

Tutoriels RMS-Clubs



6 Compétition en double & équipes

Table des matières

1. Introduction	1
a. Description des formules et modes de calculs	1
b. Différences entre les formules individuelles et doubles équipes	3
2. Préparation des séries	3
a. Préparer les séries d'équipes	3
b. Préparer les séries individuelles.....	5
3. Constitution des équipes.....	6
a. Inscriptions individuelles et regroupements par équipes.	6
b. Inscriptions directes par équipes.	7
c. Constitution des équipes après tirage des départs	7
4. Saisie des scores	8

1. Introduction

Le déroulement des compétitions en double & équipes ne diffère pas de celui d'une compétition individuelle classique.

Les étapes d'organisation sont les mêmes.

La différence majeure réside dans le fait de devoir regrouper les joueurs par camps (ou équipes) pour permettre le calcul d'un résultat collectif.

Ce résultat est calculé sur la base d'une formule dépendant de la forme de jeu adoptée (4 balles, 4 balles aggregate, Foursome, Greensome, Chapman, Scramble, Pro-Am Am-Am, Patsome).

Notez que nous profitons de la diffusion du logiciel RMS-Clubs pour faire évoluer les méthodes de calcul utilisées pour ces formules.

a. Description des formules et modes de calculs

4 balles : se joue par équipes de 2 joueurs. Chaque joueur joue sa propre balle individuellement. Le score de l'équipe sera composé de la meilleure des deux balles en brut et en net sur chaque trou.

Les joueurs auront un nombre de points égal à **90% du handicap de jeu** habituel.

Il y a 2 scores à saisir par camp

4 balles aggregate: même formule que le 4 balles, mais le score de l'équipe est constitué de la somme des deux balles en brut et en net.

Les joueurs ont un nombre de points égal à **90% du handicap de jeu** habituel.

Il y a 2 scores à saisir par camp.

Foursome: Se joue par camps de 2 joueurs, qui jouent la même balle alternativement.
Le handicap de l'équipe sera constitué de la **somme des handicaps de jeu des deux joueurs divisée par 2**.
Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Greensome: Se joue par camps de 2 joueurs. Les deux joueurs jouent leur premier coup sur chaque trou, puis choisissent la meilleure des deux balles pour ensuite terminer en alternant, comme pour le foursome.
Le handicap de l'équipe est constitué de **60% du handicap de jeu du joueur de plus bas index + 40% du handicap de jeu du joueur le plus faible**.
Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Chapman: se joue par camps de 2 joueurs. Les deux joueurs jouent leur premier coup, puis vont jouer leur second coup sur la balle de leur partenaire. Ils choisissent ensuite la meilleure des deux balles pour terminer en alternant autour de la balle choisie.

Changement de calcul sur RMS-Clubs: désormais le calcul du Chapman sera égal à celui utilisé pour le Greensome.
Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Patsome: se joue par camps de 2 joueurs. Les deux joueurs jouent les 6 premiers trous en 4 balles, les 6 suivants en Greensome et les 6 derniers en Foursome.
Le calcul du handicap de l'équipe est le même que pour le Foursome
Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Scramble: se joue en camps de 2, 3 ou 4 joueurs en fonction du choix de l'organisateur. Chaque joueur joue une balle au départ. Pour le coup suivant l'équipe se placera au niveau de la meilleure des balles jouées et chacun recommencera à jouer une balle. Ce principe est adopté jusqu'à la fin du trou.

Changement de calcul sur RMS-Clubs Le handicap de jeu de l'équipe est calculé en prenant un pourcentage de chaque joueur selon les formules suivantes:

	6 joueurs	5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
Joueur 1	1/10 (10%)	3/20 (15%)	1/5 (20%)	3/10 (30%)	7/20 (35%)
Joueur 2	1/10 (10%)	1/10 (10%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)
Joueur 3	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)	
Joueur 4	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)		
Joueur 5	1/20 (5%)	1/20 (5%)			
Joueur 6	1/20 (5%)				

Notez que le logiciel RMS-Clubs permet même la constitution de camps de 5 ou 6 joueurs.
Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Pro-Am Am-Am: se joue par camps de 2, 3 ou 4 joueurs. Pour le Pro-Am, le capitaine est nécessairement un joueur PRO. Le calcul du score de l'équipe sera constitué de la somme des 2, 3 ou 4 balles jouées. Il s'agit d'un choix de l'organisateur, mais traditionnellement le Pro-Am se joue par équipes de 4 joueurs et la somme des 2 meilleures balles.

Les joueurs bénéficient de ¾ de leur handicap de jeu habituel.

