsRows> : Le tableau d'informations sur les joueurs (sans inclure les noms de colonnes).

* 1. Exportation des tours

Fichier de modèle par défaut : RoundsExport.html

<roundsColumns> : La première ligne du tableau d'informations sur les tours, contenant uniquement les noms de colonnes.

<roundsRows> : Le tableau d'informations sur les tours (sans inclure les noms de colonnes).

* 1. Exportation des joueurs

Fichier de modèle par défaut : PlayersExport.html

<**playersColumns**> : La première ligne du tableau d'informations sur les joueurs, contenant uniquement les noms de colonnes.

<**playersRows**> : Le tableau d'informations sur les joueurs (sans inclure les noms de colonnes).

* 1. Exportation des prix

Fichier de modèle par défaut : PrizesExport.html

<**prizesColumns**> : La première ligne du tableau d'informations sur les prix, contenant uniquement les noms des colonnes.

<**prizesRows**> : Le tableau d'informations sur les prix (sans inclure les noms de colonnes).

* 1. Exportation de tables

Fichier de modèle par défaut : TablesExport.html

<tables> : le diagramme des tables.

* 1. Exportation de résumé

Fichier de modèle par défaut : SummaryExport.html

<**buyins**> : le montant total payé par tous les joueurs pour s'inscrire au tournoi.

<**buyinscount**> : le nombre total de caves.

<**rebuys**> : le montant total payé pour tous les recaves.

<**rebuyscount**> : le nombre total de recaves.

<**addons**> : le montant total payé pour tous les add-ons.

<**addonscount**> : le nombre total d’add-ons.

<**totaltakein**> : le montant total d'argent collecté auprès des joueurs.

<**totaltakeincount**> : le nombre total de caves, recaves et add-ons.

<**buyinsrake**> : le montant d'argent commissionné sur les caves.

<**rebuysrake**> : le montant d'argent commissionné sur les recaves.

<**addonsrake**> : le montant d'argent commissionné sur les add-ons.

<**fixedrake**> : le montant des commission fixe.

<**totalrake**> : le montant total de l'argent récolté avec les commissions.

<**houseecontribution**> : le montant d'argent versé au pot par l’établissement.

<**preguaranteepot**> : le montant total d'argent disponible pour le pot (des caves, des recaves et des add-ons) avant que toute contribution garantie par l’établissement ne soit ajoutée.

<guaranteedpot> : le montant total du pot garantit par l’établissement. Si la somme d’argent collecté auprès des joueurs et la contribution de l’établissement moins la commission est inférieure au pot garanti, l’établissement compensera la différence.

<**houseadds**> : le montant qui doit être ajouté au pot (généralement par l’établissement) pour atteindre le montant du pot garanti.

<**totalpot**> : le montant total du pot (des caves, des recaves et des add-ons, plus toute contribution de l’établissement).

<**prizesvariable**> : le montant total du pot allouée aux prix variables.

<**prizesvariablecount**> : le nombre total de prix variables.

<**prizesfixed**> : le montant total du pot allouée aux prix fixes.

<**prizesfixedcount**> : le nombre total de prix fixes.

<**prizesnonmonetarycount**> : le nombre de prix non monétaires.

<**totalprizes**> : la somme des prix attribués.

<**totalprizescount**> : le nombre total de prix attribués.

<**bountiesbought**> : la somme de tous les jetons bounty achetés.

<**bountiesboughtcount**> : le nombre total de jetons bounty achetés.

<**bountieswon**> : la somme de tous les jetons bounty gagnés.

<**bountieswoncount**> : le nombre total de jetons bounty gagnés

<**bountieskept**> : la somme de tous les jetons bounty achetés et non gagnés. Un joueur conserve son jeton bounty lorsqu'il remporte le tournoi ou lorsqu'il est éliminé par un joueur qui n'a pas acheté de jeton bounty.

<**bountieskeptcount**> : le nombre total de jetons bounty achetés et non gagnés

<**firstplayerout**> : le premier joueur éliminé du tournoi.

<**winner**> : le gagnant du tournoi.

* 1. Exportation de la base de données joueurs

Fichier de modèle par défaut : DatabaseExport.html

<**playersColumns**> : la première ligne du tableau d'informations sur les joueurs, contenant uniquement les noms de colonnes.

<**playersRows**> : le tableau d'informations sur les joueurs (sans inclure les noms de colonnes).

* 1. Exportation des statistiques

Fichier de modèle par défaut : StatsExport.html

<**stats**> : le tableau d'informations des joueurs (y compris les noms des colonnes et la ligne de somme).

