
SmartContest Documentation

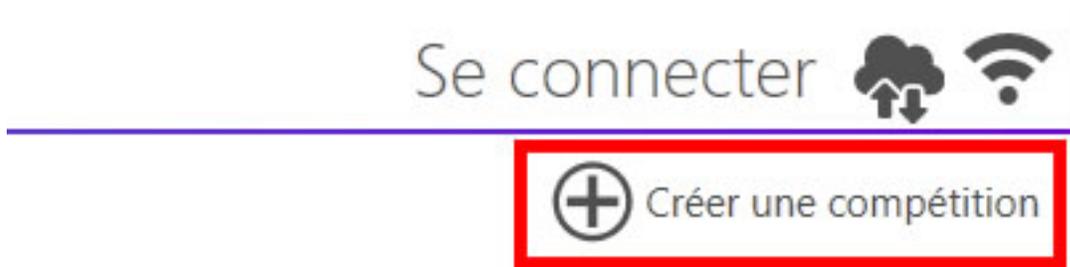
Ineaweb

oct. 18, 2018

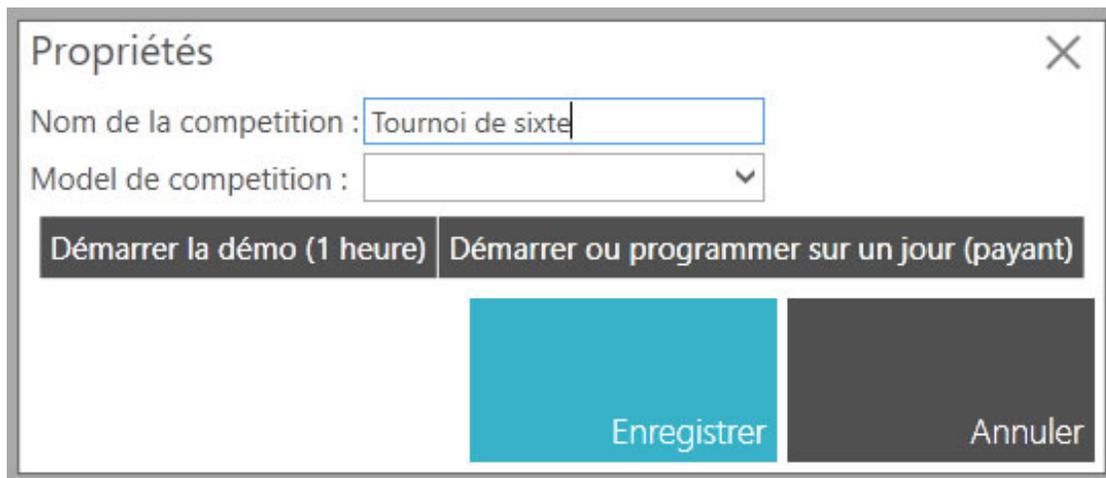
Table des matières

1	Construire une compétition	3
1.1	Introduction	3
1.2	Comment y accéder	3
1.3	Démarrage rapide	4
1.4	Les Phases	11

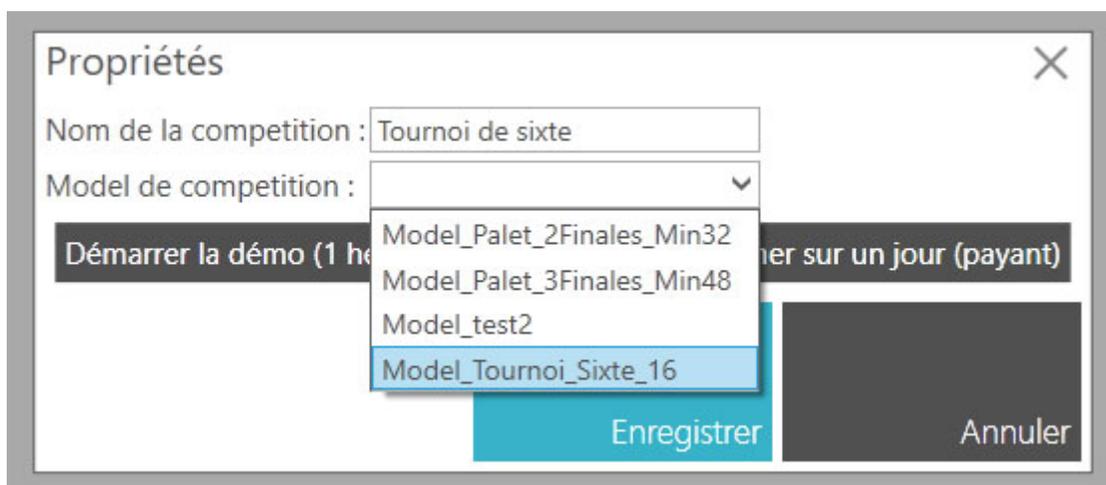
1. Depuis la liste des compétitions cliquez sur **Créer une compétition**.



