

GOEPP FRANCE

Bienvenue à la page Française de Goepp, un logiciel d'appareillage pour toumois.
Ce logiciel a été développé par Matthias "Heimdall" Pfeilsticker, et la version française est administrée par votre serviteur.

Ce logiciel est extrêmement complet et puissant et sera à terme interfacé directement avec la nouvelle version de Warhammer-tournois.

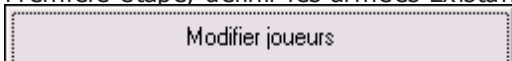
Ce document est un guide de l'utilisateur pour le logiciel en question.

1. PRÉREQUIS TECHNIQUES

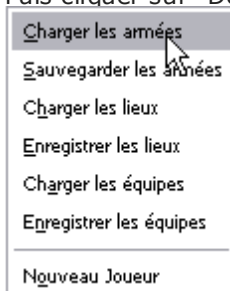
Ce logiciel est un exécutable qui ne nécessite pas d'installation, et tourne sur toute les plateforme windows.

2. PARAMÉTRAGE DE L'APPLICATION

Première étape, définir les armées Existantes :



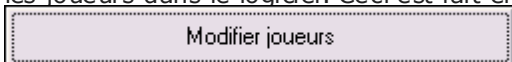
Puis cliquer sur "Données" et "Charger les armées" :



Une fenêtre de sélection de fichier apparaîtra. Sélectionnez alors dans le répertoire Goepp le fichier warhammer.txt.

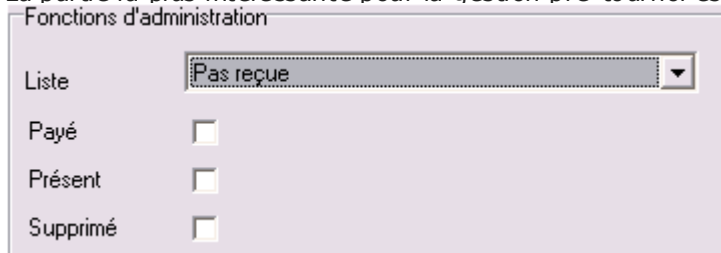
3. GESTION PRÉ-TOURNOI

Au fur et à mesure des inscriptions listes d'armées et chèques que vous recevrez, vous pourrez saisir les joueurs dans le logiciel. Ceci est fait en cliquant sur le bouton



Vous accéderez alors à un écran où vous pourrez saisir toutes les données propres au joueur. Les listes à valeurs déroulantes Lieu et équipe vous permettront de gérer des équipes de joueurs, et pourront ou pas être prises en compte dans les appariements.

La partie la plus intéressante pour la gestion pré-tournoi est le suivi qui est en bas de cette page :



La liste à valeur déroulante Liste peut prendre 4 valeurs :
Pas reçue, Reçue, Refusée, OK.

L'autre case à cocher qui est intéressante dans la pré-gestion du tournoi est la case « Payé ».

Il vous est possible ensuite de suivre l'état d'avancement des inscriptions des joueurs :

Dans "Imprimer / Exporter", sélectionnez l'élément "Impressions pré-tournoi".

Vous accéderez alors à l'écran suivant :

Résultat Gestion

N'imprimer que les status suivants:

Liste ☒ Tous ☐ Pas reçue ☐ Reçue ☐ Refusée ☐ Ok

Payé ☒ Tous ☐ Oui ☐ Non

Présent ☒ Tous ☐ Oui ☐ Non

Trier par:

Tous ces critères peuvent être combinés comme vous le souhaitez afin de retrouver la liste des joueurs qui vous intéresse.

En cliquant sur imprimer, vous disposerez de tous les joueurs qui correspondent aux critères que vous avez sélectionnés.

4. PARAMÉTRAGE DES DONNÉES DU TOURNOI

4.1 Gestion des Tables

Il vous est possible d'identifier toutes les tables du tournoi, ainsi que des groupes de tables. Ceci est réalisé par l'intermédiaire du menu "Modifier" -> "Gérer les tables".

Il est alors important d'identifier le nombre de tables disponibles.