<**statsinfo**> : lors de l'exportation à partir du **mode d'affichage de champ unique**, celui-ci contiendra le nom du champ sélectionné. Lors de l'exportation à partir du **mode d'affichage normal**, celui-ci sera vide.

* 1. Clavier

Fichier de modèle par défaut : HotkeysExport.html

<**Hotkeys**> : les raccourcis clavier et leurs définitions, au format tableau.

* 1. Reçu

Fichier de modèle par défaut : Receipt.html

<receiptnumber> : le numéro du reçu.

<salesperson> : le vendeur.

<**name**> : nom du joueur, formaté comme spécifié par la préférence **Format des noms**.

<**nickname**> : le champ Pseudo du joueur.

<**firstname**> : le champ Prénom du joueur.

<**lastname**> : le champ Nom de famille du joueur.

<**streetaddress**> : le champ Rue du joueur.

<**city**> : le champ Ville du joueur.

<**state**> : le champ Département du joueur.

<**zipcode**> : le champ Code postal du joueur.

<**contry**> : le champ Pays du joueur.

<**phone1**> : le champ Téléphone fixe du joueur.

<**phone2**> : le champ Téléphone portable du joueur.

<**email1**> : le champ E-mail 1 du joueur.

<**email2**> : le champ E-mail 2 du joueur.

<**notes**> : le champ Notes du joueur.

<**id**> : le champ ID du joueur.

<**profilename**> : nom du profil (Cave, Add-on ou Recave) utilisé lors de la transaction.

<**tablename**> : pour les reçus de cave, si le joueur est déjà assis (dans le cas où vos paramètres permettent de placer des joueurs qui ne sont pas encore inscrit au tournoi, ou si vous utilisez l'option [Assignation automatique d’un siège](#CavéDesJoueurs)), cela représentera le nom de la table à laquelle le joueur est assis.

<**seatnumber**> : le numéro de siège auquel le joueur est assis. Voir la balise précédente <**tablename**>.

<**seat**> : le nom de la table et le numéro de siège où le joueur est assis. Il s'agit essentiellement d'une combinaison de <**tablename**> et de <**seatnumber**>.

<**itemN**> : le libellé d'un article sur le reçu. Chaque article répertorié sur le reçu aura une balise <**itemN**> correspondant. Par exemple, un reçu d’achat de cave sans autres cout comprendra un <**item0**>. Un reçu d'achat de cave contenant également l’achat d’un jeton bounty comprendra un <**item0**> et un <**item1**>.

<**amountN**> : le montant d'un article sur le reçu. Pour chaque <**itemN**> sur le reçu, il y aura un <**amountN**> correspondant.

<**rakeN**> : le libellé pour une ou plusieurs valeurs de commission sur le reçu.

<**rakeamountN**> : le montant d'une commission sur le reçu. Pour chaque <**rakeN**> sur le reçu, il y aura un <**rakeamountN**> correspondant.

<**total**> : le total, ou somme, du reçu.

<**chips**> : la valeur en jetons reçus par le joueur.

<**points**> : le nombre de points que le joueur a reçus.

<**fee**> : le montant des cout pour la transaction. Ce sera le même que <**amount0**>.

<**bountyfee**> : les couts facturés pour un jeton bounty. Cela ne s'applique qu'aux caves et rebuys, et sera le même que <**amount1**>.

Notez que les informations sur les joueurs ne sont disponibles qu'en [Mode Suivi des joueurs](#ModeSuiviDesJoueurs).

* 1. Mouvement du joueur

Fichier de modèle par défaut : PlayerMovement.html

<player> : le nom du joueur à déplacer.

<pseudo> : le champ Pseudo du joueur à déplacer.

<firstname> : le champ Prénom du joueur à déplacer.

<lastname> : le champ Nom de famille du joueur à déplacer.

<currentseat> : siège actuel du joueur à déplacer.

<moveto> : Le nouveau siège du joueur à déplacer.

Ce modèle a un élément spécial avec une balise de début et de fin : <movement> et </movement>.

Cette balise signifie à quoi devrait ressembler chaque ligne dans laquelle un mouvement de joueur est répertorié. Le texte entre ces deux balises sera répété pour chaque joueur de la liste. Les balises elles-mêmes seront supprimées du rendu final du fichier.

[↑](#TableDesMatières)

1. Impression

En raison des limites du cadre sur lequel le logiciel the Tournament Director est construit, the Tournament Director ne prend pas en charge l'impression directement à partir de l'application. Dans la plupart des cas, l'impression est effectuée via l'exportation des données du programme vers un format approprié (tel que le HTML), l'ouverture du fichier exporté dans une autre application (telle qu'Internet Explorer) et l'impression à partir de cette application.