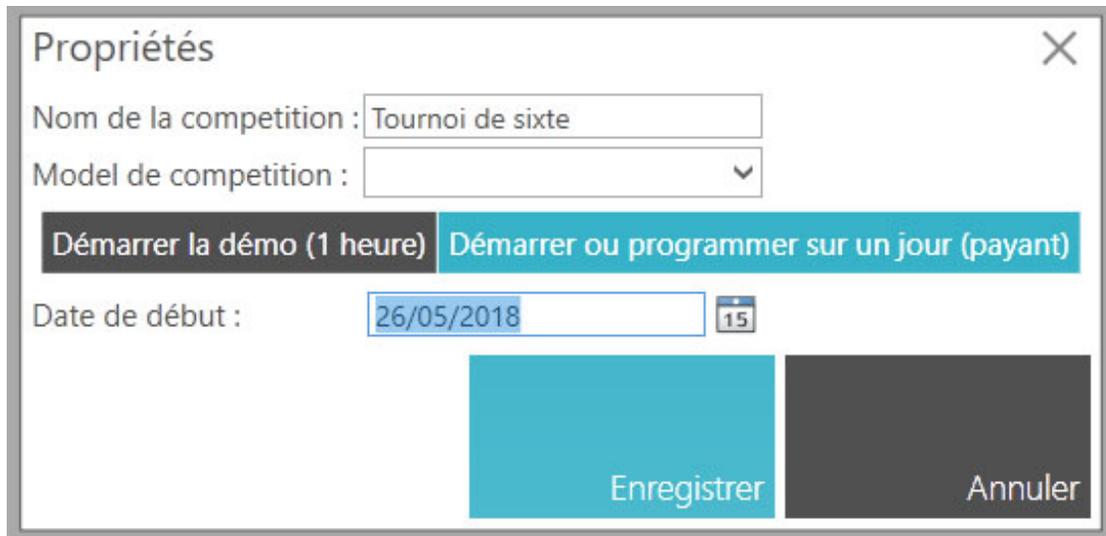
1. Saisissez le nom de la compétition (obligatoire).

The image shows a dialog box titled 'Propriétés'. It contains two input fields: 'Nom de la compétition' with the text 'Tournoi de sixte' and 'Model de compétition' with a dropdown arrow. Below these fields are two buttons: 'Démarrer la démo (1 heure)' and 'Démarrer ou programmer sur un jour (payant)'. At the bottom right are two larger buttons: 'Enregistrer' (teal) and 'Annuler' (dark grey).

3. Sélectionnez le modèle de compétition (facultatif).

The image shows the same 'Propriétés' dialog box as above, but with the 'Model de compétition' dropdown menu open. The menu lists several options: 'Model_Palet_2Finales_Min32', 'Model_Palet_3Finales_Min48', 'Model_test2', and 'Model_Tournoi_Sixte_16', which is highlighted in blue. The 'Enregistrer' and 'Annuler' buttons are still visible at the bottom.

1. Sélectionnez **Démarrer la démo (1 heure)** ou **Démarrer ou programmer sur un jour (payant)**. Si vous avez sélectionné **Démarrer ou programmer sur un jour (payant)**, saisissez la date de début de votre compétition.



