



Messages

L3T peut afficher pendant son exécution 3 types de messages distingués, dans cette aide détaillée, par leur couleur d'affichage:

- les messages signalant une erreur de fonctionnement (rouge)
- les messages signalant une erreur d'utilisation (magenta)
- les messages d'information (bleu)

Les messages signalant une **erreur de fonctionnement** concernent des erreurs qui peuvent altérer le bon déroulement de l'application si aucune action corrective n'est prise. C'est le cas par exemple:

- lorsque des données sont corrompues à la suite d'un arrêt intempestif du système d'exploitation,
- lorsque des données sont corrompues parce que l'utilisateur a effectué des corrections incohérentes à l'aide de l'outil de correction des joueurs et/ou de l'outil de correction des tableaux
- lorsque la logique de déroulement normal de l'application L3T elle-même est mise en défaut

Les messages signalant une **erreur d'utilisation** indiquent juste à l'utilisateur que le traitement en cours n'a pas abouti. L'utilisateur devra choisir une autre option c'est-à-dire effectuer une autre tentative (cas d'un tirage au sort par exemple) ou tout simplement abandonner le traitement qu'il a demandé. (par exemple, si le fichier des joueurs est vide, il est inutile d'en demander la liste).

Les **messages d'information** comme le nom l'indique sont affichés pour aider l'utilisateur à poursuivre le traitement courant ou pour lui éviter de se poser des questions sur le fonctionnement de L3T quant à la manière dont il exécute le traitement demandé.

Ces messages sont répertoriés ci-dessous dans l'ordre alphabétique. Veuillez cliquer sur la lettre correspondant à la première lettre du message

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z



A

Ajout d'un joueur impossible

Arrêt demandé. Il est possible que la base des joueurs ne soit pas entièrement ...

Assurez-vous que le tableau affiché\nest correct, ...

Assurez-vous que le tableau imprimé est correct, ...

Attention l'épreuve sera supprimée! Corrections ultérieures impossibles

Aucun groupe n'est actuellement validé pour cette épreuve

Aucun tableau n'est actuellement validé pour cette épreuve

Aucune suppression de tableau n'a été effectuée

Aucune victoire n'a été enregistrée dans l'épreuve donnée

Aucune victoire n'a été enregistrée dans le tournoi

Aucune victoire pour ce joueur dans la catégorie donnée

Au moins une poule comporte un nombre insuffisant de joueurs

Au moins une poule comporte trop de joueurs



Ajout d'un joueur impossible

Lors de l'opération d'ajout d'un enregistrement de joueur dans le fichier des joueurs, la lecture d'un enregistrement ou le positionnement en fin de fichier ne s'est pas déroulé correctement.

Le fichier des joueurs est corrompu. L'opération d'ajout du joueur est annulée.

Groupe: **ajout d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [AjouterJoueur](#)



Arrêt demandé. Il est possible que la base des joueurs ne soit pas entièrement mise à jour avec les joueurs du tournoi en cours

L'utilisateur a demandé l'annulation de l'opération d'exportation qui était en cours. A la suite de cette annulation, les données déjà exportées sont sauvées dans le fichier de base des joueurs, par contre l'opération d'exportation est sans doute incomplète.

L'intégrité des données à la fois dans le fichier des joueurs et dans le fichier de base des joueurs, est préservée.

Groupe: **exportation de joueur(s)**

Classe: **L3tFen**

Module: **ExportJou**



Assurez-vous que le tableau affiché est correct, ... puis appuyez sur le bouton Ok pour confirmer sa validation

Lors de la validation d'un tableau en mode sans impression, c'est-à-dire directement après sa création et sans son impression, ce message est destiné à rappeler à l'utilisateur qu'il doit vérifier le tableau (contrôle du nombre de têtes de série, du nombre de qualifiés, du nombre de joueurs entrants pour la première fois dans le tableau, des classements pris en compte, du placement des joueurs, etc ...) avant de le valider.

La création automatique effectuée par L3T est en principe correcte, mais il ne sera jamais possible de contrôler que tous les joueurs devant intégrer ce tableau y sont effectivement, ou de contrôler que deux joueurs ne doivent pas se rencontrer dès leur premier match pour incompatibilité d'humeur ...

Groupe: **validation tableau**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ValiderTab](#)



Assurez-vous que le tableau imprimé est correct, ... puis appuyez sur le bouton Ok pour confirmer sa validation

Lors de la validation d'un tableau en mode normal, c'est-à-dire après sa création et son impression, ce message est destiné à rappeler à l'utilisateur qu'il doit vérifier le tableau (contrôle du nombre de têtes de série, du nombre de qualifiés, du nombre de joueurs entrants pour la première fois dans le tableau, des classements pris en compte, du placement des joueurs, etc ...) avant de le valider.

La création automatique effectuée par L3T est en principe correcte, mais il ne sera jamais possible de contrôler que tous les joueurs devant intégrer ce tableau y sont effectivement, ou de contrôler que deux joueurs ne doivent pas se rencontrer dès leur premier match pour incompatibilité d'humeur ...

Groupe: **validation tableau**

Classe: **L3tFen**

Module: **ValiderTab**



Attention l'épreuve sera supprimée! Corrections ultérieures impossibles

L'utilisateur a modifié le champ "Nombre de tableaux validés" à l'aide de l'outil de correction ds tableaux. Lorsque la valeur fournie est nulle (remise à blanc), ce message est destiné à prévenir l'utilisateur que **l'épreuve n'existera plus** après cette correction, puisque il ne lui sera plus associé de tableau. Par suite, il ne sera plus possible, pour l'application, de créer une liste de sélection de tableaux de l'épreuve et plus aucune correction ne pourra être réalisée par l'utilisateur sur les tableaux de cette épreuve.

Si l'utilisateur passe outre le message d'avertissement, il doit savoir que **le fichier des tableaux ne sera plus cohérent avec le fichier des joueurs**. Tous les joueurs participants aux tableaux ayant maintenant disparus comportent des données incorrectes dans le fichier des joueurs. Le fichier des tableaux est maintenant corrompu.

Pour corriger cette erreur et être sûr de récupérer un fichier des joueurs et un fichier des tableaux cohérents entr'eux, il faudra recréer et revalider un tableau factice (... correspondant à des données erronées à la fois dans le fichier des joueurs pour ce qui concerne les numéros d'ordre, et dans le fichier des tableaux pour ce qui concerne le nombre total de joueurs validés) qui pourra ensuite être détruit (Tableaux | Supprimer ...| tous les tableaux d'une catégorie). Ce n'est qu'alors, que le premier tableau de l'épreuve pourra de nouveau être recréé et revalidé correctement.

Groupe: **correction des tableaux**

Classe: **L3tDlgCorrectT**

Module: **ReponseANbTbValid**



Aucun groupe n'est actuellement validé pour cette épreuve

L'utilisateur a demandé la sortie des états de résultats d'une phase de poules alors qu'aucun groupe de poule n'a été validé.

Groupe: **état des résultats d'une phase de poules**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [InitEtatGroupes](#)



Aucun tableau n'est actuellement validé pour cette épreuve

L'utilisateur a demandé la correction d'un tableau d'une épreuve pour laquelle aucun tableau n'a été validé.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux (remise à blanc du nombre de tableaux valides) en passant outre le message d'avertissement.

Le fichier des tableaux est corrompu. Pour corriger cette erreur et être sûr de récupérer un fichier des joueurs et un fichier des tableaux cohérents entr'eux, il suffit de recréer et revalider un tableau factice (correspondant à des données erronées à la fois dans le fichier des joueurs pour ce qui concerne les numéros d'ordre, et dans le fichier des tableaux pour ce qui concerne le nombre total de joueurs validés) qui pourra ensuite être détruit (Tableaux | Supprimer ... | tous les tableaux d'une catégorie). Ce n'est qu'alors, que le premier tableau de la catégorie pourra de nouveau être recréé et revalidé correctement.

Groupe: **correction d'un tableau**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [CorrigerTableau](#)

L'utilisateur a demandé la sortie des états de résultats d'une épreuve pour laquelle aucun tableau n'a été validé.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux (remise à blanc du nombre de tableaux valides) en passant outre le message d'avertissement.

Le fichier des tableaux est corrompu. Pour corriger cette erreur et être sûr de récupérer un fichier des joueurs et un fichier des tableaux cohérents entr'eux, il suffit de recréer et revalider un tableau factice (correspondant à des données erronées à la fois dans le fichier des joueurs pour ce qui concerne les numéros d'ordre, et dans le fichier des tableaux pour ce qui concerne le nombre total de joueurs validés) qui pourra ensuite être détruit (Tableaux | Supprimer ... | tous les tableaux d'une catégorie). Ce n'est qu'alors, que le premier tableau de la catégorie pourra de nouveau être recréé et revalidé correctement.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [InitEtatResultat\(\)](#)

L'utilisateur a demandé la saisie des résultats des rencontres pour lesquelles aucun tableau n'a été validé.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux (remise à blanc du nombre de tableaux valides) en passant outre le message d'avertissement.

Le fichier des tableaux est corrompu. Pour corriger cette erreur et être sûr de récupérer un fichier des joueurs et un fichier des tableaux cohérents entr'eux, il suffit de recréer et revalider un tableau factice (correspondant à des données erronées à la fois dans le fichier des joueurs pour ce qui concerne les numéros d'ordre, et dans le fichier des tableaux pour ce qui concerne le nombre total de joueurs validés) qui pourra ensuite être détruit (Tableaux | Supprimer ... | tous les tableaux d'une catégorie). Ce n'est qu'alors, que le premier tableau de la catégorie pourra de nouveau être recréé et revalidé correctement.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisieResul](#)

L'utilisateur a demandé la suppression de tous les tableaux d'une catégorie donnée pour laquelle aucun tableau n'a été validé.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux (remise à blanc du nombre de tableaux valides) en passant outre le message d'avertissement.

Le fichier des tableaux est corrompu. Pour corriger cette erreur et être sûr de récupérer un fichier des joueurs et un fichier des tableaux cohérents entr'eux, il suffit de recréer et revalider un tableau factice (correspondant à des données erronées à la fois dans le fichier des joueurs pour ce qui concerne les numéros d'ordre, et dans le fichier des tableaux pour ce qui concerne le nombre total de joueurs validés) qui pourra ensuite être détruit (Tableaux | Supprimer ...| tous les tableaux d'une catégorie). Ce n'est qu'alors, que le premier tableau de la catégorie pourra de nouveau être recréé et revalidé correctement.

Groupe: suppression de tous les tableaux d'une catégorie

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherListeTableaux](#)

L'utilisateur a demandé la suppression de tous les tableaux du tournoi alors qu'aucun tableau n'a encore été validé pour ce tournoi.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux (remise à blanc du nombre de tableaux valides) en passant outre le message d'avertissement.

Le fichier des tableaux est corrompu. Pour corriger cette erreur et être sûr de récupérer un fichier des joueurs et un fichier des tableaux cohérents entr'eux, il suffit de recréer et revalider un tableau factice (correspondant à des données erronées à la fois dans le fichier des joueurs pour ce qui concerne les numéros d'ordre, et dans le fichier des tableaux pour ce qui concerne le nombre total de joueurs validés) qui pourra ensuite être détruit (Tableaux | Supprimer ...| tous les tableaux d'une catégorie). Ce n'est qu'alors, que le premier tableau de la catégorie pourra de nouveau être recréé et revalidé correctement.

Groupe: suppression de tous les tableaux du tournoi

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherListeTableaux](#)

L'utilisateur a demandé la suppression du dernier tableau d'une épreuve pour laquelle aucun tableau n'a été validé.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux (remise à blanc du nombre de tableaux valides) en passant outre le message d'avertissement.