Cependant, dans quelques domaines, une opération d'impression peut être lancée directement à partir de the Tournament Director. Étant donné qu'Internet Explorer est utilisé pour l'impression, il existe quelques limitations.

Premièrement, les éléments ne sont pas imprimés automatiquement. Lorsqu'un élément est imprimé, une impression est lancée et une boite de dialogue d'impression s'ouvre. Il appartient à l'utilisateur d'appuyer sur le bouton **Imprimer** de la boite de dialogue d'impression. Consultez la section **Impression** de l'[onglet Préférences](#OngletPréférences) si vous souhaitez que l'application tente d'appuyer automatiquement sur le bouton **Imprimer** à votre place.

Deuxièmement, Internet Explorer génère automatiquement des en-têtes et des pieds de page pour le contenu imprimé. Le format de l'en-tête et du pied de page ne peut pas être modifié à partir du programme the Tournament Director. Ils doivent être modifiés depuis Internet Explorer. Dans Internet Explorer, sélectionnez **Mise en page** dans le menu **Fichier**. Ici, vous pouvez modifier l'en-tête et le pied de page, ainsi que les marges. Vous devrez peut-être redémarrer the Tournament Director pour que les modifications de **mise en page** prennent effet.

Pour les éléments pouvant être imprimés à partir de l'application the Tournament Director, la modification de l'aspect de l'élément imprimé se fait exactement de la même manière que lors de l'exportation des données. Voir [Exportation de données](#ExportationDeDonnées) pour plus d'informations sur la configuration du format de l'élément imprimé.

[↑](#TableDesMatières)

1. Couleurs HTML

Partout où des couleurs sont spécifiées, vous pouvez entrer n'importe quelle couleur HTML valide. Les couleurs HTML sont des noms de couleurs spécifiques (listés ci-dessous) ou un code RVB précédé du #, composé de trois nombres (en hexadécimal) représentant respectivement l'intensité du rouge, du vert et du bleu. Par exemple :

#00FF00 ou blue (ils sont équivalent)

Toute les couleurs HTML valide sont acceptées, y compris la « transparence ».

Les couleurs HTML standard sont répertoriées ci-dessous. Vous pouvez utiliser l'une d'entre elles ou un code RVB. Cependant, il n'est pas nécessaire de savoir comment utiliser l'un ou l'autre de ces éléments, car partout où une couleur est acceptée, un bouton pour ouvrir la boite de dialogue **Couleur** est inclus, afin que vous puissiez choisir directement les couleurs.

* 1. Listing des couleurs HTML

aliceblue, antiquewhite, aqua, aquamarine, azure, beige, bisque, black, blanchedalmond, blue, blueviolet, brown, burlywood, cadetblue, chartreuse, chocolate, coral, cornflowerblue, cornsilk, crimson, cyan, darkblue, darkcyan, darkgoldenrod, darkgray, darkgreen, darkkhaki, darkmagenta, darkolivegreen, darkorange, darkorchid, darkred, darksalmon, darkseagreen, darkslateblue, darkslategray, darkturquoise, darkviolet, deeppink, deepskyblue, dimgray, dodgerblue, firebrick, floralwhite, forestgreen, fuchsia, gainsboro, ghostwhite, gold, goldenrod, gray, green, greenyellow, honeydew, hotpink, indianred, indigo, ivory, khaki, lavender, lavenderblush, lawngreen, lemonchiffon, lightblue, lightcoral, lightcyan, lightgoldenrodyellow, lightgreen, lightgrey, lightpink, lightsalmon, lightseagreen, lightskyblue, lightslategray, lightsteelblue, lightyellow, lime, limegreen, linen, magenta, maroon, mediumaquamarine, mediumblue, mediumorchid, mediumpurple, mediumseagreen, mediumslateblue, mediumspringgreen, mediumturquoise, mediumvioletred, midnightblue, mintcream, mistyrose, moccasin, navajowhite, navy, oldlace, olive, olivedrab, orange, orangered, orchid, palegoldenrod, palegreen, paleturquoise, palevioletred, papayawhip, peachpuff, peru, pink, plum, powderblue, purple, red, rosybrown, royalblue, saddlebrown, salmon, sandybrown, seagreen, seashell, sienna, silver, skyblue, slateblue, slategray, snow, springgreen, steelblue, tan, teal, thistle, tomato, turquoise, violet, wheat, white, whitesmoke, yellow, yellowgreen

[↑](#TableDesMatières)

1. Conseils
   1. Familiarisez-vous avec toutes les facettes de la gestion d'un tournoi en utilisant the Tournament Director avant votre premier tournoi !