Propriétés

Nom de la compétition :

Model de compétition :

Date de début :

Important : Il faut au préalable s'enregistrer et se connecter avec l'application pour avoir l'option « Démarrer ou programmer sur un jour (payant) »*

2. Cliquez sur **Enregistrer**.

Construire une compétition

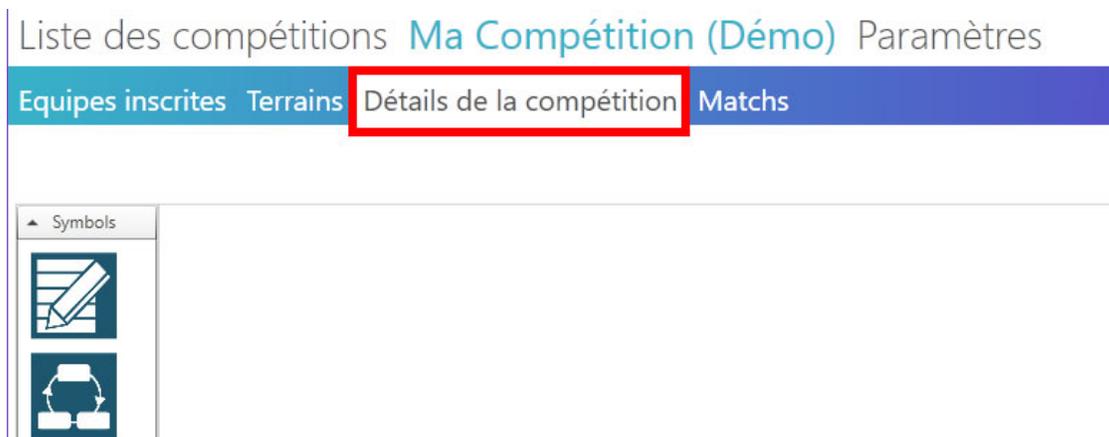
Avec SmartContest, vous pouvez organiser votre concours comme vous le souhaitez. Poules, Qualification, Repechage, Eliminatoire. Tout ou presque est possible.

1.1 Introduction

Le designer de compétition permet de construire son concours à sa guise. Il permet de définir le processus du concours avec les poules, les phases de qualification et d'éliminatoire. Il permet de définir les règles de chaque phase.

1.2 Comment y accéder

1. Créer ou ouvrir une compétition.
2. Cliquer sur **Détails de la compétition**



1.3 Démarrage rapide

Avant toute chose, pour que votre concours fonctionne, il faut une phase d'enregistrement des équipes.

1.3.1 Ajout d'une phase d'enregistrement

1. Réalisez un glisser-déposer de l'icône  sur la zone centrale.
2. Renseigner le nom de cette phase dans la popin puis cliquer sur **Enregistrer**.



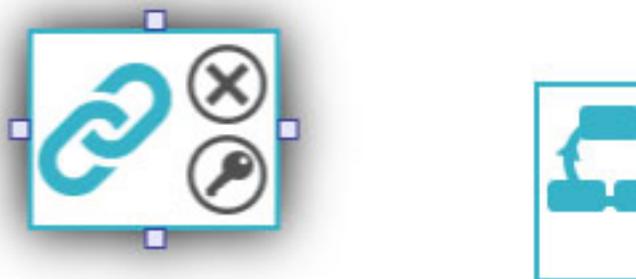
1.3.2 Ajout d'une phase de qualification ou d'éliminatoire

1. Pour ajouter une phase de qualification, réalisez un glisser-déposer de l'icône  sur la zone centrale. Vous pouvez aussi ajouter une phase d'éliminatoire en réalisant un glisser-déposer de l'icône  sur la zone centrale.