La forme de jeu Am-Am est gérée de façon identique, mais n'exige pas que le capitaine soit un joueur PRO.
Il y a un score à saisir par joueur dans cette formule.

b. Différences entre les formules individuelles et doubles équipes

Les différences de gestion seront principalement constatées **dans la phase d'inscription des joueurs**, puisque vous aurez à regrouper vos participants en équipes.

Pour cela, vous disposerez de 2 possibilités, inscrire les joueurs individuellement puis les regrouper, ou directement inscrire les joueurs par équipes (voir plus bas).

Lorsqu'un camp est constitué, il devient indissociable, il ne sera pas possible de séparer les joueurs sur les départs ou sur les cartes de scores, à moins de revenir dans l'écran de gestion des équipes et réorganiser celles-ci.

Dans la saisie des scores, en fonction de la formule choisie, l'enregistrement se fera pour l'ensemble de l'équipe (formules Foursome, Greensome, Chapman, Patsome, Scramble) ou individuellement (4 balles, Pro-Am).

Pour les formes de jeu en équipe de type 4 balles ou Pro-Am, le logiciel RMS-Clubs permet la sortie d'un résultat individuel en plus du résultat Equipe conventionnel !

2. Préparation des séries

Pour préparer les séries dans une compétition double / équipe, rendez-vous dans la rubrique "**Préparation d'une compétition – séries par index**".

Vous aurez alors à préparer 2 types de séries:

- Les séries d'équipe
- Les séries individuelles

Les séries d'équipe peuvent servir à séparer les équipes en fonction de leur niveau, pour les placer sur un terrain différent ou les faire jouer dans un mode de calcul distinct.

Elles permettent surtout d'organiser une remise des prix différenciée si la dotation le permet, en récompensant des lauréats parmi les équipes les plus fortes (1^{ère} série d'équipe) et d'autres parmi les équipes les moins fortes (2^{ème} série d'équipe).

Notez cependant que les compétitions où il faut constituer des séries d'équipes sont assez rares. Dans la majorité des situations, le club organisateur conservera une seule série pour toutes les équipes.

Les séries individuelles servent quant à elles à placer les joueurs sur un repère de jeu qui leur correspond. Dans une majorité de cas, l'organisateur choisira un repère unique pour les Messieurs (souvent les repères jaunes) et un repère unique pour les Dames (souvent les rouges)

a. Préparer les séries d'équipes

Dans la rubrique "Préparation d'une compétition – séries par index" cliquez sur le bouton "Equipes" (choix par défaut)

Séries

Tour sélectionné 1 Scramble

Séries par index Simple Equipes

Idx Jeu	Tout	Formule	Equipes
1ère série	... à 54	(FFG) Foret-Cascade	Stroke play
2ème série	55 à ...	(FFG) Foret-Riviere	Stableford
3ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
4ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
5ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
6ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford

Handicap de jeu maximum ... Total: 0

Foursome: Handicap de jeu maximum ... Résultats: 0

Foursome: Somme des Index de Jeu max ...

Fraction Hcp jeu 1 / 1

Séparer les séries par Idx Jeu

Retour par défaut

Sauve par défaut

Assistant

Dans l'exemple ci-dessus, l'organisateur souhaite avoir deux séries d'équipe, dont la première jouera sur le terrain Foret-Cascade en calcul strokeplay et le second sur Forêt-rivière en calcul Stableford. La séparation entre les deux séries est calculée en fonction de **la somme des index des deux joueurs**. Ainsi dans cet exemple, la première série sera constituée des camps dont la somme des index n'excède pas 54.

Comme pour les séries individuelles (voir tutoriel 5 Guide de gestion d'une compétition), la dernière série sera signalée par une borne de fin égale à '---'.

Pour une compétition par équipe classique, n'ayant qu'une seule série regroupant tous les camps, voici la définition que vous devriez avoir:

Séries

Tour sélectionné 1 Scramble

Séries par index Simple Equipes

Idx Jeu	Tout	Formule	Equipes
1ère série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
2ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
3ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
4ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
5ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford
6ème série	... à ...	(FFG) Foret-Cascade	Stableford

Handicap de jeu maximum ... Total: 0

Foursome: Handicap de jeu maximum ... Résultats: 0

Foursome: Somme des Index de Jeu max ...

Fraction Hcp jeu 1 / 1

Séparer les séries par Idx Jeu

Retour par défaut

Sauve par défaut

Assistant

La première série d'équipe se termine par ---, le logiciel comprend que toutes les équipes seront placées dans le même groupe.

b. Préparer les séries individuelles

Préparons maintenant les séries individuelles. Celles-ci serviront uniquement pour le bon placement des joueurs sur leur repère de jeu.