Cela peut faire la différence entre un tournoi qui se déroule bien et un tournoi problématique. Vous devez organiser un tournoi simulé au préalable :

* Ajoutez des joueurs à votre base de données
* Configurez les paramètres du tournoi
* Achetez des caves à des joueurs
* Démarrez l'horloge, mettez l'horloge en pause, avancez de tour
* Éliminez des joueurs
* Prenez des recaves et/ou des add-ons à des joueurs, si votre tournoi le permet
* Annulez l’élimination de joueurs éliminés, ainsi que pour les recaves et add-ons
  1. L’auto enregistrement est une bonne chose

N'oubliez pas de cocher la case **Auto enregistrement**. Une autre bonne option est de faire des sauvegardes. Consultez l'[onglet Préférences](#OngletPréférences)pour obtenir des informations sur la sauvegarde des tournois enregistrés.

* 1. Toujours noter les informations du tournoi.

Soyez prêt pour le pire. Le courant ce coupe. Votre disque dur plante. Quelqu'un renverse une bière sur l'ordinateur portable.

[↑](#TableDesMatières)

1. Personnalisation avancée
   1. Remplacement des dossiers spéciaux

Parfois, l'application the Tournament Director a besoin de connaître le chemin du fichier vers un dossier considéré comme « spécial » par Windows. Par exemple, pour charger ou enregistrer les préférences de l’application, l’application demandera à Windows où trouver le dossier « Documents » de l’utilisateur actuellement connecté.

Il existe un certain nombre de dossiers que Windows considère comme « spéciaux », y compris « Bureau », « Programmes » et « Documents », bien que l'application the Tournament Director ne se préoccupe que de quelques-uns (principalement « Documents »).

Si nécessaire, le chemin d'accès à un dossier spécial peut être remplacé. Par exemple, pour un utilisateur connecté à Windows en tant que « Corey », le chemin d'accès au dossier « Documents » de Corey serait généralement (sur un ordinateur Windows 7) :

C:\Users\Corey\Documents

Si nous souhaitons que l'application the Tournament Director pense que mon dossier « Documents » se trouve réellement dans le dossier C:\CoreysTDStuff, nous pouvons suivre ces étapes :

1. Localisez le dossier d'installation de Tournament Director (généralement C:\Program Files\The Tournament Director 3)
2. Créez un fichier dans le dossier d'installation nommé specialfolders.txt
3. Entrez la ligne suivante dans specialfolders.txt : MyDocuments=C:\CoreysTDStuff

La prochaine fois que l'application the Tournament Director sera lancée, elle utilisera C:\CoreysTDStuff à chaque fois qu'elle aura besoin d'accéder au dossier « Documents » de l'utilisateur actuellement connecté.

Voici une liste de dossiers spéciaux qui peuvent être remplacés, bien que l'application the Tournament Director n'en utilise que quelques-uns :

* AllUsersDesktop
* AllUsersStartMenu
* AllUsersPrograms
* AllUsersStartup
* Desktop
* Favorites
* Fonts
* MyDocuments
* NetHood
* PrintHood
* Programs
* Recent
* SendTo
* StartMenu
* Startup
* Templates
* AppData
  1. Remplacement du chemin d'accès aux fichiers de préférences et au fichier Data Store

The Tournament Director stocke toutes les préférences de l'application dans 2 fichiers : prefs.sav et prefs.fs, et stocke la configuration du stockage de données dans un fichier nommé repo.sav. Par défaut, l'application the Tournament Director stocke les fichiers de préférences et le fichier de configuration Stockage de données dans un dossier nommé « The Tournament Director 2 » dans le dossier « Documents » de l'utilisateur actuellement connecté. Par exemple, pour un utilisateur connecté à Windows en tant que « Corey », le chemin d'accès au fichier de préférences principal de the Tournament Director serait :

C:\Users\Corey\Documents\The Tournament Director 2\prefs.sav

Ces chemins peuvent être remplacés si vous souhaitez que l'application the Tournament Director les stocke dans un dossier différent.

