

## EZLexer : La vie d'une compétition Lexer

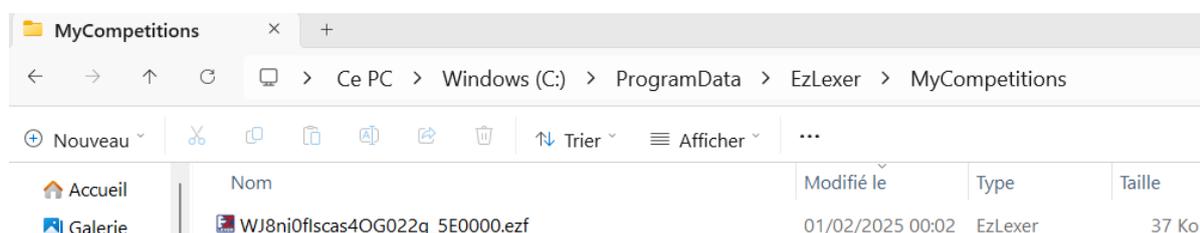
Il existe plusieurs méthodes pour créer une nouvelle compétition Lexer

- La créer « ex nihilo » en partant de Créer / « Tournoi sans pré configuration », cela demande une bonne connaissance de Lexer
- Utiliser un modèle contenu dans un pack pour une compétition fédérale (cf [Fiche pratique sur le sujet](#))
- Utiliser une compétition analogue, par exemple la version n-1 d'une compétition dont le règlement n'a pas changé (Menu principal/Copier la compétition ouverte)
- Pour cloner une compétition passée, **ne jamais copier le fichier ezf hors Lexer sous Windows**, vous créeriez deux instances de la même compétition avec le même numéro interne (voir ci-dessous le principe de l'identifiant unique).

A la création de la compétition, les données sont créées en mémoire jusqu'au premier clic sur la disquette. Lorsqu'on a fini la préparation, il ne faut pas oublier de cliquer sur l'icône disquette, **verte quand on n'a pas sauvé des changements** (ou confirmer l'enregistrement des modifications à la sortie).

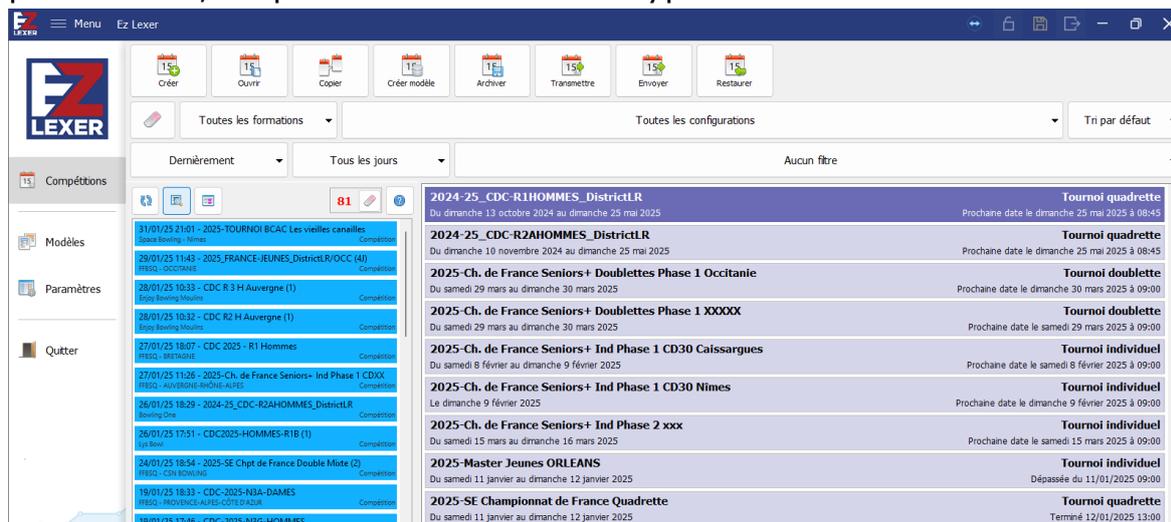
La compétition est alors stockée sur votre pc dans un fichier de type ezf qui se trouve dans un dossier spécifique Lexer créé à l'installation du produit, généralement **C:\ProgramData\EZLexer\MyCompetitions\**. Le nom du fichier est créé par un algorithme Lexer et sera **l'identifiant unique de la compétition tout au long de sa vie**, même si on donne plus tard un nom plus explicite lors de la sauvegarde de la compétition dans un dossier « utilisateur ». Ce nom interne comporte 26 caractères, il est unique et identifie votre compétition par rapport à toutes celles créées dans le monde entier. Il sera utilisé automatiquement à l'occasion d'une Restauration de la compétition sur votre pc par exemple. Bien entendu on ne doit jamais intervenir directement sur un répertoire système, il est même possible, suivant votre paramétrage Windows, que vous n'ayez pas accès à ce répertoire (et ce n'est pas plus mal).