Comme pour la constitution des séries en compétition individuelle, n'oubliez pas de vérifier ou modifier les séries pour les dames!

The screenshot shows the 'Séries' configuration window for 'Messieurs'. The 'Séries par index' section has 'Simple' selected. The 'Séries différentes par sexe' checkbox is checked. The 'Messieurs' section is active, showing a table with columns for 'Idx Jeu', 'Messieurs', 'Formule', and 'Nb Joueurs'. The 'Série PRO' row shows 'PRO' to 'PRO' with a black color selection. The 1st through 6th series rows show '---' to '---' with a yellow color selection. A red circle highlights the '--- à ---' dropdowns for the 1st series. At the bottom, there are buttons for 'Retour par défaut', 'Sauve par défaut', and 'Assistant'.

Dans cet exemple, les Messieurs partiront tous du repère Jaune (hormis les éventuels joueurs professionnels qui seront associés aux repères noirs).

The screenshot shows the 'Séries' configuration window for 'Dames'. The 'Séries par index' section has 'Simple' selected. The 'Séries différentes par sexe' checkbox is checked. The 'Dames' section is active, showing a table with columns for 'Idx Jeu', 'Dames', 'Formule', and 'Nb Joueurs'. The 'Série PRO' row shows 'PRO' to 'PRO' with a blue color selection. The 1st through 6th series rows show '--- à ---' with a red color selection. A red callout bubble points to the 'Séries différentes par sexe' checkbox with the text 'N'oubliez pas les Dames!'. Another red callout bubble points to the 'Sauve par défaut' button with the text 'Sauvegardez votre modèle pour les compétitions suivantes!'. At the bottom, there are buttons for 'Retour par défaut', 'Sauve par défaut', and 'Assistant'.

Les Dames joueront du repère Rouge (hormis les Proettes).

Pensez à sauvegarder votre modèle en cliquant sur "Sauve par défaut" si vous souhaitez que celui-ci soit appliqué à l'avenir par défaut sur les compétitions du même type.

3. Constitution des équipes

La constitution des équipes peut se faire de deux manières:

- Inscriptions individuelles puis regroupement des joueurs dans des équipes
- Inscriptions directes par équipes

a. Inscriptions individuelles et regroupements par équipes.

L'inscription individuelle se fera exactement selon la même procédure que pour les compétitions en simple (voir tutoriel 5 guide de gestion d'une compétition)

Une étape supplémentaire est maintenant nécessaire pour indiquer au logiciel comment seront regroupés vos joueurs.

Une fois tout ou partie de vos joueurs inscrits, rendez-vous dans la rubrique "**Gestion d'une compétition – constitution des équipes**"



Pour accéder à l'écran d'organisation des équipes, cliquez sur l'icône Modifier

N°	Nom	Prénom	Hcp.Jeu	Hcp.Jeu	Club
1	DONALD	Luke	0	0	WRGC
	DAGUZAN	Romain	5	5	SABLE SOLESMES
	GILBERT	Thomas	7	7	SABLE SOLESMES
	GROSBOIS	Paul-Henri	7	7	SABLE SOLESMES
2	CHEVY	Maryvonne	26	26	SABLE SOLESMES
3	ELTGEN	Bruno	18	18	SABLE SOLESMES
	COMMUNEAU	Claudy	21	21	SABLE SOLESMES
	FUSTE	Pierre	23	23	SABLE SOLESMES
	BANCHEREAU	Sophie	24	24	FFGOLF
4	ARTHUS-BERTRAND	Antoine	26	26	SABLE SOLESMES
	CHAUME	Dominique	27	27	SABLE SOLESMES
5	CHEVY	Pierre	27	27	SABLE SOLESMES
6					
7					
8					