Le fichier des tableaux est corrompu. Pour corriger cette erreur et être sûr de récupérer un fichier des joueurs et un fichier des tableaux cohérents entr'eux, il suffit de recréer et revalider un tableau factice (correspondant à des données erronées à la fois dans le fichier des joueurs pour ce qui concerne les numéros d'ordre, et dans le fichier des tableaux pour ce qui concerne le nombre total de joueurs validés) qui pourra ensuite être détruit (Tableaux | Supprimer ...| tous les tableaux d'une catégorie). Ce n'est qu'alors, que le premier tableau de la catégorie pourra de nouveau être recréé et revalidé correctement.

Groupe: suppression du dernier tableau d'une épreuve

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherListeTableaux](#)



Aucune suppression de tableau n'a été effectuée

L'utilisateur a demandé la suppression de tous les tableaux d'une catégorie donnée. La suppression n'a pas eu lieu car annulée par l'utilisateur.

Ce message peut aussi apparaître si aucun tableau n'a été validé pour l'épreuve choisie ou si une mauvaise correction a été effectuée sur le fichier des tableaux (nombre de tableaux validés nul), ce message est alors précédé du message indiquant qu'aucun tableau n'a été validé pour l'épreuve

Groupe: **suppression de tous les tableaux d'une catégorie**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SupprimerTableau](#)

L'utilisateur a demandé la suppression de tous les tableaux du tournoi. La suppression n'a pas eu lieu car annulée par l'utilisateur.

Ce message peut aussi apparaître si une mauvaise correction a été effectuée sur le fichier des tableaux (nombre de tableaux validés nul), ce message est alors précédé du message indiquant qu'aucun tableau n'a été validé pour le tournoi.

Groupe: **suppression de tous les tableaux du tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SupprimerTableau](#)

L'utilisateur a demandé la suppression du dernier tableau d'une épreuve donnée. La suppression n'a pas eu lieu car annulée par l'utilisateur.

Ce message peut aussi apparaître si aucun tableau n'a été validé pour l'épreuve choisie ou si une mauvaise correction a été effectuée sur le fichier des tableaux (nombre de tableaux validés nul), ce message est alors précédé du message indiquant qu'aucun tableau n'a été validé pour l'épreuve

Groupe: **suppression du dernier tableau d'une épreuve**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SupprimerTableau](#)



Aucune victoire n'a été enregistrée dans l'épreuve donnée

L'utilisateur a demandé la sortie des victoires obtenues par les joueurs ayant participé à une épreuve donnée. La recherche n'a pas abouti car aucune victoire n'a été saisie dans, **ni dans l'épreuve principale, ni dans l'épreuve de repêchage** (s'il y a lieu).

Groupe: **victoires d'une épreuve**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherVictoires](#)



Aucune victoire n'a été enregistrée dans le tournoi

L'utilisateur a demandé la sortie des victoires obtenues par les joueurs ayant participé au tournoi. La recherche n'a pas abouti car aucune victoire n'a été saisie dans, **ni dans les épreuves principales, ni dans les épreuves de repêchage** (s'il y a lieu).

Groupe: **victoires du tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherVictoires](#)



Aucune victoire pour ce joueur dans la catégorie donnée

L'utilisateur a demandé la sortie des victoires obtenues par un joueur dans une catégorie sportive donnée. La recherche n'a pas abouti car le joueur n'a obtenu aucune victoire, **ni dans l'épreuve principale, ni dans l'épreuve de repêchage** (s'il l'a disputée).

Cela peut aussi être le résultat de la non saisie ou d'une mauvaise saisie des résultats des rencontres ...

Groupe: **victoires d'un joueur**

Classe: [L3tFenFillVict](#)

Module: [InitVictoires](#)



Au moins une poule comporte un nombre insuffisant de joueurs

Lors de la création d'un groupe de poules, L3T a constaté que le nombre de joueurs nécessaire pour créer toutes les poules était insuffisant. Le nombre de joueurs par poule doit être au minimum de 3 joueurs et au maximum de 6 joueurs.

Recommencez l'opération de création d'un groupe de poules en diminuant le nombre de poules ou en augmentant la plage des classements de manière à faire prendre en compte plus de joueurs. Vous pouvez aussi préférer augmenter le nombre de qualifiés en entée si cela est possible.

Groupe: **création d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)



Au moins une poule comporte trop de joueurs

Lors de la création d'un groupe de poules, L3T a constaté que le nombre de joueurs nécessaire pour créer toutes les poules était trop élevé. Le nombre de joueurs par poule doit être au minimum de 3 joueurs et au maximum de 6 joueurs.

Recommencez l'opération de création d'un groupe de poules en augmentant le nombre de poules ou en diminuant la plage des classements de manière à faire prendre en compte moins de joueurs. Vous pouvez aussi préférer diminuer le nombre de qualifiés en entrée si cela est possible.

Groupe: **création d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)



C

Classement non autorisé pour ce tournoi

Code écrasé

Code erroné

Code faux

Code incorrect

Création du fichier code de la licence impossible



Classement non autorisé pour ce tournoi

L'utilisateur a saisi ou modifié le classement d'un joueur. Le nouveau classement n'est pas compatible avec les classements minimum et maximum autorisés pour le tournoi.

Donner au joueur un classement appartenant à la fourchette des classements autorisés pour le tournoi ou, modifier la fourchette des classements dans le fichier de configuration du tournoi (Tournois | Modifier ... | Classements | Mini et/ou Maxi).de telle sorte que le classement attribué au joueur puisse être pris en compte.

Groupe: **gestion des joueurs**

Classe: **L3tDlqJou**

Module: **RepSelClassement**



Code écrasé

Lors de la saisie du code de licence, le code fourni par l'utilisateur était à priori correct, mais une erreur interne s'est produite. Des données sont détruites dans l'application L3T elle-même.

L'application L3T doit être réinstallée à partir d'un kit de distribution correct.

Groupe: **saisie du code licence**

Classe: [L3tCdlc](#)

Module: [PlacerCode](#)



Code erroné

Saisie incorrecte du code de la licence.

Le code qui permet de faire évoluer la version *shareware* vers la version professionnelle doit être saisi rigoureusement comme il apparaît dans la facture..

Groupe: **saisie du code licence**

Classe: **L3tDlqEnrLicence**

Module: **CanClose**



Code faux

Saisie incorrecte du code de la licence.

Le code qui permet de faire évoluer la version *shareware* vers la version professionnelle doit être saisi rigoureusement comme il apparaît dans la facture..

Groupe: **saisie du code licence**

Classe: [L3tDlqEnrLicence](#)

Module: [CanClose](#)



Code incorrect

Saisie incorrecte du code de la licence.

Le code qui permet de faire évoluer la version *shareware* vers la version professionnelle doit être saisi rigoureusement comme il apparaît dans la facture..

Groupe: **saisie du code licence**

Classe: [L3tDlqEnrLicence](#)

Module: [CanClose](#)



Création du fichier code de la licence impossible

L'ouverture en écriture du fichier code de la licence n'a pu s'effectuer correctement. Cela est certainement dû à un manque d'espace disque.

L'opération de saisie du code de la licence est annulée. Vous pourrez la relancer après avoir libéré de la place sur le disque où se trouve installé L3T.

Groupe: **saisie du code licence**

Classe: [L3tCdlc](#)

Module: [EcrireCode](#)



D

Dans un tableau final ne comportant que des joueurs qualifiés, le nombre de joueurs...

Démarrage de l'exportation. Pour plus de sécurité, certaines fonctions de L3T ...

Dépassement du nombre de niveaux autorisés

Données incohérentes dans les enregistrements des joueurs



Dans un tableau final ne comportant que des joueurs qualifiés, le nombre de joueurs qualifiés doit être égal au nombre de poules du groupe précédent

Lors de la création d'un tableau final ne comportant que des joueurs qualifiés (venant après une phase de poules) le nombre de joueurs qualifiés doit être égal au nombre de poules du groupe précédent.

Veillez fournir une valeur correcte.

Groupe: **création d'un tableau final de qualifiés**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Démarrage de l'exportation. Pour plus de sécurité, certaines fonctions de L3T seront inhibées pendant ce traitement

Lors d'une opération d'exportation, ce message prévient l'utilisateur que certaines fonctions de L3T (en fait la plupart, comme celles concernant la gestion des tournois, des joueurs, des tableaux) ne seront plus accessibles pendant toute la durée de l'exportation. Cela afin d'éviter des problèmes d'accès au fichier des joueurs, qui pourraient gêner l'opération d'exportation ou provoquer des pertes de données.

Groupe: **exportation de joueur(s)**

Classe: **L3tFen**

Module: **ExportJou**



Dépassement du nombre de niveaux autorisés

Un tableau pour l'application L3T, peut comporter au maximum 10 niveaux numérotés de 0 à 9. Ce message est affiché lorsque l'algorithme de création de tableau a trouvé un nombre de niveaux supérieur au maximum autorisé. La progression des classements dans un tel tableau serait certainement trop lente.

Changez de structure, ou au lieu de créer un seul tableau, créez - en au moins deux en découpant les classements.

Groupe: **création d'un tableau de progression**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [TailleTableauProg](#)



Données incohérentes dans les enregistrements des joueurs

L'utilisateur a demandé la sortie des victoires obtenues par tous les joueurs **d'une épreuve de repêchage** dans une catégorie donnée. La recherche n'a pas abouti car une incohérence dans le fichier des joueurs a été trouvée: le numéro d'ordre dans le tableau principal, d'un joueur vainqueur d'un joueur repêché, n'a pas été retrouvé.

Cela peut aussi être le résultat d'une mauvaise correction du fichier des joueurs.

Un joueur répertorié dans un tournoi et n'ayant pas participé au tournoi peut perturber gravement le fonctionnement de L3T pour ce qui concerne la sortie des victoires. **Il est conseillé de ne garder dans le fichier des joueurs du tournoi que les joueurs devant participer effectivement au tournoi.**

Groupe: **victoires d'une épreuve**

Classe: [L3tFenFillVict](#)

Module: [InitVictoires](#)

L'utilisateur a demandé la sortie des victoires obtenues par tous les **joueurs du tournoi**. La recherche n'a pas abouti car une incohérence dans le fichier des joueurs a été trouvée: le numéro d'ordre dans le tableau principal, d'un joueur vainqueur d'un joueur repêché, n'a pas été retrouvé.

Cela peut aussi être le résultat d'une mauvaise correction du fichier des joueurs.

Un joueur répertorié dans un tournoi et n'ayant pas participé au tournoi peut perturber gravement le fonctionnement de L3T pour ce qui concerne la sortie des victoires. **Il est conseillé de ne garder dans le fichier des joueurs du tournoi que les joueurs devant participer effectivement au tournoi.**

Groupe: **victoires du tournoi**

Classe: [L3tFenFillVict](#)

Module: [InitVictoires](#)



E

[Écriture dans le fichier de base des joueurs impossible](#)

[Écriture du fichier de configuration impossible](#)

[Enregistrement de l'épreuve principale associée inexistant](#)

[Erreur d'écriture. Libérez de la place disque](#)

[Erreur de séquençement du classement bas](#)

[Étalement d'une plage de joueurs sur plus de deux tours](#)

[État WO erroné](#)

[Exportation terminée avec succès](#)



Écriture dans le fichier de base des joueurs impossible

L'ouverture en mode écriture du fichier de base des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

Cela peut être dû par exemple à un périphérique d'écriture saturé (le disque dur ou une disquette ou autre...)

