



A propos de Ranklist

Avec le programme Ranklist (également appelé programme résultats) vous pouvez analyser les résultats d'une compétition suivant différents critères (par exemple analyse par points entiers, par points évalués au dixième, ou par le teiler...)

Un palmarès ainsi élaboré peut être imprimé, que ce soit au format HTML ou PDF.

Un échange de ces données avec d'autres programmes de championnats est également possible.

A l'issue d'une compétition, il est également prévu de pouvoir imprimer des diplômes.

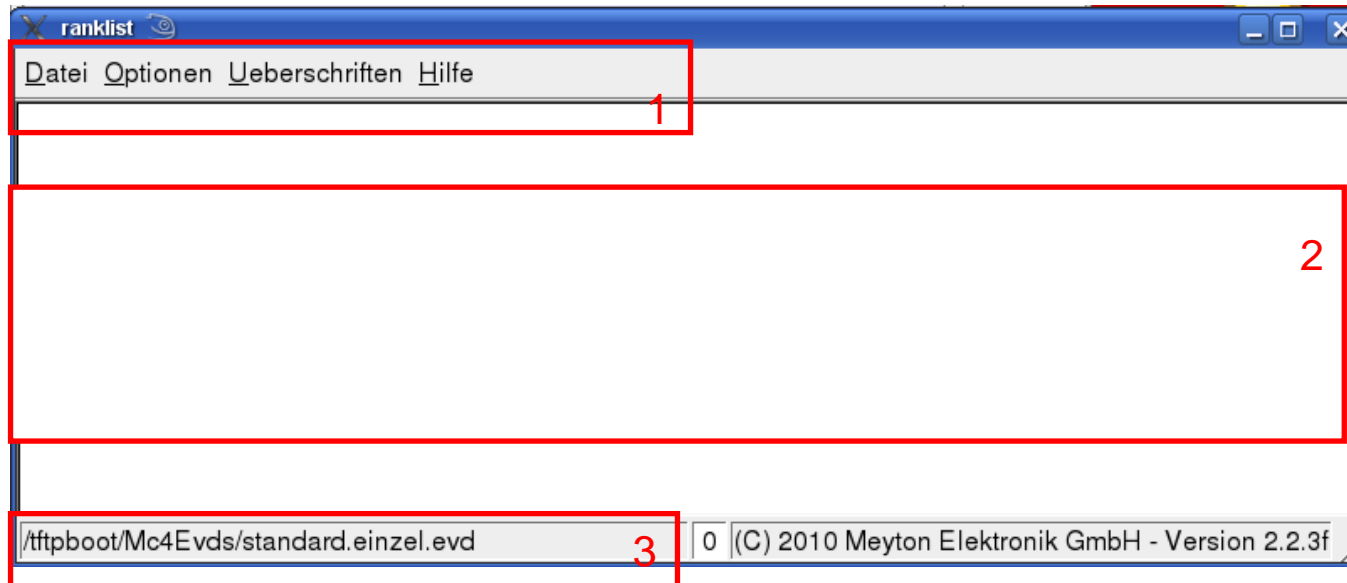


Shootmaster II - Résumé



6.1 La fenêtre principale de Ranklist

6.1.1 Elaboration de la fenêtre principale de Ranklist



La fenêtre principale Ranklist est composée de trois parties:

1. La barre du Menu qui sera utile pour tous les réglages et toutes les actions.
2. L'espace informations: au milieu de la fenêtre de cet espace apparaîtra, après la sélection du classement et le mode d'évaluation, le palmarès.
3. La barre d'état dans la partie inférieure de la fenêtre, donnera des informations issues des différents points du Menu.