Nom	Prénom	Hcp.Jeu	Club
CALAHORRO	David	12	SABLE SOLESMES
DAGUZAN	Benot	16	SABLE SOLESMES
GOUGEON	Gerard	16	SABLE SOLESMES
BLOUDEAU	Emmanuel	18	SABLE SOLESMES
DESSENDRE	Michel	18	SABLE SOLESMES
PONTAINE	Christine	19	SABLE SOLESMES
GILET	Philippe	19	SABLE SOLESMES
GUILLOTIN	Michel	19	SABLE SOLESMES
BESSON	Jean-Louis	20	SABLE SOLESMES
CHAMBRIER	Jean-Marc	22	SABLE SOLESMES
CHARLOT	Alan	22	SABLE SOLESMES
AUGUSTE	Saida	23	SABLE SOLESMES
BOURGERY	Jean-Dominique	23	SABLE SOLESMES
BELLANGER	Raymond	23	SABLE SOLESMES
	Monica	24	SABLE SOLESMES
		24	SABLE SOLESMES
AUBUST	Philippe	24	SABLE SOLESMES
DASSE	Audrey	27	SABLE SOLESMES
AZZI	Bernard	28	SABLE SOLESMES
BORDIER	Jean-Claude	29	SABLE SOLESMES
COGNE	Bernard	30	SABLE SOLESMES
GRIGNON	Allen	30	SABLE SOLESMES
BOURGERY	Catherine	31	SABLE SOLESMES
HAMELIN	Mathieu	31	SABLE SOLESMES
CHEVREAU	Arthur	31	SABLE SOLESMES
DELAGNEAU	Michele	32	SABLE SOLESMES
AUFFRET	Germain	32	SABLE SOLESMES
DUSART	J.Yves	32	SABLE SOLESMES
DU GENESTOLU	Carl	34	SABLE SOLESMES

A l'image de l'écran que vous connaissez déjà pour constituer vos départs, placez vos joueurs dans les équipes à l'aide de la souris.

Pour retirer un joueur d'une équipe, placez-le dans la partie droite de l'écran.



Vous pourrez cliquer sur le bouton **Ordonner** pour trier les joueurs dans les équipes par ordre croissant de handicap. Sinon, l'ordre choisi manuellement sera conservé dans les autres affichages. (cartes de scores, listes de départs...)

b. Inscriptions directes par équipes.

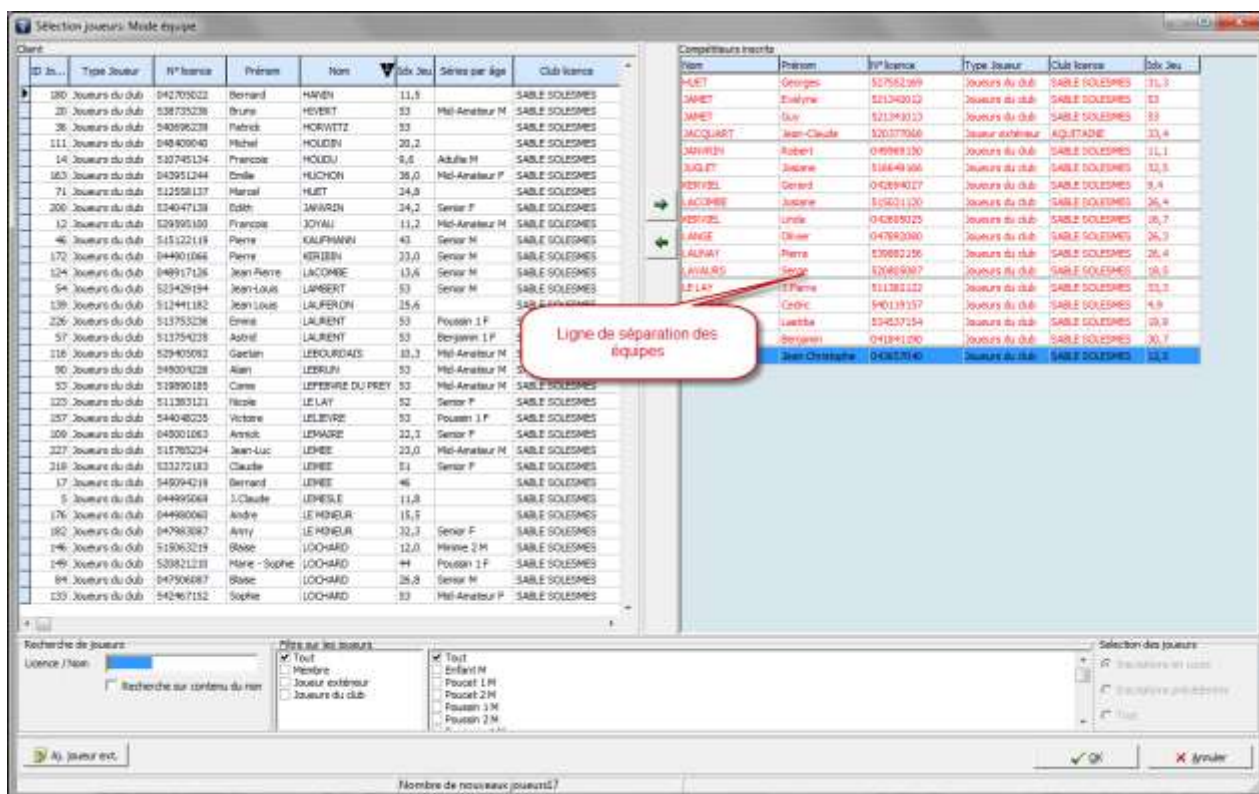
Vous pouvez tout aussi bien directement inscrire vos joueurs par équipes.