Groupe: **exportation joueurs**

Classe: **L3tJoueurBD**

Module: **AjouterJoueur**



Écriture du fichier de configuration impossible

L'ouverture en mode écriture du fichier de configuration du tournoi n'a pu s'effectuer correctement.

Cela peut être dû par exemple à un périphérique d'écriture saturé (le disque dur ou une disquette ou autre...)

Groupe: **écriture configuration**

Classe: [L3tConfig](#)

Module: [EcrireConfig](#)



Enregistrement de l'épreuve principale associée inexistant

Lors de l'ajout d'une fin de tableau intermédiaire une incohérence dans les enregistrements du fichier des tableaux est apparue. L'enregistrement de la fin de tableau intermédiaire a été trouvé dans le fichier des tableaux alors que l'enregistrement du tableau principal pour lequel a eu lieu cette fin de tableau intermédiaire n'a pas été trouvé.

Le fichier des tableaux est corrompu.

Groupe: **ajout d'un tableau**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [AjouterTableau](#)

Lors de la création d'une fin de tableau intermédiaire une incohérence dans les enregistrements du fichier des tableaux est apparue. L'enregistrement de la fin de tableau intermédiaire a été trouvé dans le fichier des tableaux alors que l'enregistrement du tableau principal pour lequel a eu lieu cette fin de tableau intermédiaire n'a pas été trouvé.

Le fichier des tableaux est corrompu.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)

Lors de la saisie des résultats dans une fin de tableau intermédiaire une incohérence dans les enregistrements du fichier des tableaux est apparue. L'enregistrement de la fin de tableau intermédiaire a été trouvé dans le fichier des tableaux alors que l'enregistrement du tableau principal pour lequel a eu lieu cette fin de tableau intermédiaire n'a pas été trouvé.

Le fichier des tableaux est corrompu.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisiResul](#)



Erreur d'écriture. Libérez de la place disque

Lors de la suppression d'un joueur, un fichier de travail temporaire est créé dans le répertoire courant. Ce fichier est appelé "L3tDITmp.tim". Après l'ouverture de ce fichier L3T constate que l'écriture d'enregistrements de joueurs y est impossible. Cela peut provenir d'un manque d'espace disque.

L'opération de suppression d'un joueur est annulée. Libérez de la place sur le disque et recommencez l'opération de suppression.

Groupe: **suppression d'un joueur**

Classe: **L3tJoueur**

Module: **SupprimerJoueur**



Erreur de séquençement du classement bas

Lors de la création d'un tableau l'utilisateur doit fournir les classements autorisés pour les joueurs entrants dans ce tableau. Ce ou ces classement(s) constituent une plage de classement(s) dont la limite inférieure (ou basse) est le classement le moins bon et la limite supérieure (ou haute) est le classement le meilleur. L3T constate que la plage fournie par l'utilisateur est telle que le classement le moins bon a déjà été pris en compte dans le tableau précédent, ou qu'il ne suit pas en séquence (c'est-à-dire sans saut de classement) le classement le meilleur pris en compte dans le tableau précédent. **Autrement dit, il ne doit y avoir ni recouvrement, ni trou, dans les classements fournis par l'utilisateur dans deux tableaux qui se suivent.** Cette règle doit être respectée, même si les classements effectifs des joueurs comportent des trous.

Remarque: *si un tableau est créé avec **tous** les classements, il n'est plus possible ensuite de créer un tableau dans la même épreuve ...*

L'opération de création d'un tableau est annulée. Corrigez le classement de début à prendre en compte dans le tableau.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: **L3tFenFille**

Module: **ControleTableau**



Etalement d'une plage de joueurs sur plus de deux tours

Le critère utilisé pour la création d'un tableau à entrées échelonnées impose le nombre de joueurs entrants pour la première fois dans chaque tour du tableau. Ce message est affiché lorsque l'application du critère entraîne l'apparition sur 3 tours consécutifs de joueurs d'un même classement.

Choisissez un autre critère.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [EffectifFinal](#)

Le critère utilisé pour la création d'un tableau à entrées échelonnées impose le nombre de joueurs entrants pour la première fois dans chaque tour du tableau. Ce message est affiché lorsque l'application du critère entraîne l'apparition sur 3 tours consécutifs de joueurs d'un même classement.

Choisissez un autre critère.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [EffectifIntermediaire](#)



Etat WO erroné

La valeur trouvée dans le champ "WO" d'un joueur est incorrecte. Ce champ n'est pas initialisé correctement.

Le fichier des joueurs est corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Exportation terminée avec succès

L'exportation de joueur(s) est terminée. Elle s'est déroulée sans problème, tous les joueurs du fichier des joueurs du tournoi en cours non présents dans la base de donnée des joueurs sont maintenant ajoutés dans la base et tous les joueurs déjà présents dans la base sont mis à jour avec les champs non vides des joueurs du fichier des joueurs du tournoi en cours.

Groupe: **exportation de joueur(s)**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ExportJou](#)



F

[Fichier des joueurs déjà existant dans le répertoire cible. Le contenu du fichier cible ...](#)
[Fichier des tableaux déjà existant dans le répertoire cible. Le contenu du fichier cible ...](#)
[Fractionnement incorrect des joueurs qualifiés entrants. Changez de critère](#)



Fichier des joueurs déjà existant dans le répertoire cible. Le contenu du fichier cible des joueurs ne sera pas modifié

Lors de la modification d'un tournoi existant, l'utilisateur a modifié la spécification du fichier des joueurs (trajet plus nom). La spécification du nouveau fichier correspond à un fichier déjà existant. C'est ce fichier déjà existant qui sera désormais pris en compte comme nouveau fichier des joueurs en particulier, le contenu de ce fichier ne sera pas modifié.

Groupe: **Modification configuration du tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ModifTour](#)



Fichier des tableaux déjà existant dans le répertoire cible. Le contenu du fichier cible des tableaux ne sera pas modifié

Lors de la modification d'un tournoi existant, l'utilisateur a modifié la spécification du fichier des tableaux (trajet plus nom). La spécification du nouveau fichier correspond à un fichier déjà existant. C'est ce fichier déjà existant qui sera désormais pris en compte comme nouveau fichier des tableaux en particulier, le contenu de ce fichier ne sera pas modifié.

Groupe: **Modification configuration du tournoi**

Classe: **L3tFen**

Module: **ModifTour**



Fractionnement incorrect des joueurs qualifiés entrants. Changez de critère

L3T effectue un contrôle de la répartition des joueurs qualifiés. Les joueurs qualifiés entrants doivent être uniformément répartis dans chaque fraction du tableau. Ce message est affiché lorsque ce n'est pas le cas.

Changez de critère

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RepartitionQualifie](#)



Il manque des numéros d'ordre de joueurs vainqueurs
Il manque un numéro d'ordre de joueur vainqueur dans un tableau intermédiaire
Il manque un ou plusieurs joueurs
Il manque un résultat de rencontre dans un tableau intermédiaire
Il reste des joueurs à placer, changez de méthode
Il reste un joueur dans ce tableau. La saisie des résultats est impossible
Il n'y a pas de joueur dans ce tableau. La saisie des résultats est déjà effectuée
Il n'y a pas de joueur dans cette catégorie de double
Il n'y a qu'un joueur de cette catégorie. La création d'une équipe est impossible
Il y a des groupes valides et pas de joueur
Il y a des groupes valides et pas de tableau
Il y a des tableaux valides et pas de joueur
Il y a trop de numéros d'ordre de joueurs vainqueurs
Il y a trop de numéros d'ordre de joueurs vainqueurs dans un tableau principal
Incohérence d'enregistrement entre: <nom1> et <nom2> partenaires d'une même équipe
Incohérence entre le nombre de joueurs qualifiés du groupe courant et le nombre de....



Il manque des numéros d'ordre de joueurs vainqueurs

Le nombre de défaites subies par un joueurs ne correspond pas au nombre de numéros d'ordre de joueurs qui l'ont battu, autrement dit un ou des joueurs vainqueurs n'ont pas été trouvé.

Le fichier des joueurs est corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Il manque un numéro d'ordre de joueur vainqueur dans un tableau intermédiaire

Il y a un problème de cohérence entre les indicateurs de position des rencontres d'un joueur (position dans un tableau intermédiaire) et le nombre de joueurs qui l'ont battu.

Le fichier des joueurs est corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Il manque un ou plusieurs joueurs

L'écart des numéros d'ordre de deux joueurs apparaissant à la suite l'un de l'autre dans l'état des résultats, est supérieur à un 1. Au moins un joueur n'a pas été trouvé.

Le fichier des joueurs est corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Il manque un résultat de rencontre dans un tableau intermédiaire

Il y a un problème de cohérence entre les indicateurs de position des rencontres d'un joueur dans une ou plusieurs fins de tableaux intermédiaires et le nombre de joueurs qui l'ont battu.

Le fichier des joueurs est corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Il reste des joueurs à placer, changez de méthode

Le critère utilisé pour la création d'un tableau à entrées échelonnées impose le nombre de joueurs entrants pour la première fois dans chaque tour du tableau. Les joueurs entrants sont puisés dans les plages calculées. Ce message est affiché lorsque l'application du critère décèle une incohérence entre le nombre de joueurs placés et le nombre de joueurs restants.

Ce message ne devrait pas apparaître, il correspond à un échec non prévu de l'algorithme de calcul. Choisissez un autre critère et/ou modifiez les données initiales de création du tableau et/ou choisissez une autre structure.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [EffectifFinal](#)



Il reste un joueur dans ce tableau. La saisie des résultats est impossible

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre dans une fin de tableau (c'est-à-dire le dernier tableau de l'épreuve), le joueur gagnant reste dans la liste des joueurs à saisir et le joueur perdant disparaît de la liste. Lorsque tous les résultats des rencontres sont saisis, il ne reste donc plus dans le tableau qu'un joueur: le joueur vainqueur de l'épreuve. Dans ce cas il n'est plus possible de saisir un résultat

La saisie des résultats pour le tableau en cours est déjà effectuée et le joueur restant est le vainqueur de l'épreuve.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisiResul](#)



Il n'y a pas de joueur dans ce tableau. La saisie des résultats est déjà effectuée

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre dans un tableau intermédiaire (attention, il ne s'agit pas ici d'une fin de tableau intermédiaire mais d'un tableau qui n'est pas le dernier de l'épreuve) pour lequel il n'y a aucune fin de tableau intermédiaire prévue, le joueur gagnant reste dans la liste des joueurs à saisir et le joueur perdant disparaît de la liste. Lorsque tous les résultats des rencontres sont saisis, il ne reste donc plus dans le tableau que les joueurs qualifiés pour le tableau suivant. Les joueurs qualifiés passent effectivement dans le tableau suivant et ne sont plus pris en compte dans le tableau courant pour ce qui concerne la saisie des résultats. Dans ce cas il n'est plus possible de saisir un résultat pour la bonne raison qu'il n'y a plus de joueur à saisir.

La saisie des résultats pour le tableau en cours est déjà effectuée.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisiResul](#)



Il n'y a pas de joueur dans cette catégorie de double

Pour constituer une équipe de double, le fichier des joueurs doit comporter au moins deux joueurs de la catégorie concernée, or il n'y en a qu'un.

Terminez la saisie des joueurs de double

Groupe: **création équipes de double**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [CreerEquipes](#)



Il n'y a qu'un joueur de cette catégorie. La création d'une équipe est impossible

Pour constituer une équipe de double, le fichier des joueurs doit comporter au moins deux joueurs de la catégorie concernée, or il n'y en a qu'un.

Terminez la saisie des joueurs de double

Groupe: **création équipes de double**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [CreerEquipes](#)



Il y a des groupes valides et pas de joueur

La sortie des états des résultats pour une phase de poules ne peut être effectuée car il y a un ou des groupes valides mais ils ne contiennent pas de joueurs.