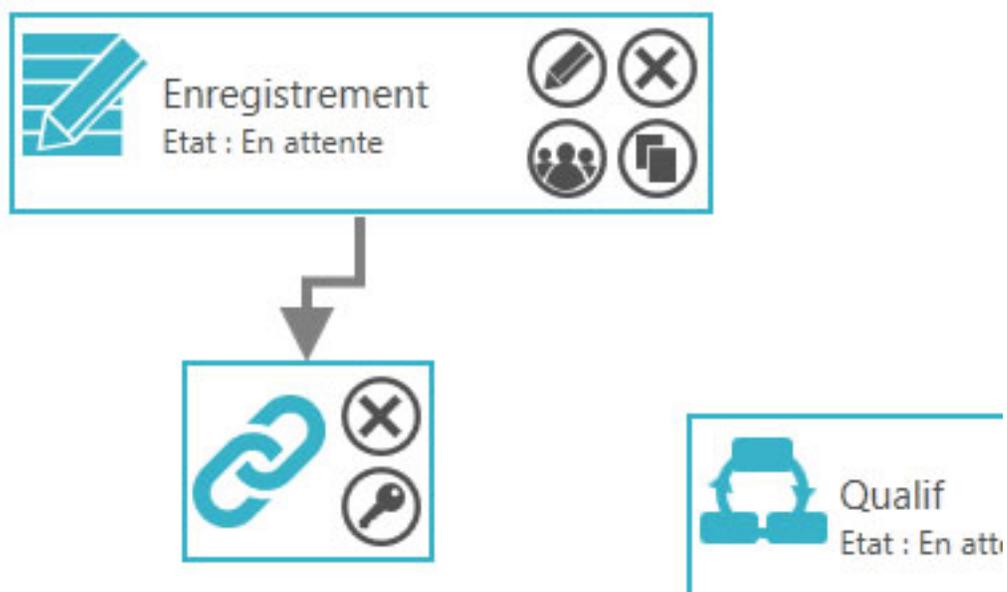


1.3.3 Ajout d'un module de liaison

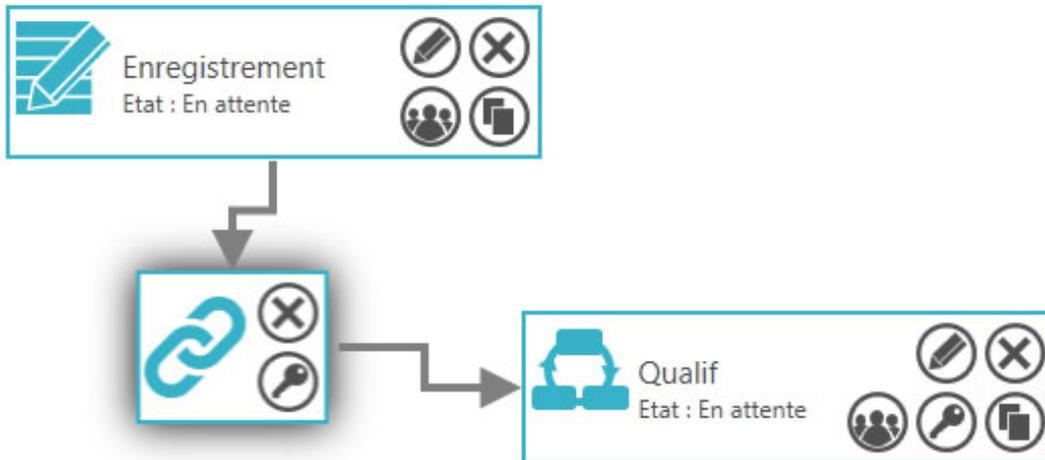
1. Pour permettre aux équipes de passer de la phase d'enregistrement à la phase de qualification, il vous faut ajouter un module de liaison en réalisant un glisser-déposer de l'icône  sur la zone centrale.



2. Avec la souris, cliquez sur une ancre de la phase d'enregistrement et maintenez enfoncé jusqu'à l'ancre du module de liaison.



3. Reproduisez, pour lié le module de liaison et la phase de qualification.



4. Définissez les règles pour passer d'une phase à l'autre en cliquant sur l'icône  du module de liaison. Une popin s'ouvre.

The screenshot shows a dialog box titled 'Ajouter une règle' (Add rule) with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a table with the following columns: 'Ordre', 'Source', 'Destination', and 'Resumé'. The table is currently empty. In the bottom right corner, there is a 'Fermer' (Close) button.

5. Cliquez sur **Ajouter une règle**. Une nouvelle popin s'ouvre.

The screenshot shows a dialog box titled 'Règle d'affectation' (Assignment rule) with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and controls:

- Type de sélection : Sélectionner tout le monde (dropdown menu)
- Source : (empty dropdown menu)
- Destination : (empty dropdown menu)
- Nombre d'équipes à prendre : 0 (spinner control)
- Nombre d'équipes à passer : 0 (spinner control)

At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'Enregistrer' (Save) and 'Annuler' (Cancel).

