

Précisions sur l'organisation

Le classement

Quelques évidences :

- Etre 1^{er} sur 24 joueurs ou être 1^{er} sur 32 joueurs ce n'est pas la même chose ; il faut donc tenir compte des variations d'effectif des séances.
- Etre 1^{er} avec 1200 points et être 1^{er} avec 1900 points ce n'est pas la même chose ; un classement qui ne tiendrait compte que des places aux différents concours n'a donc pas beaucoup de sens.
- Un joueur A est présent 10 séances sur 10 et a accumulé 3250 points.
Un joueur B est présent 6 séances sur 10 et a accumulé 3250 points.
Le total est le même mais A est venu 10 fois remettre en jeu son capital de points alors que B ne la remis en jeu que 6 fois ; il est donc logique de retenir le niveau de présence comme critère.

Le classement général est donc établi en fonction de ces 3 critères:

Critère 1 : le rang

Les rangs des séances sont pondérés par rapport à un effectif théorique stable (25 pour le challenge Jean RAVOLET ; 15 pour le tarot à 5 et le challenge Jean BERRY.
Exemple : séance de 32 joueurs ; A est classé 12^e.
Son rang sera : $12 \times (25/32) = 9.375$

Exemple : séance de 24 joueurs ; A est classé 12^e.
Son rang sera : $12 \times (25/24) = 12.500$

Pour chaque joueur la moyenne des rangs pondérés cumulés est calculée.
Le classement correspond à l'ordre croissant des moyennes.

Critère 2 : les points

Le classement correspond à l'ordre décroissant des moyennes (points cumulés / nombre de séances jouées par l'intéressé).

Critère 3 : l'assiduité

0 absence = 1
1 absence = 2
2 absences = 3

Formule du classement général :

On additionne les 3 classements

A est 5^e au classement « rang » ; il est 9^e au classement « points » ; il a été absent 3 fois il est donc 4^e.

Soit $5 + 9 + 4 = 18$ soit une moyenne générale de 6.

Le classement général s'effectue en fonction de cette moyenne générale ; Le 1^{er} est celui qui a la plus petite moyenne générale.

Le tirage des tables

La macro utilisée affecte à chaque joueur un nombre aléatoire.
Ces nombres sont classés par ordre croissant.

Ce classement détermine les places de la 1ere partie.

Les 2 e et 3^e parties sont établies à partir de la 1ere partie en appliquant des décalages.

A partir de 7 tables chaque joueur est assuré de jouer avec 9 joueurs différents.

Particularités en ce qui concerne les couples.

Le système anti triche de ludi empêche deux joueurs utilisant la même connexion internet (donc au même endroit) de se retrouver à une même table.

Deux solutions s'offraient à nous :

- contourner cette interdiction en demandant à un des membres du couple d'utiliser la connexion de son téléphone en autorisant le partage de connexion.

- intervenir manuellement après le tirage des tables en remplaçant éventuellement chacun des membres du couple au même point cardinal de deux tables différentes.

C'est la 2^e solution qui a été choisie car elle paraissait plus simple.

3 méthodes pour copier les tables :

- a - Méthode décrite dans la vidéo accessible à partir des tables.
- b - Faire une photo des tables (simple et on ne touche à rien)
- c - Imprimer une copie d'écran obtenue comme suit :
 - combinaison de touches : Windows + Maj + S
 - utiliser l'outil rectangle pour sélectionner la zone



- imprimer (également simple et on ne touche à rien)

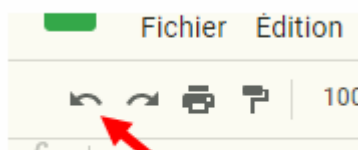
Il semble que l'édition des tables soit la cause principale des dégradations de fichiers donc on ne peut que conseiller l'utilisation des procédés b et c.

Auto correction des erreurs (très important)

En cas de fausse manœuvre avec dégradation de fichiers **ne fermez surtout pas le fichier** ; l'erreur serait définitivement enregistrée.

Utilisez la touche « retour » autant de fois que nécessaire.

Un clic : la dernière opération est annulée ; 2 clics : les 2 dernières



Une fois revenu sur un fichier sain vous pourrez alors sortir.

Sécurité et traçage des interventions sur les fichiers

L'accès aux fichiers est basé sur un système de permissions plus ou moins étendues. Actuellement l'accès (en éditeur ou en simple lecteur) est donné à « toute personne disposant du lien ».

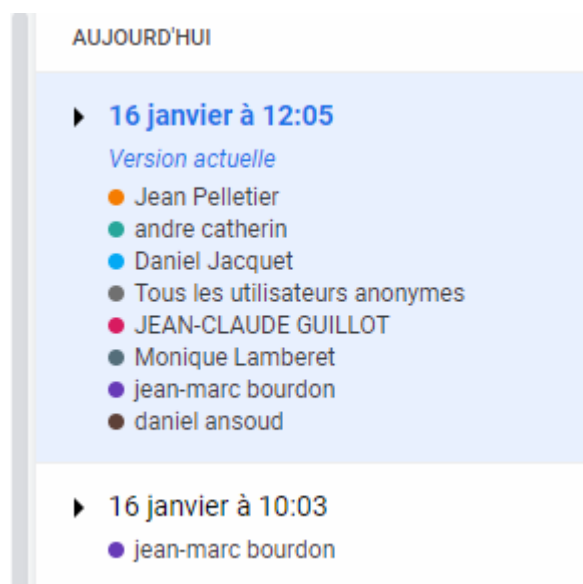
C'est pratique mais à la longue cette méthode présente des inconvénients car il est inévitable qu'au fil des semaines des personnes extérieures au groupe auront connaissance des liens.

Il n'y a rien de bien secret mais on n'est pas à l'abri de plaisantins (inscriptions bidons, cassage de formules ...)

Autre inconvénient l'accès est anonyme ; chaque visiteur recevant un nom d'animal.

Progressivement les autorisations seront données au groupe « tarot on the cloud » où ne figureront que **les membres actifs**.

Autre avantage les accès sont identifiés.



Formation par Pierre BLUM

Les joueurs intéressés doivent prendre contact avec Pierre.

Vous définirez avec lui les modalités (jour, heure, méthode ...)