Le fichier des joueurs est corrompu. Cela peut être dû à un arrêt intempestif de l'ordinateur pendant la mise à jour du fichier ou à une correction erronée d'un enregistrement du fichier avec l'outil de correction des joueurs (les joueurs de l'épreuve concernée n'ont pas de numéro d'ordre!).

Groupe: **état des résultats d'une phase de poules**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [InitEtatGroupes](#)



Il y a des groupes valides et pas de tableau

La sortie des états des résultats pour une phase à élimination directe ne peut être effectuée car il y a bien un ou des groupes valides mais pas de tableau valide.

Groupe: **état des résultats d'un tableau**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [InitEtatTableaux](#)



Il y a des tableaux valides et pas de joueur

La sortie des états des résultats pour une épreuve principale ou de repêchage ne peut être effectuée car il y a un ou des tableaux valides mais ils ne contiennent pas de joueurs.

Le fichier des joueurs est corrompu. Cela peut être dû à un arrêt intempestif de l'ordinateur pendant la mise à jour du fichier ou à une correction erronée d'un enregistrement du fichier avec l'outil de correction des joueurs (les joueurs de l'épreuve concernée n'ont pas de numéro d'ordre!).

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [InitEtatResultat\(\)](#)



Il y a trop de numéros d'ordre de joueurs vainqueurs

Il y a un problème de cohérence entre le nombre de joueurs vainqueurs d'un autre et le nombre des numéros d'ordre de ces vainqueurs.

Le fichier des joueurs est corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Il y a trop de numéros d'ordre de joueurs vainqueurs dans un tableau principal

Il y a un problème de cohérence entre les indicateurs de position des rencontres d'un joueur (position soit dans un tableau principal, soit dans un tableau intermédiaire) et le nombre de joueurs qui l'ont battu.

Le fichier des joueurs est corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Incohérence d'enregistrement entre: <nom1> et <nom2> partenaires d'une même équipe

Lors de la création d'un tableau dans une catégorie de double, L3T vérifie la cohérence des équipes de double. Ce message est affiché lorsque L3T constate que dans une équipe, le joueur de nom <nom1> n'a pas pour partenaire le joueur d nom <nom2> et/ou inversement.

Le fichier des joueurs est corrompu. Vous pouvez corriger cette incohérence de la manière suivante:

avec l'outil de correction des joueurs, vous obtenez la liste des joueurs du tournoi qui comporte en particulier le numéro d'enregistrement effectif de chaque joueur dans le fichier (ne pas confondre ce numéro avec le numéro d'ordre d'un joueur dans un tableau), il vous suffit alors de remplacer pour chacun des joueurs <nom1> et <nom2> dans le champ **N° d'enregistrement partenaire de double** du pavé "Paramètres GENERAUX" , le numéro d'enregistrement indiqué par le numéro d'enregistrement effectif (numéro d'enregistrement du joueur <nom2> dans le champ du joueur <nom1> et numéro d'enregistrement du joueur <nom1> dans le champ du joueur <nom2>).

Groupe: création d'un tableau

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)



Incohérence entre le nombre de joueurs qualifiés du groupe courant et le nombre de poules du groupe précédent

Lors de la saisie des résultats d'un groupe de poule, tous les joueurs qualifiés d'un groupe précédent n'ont pu être récupérés. Ceci est certainement dû à une corruption du fichier des joueurs ou du fichier des tableaux.

Vous pouvez essayer de corriger le nombre de qualifiés du groupe de poules précédent à l'aide de l'outil de correction des tableaux.

Groupe: **saisie des résultats d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisiResultGroupe](#)



Incohérence entre le nombre de joueurs qualifiés du tableau courant et le nombre de poules du groupe précédent

Lors de la saisie des résultats d'un tableau venant à la suite d'une phase de poules, tous les joueurs qualifiés d'un groupe précédent n'ont pu être récupérés. Ceci est certainement dû à une corruption du fichier des joueurs ou du fichier des tableaux.

Vous pouvez essayer de corriger le nombre de qualifiés du groupe de poules précédent à l'aide de l'outil de correction des tableaux.

Groupe: **saisie des résultats d'un tableau**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisiResultTableau](#)



J

[Joueur déjà enregistré dans cette catégorie](#)

[Joueur engagé dans plus de deux tableaux intermédiaires](#)

[Joueur finalisé dans plus de deux tableaux intermédiaires](#)

[Joueur n'appartenant à aucun tableau](#)

[Joueur qualifié non trouvé](#)

[Joueur vainqueur dans plus de deux tableaux intermédiaires](#)



Joueur déjà enregistré dans cette catégorie

Lors de l'ajout d'un enregistrement de joueur dans le fichier des joueurs, L3T constate que le joueur à ajouter se trouve déjà enregistré (même nom et même prénom) dans la même catégorie.

L'opération d'ajout du joueur est annulée.

Groupe: **ajout d'un joueur**

Classe: **L3tJoueur**

Module: **AjouterJoueur**



Joueur engagé dans plus de deux tableaux intermédiaires

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre dans un tableau intermédiaire d'une épreuve principale, un joueur gagnant se qualifie pour jouer la fin de ce tableau intermédiaire. La saisie de ce résultat ne peut être effectuée car ce joueur a déjà participé à deux fins de tableau intermédiaire.

L'application L3T ne permet pas de prendre en compte la participation d'un joueur à plus de deux fins de tableaux intermédiaires. Cela correspond à un joueur "trop sous-classé" .. ou dopé ...

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisirRencontre](#), [majQualification](#)



Joueur finaliste dans plus de deux tableaux intermédiaires

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre dans un tableau intermédiaire d'une épreuve principale, un joueur perdant est le finaliste de la fin de ce tableau intermédiaire. La saisie de ce résultat ne peut être effectuée car ce joueur a déjà été vainqueur ou finaliste dans deux autres fins de tableau intermédiaire.

L'application L3T ne permet pas de prendre en compte les victoires d'épreuve d'un joueur dans plus de deux fins de tableaux intermédiaires. Cela correspond à un joueur "trop sous-classé" .. ou dopé ... De plus ce message ne devrait pas apparaître car il implique que le joueur était engagé dans plus de deux fins de tableaux intermédiaires.

L'enregistrement de ce joueur dans le fichier des joueurs est corrompu. Cela peut provenir d'une mauvaise correction dans le fichier des joueurs.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisirRencontre](#), [majFinaliste](#)



Joueur n'appartenant à aucun tableau

L'utilisateur a demandé la sortie des victoires obtenues par un joueur dans une catégorie sportive donnée. La recherche n'a pas abouti car le joueur n'a pas participé au tournoi ou, le tournoi n'étant pas terminé, le tableau dans lequel doit entrer le joueur n'a pas encore été créé.

Cela peut aussi être le résultat d'une mauvaise correction du fichier des joueurs, le joueur pour lequel le nombre de victoires obtenues est demandé doit posséder un **numéro d'ordre** dans l'épreuve principale et éventuellement dans l'épreuve de repêchage (s'il l'a disputée l).

Un joueur répertorié dans un tournoi et n'y participant pas peut perturber le fonctionnement de L3T pour ce qui concerne la sortie des victoires. **Il est conseillé de ne garder dans le fichier des joueurs du tournoi que ceux devant participer effectivement au tournoi.** Si vous voulez conserver les coordonnées d'un joueur présent dans le fichier des joueurs mais ne devant pas participer au tournoi, exportez ce joueur dans la base de données des joueurs puis détruisez le.

Groupe: **victoires d'un joueur**

Classe: [L3tFenFillVict](#)

Module: [InitVictoires](#)



Joueur qualifié non trouvé

Lors de la saisie des résultats de joueurs d'une poule, un joueur qualifié d'un groupe de poules précédent n'a pu être trouvé. Ceci ne peut être dû qu'à une corruption du fichier des tableaux ou du fichier des joueurs.

Il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est de repartir d'une sauvegarde ou de recréer le groupe de poules concerné après l'avoir détruit.

Groupe: **saisie des résultats d'un groupe de poule**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [InitQualifPoule](#)



Joueur vainqueur dans plus de deux tableaux intermédiaires

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre dans un tableau intermédiaire d'une épreuve principale, un joueur gagnant est le vainqueur de la fin de ce tableau intermédiaire. La saisie de ce résultat ne peut être effectuée car ce joueur a déjà été vainqueur ou finaliste dans deux autres fins de tableau intermédiaire.

L'application L3T ne permet pas de prendre en compte les victoires d'épreuve d'un joueur dans plus de deux fins de tableaux intermédiaires. Cela correspond à un joueur "trop sous-classé" .. ou dopé ... De plus ce message ne devrait pas apparaître car il implique que le joueur était engagé dans plus de deux fins de tableaux intermédiaires.

L'enregistrement de ce joueur dans le fichier des joueurs est corrompu. Cela peut provenir d'une mauvaise correction dans le fichier des joueurs.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisirRencontre](#), [majVainqueur](#)



L

[La version courante d L3T ne traite pas le cas d'un tableau à élimination directe suivant...](#)

[L'état actuel du fichier des tableaux ne permet pas de le modifier. ...](#)

[L'état des résultats d'une épreuve intermédiaire est inclus dans l'état des résultats d'une épreuve principale](#)

[L'état des résultats doit débiter avec le joueur numéro 1](#)

[La base de données des joueurs est vide](#)

[Le fichier de configuration <nom du fichier> est invalide](#)

[Le fichier des joueurs est vide](#)

[Le fichier des joueurs existe déjà](#)

[Le fichier des tableaux a été détruit et il n'est pas possible de le recréer....](#)

[Le fichier des tableaux existe déjà](#)

[Le joueur <nom1> n'a pas de partenaire](#)

[Le nombre d'équipes est insuffisant](#)

[Le nombre d'équipes est trop élevé](#)

[Le nombre de joueurs dans la base est trop élevé](#)

[Le nombre de joueurs est insuffisant](#)

[Le nombre de joueurs est trop élevé](#)

[Le nombre de joueurs est volontairement limité](#)

[Le nombre de joueurs qualifiés doit être égal à une ou deux fois le nombre de poules...](#)

[Le nombre de joueurs qualifiés doit être égal au nombre de poules du groupe précédent](#)

[Le nombre de joueurs qualifiés doit être inférieur ou égal à 2 fois le nombre de poules...](#)

[Le nombre de joueurs vainqueurs est erroné](#)

[Le nombre de qualifiés en entrée est trop élevé](#)

[Le nombre de qualifiés en entrée ne doit pas dépasser 2 fois le nombre de qualifiés...](#)

[Le nombre de qualifiés en sortie doit être au moins égal à 2](#)

[Le nombre de tableaux déjà validés est trop élevé](#)

[Le nombre maximum de joueurs est atteint](#)

[Le premier tableau ou groupe de poules d'une épreuve ne doit pas comporter de...](#)

[Le tableau affiché est imprimé mais n'est pas validé](#)

[Le tableau comporte trop de niveaux. Changez de critère](#)

[Le tableau précédent prend en compte tous les classements](#)

[Le tirage au sort dirigé n'a pas abouti](#)

[Lecture du fichier de configuration impossible](#)

[Lecture du fichier des joueurs impossible](#)

[Lecture du fichier des tableaux impossible](#)

[Lecture du fichier de base des joueurs impossible](#)

[Les deux joueurs ne se trouvent pas dans la même poule](#)

[Les groupes de poules ne concernent ni les fins de tableau intermédiaire ni les...](#)

[Les numéros d'ordre des deux joueurs sont identiques](#)

[Les victoires dans les fins de tableaux intermédiaires sont comptabilisées avec celles ...](#)



La version courante d L3T ne traite pas le cas d'un tableau à élimination directe suivant un groupe de poules et constitué uniquement de joueurs qualifiés

Lors de la création d'un tableau, L3T a constaté qu'un groupe de poules avait été précédemment créé. Le tableau en cours de création ne comporte que des joueurs qualifiés. L3T ne traite pas ce cas de manière automatique.