6. Remplissez les champs **Type de sélection**, **Source** et **Destination**. Vous pouvez définir aussi le **Nombre d'équipe à prendre** et le **Nombre d'équipe à passer**.



Règle d'affectation [X]

Type de sélection : Sélectionner tout le monde ▾

Source : Tous ▾

Destination : Qualif ▾

Nombre d'équipes à prendre : 0 ⬆️⬇️⬆️⬆️

Nombre d'équipes à passer : 0 ⬆️⬇️⬆️⬆️

Enregistrer Annuler

7. Cliquez sur **Enregistrer**. La popin se referme et la nouvelle règles s'affiche dans la liste des règles du module de liaison.



[X] + Ajouter une règle

Ordre	Source	Destination	Résumé	
1	Enregistrement	Qualif	Sélectionner tout le monde	⬆️⬇️⬆️⬆️

Fermer

8. Cliquez sur **Fermer**.

1.3.4 Configurer une phase de qualification

1. Cliquez sur l'icône  de la phase de Qualification. Une popin s'ouvre.



Propriétés

Nom de la phase : Qualif

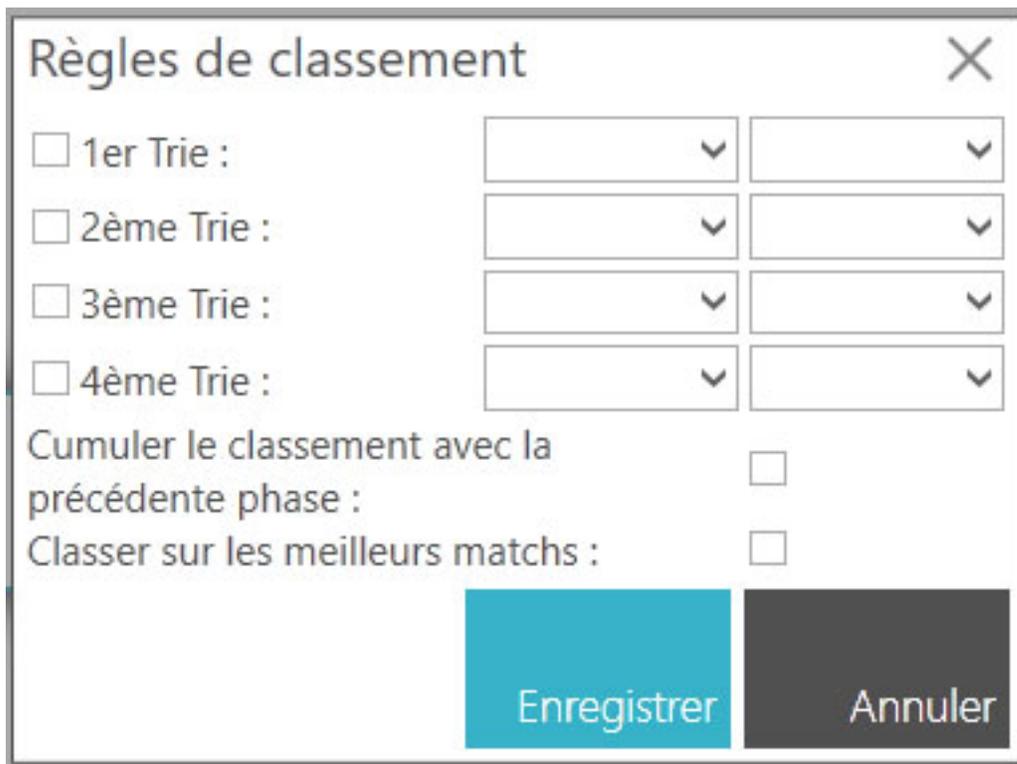
Jouer contre chaque équipe :

Nombre de tours : 3

Publier le classement :

Enregistrer Annuler

2. Remplissez les champs **Nom de la phase**, **Jouer contre chaque équipe**, **Nombre de tour** et **Publier le classement**.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.
4. Cliquez ensuite sur l'icône . Une nouvelle popin s'ouvre.