Pour ce faire, rendez-vous dans la rubrique "**Gestion d'une compétition – Inscriptions et cartes de scores**"



et utilisez le bouton

L'inscription se fera exactement de la même manière que pour les compétitions individuelles. Un indicateur visuel (ligne de séparation) vous permettra cependant d'identifier vos équipes au fur et à mesure.

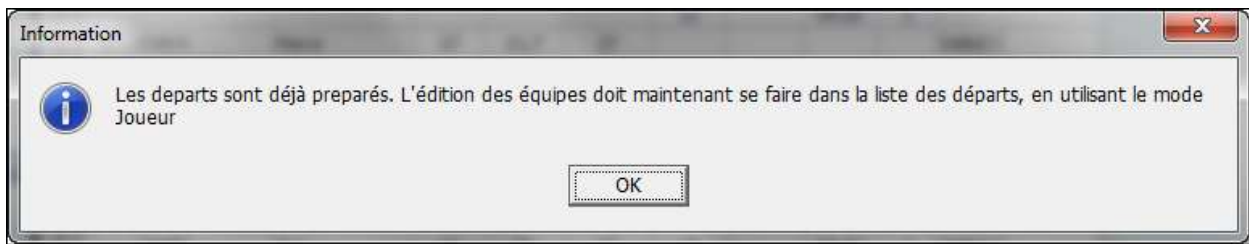


c. Constitution des équipes après tirage des départs

Important!

A partir du moment où vos départs sont déjà préparés, le regroupement des joueurs en équipes ne pourra plus se faire que dans la page de gestion des départs ! Pour regrouper deux joueurs dans une même équipe, il vous suffit de les placer dans le même départ, le logiciel comprendra qu'il devra les associer pour la gestion des scores.

Un message vous en avertira :



4. Saisie des scores

La saisie des scores pour les formes de jeu en équipe avec score unique est assez intuitive. Tous les joueurs sont regroupés sur la carte de score et un seul score est nécessaire pour le recording de l'équipe.

Forme de jeu		Scramble		Tour		1		Formule		Stableford			
Statut	Normaux	N°	Par	Hcp	Score	Net	PBr	PNet					
Terrain	(FFG) Foret-Cascade	1	4	17	3	3	3	3					
SSS	69,9	Slope	128		5	5	1	1					
		Par	72		3	2	4	5					
Joueur 1	Luke DONALD	Idx Jeu	PRO	4	4	4	1	1					
Joueur 2	Romain DAGUZAN	Idx Jeu	3,7	5									
Joueur 3	Thomas GILBERT	Idx Jeu	5,3	6									
Joueur 4	Paul-Henri GROSBOIS	Idx Jeu	5,4	7									
Sélection		Team 1 (DONALD, DAGUZAN, GIL)		8									
Total		Scores d'équipe		9									
Tour	Brut	Net	Tour	Brut	Net	N°		Par	Hcp	Score	Net	PBr	PNet
1			1	9	10	10	3	14					
2			2			11	4	16					
3			3			12	4	8					
4			4			13	5	4					
Total			Total	9	10	14	3	12					
Scores		Scores sur 2 chiffres		Relecture audio		15	4	2	/				
<input type="checkbox"/> Non saisis	<input checked="" type="checkbox"/> Score calculé	<input type="checkbox"/> Scores sur 2 chiffres		<input type="checkbox"/> Relecture audio		16	5	6					
F3 : Chercher par joueur / F4 : Chercher par numéro de participant						17	4	18					
						18	4	10					
						Net	36			0	0	0	0
						Aller	36			15	14	9	10
						Brut						9	
						Idx Jeu							
						Net							10

En revanche, lorsqu'il s'agit d'une formule par équipe basée sur un calcul de scores individuels, il sera nécessaire de saisir le score des joueurs sur des cartes séparées.

Ceci peut être déroutant lors de la première utilisation, mais fort heureusement le logiciel regroupe bien les joueurs pour une saisie successive.

Exemple, pour la saisie d'un 4 balles, appelez le nom du premier joueur, saisissez son score, vous tomberez ensuite directement sur la carte de son partenaire, à saisir dans la foulée.

Pour ce type de formules (4 balles, Pro-Am...) nous vous recommandons donc de toujours appeler le capitaine de l'équipe en premier pour une saisie dans le bon ordre.