Vous pouvez toujours créer un tournoi distinct ne comportant que les joueurs qualifiés dans les groupes de poules du tournoi précédent.

Rappel: lors du passage d'un groupe de poules à un tableau à élimination directe ne regroupant que des qualifiés, le tableau final doit suivre les règles d'établissement d'un tableau final à départ en ligne, tenant compte du classement officiel des joueurs. L3T sait très bien faire ceci ...

Groupe: **création d'un tableau final de qualifiés**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)



L'état actuel du fichier des tableaux ne permet pas de le modifier. Vérifiez que le fichier n'est pas déjà ouvert dans une autre application

Lors de la suppression de tous les tableaux (c'est-à-dire de tous les tableaux de l'épreuve principale plus éventuellement des fins de tableaux intermédiaires et des épreuves de repêchage) d'une catégorie donnée, il n'est pas possible d'accéder le fichier des tableaux.

Le fichier des tableaux est protégé en lecture ou ouvert dans une autre application. Déprotégez le fichier ou fermez l'application qui l'utilise.

Groupe: **suppression de tous les tableaux d'une catégorie**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ReInitCatTableau](#)



L'état des résultats d'une épreuve intermédiaire est inclus dans l'état des résultats d'une épreuve principale

Ce message est affiché uniquement à titre de rappel

Les résultats de rencontres disputées dans des fins de tableaux intermédiaires d'une épreuve principale sont répertoriés dans les états de résultats de l'épreuve principale. Cette demande est sans objet.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [InitEtatResultat\(\)](#)



L'état des résultats doit débiter avec le joueur numéro 1

Le premier joueur apparaissant dans l'état des résultats ne porte pas le numéro d'ordre 1.

Le joueur portant le numéro d'ordre 1 n'a pas été trouvé. Le fichier des joueurs est corrompu. Cela peut être dû à un arrêt intempestif de l'ordinateur pendant la mise à jour du fichier ou à une correction erronée d'un enregistrement du fichier avec l'outil de correction des joueurs.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



La base de données des joueurs est vide

Il n'est pas possible d'importer des joueurs car le fichier de base des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

Le fichier de base des joueurs n'existe pas dans le répertoire courant de travail. Aucune exportation de joueur n'a encore été effectuée ou bien le fichier de base des joueurs (L3TBDL3T.TIM) se trouve dans un autre répertoire.

Une importation de joueurs n'est possible qu'après une exportation. Déplacez le fichier de base des joueurs dans le répertoire de travail si une exportation a déjà été effectuée..

Groupe: **importation de joueur(s)**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ImportJou](#)



Le fichier de configuration <nom du fichier> est invalide

Après l'ouverture du fichier de configuration en lecture, un contrôle est effectué pour vérifier qu'il s'agit bien d'un fichier propre à l'application L3T. Ce message est affiché car le contrôle s'est avéré être négatif

Le nom du fichier en cause est affiché dans le message. Ce fichier ne peut pas avoir été créé par L3T, si c'était cependant le cas, cela voudrait dire qu'il est corrompu.

Groupe: **lecture configuration**

Classe: [L3tConfig](#)

Module: [LireConfig](#)



Le fichier des joueurs est vide

Il n'est pas possible de copier un joueur car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **copie d'un joueur**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [CopieJou](#)

Il n'est pas possible de corriger un joueur car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **correction d'un joueur**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [CorrigerJoueur](#)

Il n'est pas possible de créer un tableau car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [InitClasseTableau](#)

Il n'est pas possible d'exporter des joueurs car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **exportation de joueur(s)**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ExportJou](#)

Il n'est pas possible de dresser la liste des joueurs car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **liste des joueurs**

Classe: [L3tFenFillJoueur](#)

Module: [InitListeJoueurs](#)

Il n'est pas possible de modifier un joueur car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **modification d'un joueur**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ModifJou](#)

Il n'est pas possible de saisir un résultat de rencontre car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisieResul](#)

Il n'est pas possible de supprimer un joueur car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **suppression d'un joueur**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SupprJou](#)

Il n'est pas possible d'afficher les victoires d'un quelconque joueur car le fichier des joueurs ne contient aucun enregistrement de joueur.

La saisie des joueurs n'a pas encore été effectuée.

L'apparition de ce message correspond à un dysfonctionnement de l'application L3T car lorsque le fichier des joueurs est vide, le menu correspondant est normalement désactivé.

Groupe: **victoires d'un joueur**

Classe: [L3tFenFillVict](#)

Module: [InitVictoires](#)



Le fichier des joueurs existe déjà

Lors de la création d'un nouveau tournoi, l'utilisateur doit fournir une spécification complète (trajet plus nom) du fichier des joueurs. Ce message est affiché parce que l'utilisateur a fourni une spécification déjà existante.

La création du nouveau tournoi est annulée.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: **L3tFen**

Module: **SauverFicCfg**



Le fichier des tableaux a été détruit et il n'est pas possible de le recréer. Il va être récupéré avec ses anciennes valeurs

Lors de la suppression de tous les tableaux du tournoi, il n'a pas été possible de recréer un fichier des tableaux vierge. L'ancien tableau sera restauré et aucune suppression de tableaux ne sera effectuée.

Le formatage du fichier des tableaux n'a pu être effectué (opération analogue à celle qui se produit lors de la création d'un nouveau tournoi). Cela peut être dû à un manque de place sur disque ou à un problème du périphérique support du fichier.

Groupe: **suppression de tous les tableaux du tournoi**

Classe: **L3tFen**

Module: **ReInitFicTableau**



Le fichier des tableaux existe déjà

Lors de la création d'un nouveau tournoi, l'utilisateur doit fournir une spécification complète (trajet plus nom) du fichier des tableaux. Ce message est affiché parce que l'utilisateur a fourni une spécification déjà existante.

La création du nouveau tournoi est annulée.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: **L3tFen**

Module: **SauverFicCfg**



Le joueur <nom1> n'a pas de partenaire

Lors de la création d'un tableau dans une catégorie de double, L3T vérifie la cohérence des équipes de double. Ce message est affiché lorsque L3T constate que le joueur <nom1> de la catégorie de double choisie pour créer le tableau n'a pas de partenaire.

La constitution des équipes de double n'est pas terminée, ou le joueur partenaire de <nom1> n'a pas été saisi, ou le numéro d'enregistrement du joueur partenaire de <nom1> dans l'enregistrement de <nom1> n'est pas correct. Dans ce dernier cas, le fichier des joueurs est corrompu.

Constituez l'équipe de double, ou saisissez le joueur partenaire de <nom1> et constituez l'équipe de double, ou corrigez le fichier des joueurs et pour cela:

avec l'outil de correction des joueurs, vous obtenez la liste des joueurs du tournoi qui comporte en particulier le numéro d'enregistrement effectif de chaque joueur dans le fichier (ne pas confondre ce numéro avec le numéro d'ordre d'un joueur dans un tableau), il vous suffit alors de remplacer pour le joueur <nom1> dans le champ **N° d'enregistrement partenaire de double** du pavé "Paramètres GENERAUX" , le numéro d'enregistrement indiqué par le numéro d'enregistrement effectif (numéro d'enregistrement du joueur <nom2> dans le champ du joueur <nom1>).

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)



Le nombre d'équipes est insuffisant

Lors de la création d'un tableau de joueurs en double, le nombre d'équipes (y compris les équipes qualifiées) est inférieur à 2.

Vous devez saisir au moins 4 joueurs pour constituer au minimum deux équipes ou bien, les joueurs étant saisis, vous avez oublié de constituer les équipes correspondantes (pour constituer les équipes de double, cliquez sur Joueurs | Equipes de double ...).

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleJoueur](#)



Le nombre d'équipes est trop élevé

Lors de la création d'un tableau de joueurs en double, le nombre d'équipes (y compris les équipes qualifiées) dépasse la limite autorisée par l'application L3T. Cette limite est de 512 équipes pour un seul tableau d'une épreuve.

Vous devez diminuer le nombre de participants au tableau soit en réduisant le nombre d'équipes qualifiées, soit en diminuant le nombre d'équipes directement admises, soit les deux.

Pour diminuer le nombre d'équipes directement admises, il suffit de créer deux tableaux (ou plus) au lieu d'un. Par exemple, si le tableau est un tableau comportant toutes les équipes de force équivalente à des 4^{ème} séries, vous pouvez créer un premier tableau avec les équipes dont les forces sont équivalentes à des classement de 30/5 à 30/3 et un deuxième tableau avec les équipes dont les forces sont équivalentes à des classements de 30/2 à 30/1.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleJoueur](#)



Le nombre de joueurs dans la base est trop élevé

Il n'est plus possible d'ajouter des joueurs dans la base de donnée des joueurs (fichier l3tbd13t.tim). Le nombre maximal d'enregistrements de joueurs (10000) qu'il est possible d'écrire dans la base est atteint

Si vous voulez exporter quand même des joueurs dans la base, vous pouvez supprimer le nombre nécessaire de joueurs inutiles de la base à l'aide d'un éditeur de texte pur (comme Notepad) ou bien sauver la base actuelle sur un autre support ou dans un autre répertoire et constituer une autre base.

Groupe: **exportation joueurs**

Classe: [L3tJoueurBD](#)

Module: [AjouterJoueur](#)



Le nombre de joueurs est insuffisant

Lors de la création d'un tableau de joueurs en simple, le nombre de joueurs (y compris les joueurs qualifiés) est inférieur à 2.

Vous devez saisir au moins 2 joueurs pour pouvoir créer un tableau (vous pourriez éventuellement créer un tableau final en départ en ligne ne comportant que des joueurs qualifiés mais cela n'a pas un gros intérêt ...)

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: **L3tFenFille**

Module: **ControleJoueur**



Le nombre de joueurs est trop élevé

Lors de la création d'un tableau de joueurs en simple, le nombre de joueurs (y compris les joueurs qualifiés) dépasse la limite autorisée par l'application L3T. Cette limite est de 512 joueurs pour un seul tableau d'une épreuve.

Vous devez diminuer le nombre de participants au tableau soit en réduisant le nombre de joueurs qualifiés, soit en diminuant le nombre de joueurs directement admis, soit les deux.

Pour diminuer le nombre de joueurs directement admis, il suffit de créer deux tableaux (ou plus) au lieu d'un. Par exemple, si le tableau est un tableau comportant tous les joueurs de 4^{ième} série, vous pouvez créer un premier tableau avec les joueurs classés de 30/5 à 30/3 et un deuxième tableau avec les joueurs classés de 30/2 à 30/1.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleJoueur](#)



Le nombre de joueurs est volontairement limité

Il n'est plus possible d'ajouter des joueurs dans le fichier des joueurs. Le nombre maximal d'enregistrements de joueurs (20) qu'il est possible d'écrire dans le fichier lors de l'utilisation de la version "**shareware**" est atteint

Si vous voulez ajouter quand même des joueurs dans le fichier, vous pouvez supprimer le nombre nécessaire de joueurs inutiles du fichier (Joueurs | Supprimer ...) ou ... acheter la licence de la version complète (? | Acquisition de L3T) . Si vous possédez la licence il suffit d'enregistrer la clé fournie avec (Outils | Code Licence)

Groupe: **ajout d'un joueur**

Classe: **L3tJoueur**

Module: **AjouterJoueur**



Le nombre de joueurs qualifiés doit être égal à une ou deux fois le nombre de poules du groupe précédent

Lors de la création d'un tableau, L3T a constaté qu'un groupe de poules avait été précédemment créé. Lors du passage d'un groupe de poules à un tableau à élimination directe, toutes les poules doivent qualifier le même nombre de joueurs: 1 ou 2. Ce nombre doit être égal à 1 dans le cas d'un tableau final ne regroupant que des qualifiés de ce groupe de poules.