Shootmaster II - Résumé



6.2 La barre du Menu

La barre du Menu se décompose en quatre points:

Dans le Menu - **Fichier** - sont regroupés les réglages de programme suivant:

ranklist	
Datei Optionen Überschriften Hilfe	
Scheiben <u>a</u> uswählen	Ctrl+A
Auswertungs <u>b</u> eschr. öffnen	Ctrl+B
<u>R</u> angliste berechnen	Ctrl+R
Rangliste speichern als HTML	Ctrl+W
<u>D</u> ruck Rangliste	Ctrl+P
Druck Urkunde(n)	Ctrl+U
Druck DSB <u>U</u> rkunde(n)	Ctrl+D
Speicher Urkundendaten in CSV-Datei	Ctrl+S
Druckereinstellung ...	
Erzeuge <u>P</u> DF-Dateien von selektierten Scheiben	Ctrl+F
Erzeuge David21-Datei von selektierten Scheiben	Ctrl+V
Ergebnisse zu (JS) exportieren	Ctrl+X
Ergebnisse zu (MS) exportieren	Ctrl+Y
Speicher selektierte Scheiben in MySQL-SSMDB	Ctrl+M
Loesch gespeicherte Scheiben in MySQL-SSMDB	
<u>B</u> eenden	Ctrl+Q

- Sélection des cibles: ouvre la fenêtre – **Choisir des cibles** – avec, sous les résultats, les cibles enregistrées.
- Ouvrir le mode d'analyse: ouvre la fenêtre - **Ouvrir des descriptions d'évaluation**– avec les possibilités d'analyse comme décrites dans EvalDesc.
- Calculer le classement: calcule le classement d'après les réglages du mode d'évaluation précédemment sélectionnés.
- Enregistrer le classement au format HTML: enregistre le classement au format HTML.
- Imprimer le classement: imprime le classement sélectionné.
- Imprimer un diplôme: imprime un diplôme comme sous – Options – textes de diplômes préenregistrés.
- Imprimer un diplôme DSB: imprime des diplômes DSB comme sous - Options – textes de diplômes DSB préenregistrés.
- Enregistrer des données de diplôme en fichier CSV: enregistre les données de diplôme au format Texte CSV.
- Paramétrage de l'imprimante: choix de l'imprimante reliée ou impression sous fichier.
- Produire des fichiers PDF à partir des cibles sélectionnées: enregistre les cibles sélectionnées, avec l'image des tirs et les données, au format PDF.

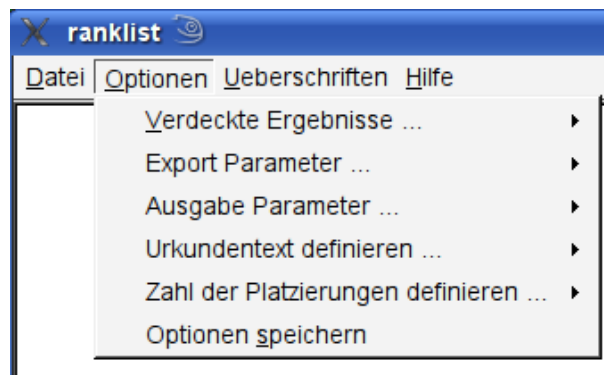
- Produire un fichier David21-à partir de cibles sélectionnées: enregistre les cibles sélectionnées, afin de pouvoir les intégrer dans le programme des championnats David21.
- Résultats à (JS) exporter: met à disposition des résultats pour d'autres programmes de championnats.
- Résultats à (MS) exporter: met à disposition des résultats pour d'autres programmes de championnats.
- Exporter des cibles sélectionnées dans MySQL-SSMDB: enregistre les données des cibles dans une base de données MySQL
- Supprimer des cibles enregistrées dans MySQL-SSMDB: supprime des données enregistrées dans une base de données MySQL.
- Quitter: termine le programme – classement -



Shootmaster II - Résumé

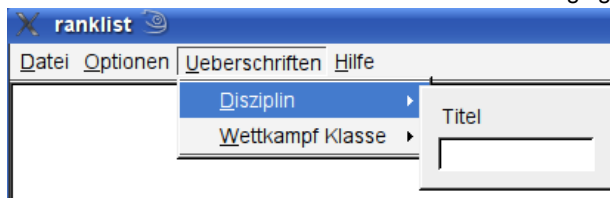


Dans le menu – Options – sont rassemblés les réglages suivants:



- Résultats cachés: rend possible les réglages pour les grands prix où on aura le classement sans pour autant faire apparaître les résultats.
- Paramètre d'exportation: choix du répertoire, dans lequel seront enregistrées les listes de résultats ou les noms des palmarès suivant l'ID de la discipline.
- Paramètre d'édition: choix du répertoire, à partir duquel devront être lues les listes de résultats en paramètres html suivant l'ID de la discipline ou le nom des palmarès. De même pour les .répertoires pdf ou David 21.
- Définir le texte pour les diplômes: une fenêtre pour écrire le texte et les paramètres.
- Définir le classement: validation des classements qui seront affichés et qui devront, par la suite, être imprimés.
- Enregistrer les options: enregistre les différents réglages.