Règles de classement

1er Trie : [dropdown] [dropdown]

2ème Trie : [dropdown] [dropdown]

3ème Trie : [dropdown] [dropdown]

4ème Trie : [dropdown] [dropdown]

Cumuler le classement avec la précédente phase :

Classer sur les meilleurs matchs :

Enregistrer Annuler

5. Sur cette popin, vous définissez les règles de classement des équipes dans votre phase. Vous pouvez avoir jusqu'à 4 règles de tri consécutives. En cochant la case **Cumuler le classement avec la précédente phase** vous prenez en compte (additionné) le nombre de victoires, les points pour et contre de la phase précédente pour déterminer le classement de la phase. Vous pouvez définir de ne prendre en compte que les X meilleurs matchs de chaque équipe pour le classement en cochant la case **Classer sur les meilleurs matchs**.

Règles de classement ✕

<input checked="" type="checkbox"/> 1er Trie :	Gagné ▾	descendan ▾	
<input checked="" type="checkbox"/> 2ème Trie :	Pour ▾	descendan ▾	
<input checked="" type="checkbox"/> 3ème Trie :	Diff. ▾	descendan ▾	
<input type="checkbox"/> 4ème Trie :	▾	▾	

Cumuler le classement avec la précédente phase :

Classer sur les meilleurs matchs :

Enregistrer
Annuler

6. Cliquez sur **Enregistrer**. Une nouvelle popin s'ouvre.

Règles des matchs ✕

Type de sélection : Celui qui à le plus petit score ▾

Affecter le score au nombre de point :

Nombre de points pour le gagnant : 0 ⬆ ⬇ ⬇ ⬆

Nombre de points pour le perdant : 0 ⬆ ⬇ ⬇ ⬆

Nombre de points en cas d'égalité : 0 ⬆ ⬇ ⬇ ⬆

Nombre de point en cas de forfait : 0 ⬆ ⬇ ⬇ ⬆

Autoriser l'égalité :

Score de l'équipe forfait : ⬆ ⬇ ⬇ ⬆

Score de l'autre équipe en cas de forfait : ⬆ ⬇ ⬇ ⬆

Enregistrer
Annuler

7. Sur cet écran, vous définissez les règles des matchs. Remplissez les différents champs.

Règles des matchs ✕

Type de sélection : Celui qui à le plus grand score ▾

Affecter le score au nombre de point :

Nombre de points pour le gagnant : 3 ⬆️⬇️⬆️

Nombre de points pour le perdant : 1 ⬆️⬇️⬆️

Nombre de points en cas d'égalité : 2 ⬆️⬇️⬆️

Nombre de point en cas de forfait : 0 ⬆️⬇️⬆️

Autoriser l'égalité :

Score de l'équipe forfait : 0 ⬆️⬇️⬆️

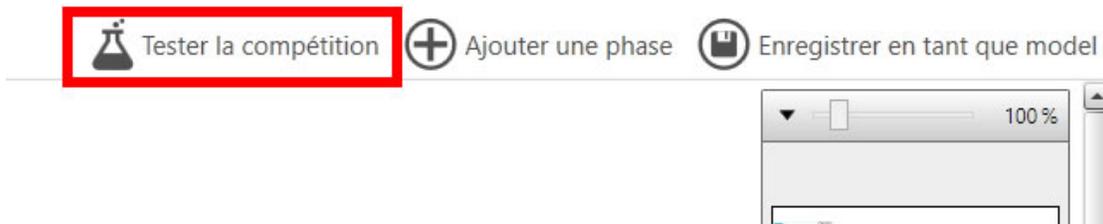
Score de l'autre équipe en cas de forfait : 3 ⬆️⬇️⬆️