Donnez un nombre de qualifiés en entrée multiple de une ou deux fois le nombre de poules du groupe précédent en fonction du contexte dans lequel vous vous trouvez.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Le nombre de joueurs qualifiés doit être égal au nombre de poules du groupe précédent

Lors de la création d'un groupe de poules, L3T a constaté qu'un groupe de poules avait été précédemment créé. Lors du passage d'un groupe de poules au suivant, seul le vainqueur de chaque poule est qualifié pour le groupe suivant et le nombre de joueurs qualifiés fourni par l'utilisateur ne respecte pas cette règle.

Donnez un nombre de qualifiés en entrée égal au nombre de poules du groupe précédent.

Groupe: **création d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Le nombre de joueurs qualifiés doit être inférieur ou égal à 2 fois le nombre de poules du groupe précédent

Lors de la création d'un groupe de poules, L3T a constaté qu'un groupe de poules avait été précédemment créé. Lors du passage d'un groupe de poules au suivant, toutes les poules du groupe suivant doivent recevoir le même nombre de qualifiés du groupe précédent, à une unité près, ce nombre ne pouvant et le nombre de joueurs qualifiés fourni par l'utilisateur ne respecte pas cette règle.

Donnez un nombre de qualifiés en entrée plus petit ou augmentez le nombre de poules du groupe en cours de création.

Groupe: **création d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Le nombre de joueurs vainqueurs est erroné

La valeur du nombre de joueurs ayant battu un autre joueur n'est pas comprise dans les limites autorisées.

Cette valeur doit être positive ou nulle et supérieure au nombre maximum de défaites qu'un joueur peut subir dans sa participation à une épreuve. Dans un tableau à élimination directe d'une épreuve principale un joueur peut être battu deux fois s'il a été requalifié et il peut être battu une fois de plus s'il a participé à une fin de tableau intermédiaire de cette épreuve. Le fichier des joueurs est certainement corrompu.

Groupe: **état des résultats**

Classe: [L3tFenFillEtat](#)

Module: [PageCouranteEtat](#)



Le nombre de qualifiés en entrée est trop élevé

Lors de la création d'un tableau non final, ou final mais non à départ en ligne, L3T constate que le nombre de joueurs qualifiés pour entrer dans le tableau est supérieur au nombre de joueurs directement admis dans ce tableau.

Le traitement ne peut se poursuivre. Réduisez le nombre de qualifiés entrants ou augmentez le nombre de joueurs directement admis dans le tableau en agissant sur le choix de la plage des classements à prendre en compte.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)

Le choix du critère impose la fixation du nombre de joueurs entrants dans chaque tour du tableau.. Lorsque les effectifs de chaque tour sont déterminés, un contrôle est effectué sur la compatibilité du nombre de qualifiés entrants avec le nombre de joueurs directement admis dans le premier tour et éventuellement le pré-tour du tableau.

Le traitement ne peut se poursuivre car le nombre de qualifiés entrants est supérieur au nombre de joueurs directement admis en début de tableau. Réduisez le nombre de qualifiés entrants ou changez de critère ou augmentez le nombre de joueurs directement admis dans le tableau en agissant sur le choix de la plage des classements à prendre en compte.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleQualif](#)



Le nombre de qualifiés en entrée ne doit pas dépasser 2 fois le nombre de qualifiés en sortie

La fixation du nombre de joueurs qualifiés sortants impose des contraintes sur le nombre de joueurs nécessaires à la construction globale du tableau. A chaque tour, en commençant par la fin, plus le nombre de joueurs directement admis est petit plus le tableau s'ouvre à de grands effectifs aux tours précédents. Pour éviter une trop grande divergence du tableau lors de sa création, L3T applique (entre autres) cette règle.

Le traitement ne peut se poursuivre car le nombre de qualifiés entrants est trop élevé pour le nombre d qualifiés sortants. réduisez le nombre de qualifiés entrants

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [CreerTabEchel](#)



Le nombre de qualifiés en sortie doit être au moins égal à 2

Lors de la création d'un tableau à entrées échelonnées, L3T demande que soit fixé le nombre de qualifiés en sortie car il utilise ce nombre pour effectuer le calcul automatique du tableau. Ce nombre ne peut être nul car cela voudrait dire qu'aucun joueur ne peut sortir du tableau pour aller dans le tableau suivant, ni même le vainqueur s'il s'agit d'un tableau final!

La seule valeur possible après la valeur 0 est la valeur 2 (nombre pair de qualifiés et puissance de 2). La valeur 2 implique que les 2 joueurs qualifiés sortants se qualifient dans deux rencontres de demi-finales (tour de 4 joueurs qui de plus correspond à une compression dans le cas du critère de l'effectif maximum).

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [CreerTabEchel](#)



Le nombre de tableaux déjà validés est trop élevé

Lors de la validation d'un tableau, L3T constate que le nombre de tableaux déjà validés pour la même épreuve a atteint le maximum autorisé (9). Cela est une limitation de L3T car peu vraisemblable (en effet cela équivaldrait à une épreuve pour laquelle tous les classements sont pris en compte de NC à N° 1 et un tableau pour 3 classements!). Vous avez créé trop de tableaux pour une même catégorie sportive ou le fichier des tableaux est corrompu.

Vous avez encore la possibilité de créer un autre tournoi avec les joueurs qui n'ont pas encore joué, ...mais ils ne pourront pas être pris en compte dans l'état des résultats effectué avec le tournoi initial.

L'opération de validation du tableau est annulée.

Groupe: **ajout d'un tableau**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [AjouterTableau](#)



Le nombre maximum de joueurs est atteint

Il n'est plus possible d'ajouter des joueurs dans le fichier des joueurs. Le nombre maximal d'enregistrements de joueurs (1000) qu'il est possible d'écrire dans le fichier est atteint

Si vous voulez ajouter quand même des joueurs dans le fichier, vous pouvez supprimer le nombre nécessaire de joueurs inutiles du fichier (Joueurs | Supprimer ...). Vous pouvez aussi créer un autre fichier des joueurs pour ce même tournoi (il faut alors prendre garde au fait que tous les joueurs d'une catégorie donnée se trouvent dans le même fichier des joueurs). Pour passer d'un fichier des joueurs à l'autre en utilisant le même tournoi, il suffit de modifier le nom du fichier des joueurs utilisé dans le fichier de configuration du tournoi (Tournoi | Modifier ... | FICHIERS | Joueurs).

Groupe: **ajout d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [AjouterJoueur](#)

Lors de la copie d'un joueur, l'ajout du nouvel enregistrement de ce joueur dans le fichier des joueurs du tournoi ne peut être effectué. Le fichier des joueurs est saturé.

Le fichier des joueurs est limité à 1000 enregistrements de joueurs. Si ce nombre est dépassé, cela peut venir du fait qu'il se trouve dans le fichier des joueurs des joueurs inutilisés pour le tournoi. Il est alors possible d'exporter le fichier des joueurs dans la base de données des joueurs puis de supprimer dans le fichier des joueurs du tournoi les joueurs inutilisés.

Si le besoin de plus de 1000 joueurs pour le tournoi est réel, il est possible d'utiliser deux fichiers de joueurs, chacun comportant des catégories sportives différentes. Il suffit pour gérer le tournoi de passer de l'un à l'autre fichier des joueurs via le menu "Tournois | Modifier... | FICHIERS | Joueurs".

Groupe: **copie joueur**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [CopieJou](#)



Le premier tableau ou groupe de poules d'une épreuve ne doit pas comporter de joueur qualifié

Lors de la création d'un groupe de poules ou d'un tableau, L3T a constaté la présence de joueurs qualifiés alors qu'aucun tableau ou groupe de poules n'avait été précédemment créé et validé dans la même épreuve que l'épreuve en cours. L'utilisateur a fourni au moins un joueur qualifié en entrée.

Recommencez la création en ne prenant en compte aucun joueur qualifié (le nombre de joueurs qualifiés en entrée doit être égal à 0).

Groupe: **création d'un tableau ou d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Le tableau affiché est imprimé mais n'est pas validé

L'utilisateur a créé un tableau correct. Ce tableau a été imprimé, mais **il n'a pas été validé**, c'est-à-dire qu'il n'a pas été pris en compte dans le fichier des tableaux.

Ce message est destiné à rappeler à l'utilisateur qu'il a **peut-être oublié** de valider le tableau. Si l'utilisateur veut continuer en répondant "Oui", le tableau sera perdu, il devra être recréé. Si l'utilisateur répond "Non" il a toujours la possibilité de valider le tableau.

Remarque: ce message n'apparaît pas si le tableau a été créé en mode sans impression.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ConfirmCloseTb](#)



Le tableau comporte trop de niveaux. Changez de critère

Un tableau pour l'application L3T, peut comporter au maximum 10 niveaux numérotés de 0 à 9. Ce message est affiché lorsque l'algorithme de création de tableau a nécessité la présence d'un nombre de niveaux supérieur à 10 (10 niveaux correspondent à un premier tour avec 512 places pour les joueurs ...).

Changez de critère ou au lieu de créer un seul tableau, créez - en au moins deux en découpant les classements.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleNiveau](#)



Le tableau précédent prend en compte tous les classements

Lors de la création d'un tableau l'utilisateur doit fournir les classements autorisés pour les joueurs entrants dans ce tableau. Ce ou ces classement(s) constituent une plage de classement(s) dont la limite inférieure (ou basse) est le classement le moins bon et la limite supérieure (ou haute) est le classement le meilleur. Lorsque l'utilisateur choisit de créer un tableau avec **tous** les classements, le classement le moins bon pris en compte est **NC** et le classement le meilleur est **N1**. L3T constate donc qu'il n'est plus possible de créer un tableau dans cette épreuve puisqu'il n'est plus possible de prendre en compte un quelconque classement.

L'opération de création d'un tableau est annulée. Vous vous êtes peut-être trompé d'épreuve ... recommencez après avoir modifié l'épreuve.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Le tirage au sort dirigé n'a pas abouti

Lors de la création d'un tableau avec demande de tirage au sort, L3T contrôle que deux joueurs d'un même club ne se rencontrent pas dans leur premier tour de tableau. Ce message est affiché lorsque ce n'est pas le cas après avoir effectué le nombre de tentatives demandé (20 par défaut).

L'opération de création du tableau est annulée. Vous pouvez alors augmenter le nombre maximum de tirages avant de recréer le tableau ou si vous étiez déjà dans le cas du maximum (50) vous pouvez effectuer quelques autres tentatives (un nombre de tentatives inférieur à la dizaine est largement suffisant) sans rien modifier. Si le message est toujours affiché, cela signifie qu'il n'est pas possible de créer ce tableau avec tirage au sort dirigé tout en respectant les règles de création d'un tableau. Il y a certainement trop de joueurs d'un même club, participant au tableau. Vous pouvez alors:

- ou valider ce tableau tel quel
- ou effectuer d'autres tirages en invalidant le tirage au sort
- ou créer un tableau de structure différente.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ConstruireTableau](#)



Lecture du fichier de configuration impossible

L'ouverture en mode lecture du fichier de configuration du tournoi n'a pu s'effectuer correctement.