Si nous souhaitons que l'application the Tournament Director stocke le fichier de préférences dans le dossier C:\CoreysTDStuff, dans un fichier nommé myTDPreferences.sav, nous pouvons suivre ces étapes :

1. Localisez le dossier d'installation de Tournament Director (généralement C:\Program Files\The Tournament Director 3)
2. Créez un fichier dans le dossier d'installation nommé preferencesFilesOverride.txt
3. Entrez la ligne suivante dans preferencesFilesOverride.txt :

preferences=C:\CoreysTDStuff\myTDPreferences.sav

Au prochain lancement de l'application the Tournament Director, elle chargera et enregistrera les préférences de l'application dans le fichier C:\CoreysTDStuff\myTDPreferences.sav.

L'application the Tournament Director stocke la préférence pour le « Mode plein écran » dans le fichier prefs.fs. Pour remplacer son emplacement et que l'application stocke la préférence dans le fichier C:\CoreysTDStuff\myTDPreferencesFS.sav, entrez la ligne suivante dans preferencesFilesOverride.txt : preferencesfs=C:\CoreysTDStuff\myTDPreferencesFS.sav

L'application the Tournament Director stocke la configuration du stockage de données dans le fichier repo.sav. Pour remplacer son emplacement et que l'application stocke la configuration du stockage de données dans le fichier C:\CoreysTDStuff\myTDDataStore.sav, entrez la ligne suivante dans preferenceFilesOverride.txt : datastore=C:\CoreysTDStuff\myTDDataStore.sav

[↑](#TableDesMatières)

1. Foire Aux Questions

Consultez la section FAQ du site Web pour les questions les plus courantes :

<http://www.thetournamentdirector.net/faq.html>

[↑](#TableDesMatières)

1. Problèmes connus / Dépannage

* Si Internet Explorer 7 ou version ultérieure est installé et que ClearType est activé, certains textes peuvent avoir un rendu en ClearType et d'autres textes peuvent avoir un rendu au type Windows standard. Il s'agit d'un bug connu dans Internet Explorer 7 et il n'existe aucune solution de contournement connue pour le moment.
* La barre de titre de la boite de dialogue Paramètres affiche généralement le chemin et le nom de fichier du tournoi en cours, ainsi qu'un \* lorsque les paramètres ont été modifiés et non enregistrés. La barre de titre n'affichera ces informations que si Internet Explorer 7 ou supérieur est installé.
* Parfois, lors de l'utilisation d'un ordinateur portable avec un écran externe, puis de l'ordinateur portable sans l’écran externe, il peut sembler que l'application the Tournament Director « se fige ». Habituellement, cela se produit lorsqu'une action spécifique est effectuée, comme l'achat de cave ou l’élimination de joueurs du tournoi. Ce qui se produit généralement, c'est que la fenêtre de recave ou d’élimination s'ouvre hors de l'écran (ce qui aurait été auparavant sur l'écran connecté en externe). Les fenêtres étant modales, l'accès à la [fenêtre de jeu](#FenêtreDeJeu) ou à la [fenêtre des paramètres](#FenêtreDesParamètres) n'est pas autorisé tant que la fenêtre ouverte n'est pas fermée. Et puisque la fenêtre s'ouvre hors écran, il ne semble pas que quelque chose se soit produit. Cela peut conduire à croire que l'application s'est « gelée », alors qu'en fait, elle a ouvert une boite de dialogue et attendant simplement que vous fournissiez une entrée ou une confirmation.

Pour récupérer la main suite à ce scénario, essayez d'appuyer sur **Ctrl+Alt+Maj+R** (appuyez sur la touche R tout en maintenant les touches Ctrl, Alt et Maj enfoncées). Cela entraînera le retour de toute boite de dialogue ouverte au centre de l'affichage principal.

Pour obtenir les dernières informations, veuillez consulter la liste des questions fréquemment posées sur le site Web de the Tournament Director (en anglais) : <http://www.thetournamentdirector.net/faq.html>

[↑](#TableDesMatières)

1. Remerciements

Le logiciel the Tournament Director est un outil qui a commencé à servir pour mes propres tournois de poker et ceux de mes collègues. Il a évolué pour devenir ce qu'il est aujourd'hui principalement à la suite de centaines (peut-être de milliers) de suggestions et de demandes d'amélioration envoyées par des personnes du monde entier. Tout au long du développement du logiciel, de nombreux utilisateurs sont allés bien au-delà de mes attentes pour m’aider à traquer, déboguer et finalement résoudre les bugs du logiciels, les problèmes de compatibilité, les lacunes d'Internet Explorer, les bizarreries de Windows Media Player, les particularités du HTML et les problèmes généraux de convivialité. Tenter de nommer les contributeurs individuellement entraînerait inévitablement l’omission involontaire de certains, je n’essaierai donc même pas. Permettez-moi plutôt de remercier tous ceux qui m’ont aidé.