A chaque table sera alors affecté un numéro.

4.2 Gestion des points de Victoire

En fonction de la politique de votre tournoi, les points de victoire gagnés par partie donneront plus ou moins de points pour le tournoi.

Ceci est défini dans la Matrice accessible par "Modifier" -> "Matrice des PVs"

Il faut systématiquement cliquer sur la case « Utiliser la matrice ».

Ensuite définir le nombre de lignes et saisir les écarts de PV et le nombre de points associés.

Premier exemple : Très simple, il prend juste en compte :

- le nul : Si moins de 249 PVs d'écart, 5 Points sont gagnés par chaque joueur.

- La victoire : Si 250 ou plus de PVs d'écart, 10 points pour la gagnant, 0 pour le perdant.

Matrice de points de victoire

☒ Utiliser la matrice

Nbre de lignes

OK Annuler

Diff de PV	Gagnant	Perdant
0	5	5
250	10	0

Second exemple plus complexe : Prend en compte :

- victoire totale (1000 ou plus d'écart, donne 13 pts au gagnant, 0 au perdant)
- victoire (entre 500 et 999 d'écart, donne 10 pts au gagnant, 3 au perdant)
- victoire mineure (entre 250 et 499 d'écart, donne 7 pts au gagnant, 3 au perdant)
- Nul (entre -249 et 249 pts, donne 5 pts à chacun)

Matrice de points de victoire

☒ Utiliser la matrice

Nbre de lignes:

OK Annuler

Diff de PV	Gagnant	Perdant
0	5	5
250	7	3
500	10	3
1000	13	0

4.3 Gestion des règles d'appairage et de la notation

La majorité des options du tournoi sont gérées dans le menu « Modifier » « Paramètres d'appairage ». Vous y verrez plusieurs onglets :

L'onglet Paramètres est spécifique aux critères d'appairage :

☒ Prendre en compte les armées

☒ Appairages uniques

☐ Prendre en compte les Lieux

☒ Maxi parties contre la même armée

☒ Prendre en compte les équipes:

Appairages du premier tour:

☒ Par note de compo ☐ Aléatoire

☐ Ceci est un tournoi en équipes ☐ Afficher l'aide d'appairage

Le principe de base du système d'appairage est celui des rondes suisses.

Toutefois des paramètres complémentaires peuvent être pris en compte : Seront pris en compte tous ceux dont la case est cochée.

La valeur numérique sur le côté indique combien de fois ce paramètre peut être ignoré. Par défaut, sa valeur est positionnée à 0 et il devrait rester ainsi.

Prendre en compte les armées : Empêcher des armées identiques de se battre entre elles

Appairages uniques : Ne pas jouer deux fois contre le même adversaire

Maxi N parties contre la même armée : Indique le nombre maximum de fois qu'un joueur va affronter la même armée.

Prendre en compte les équipes : Des joueurs de la même équipe ne peuvent pas s'affronter.

L'onglet suivant concerne la notation :

<input checked="" type="checkbox"/> points de bataille	100
<input checked="" type="checkbox"/> la note de compo <input checked="" type="radio"/> Classique <input type="radio"/> Comparée	100
<input type="checkbox"/> Peinture	100
<input type="checkbox"/> Quizz	100
<input type="checkbox"/> Fairplay	100
<input type="checkbox"/> Autre	100
<input type="checkbox"/> Pts de Scenario	

Cet onglet montre comment la note globale du tournoi est calculée.

Chaque case cochée indique que tel ou tel paramètre est pris en compte. Le chiffre situé à droite de l'écran indique la pondération respective des différentes notes.

Les trois derniers onglets fonctionnent de la même façon : Ils indiquent pour les lieux, équipes et armées quelles valeurs de ces paramètres sont à prendre en compte.

Par exemple, si vous organisez un tournoi avec 6 hordes démoniaques, une armée de culte de slaanesh, une de hauts elfes et une d'orque, et que vous prenez en compte les armées, il sera conseillé d'ignorer les hordes démoniaques dans les critères d'appariement d'armées.