Cela peut être dû par exemple à la saisie d'un nom de fichier inexistant (saisie incorrecte de son nom, trajet incorrect, ...)

Groupe: **lecture configuration**

Classe: [L3tConfig](#)

Module: [LireConfig](#)



Lecture du fichier des joueurs impossible

Lors de l'ouverture d'un tournoi déjà existant, l'ouverture en mode lecture du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe pas ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'ouverture du tournoi est annulée.

Groupe: **ouverture d'un tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [RestaurerFicCfg](#)



Lecture du fichier des tableaux impossible

Lors de l'ouverture d'un tournoi déjà existant, l'ouverture en mode lecture du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe pas ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération d'ouverture du tournoi est annulée.

Groupe: **ouverture d'un tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [RestaurerFicCfg](#)



Lecture du fichier de base des joueurs impossible

Dans le cas d'une demande d'**importation** de joueur(s), l'ouverture en mode lecture du fichier de base des joueurs n'a pu s'effectuer correctement. Le fichier de base des joueurs n'a pas été trouvé dans le répertoire courant. C'est la fonction d'exportation de joueurs qui entraîne la création d'un fichier de base des joueurs. Si vous voulez utiliser un fichier d'exportation créé lors d'un tournoi précédent, il faut d'abord transférer ce fichier dans le répertoire courant.

Dans le cas d'une demande d'**exportation** de joueur(s), l'ouverture en mode lecture du fichier de base des joueurs n'a pu s'effectuer correctement. Le fichier de base des joueurs n'a pas été trouvé dans le répertoire courant. C'est la fonction d'exportation de joueurs qui entraîne la création d'un fichier de base des joueurs. Un nouveau fichier d'exportation va être créé dans le répertoire courant avec les joueurs du tournoi en cours. Si vous voulez que les joueurs du tournoi en cours soient ajoutés aux joueurs d'un tournoi précédent, vous devez auparavant transférer le fichier de base des joueurs dans le répertoire courant

Cela peut aussi être dû à une défaillance du périphérique où se trouve le fichier base des joueurs...

Ce message ne devrait normalement pas s'afficher lorsque le système d'exploitation et l'application fonctionnent correctement et lorsque le fichier de base des joueurs est situé dans le répertoire courant

Groupe: **importation, exportation de joueurs**

Classe: [L3tJoueurBD](#)

Module: [GetTailleFic](#)



Les deux joueurs ne se trouvent pas dans la même poule

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre entre deux joueurs d'un même groupe de poules, L3T a constaté que les numéros d'ordre des deux joueurs ne se trouvaient pas dans la même poule..

Veillez recommencer la saisie en veillant à fournir des noms de joueurs appartenant à la même poule.

Groupe: **saisie des résultats d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [majScore](#)



Les groupes de poules ne concernent ni les fins de tableau intermédiaire ni les épreuves de repêchage

Lors de la création d'un groupe de poules, l'utilisateur a sélectionné une fin de tableau intermédiaire ou une épreuve de repêchage. L3T n'autorise pas la création d'un groupe de poules pour gérer une fin de tableau intermédiaire ou pour gérer une épreuve de repêchage.

Groupe: **création d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFenFilleEtat](#)

Module: [InitEtatGroupe](#)



Les numéros d'ordre des deux joueurs sont identiques

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre entre deux joueurs d'un même groupe de poules, L3T a constaté que les numéros d'ordre des deux joueurs étaient les mêmes. Ceci ne peut se produire que dans le cas d'une corruption du fichier des tableaux ou des joueurs.

Vous pouvez essayer de corriger cette erreur à l'aide de l'outil de correction des joueurs, en modifiant le ou les numéros d'ordre incorrects.

Groupe: **saisie des résultats d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [majScore](#)



Les victoires dans les fins de tableaux intermédiaires sont comptabilisées avec celles des épreuves principales

Lors d'une demande d'affichage des victoires par épreuve ce message est systématiquement affiché, à titre de rappel, lorsque l'utilisateur a choisi une fin de tableau intermédiaire.

Choisissez l'épreuve principale au lieu de la fin de tableau intermédiaire.

Groupe: **victoires d'une épreuve**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherVictoires](#)



M

Mise à jour du fichier de configuration impossible
Modification du fichier de base des Joueurs impossible !



Mise à jour du fichier de configuration impossible

L'ouverture en mode mise à jour du fichier de configuration du tournoi n'a pu s'effectuer correctement. Cela peut être dû à une défaillance du périphérique où se trouve le fichier de configuration du tournoi, ou bien l'utilisateur a détruit le fichier de configuration du tournoi alors qu'il était le fichier en cours sous l'application L3T ou encore, a modifié son nom dans la même condition...

Le fichier de configuration peut alors éventuellement être recréé automatiquement (sans que l'utilisateur ait à intervenir d'une quelconque manière) par L3T et reconstitué avec les paramètres en cours,

Groupe: **modification configuration**

Classe: [L3tConfig](#)

Module: [ModifierConfig](#)



Modification du fichier de base des Joueurs impossible !

L'ouverture en mode mise à jour du fichier de base des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

Cette erreur ne devrait pas se produire car l'exportation est en cours et le joueur à modifier a été trouvé dans la base. Cela peut être dû à une défaillance du système d'exploitation ou du périphérique où se trouve le fichier de base des joueurs...

Groupe: **exportation joueur**

Classe: **L3tJoueurBD**

Module: **ModifierJoueur**



N

[Nombre de niveaux insuffisant. Changez de critère](#)

[Nombre de qualifiés en sortie insuffisant pour le critère choisi](#)

[Nombre de qualifiés en sortie trop élevé pour le critère choisi](#)

[Nombre total de joueurs insuffisant](#)

[Numéro d'ordre inconnu](#)

[Numéro de tête de série non trouvé. Augmentez le nombre de qualifiés sortants ou...](#)

[Numéro incohérent](#)



Nombre de niveaux insuffisant. Changez de critère

Un tableau pour l'application L3T, peut comporter au maximum 10 niveaux numérotés de 0 à 9. Ce message est affiché lorsque l'algorithme de création de tableau a trouvé une place pour un joueur, mais cette place est située sur un niveau hors du maximum autorisé.

Changez de critère ou au lieu de créer un seul tableau, créez - en au moins deux en découpant les classements.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [PlacerUnJoueurEchel](#)



Nombre de qualifiés en sortie insuffisant pour le critère choisi

Le critère utilisé pour la création d'un tableau à entrées échelonnées impose le choix d'une valeur de départ pour le nombre de joueurs entrants pour la première fois dans chaque tour du tableau. Ce message est affiché lorsque l'application du critère entraîne un nombre de joueurs directement admis dans le dernier tour du tableau, supérieur à la moitié de l'effectif du tour.

Choisissez un autre critère ou augmentez le nombre de qualifiés sortants.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [EffectifInitial](#)



Nombre de qualifiés en sortie trop élevé pour le critère choisi

La fixation du nombre de joueurs qualifiés sortants impose des contraintes sur le nombre de joueurs nécessaires à la construction globale du tableau. Ces contraintes sont différentes suivant le critère appliqué pour la construction. Par exemple pour un même nombre de qualifiés sortants il faudra plus de joueurs avec le critère de l'effectif maximum qu'avec les autres critères.

Le traitement ne peut se poursuivre car le nombre de qualifiés sortants est trop élevé, réduisez ce nombre ou changez de critère.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [CreerTabEchel](#)



Nombre total de joueurs insuffisant

Le critère utilisé pour la création d'un tableau à entrées échelonnées impose le choix d'une valeur de départ pour le nombre de joueurs entrants pour la première fois dans chaque tour du tableau. Ce message est affiché lorsque l'application du critère entraîne un nombre de joueurs restants insuffisant pour terminer la construction du tableau.

Choisissez un autre critère ou augmentez le nombre de qualifiés entrants , ou diminuez le nombre de qualifiés sortants, ou augmentez le nombre de classements à prendre en compte dans le tableau.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [EffectifInitial](#)



Numéro d'ordre inconnu

Le numéro d'ordre d'un joueur de l'épreuve principale ne correspond à aucun joueur du fichier des joueurs. Une cause possible est que le résultat d'une rencontre comportant un joueur qualifié n'ai pas été saisi. Autrement il peut s'agir d'une corruption du fichier des joueurs ou du fichier des tableaux.

Veillez terminer la saisie des résultats pour tous les joueurs de la phase de poules

Groupe: **état des résultats d'une phase de poule**

Classe: [L3tFenFilleEtat](#)

Module: [InitEtatGroupe](#)



Numéro de tête de série non trouvé. Augmentez le nombre de qualifiés sortants ou changez de critère

Un tableau pour l'application L3T, peut comporter au maximum 10 niveaux numérotés de 0 à 9. Ce message est affiché lorsque l'algorithme de création de tableau n'a pas trouvé de place pour un joueur, alors que cette place est située sur un niveau inférieur au maximum autorisé.

Changez de critère ou augmentez le nombre de qualifiés sortants.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [PlacerUnJoueurEchel](#)



Numéro incohérent

Le numéro de licence d'un joueur n'est pas un numéro de licence valide. Sa lettre clé n'est pas cohérente avec le nombre à 7 chiffres qui la précède. Soit le nombre à 7 chiffres est incorrect, soit la lettre clé est incorrecte, soit les deux sont incorrects. Si le nombre à 7 chiffres est lui seul incorrect, vous pouvez parcourir toutes les lettres de l'alphabet pour trouver la bonne clé.

L3T n'accepte lors de l'édition dans le champ de saisie de la licence, que des numéros de licence complets et cohérents. Ce cas ne peut s'afficher que si la licence a été fournie dans l'enregistrement joueur autrement que via la fenêtre de saisie d'un joueur (par l'importation d'un joueur par exemple).

Veillez vous procurer un numéro de licence correct avant d'éditer les feuilles de résultats pour envoi à la FFT.

Groupe: **Saisie d'un joueur**

Classe: [L3tDlgJou](#)

Module: [SetJoueur](#)



O

Opération invalide sur le fichier des joueurs

Opération invalide sur le fichier des tableaux

Opération invalide sur le fichier du tournoi

Ouverture du fichier de base des joueurs impossible

Ouverture en écriture du fichier des joueurs impossible

Ouverture en écriture du fichier des tableaux impossible

Ouverture en lecture du fichier des joueurs impossible

Ouverture en lecture du fichier des tableaux impossible

Ouverture en mise à jour du fichier des joueurs impossible

Ouverture en mise à jour du fichier des tableaux impossible



Opération invalide sur le fichier des joueurs

Lors de la création d'un nouveau tournoi, l'utilisateur doit fournir une spécification complète (trajet plus nom) du fichier des joueurs et du fichier des tableaux. Après la création avec succès du fichier des joueurs, L3T constate que l'utilisateur a fourni une **spécification déjà existante du fichier des tableaux**, ce qui entraîne l'annulation de l'opération de création. Ce message est affiché par ce que L3T n'arrive pas à détruire le fichier des joueurs qui vient d'être créé.

Ce message ne devrait pas apparaître dans des conditions normales de fonctionnement. La création du nouveau tournoi est annulée.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SauverFicCfg](#)

Lors de la création d'un nouveau tournoi, l'utilisateur doit fournir une spécification complète (trajet plus nom) du fichier des joueurs et du fichier des tableaux. Après la création avec succès du fichier des joueurs et du fichier des tableaux, L3T constate que **l'opération de formatage du fichier des tableaux ne s'est pas déroulée normalement**, ce qui entraîne l'annulation de l'opération de création. Ce message est affiché par ce que L3T n'arrive pas à détruire le fichier des joueurs qui vient d'être créé.