Dans le menu – Sous titrer – on a le choix entre les réglages suivants:



- Discipline: sous Titre, il y a la possibilité de nommer en raccourci la discipline ou de donner un nom défini librement pour la discipline qui doit être imprimée.
- Catégorie: sous Titre, il y a la possibilité de définir la catégorie correspondant à la liste des résultats que l'on souhaite imprimer.

Dans le menu – Aide – pour l'instant sans fonction.



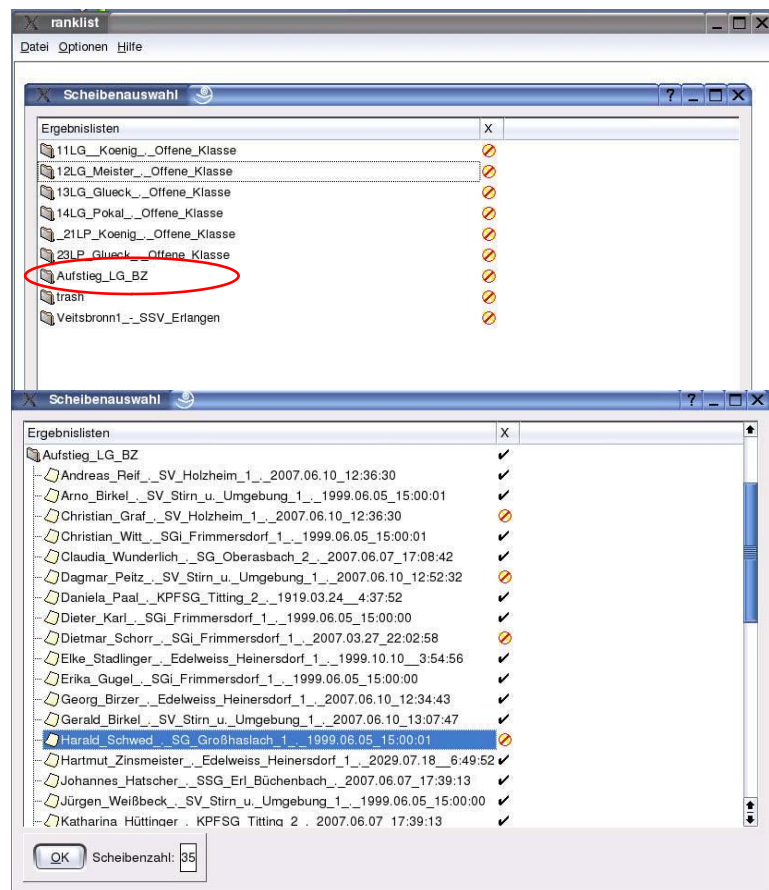
Shootmaster II - Résumé






6.3. Créer une liste de résultats.

6.3.1 Sélectionner les cibles:

Pour créer un classement, la marche à suivre est la suivante:



1. Sous – Fichier - > sélectionner les cibles – il va s'ouvrir la sélection des cibles avec les indications comme déjà vu dans la liste des partants sous liste des résultats.
2. Avec un double clic sur la liste des résultats sélectionnés (ici par ex. Aufstieg_LG_BZ) cette liste va s'ouvrir avec tous les partants.
3. Avec un clic sur  la ligne- Aufstieg_LG_BZ – le sigle se change
4. en un sigle  chez tous les tireurs de cette liste. Ce qui signifie que tous les tireurs cochés sont prévus pour être triés.
5. Des tireurs de cette liste qui ne doivent pas être pris en compte pourront, par un clic sur le crochet, être exclus de la liste qui est prise en compte pour l' évaluation. Ceux-ci apparaîtront alors avec ce sigle  et ne seront donc pas évalués.
6. Dans le nombre de cibles, on verra apparaître le nombre de tireurs sélectionnés.
7. Valider avec OK .