Dans ce cas, l'onglet armées aura l'apparence suivante :

Paramètres	Points	Lieux	Equipes	Armées
------------	--------	-------	---------	--------

Pris en compte Culte de slaanesh Hauts elfes Orques et Gobelins	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; display: inline-block;">=></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"><==</div>	Non pris en compte Horde démoniaque (SOC)
---	--	---

5. LE JOUR DU TOURNOI

Maintenant rentrons dans le vif du sujet, la gestion du tournoi le jour même.

La première chose à faire, en même temps que les vérifications de Wysiwyg, est de cocher une case dans la fiche de chaque joueur :

Présent ☒

5.1 Appairer

Une fois tous les joueurs arrivés, vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton Appairer :

Appairer

Vous accéderez alors à un écran qui vous permettra si vous le souhaitez de forcer certains appairages avant de lancer l'appairage automatique.

Diverses fenêtres vous indiqueront alors si l'appairage a bien fonctionné, ou si vous devez modifier certains critères qui rendent l'appairage impossible.

Pour visualiser les appairages, ils vous suffit ensuite d'aller dans « Imprimer/Exporter » et de sélectionner « Appairages partie en cours ».

Un nouvel écran va apparaître, qui indiquera les joueurs devant s'affronter ainsi que la table sur laquelle ils doivent s'affronter.

Si vous disposez d'une imprimante, vous pourrez alors imprimer des feuilles pour les joueurs qu'ils pourront remplir à la fin de leurs parties afin de faciliter les saisies.

Cette impression est disponible par l'intermédiaire du menu « Imprimer/Exporter » « Fiches pour les joueurs ».

Un écran vous demandera alors ce que vous voulez avoir sur ces fiches :

Impression des fiches joueur

☒ Deux fiches par appairage

☒ Pts de tournoi

☐ Pts de Fairplay

☐ Pts de scénario

Imprimer

Annuler

Points de tournoi si vous n'utilisez pas la matrice des points de victoire, et éventuellement si vous les souhaitez des points de scénario et de fairplay.

Deux fiches par appairage n'est nécessaire que si vous souhaitez que chaque joueur remplisse sa fiche.

5.2 Saisie des Résultats

Pour passer à la saisie des résultats, il vous suffit de cliquer sur le bouton :

Saisir les résultats

Un nouvel écran s'affichera alors :

Résultats de la 1. Partie

Jörn - Hawklaer : 0:0 (0:0)(0:0)(0:0)

Victor - Gros hulk : 0:0 (0:0)(0:0)(0:0)

Jörn

Points PVs

Fairplay Scénario

Hawklaer

Points PVs

Fairplay Scénario

OK Annuler

Il vous suffit ensuite de sélectionner chaque ligne et de saisir les résultats :

- Si vous utilisez la matrice des points de victoire, dans ce cas saisissez les points de victoire de chaque joueur, et la case Points du tournoi sera automatiquement mise à jour.
- Si vous n'utilisez pas la matrice des points de victoire, saisissez directement le résultat dans la case Points.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi saisir des notes pour le fairplay et le scénario pour la partie en question.

Une fois tous les résultats saisis, vous pouvez passer à la partie suivante par l'intermédiaire de la liste à valeur déroulante :

Partie en cours

Sélectionnez la partie suivante et recommencez les opérations d'appairage et de saisie des résultats.

5.3 SAISIR LES NOTES GLOBALES (PEINTURE, COMPO, ETC).

Vous pouvez à tout moment (avant, pendant ou à la fin du tournoi) saisir des notes additionnelles qui sont propres au joueur et pas à ses parties :

Soit joueur par joueur en utilisant la fiche joueur, soit de façon globale en passant par « Modifier » «Saisir Notes ».

Les notes complémentaires peuvent être la peinture, la note de compo, les réponses à un quizz, la note de fair play globale (à différencier de la note par partie) ou une autre note qui peut être ce que vous souhaitez.

N'hésitez surtout pas à prendre contact avec moi pour toute question concernant l'utilisation du Goepp
(vbauer@cenotaphe.net)