On voit dans l'image ci-dessous le fichier de la compétition qu'on vient de créer avec le nom « bizarre » mais unique créé par le logiciel.



On peut ensuite utiliser à tout moment l'option « **Compétitions/Sauvegarder/archiver la compétition sous** » qui permet de sauver la compétition dans un dossier utilisateur (et non dans un dossier « système ») et de créer un fichier ezf qui porte le nom explicite de la compétition, par exemple **2025-SeniorPlusIndividuel-CD30**.

Si on ferme la compétition, on se retrouve comme dans l'exemple ci-dessous avec la liste de toutes les compétitions Lexer sur lesquelles on a travaillé dernièrement. On peut aussi utiliser les filtres si on veut être plus sélectif, en particulier celui sur le type de formations.



Avant EZLexer, pour installer la compétition sur le Lexer d'un centre, on copiait le fichier lbf sur une clé USB pour le charger ensuite dans un répertoire dédié du PC du Bowling (p.e. **Documents/Competitions**). Depuis qu'on dispose des notifications, il est beaucoup plus simple d'envoyer le fichier au centre par notification (cf. **Fiche pratique des transmissions par notification**).

Après avoir téléchargé depuis la notification le fichier ezf dans ce dossier, il suffit de cliquer sur ce fichier pour ouvrir la compétition sur le Lexer du centre. Il faut noter que cette façon d'ouvrir Lexer en cliquant sur le fichier (analogue au double-clic sur un fichier Excel ou Word) est spécifique à la version « centre » de Lexer, cela ne fonctionne pas avec la version CSNB. Autre spécificité de la version centre, on peut voir le « chemin » du fichier sur lequel on travaille.



A partir de ce moment, chaque fois qu'on fera des modifications au cours du tournoi (changement de joueurs, sauvegarde de scores...), **il est**

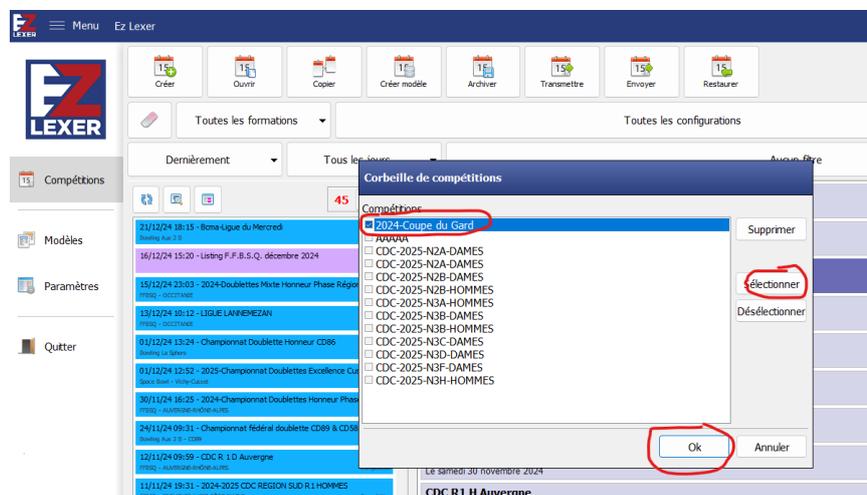
**conseillé de cliquer sur la disquette verte, ce qui sauvera ces modifications dans le fichier ezf qu'on a utilisé pour le chargement.**

**Attention, ne jamais ouvrir la compétition à partir du fichier ezf d'une clé USB**, c'est techniquement possible, mais il suffirait d'enlever la clé USB en cours de compétition pour avoir un souci, car Lexer essaie toujours de travailler avec le chemin du fichier qui a servi au chargement.

En fin de compétition, après avoir sauvé une dernière fois, il suffit de renvoyer le fichier par notification vers le groupe à partir duquel on a créé la compétition (sa ligue par exemple) pour charger la compétition terminée sur son PC et pouvoir créer tous les fichiers à envoyer à la fédération. Si on publie la compétition sur Internet elle sera directement accessible à tous et restera visible plusieurs saisons.

Si un jour on veut faire le ménage, pour ne pas avoir une longue liste de toutes les compétitions passées, on peut « **Déconnecter** » la compétition par clic droit sur la Compétition. Cette déconnection entraîne une suppression de la compétition de la liste et elle passe alors dans la Corbeille.

En utilisant dans le Menu principal « **Corbeille de compétitions** » on retrouve toutes les compétitions déconnectées, exemple ci-dessous sur mon PC



On peut toujours remettre ensuite la compétition dans la liste des compétitions accessibles en cochant une compétition puis en utilisant le bouton Sélectionner, puis OK.

Bien entendu, on peut aussi utiliser le bouton Supprimer pour les compétitions dont on n'a plus besoin. Dans ce cas, on ne pourrait les restaurer qu'à partir d'un fichier ezf archivé.

- Pour toute question : Bernard PUJOL
  - Mail [csnb.ezlexer@ffbsq.org](mailto:csnb.ezlexer@ffbsq.org) Tel 06 30 91 02 58