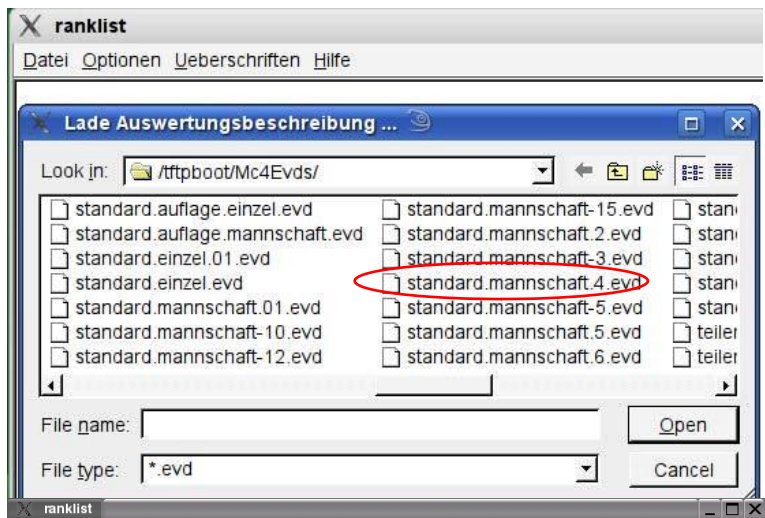
Shootmaster II - Résumé



6.3.2 Enregistrer le mode d'évaluation.

Après avoir sélectionné les cibles, on doit définir maintenant le mode d'évaluation, dans lequel les cibles seront évaluées.

Sous Fichier -> ouvrir mode d'évaluation – il s'ouvre la fenêtre – charger le mode d'évaluation -



Ici il est possible, par le marquage des modes d'évaluation (comme prévu sous EvalDesc) de définir le classement par:

- ⌚ Evaluation unique.
- ⌚ Evaluation par équipe (avec des équipes de valeur différente)
- ⌚ Evaluation Liga (discipline allemande)
- ⌚ Evaluation finale
- ⌚ Evaluation par séries
- ⌚ Evaluation par Teiler
- etc...

Après sélection, **Open** est la touche de validation

LG Bezirksliga		LG 40 1.10				Veitsbronn	
		Schützenklasse				14.03.2008 21:33	
Platz	SNr	Name	Serien		Total		
1		VfL Veitsbronn				1513	
	(4)	Hofmann Helga	95	98	98	93	384
	(1)	Tersch Dieter	92	94	99	93	378
	(5)	Riedel Isabel	94	97	92	94	377
	(2)	Sulzer Gerd	93	92	97	92	374
2		Oberasbach 2				1492	
	(942)	Böckler Udo	96	98	96	92	382
	(941)	Rauch Sonja	95	95	97	93	380
	(943)	Pernet Petra	96	94	93	94	377
	(944)	Roch Monika	86	92	91	84	353

© Meyton Elektronik GmbH 2007

Dans la fenêtre principale du classement apparaît votre liste de résultats. (ici évaluation_standard équipe4.evd)

Les titres des listes de résultats sont ici:

LG Bezirksliga – est défini par Options -> Texte diplôme

LG 40 1.10 -dans Sous Titre -> est défini par ID Discipline

Catégorie – dans Sous Titre -> est défini par Catégorie

Le lieu – est défini sous -> Texte diplôme

Date/heure – est donné par le système lors de l'impression.



Shootmaster II - Résumé



6.4. Imprimer une liste de résultats.

ranklist	
Datei Optionen Überschriften Hilfe	
Scheiben <u>a</u> uswählen	Ctrl+A
Auswertungs <u>b</u> eschr. oeffnen	Ctrl+B
<u>R</u> angliste berechnen	Ctrl+R
Rangliste <u>s</u> peichern als HTML	Ctrl+W
Druck Rangliste	Ctrl+P
Druck Urkunde(n)	Ctrl+U
Druck DSB <u>U</u> rkunde(n)	Ctrl+D
Speicher Urkundendaten in CSV-Datei	Ctrl+S
Druckereinstellung ...	

La liste des résultats présente peut être imprimée par – [Imprimer classement](#) - .

