

EZLexer - Importation et Ajout des joueurs

Toute compétition homologuée implique des Joueurs. Il existe 2 façons de mettre un joueur dans une compétition, matérialisées par un Bouton spécifique en haut de la page « Joueurs ».

- **Importer** un joueur du **listing mensuel**, dans ce cas il arrive avec toutes les données issues de ce listing. On décrira en page 2 les différentes techniques d'importation possibles, suivant les données dont on dispose.
- **Ajouter** un joueur qui ne figure pas dans le listing mensuel (nouveau licencié ou joueur en reprise après interruption). On ne peut ajouter un joueur que s'il figure dans le **listing journalier**. Il faut dans ce cas entrer à partir de ce listing les données obligatoires pour toute compétition et d'autres spécifiques au type de compétition. Ces données sont notées dans la liste ci-dessous avec un code suivant l'onglet dans lequel on les trouve : 1 (Informations principales), 2 (Informations sportives) ou 3 (Informations personnelles).
 - **Données obligatoires**
 - Nom (1)
 - Prénom (1)
 - Genre (1)
 - N° de licence (1) en format Lexer NN.0NNNNNNN)
 - Statut licence (2) « Payé », car il est dans le journalier
 - Club (2) pour que le club figure dans les classements
 - **Données à ajouter suivant le type de compétition**
 - Catégorie d'âge (1) compétitions Senior+ ou Jeunes
 - Bonus entrée (1) compétition Senior+ pour les SC
 - Région et Département (2) épreuves départementales
 - Catégorie de jeu (1) épreuves Honneur/Excellence/Elite
 - Joueur en mutation (2) pour CDC National
 - Local/Géographie (3) « Etrangers » si « E » dans le listing
 - Moyenne et Handicap d'entrée (1) pour compétition HDP

Cas particulier en début de saison : les joueurs présents dans le listing mensuel avec un « ? » dans la colonne mutation du listing ont un statut licence « En attente » dans Lexer. Leur club n'avait donc pas renouvelé leur licence à la date de sortie du listing mensuel.

Ces joueurs sont importés du listing mensuel mais arrivent avec toutes les données de la saison passée (sauf la catégorie d'âge qui est mise à jour).

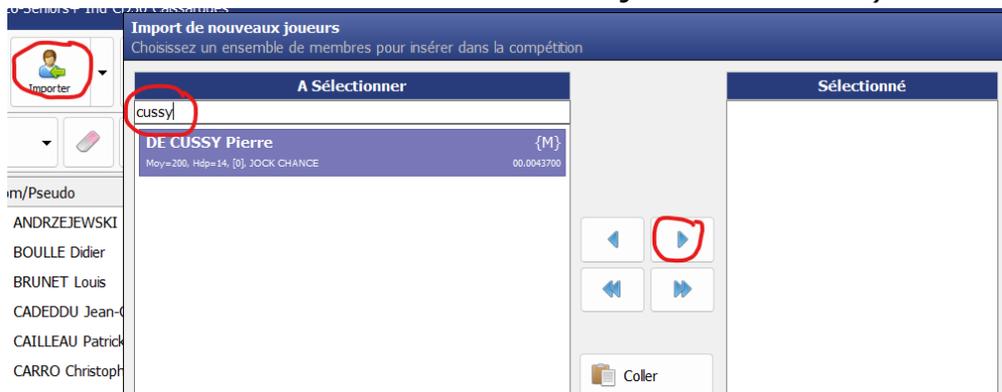
- Si le joueur n'est pas dans le listing journalier du vendredi, il n'a pas le droit de participer à la compétition.

- S'il est dans le listing journalier il faut obligatoirement mettre « Payé » dans le statut licence et s'il a changé de club, mettre son nouveau club et cocher la case « Joueur en mutation ». Vérifier aussi les autres données spécifiques à la compétition (Région/Département, Catégorie de jeu, Local/Géographie pour les étrangers en CDC ...

Importation du listing

Il est très facile d'importer les joueurs figurant dans le listing mensuel chargé dans EZLexer. Il y a deux sortes de techniques qu'on va illustrer avec un joueur qui a un numéro de licence « intéressant », Pierre DE CUSSY de l'excellent club JOCK CHANCE :

- Importation par la recherche après avoir cliqué sur Importer : un élément de recherche sur le nom ou le club suffit (on aurait pu entrer JOCK et le retrouver dans la liste des joueurs du club)



- Importation par copier (dans EXCEL) et coller avec le bouton « Coller », à partir d'une feuille EXCEL où on a préparé la compétition, avec beaucoup de variantes possibles sur une ou deux colonnes :
 - 00 0043700 (les 2 colonnes du listing)
 - 00 0043700 (idem dans une seule colonne)
 - 00.0043700 (format standard Lexer)
 - 0 43700 (format ALIAS)
 - DE CUSSY Pierre (dans 1 ou 2 colonnes)
 - Pierre DE CUSSY (dans 1 ou 2 colonnes)

A noter aussi que, pour les compétitions en équipe, les deux boutons « Importer » et « Ajouter » existent dans l'onglet équipe. Le bouton « Intégrer » peut être utilisé si le joueur est déjà dans la liste des joueurs mais pas encore intégré dans son équipe.

Il existe des techniques plus sophistiquées à partir d'un fichier texte ou du presse-papier. C'est ce que j'utilise pour les poules de CDC national pour importer directement les joueurs dans leur équipe. Cela fera peut-être l'objet d'une prochaine fiche pratique.

Pour toute question : Bernard PUJOL

- Mail csnb.ezlexer@ffbsq.org Tel 06 30 91 02 58