Enregistrer
Annuler

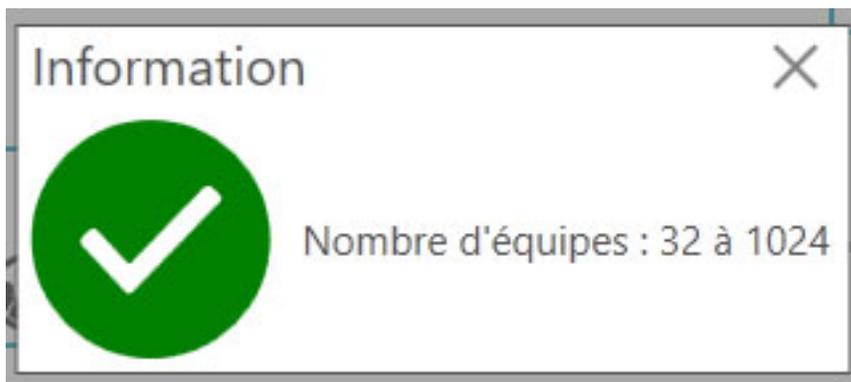
8. Cliquez sur **Enregistrer**.

1.3.5 Tester le design de la compétition

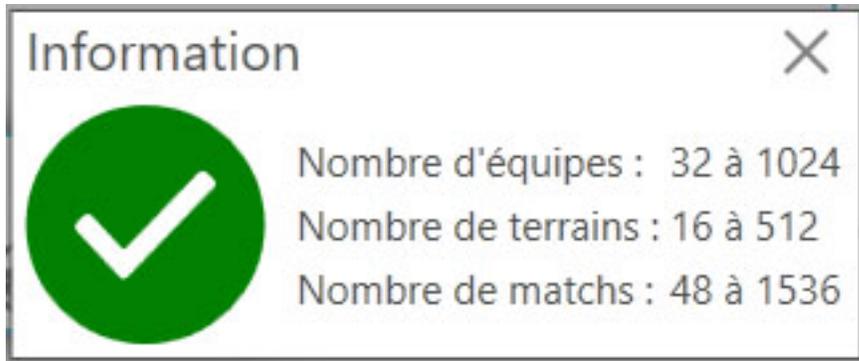
1. cliquez sur **Tester la compétition**.



2. Attendez la fin du traitement. Une popin s'ouvre alors et vous informe si votre design de concours est valide ou pas. Vous avez une indication sur le nombre maximum et minimum géré par votre design de concours.



3. Vous pouvez aussi vérifier les résultat de la simulation sur chacune des phases en cliquant sur l'icône . Une popin s'ouvre et affiche les informations sur le **Nombre d'équipes**, le **Nombre de terrains** et le **Nombre de matchs** nécessaire.



1.4 Les Phases

Il existe 3 type de phases :

— Les phases d'enregistrement

Les phases d'enregistrement permettent de définir un point d'entrée à votre concours. C'est d'une phase d'enregistrement que les équipes inscrites vont commencer votre concours. Il est donc nécessaire d'avoir une phase d'enregistrement dans le design de votre concours pour que celui-ci fonctionne.

— Les phases de qualification

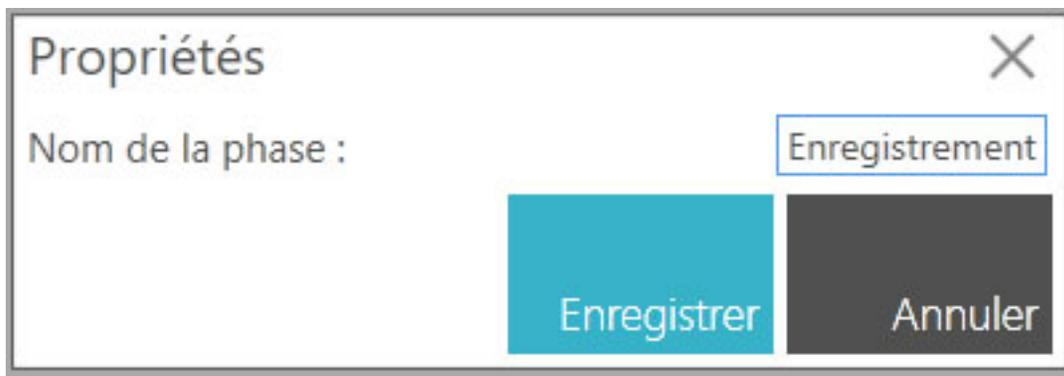
Les phases de qualification permettent de faire jouer des équipes entre elles dans cette phases. Elle fonctionne par nombre de tour. Ainsi, si votre phases est configuré pour 3 tour. Chaque équipe à l'intérieur de cette phase jouera 3 matchs. C'est le principe de la poule !