Faire attention au point du Menu – [Paramétrage de l'imprimante...](#) –



- Nom de l'imprimante active.
- Impression en fichier (Ne doit pas être activé!)
- Lors de modifications, [vérifier](#) les paramètres.

6.5. Enregistrer une liste de résultats.

La liste des résultats ou le classement peuvent être enregistrés dans un répertoire – [Enregistrer le classement en HTML](#) -.

ranklist	
Datei Optionen Überschriften Hilfe	
Scheiben <u>a</u> uswählen	Ctrl+A
Auswertungs <u>b</u> eschr. oeffnen	Ctrl+B
<u>R</u> angliste berechnen	Ctrl+R
Rangliste speichern als HTML	Ctrl+W
<u>D</u> ruck Rangliste	Ctrl+P
Druck Urkunde(n)	Ctrl+U
Druck DSB <u>U</u> rkunde(n)	Ctrl+D
Speicher Urkundendaten in CSV-Datei	Ctrl+S
Druckereinstellung ...	

Sélectionner le chemin du répertoire:

Sous: [Options](#) -> [paramètre d'export](#) -> [nouveau chemin](#) – s'ouvre la fenêtre:



- [Choix du répertoire](#) – ici on peut sélectionner un répertoire, ou en créer un nouveau.



Shootmaster II - Résumé



6.6. Modifier les données du tireur.

Il se peut qu'à la suite de données enregistrées erronées, on ait besoin de modifier soit le nom, soit l'équipe, soit le club dans la liste des résultats.

Scheibenauswahl

Ergebnislisten	
Aufstieg_LG_BZ	X
Andreas_Reif_SV_Holzheim_1_2007.06.10_12:36:30	✓
Arno_Birkel_SV_Stirn_u_Umgebung_1_1999.06.05_15:00:01	✓
Christian_Graf_SV_Holzheim_1_2007.06.10_12:36:30	⊗

Scheibenmonitor

Scheibendaten

StartNr:	16	
StandNr:	4	
Einrichtzeit:	10.06.2007 12:36:30	
Startzeit:	10.06.2007 12:59:29	
Letzte Änderung:	10.06.2007 13:38:46	
Wettbewerb:	L.Gewehr 40 1.10	01-0110-040
Klasse:	Offene Klasse	99
Rangliste:	Aufstieg LG BZ	
Trefferzahl:	40, 0, 0, (10)	
Schütze:	Paul Richter	16
Mannschaft:	SV Kleinschwarzenlohe 1	1
Verein:	SV Kleinschwarzenlohe	4

OK

Pour ce faire, voici le chemin à suivre:

- Ouvrez la sélection des cibles.
- Avec un double clic sur le classement, celui-ci s'ouvre et tous les tireurs de cette liste apparaissent.
- Avec un clic sur le tireur qui est concerné par un changement, on ouvre le monitor des cibles.

On peut modifier:

- La catégorie
- Le classement
- Le tireur (Nom)
- L'équipe
- Le club

Toute modification d'une ligne doit être validée à l'aide de la touche - ENTER –

On peut ainsi mettre à jour la liste des résultats.

Ces modifications n'ont pas d'influence sur la liste des partants.

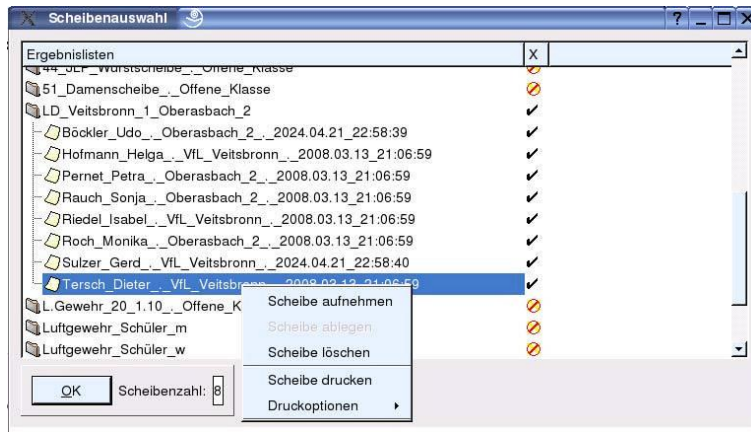


Shootmaster II - Résumé




6.7. Transférer un tireur dans un autre classement.

Suite à une erreur d'inscription dans la liste des partants, le tireur se trouve dans une mauvaise liste et doit donc être transféré.

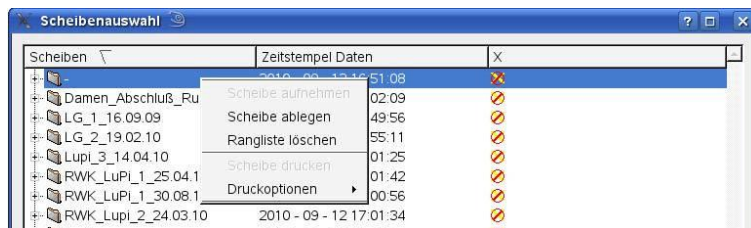


Voici la marche à suivre:

- Surligner le tireur avec la touche droite de la souris.
- La fenêtre prend en charge la cible s'ouvre.
- Cliquer sur prendre en charge la cible.
- Le symbole du fichier change  pour devenir un symbole de lettre.
- Surligner avec la touche droite de la souris le classement dans lequel le tireur doit être incorporé.
- Dans la fenêtre apparaît rajouter la cible.
- Valider par un clic sur rajouter la cible.
- Le tireur se trouve dorénavant dans ce classement et peut donc être pris en compte dans ce classement.

6.8. Supprimer une liste de résultats.

Des classements inutiles peuvent être supprimés. Par mesure de sécurité, les résultats de ces classements peuvent être enregistrés (voir 5. enregistrer des résultats).



Pour supprimer un classement:

- Surligner le classement à supprimer.
- Sur le classement surligné, ouvrir, avec un clic droit de la souris, le champ sélection.
- Cliquer sur supprimer le classement.
- Dans la fenêtre de dialogue – voulez vous supprimer le classement – valider par oui

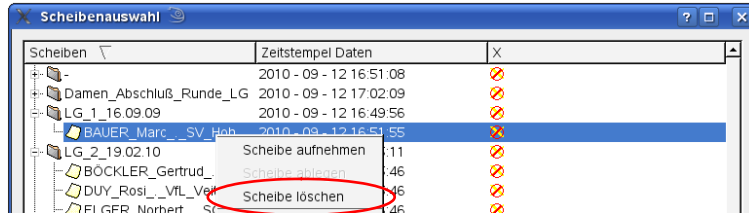


Shootmaster II - Résumé



6.9. Supprimer un tireur.

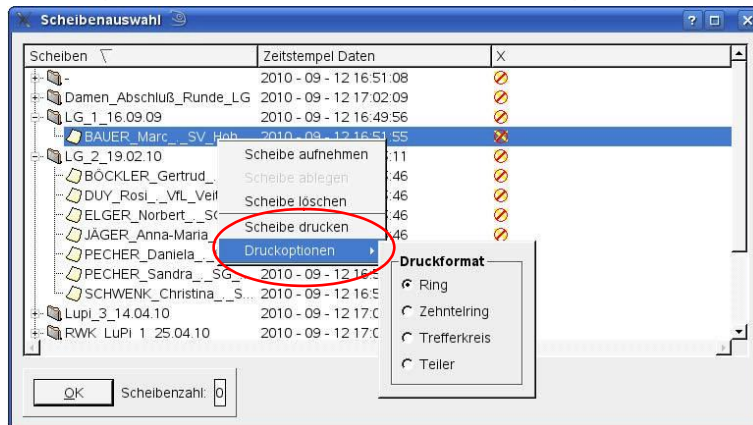
Pour supprimer un tireur, suite à disqualification ou à une inscription erronée, la marche à suivre est la suivante:



- Ouvrir par un double clic le classement concerné.
- Surligner le tireur.
- Ouvrir le champ de sélection par un clic droit de la souris sur le tireur surligné.
- Cliquer sur [supprimer la cible](#)
- Dans la fenêtre de dialogue – voulez vous vraiment supprimer la cible - valider par oui.