— Les phases éliminatoire

Les phases éliminatoire permettent de procéder à l'élimination des équipes avec le principe de quart, demi et finale. Les phases éliminatoires doivent avoir obligatoirement un nombre d'équipes bien précis. A savoir : 64, 32, 16, 8, 4 ou 2 équipes.

1.4.1 Phase d'enregistrement

Il n'y a pas de configuration particulière sur cette phase. Pour modifier le nom de la phase, cliquez sur l'icône  de la phase d'enregistrement. Dans la popin, saisissez le nom de la phase puis cliquez sur **Enregistrer**.



Important :

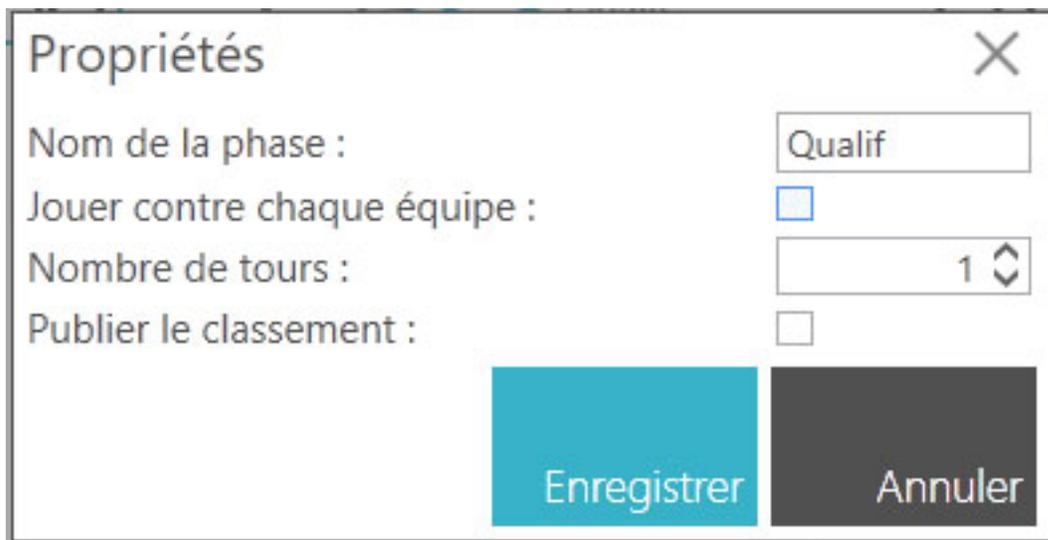
- Une phase d'enregistrement est forcément au début du processus. Vous ne pouvez donc pas définir cette phase comme sortie dans un module de liaison.
- Actuellement, seul une phase d'enregistrement est autorisé dans le design d'un compétition. Vous pouvez ajouter d'autres phases d'enregistrement, mais lors du test de votre design, une erreur sera signalé.

1.4.2 Phase de qualification

Une phase de qualification est équivalente à une poule. Les équipes se rencontrent et chaque équipes joue un certain nombre de matchs.

Les propriétés

Pour modifier les propriété d'une phase de qualification, cliquez sur l'icône . Une popin d'édition s'affiche :



Vous pouvez alors :

- modifier le **Nom de la phase**,
- **cocher la case Jouer contre chaque équipe**, Dans ce cas là, le nombre de match à jouer sera égale au nombre d'équipes dans la phase -1.

- **modifier le Nombre de tours**, Dans le cas ou la case à cocher **Jouer contre chaque équipe** est coché, ce sera alors le **Nombre de match par équipes**. le nombre de match à jouer sera égale au nombre d'équipes dans la phase -1 multiplié par le **Nombre de match par équipes**. Exemple : pour 4 équipes, si le **Nombre de match par équipes** est définit à 3, chaque équipe jouera alors $(4-1) * 3 = 9$ matchs.*
- **cocher la case Publier le classement** En cochant cette case, vous rendez publique le classement. L'effet est immédiat. Cela permet de ne pas rendre publique le classement en cours et d'éviter des arrangements (peu sportif) entre les équipes.

Les règles

1.4.3 Phase éliminatoire