6.10. Imprimer une cible.

Pour imprimer la cible d'un tireur avec ses données, procéder comme suit:



- Ouvrir par un double clic le classement concerné.
- Surligner le tireur.
- Ouvrir le champ de sélection par un clic droit de la souris sur le tireur surligné.
- Cliquer sur [imprimer la cible](#).
- La cible sera imprimée.

Il y a également sous [Format d'impression](#) le choix entre:

- Point – Imprimer les données de la cible en points entiers.
- Dixième de point – Imprimer les données de la cible en dixièmes de point.
- Groupement – Imprimer les données de la cible par rapport à un point central.
- Teiler – Imprimer les données de la cible en Teiler.

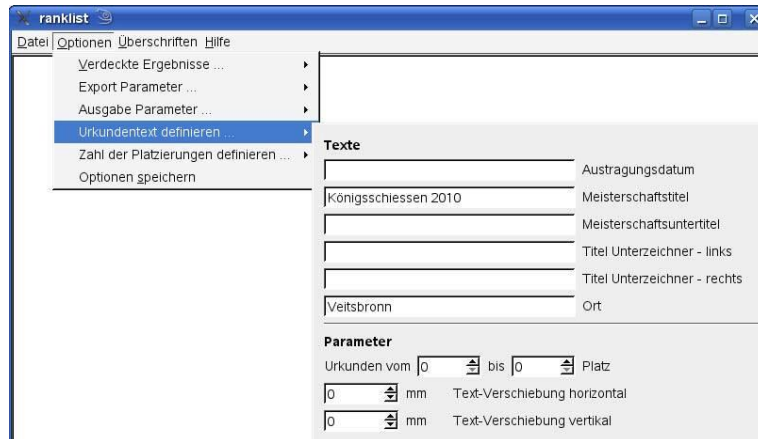


Shootmaster II - Résumé



6.11. Texte de diplôme.

Pour les textes concernant les compétitions, pour l'impression des résultats par AccMan (grand prix) ou pour imprimer directement les résultats et le classement sur un diplôme, vous allez vous servir de ce programme.



Avec:

- Date de la compétition.
- Nom du championnat.
- Sous titre du championnat.
- Signature – à gauche (seulement pour diplômes).
- Signature – à droite (seulement pour diplômes).
- Lieu.

Le champ **Paramètre** ne sert que pour les diplômes.

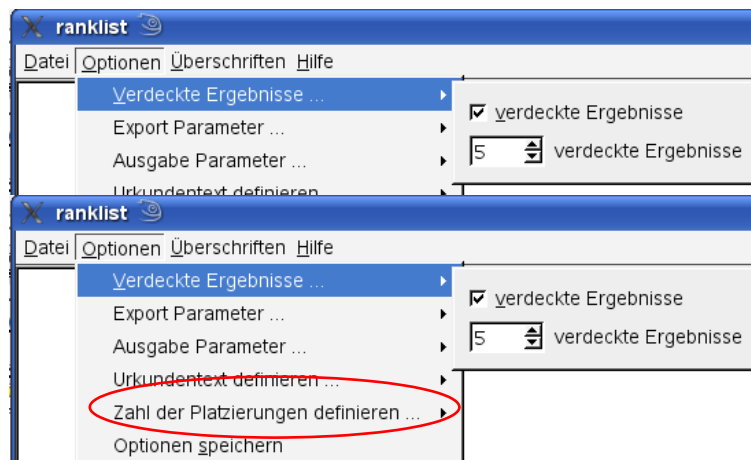
Diplôme pour la place de xx à la place xx.

Texte en format horizontal (Adaptation du texte à la présentation du diplôme)

Texte en format vertical (Adaptation du texte à la présentation du diplôme)

Après avoir écrit les textes, les enregistrer avec – **Enregistrer les options-**.

6.12. Résultats cachés, définir le nombre de classés.



Sous options – résultats cachés, on peut savoir combien de résultats ne devront pas figurer au début de la liste des résultats. (Utile lors des grands Prix)

- Activé quand le crochet est présent.
- Les résultats cachés seront représentés par***.
- Les noms des tireurs seront listés par ordre alphabétique.

Sous **définir le nombre de places** on peut déterminer le nombre de cibles à imprimer ou encore le nombre de tireurs figurant sur le palmarès.