Ce message ne devrait pas apparaître dans des conditions normales de fonctionnement. La création du nouveau tournoi est annulée.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SauverFicCfg](#)

Lors de la modification d'un tournoi, l'utilisateur peut modifier une spécification complète (trajet plus nom) du fichier des joueurs. Lors de cette modification, L3T constate une anomalie (les périphériques doivent être les mêmes si spécifiés, les jokers ne sont pas autorisés, les fichiers doivent être fermés), ce qui entraîne l'annulation de l'opération de modification.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ModifTour](#)

Lors de la suppression d'un tournoi, L3T constate, au moment de détruire l'ancien fichier des joueurs que cette opération n'est pas possible. Cela peut provenir par exemple d'un changement de protection (passage en protection écriture) du fichier des joueurs après son ouverture.

Tout ce qui peut être encore supprimé concernant ce tournoi, est supprimé.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SupprTour](#)



Opération invalide sur le fichier des tableaux

Lors de la modification d'un tournoi, l'utilisateur peut modifier une spécification complète (trajet plus nom) du fichier des tableaux. Lors de cette modification, L3T constate une anomalie (les périphériques doivent être les mêmes si spécifiés, les jokers ne sont pas autorisés, les fichiers doivent être fermés), ce qui entraîne l'annulation de l'opération de modification.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ModifTour](#)

Lors de la suppression d'un tournoi, L3T constate, au moment de détruire l'ancien fichier des tableaux que cette opération n'est pas possible. Cela peut provenir par exemple d'un changement de protection (passage en protection écriture) du fichier des tableaux après son ouverture.

Tout ce qui peut être encore supprimé concernant ce tournoi, est supprimé.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SupprTour](#)

Lors de la suppression de tous les tableaux d'un tournoi, la sauvegarde temporaire du fichier des tableaux (renommage) n'a pu être effectuée.

L'opération de suppression est annulée.

Groupe: **suppression de tous les tableaux d'un tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [RelnitFicTableau](#)

Lors de la suppression de tous les tableaux d'un tournoi, la destruction de la sauvegarde temporaire du fichier des tableaux n'a pu être effectuée.

L'opération de suppression est terminée correctement, mais le fichier temporaire ("[<Nom du Fichier>.TI_](#)") contenant l'état ancien des tableaux devra être détruite manuellement (bien que son existence ne gêne en aucune manière le fonctionnement de l'application L3T).

Groupe: **suppression de tous les tableaux d'un tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [RelnitFicTableau](#)



Opération invalide sur le fichier du tournoi

Lors de la sauvegarde d'un tournoi sous un autre nom, L3T constate, au moment de détruire l'ancien fichier de configuration que cette opération n'est pas possible. Cela peut provenir par exemple d'un changement de protection (passage en protection écriture) du fichier de configuration du tournoi après son ouverture.

Ce message ne devrait pas apparaître dans des conditions normales de fonctionnement. La sauvegarde du nouveau tournoi sous un autre nom est annulée.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SauverFicCfg](#)

Lors de la suppression d'un tournoi, L3T constate, au moment de détruire l'ancien fichier de configuration que cette opération n'est pas possible. Cela peut provenir par exemple d'un changement de protection (passage en protection écriture) du fichier de configuration du tournoi après son ouverture.

Tout ce qui peut être encore supprimé concernant ce tournoi, est supprimé.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SupprTour](#)



Ouverture du fichier de base des joueurs impossible

L'ouverture en mode écriture (allongement) du fichier de base des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

Cela peut être dû à une défaillance du périphérique où se trouve le fichier base des joueurs... Ce message ne devrait normalement pas s'afficher lorsque le système d'exploitation et l'application fonctionnent correctement

Le fichier de base des joueurs est alors éventuellement créé automatiquement (sans que l'utilisateur ait à intervenir d'une quelconque manière) mais il est vide.

Groupe: **importation, exportation de joueurs**

Classe: [L3tJoueurBD](#)

Module: [GetTailleFic](#)



Ouverture en écriture du fichier des joueurs impossible

L'ouverture en écriture du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'ajout du joueur est annulée.

Groupe: **ajout d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [AjouterJoueur](#)

L'ouverture en écriture du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de récupération du nombre de joueurs contenus dans le fichier des joueurs est annulée.

Groupe: **récupération du nombre de joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [GetTailleFicJ](#)

L'ouverture en écriture du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de suppression du joueur est annulée.

Groupe: **suppression d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [SupprimerJoueur](#)

Lors de la validation d'un tableau, l'ouverture en écriture du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de validation du tableau est annulée.

Groupe: **validation d'un tableau**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [AjouterTableau](#)



Ouverture en écriture du fichier des tableaux impossible

L'ouverture en écriture (création) du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux existe déjà ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où doit être créé le fichier des tableaux...

L'opération de formatage du fichier des tableaux est annulée.

Groupe: **formatage du fichier des tableaux**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [FormatFicTab](#)

L'ouverture en écriture (ajout d'un tableau) du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de validation du tableau est annulée.

Groupe: **validation d'un tableau**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [AjouterTableau](#)

L'ouverture en écriture du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de validation d'un groupe de poules est annulée.

Groupe: **validation d'un groupe de poules**

Classe: [L3tExtTableau](#)

Module: [EcrirePoule](#)

L'ouverture en écriture (ajout d'un groupe de poules) du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de validation du groupe de poules est annulée.

Groupe: **validation d'un groupe de poules**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [GetTailleFicT](#)



Ouverture en lecture du fichier des joueurs impossible

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'ajout du joueur est annulée.

Groupe: ajout d'un joueur

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [AjouterJoueur](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire les joueurs d'une catégorie donnée n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage de création des équipes de doubles est annulée.

Groupe: création équipes de doubles

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJouCatégorie](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire les joueurs d'une fin de tableau intermédiaire n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage de l'état des résultats ou du palmarès est annulée.

Groupe: état des résultats, palmarès

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJouEprInter](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire les joueurs de l'épreuve principale n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage de l'état des résultats ou du palmarès est annulée.

Groupe: état des résultats, palmarès

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJouEprPrinc](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire les joueurs de l'épreuve de repêchage n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage de l'état des résultats ou du palmarès est annulée.

Groupe: **état des résultats, palmarès**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJouEprRepech](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire un joueur d'une phase de poules n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage de l'état des résultats du groupe de poules est annulée.

Groupe: **état des résultats d'une phase de poule**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJoueurNumero](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe pas ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de lecture du joueur est annulée.

Groupe: **lecture d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJoueur](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs récupérer le nombre d'engagements impayés n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage des propriétés du tournoi est annulée.

Groupe: **propriétés du tournoi**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [GetEngagImpayes](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs calculer le nombre de rencontres disputées n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage des propriétés du tournoi est annulée.

Groupe: **propriétés du tournoi**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [GetNbMatch](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour récupérer les classements minimum et maximum des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération d'affichage des propriétés du tournoi est annulée.

Groupe: **propriétés du tournoi**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [GetValCltMinMax](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire les joueurs d'une fin de tableau intermédiaire n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de saisie des résultats est annulée.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJouTabInter](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire les joueurs d'un tableau principale n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de saisie des résultats est annulée.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJouTabPrinc](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour lire les joueurs d'un tableau de repêchage n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de saisie des résultats est annulée.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [LireJouTabRepech](#)

L'ouverture en lecture du fichier des joueurs pour supprimer un joueur n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de suppression du joueur est annulée.

Groupe: **suppression d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [SupprimerJoueur](#)



Ouverture en lecture du fichier des tableaux impossible

L'ouverture en lecture du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de lecture d'un enregistrement du fichier des tableaux est annulée.

Groupe: **lecture d'un enregistrement groupe de poules**

Classe: [L3tExtTableau](#)

Module: [LirePoule](#)

L'ouverture en lecture du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de lecture d'un enregistrement du fichier des tableaux est annulée.

Groupe: **lecture d'un enregistrement tableau**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [LireTableau](#)

L'ouverture en lecture du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de récupération du nombre d'épreuves disputées dans le tournoi est annulée.

Groupe: **propriétés du tournoi**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [GetNbEpreuvei](#)

L'ouverture en lecture du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de récupération du nombre de tableaux validés dans le tournoi est annulée.

Groupe: **propriétés du tournoi**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [GetNbTabTournoi](#)

L'ouverture en lecture du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de suppression de tous les tableaux d'une catégorie donnée est annulée.

Groupe: **affichage des tableaux d'une catégorie donnée**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [GetNbTabCategorie](#)



Ouverture en mise à jour du fichier des joueurs impossible

L'ouverture en mise à jour du fichier des joueurs n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des joueurs (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des joueurs n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des joueurs...

L'opération de modification du joueur est annulée.

Groupe: **modification d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [ModifierJoueur](#)



Ouverture en mise à jour du fichier des tableaux impossible

L'ouverture en mise à jour du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de formatage de tous les tableaux liés à une catégorie sportive donnée est annulée.

Groupe: **formatage des tableaux d'une catégorie donnée**

Classe: [L3fTableau](#)

Module: [FormatCatTab](#)

L'ouverture en mise à jour du fichier des tableaux n'a pu s'effectuer correctement.

La spécification du fichier des tableaux (trajet et nom) est incorrecte ou le fichier des tableaux n'existe plus ou le fichier de configuration du tournoi est corrompu ou il y a eu une défaillance du périphérique où se trouve le fichier des tableaux...

L'opération de suppression d'un tableau ou de correction d'un tableau est annulée.

Groupe: **suppression dernier tableau d'une épreuve, correction d'un tableau**

Classe: [L3fTableau](#)

Module: [ModifierTableau](#)



P

Pas assez de joueurs têtes de série ou trop de joueurs qualifiés

Plages de classement en nombre insuffisant

Poule non trouvée

Pour décocher la case à cocher 'Éliminé' le champ 'Épreuve' doit être renseigné



Pas assez de joueurs têtes de série ou trop de joueurs qualifiés

Le nombre de têtes de série ne doit pas être inférieur au quart de la dimension du tableau et s'il y a des qualifiés exempts ils ne doivent pas se retrouver têtes de série. Lors de la création d'un tableau final à départ en ligne, L3T a détecté que ce n'était pas le cas.

Ce message ne devrait pas s'afficher car L3T corrige cette erreur automatiquement. La correction porte sur le nombre de têtes de série et non sur le nombre de qualifiés!...

Groupe: **création d'un tableau final à départ en ligne**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [CreerTabFinDepLig](#)



Plages de classement en nombre insuffisant

Lors de la création d'un tableau à entrées échelonnées, L3T décide lors du calcul de l'effectif dans chaque tour, de la taille de cet effectif.. Ce calcul fait intervenir les effectifs des joueurs dans les différentes plages de classement. Pour effectuer le calcul, L3T doit disposer dans cette version, de 3 plages de classement au minimum (non compris les éventuels qualifiés entrants).

Rappel: une plage de classement signifie ici un ensemble de joueurs ayant le même classement. L3T pourra donc effectuer ses calculs s'il dispose par exemple de 4*30/5, 2*30/4, 2*30/5 et 4 qualifiés entrants.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [CreerTabEchel](#)



Poule non trouvée

Lors de la saisie des résultats d'une rencontre entre deux joueurs, la poule à laquelle appartiennent les deux joueurs n'a pas été trouvée. Ceci ne peut être dû qu'à une corruption du fichier des tableaux ou du fichier des joueurs.

Il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est de repartir avec une sauvegarde ou supprimer puis recréer le groupe de poules.

Groupe: **saisie des résultats d'un groupe de poules**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [majScore](#)



Pour décocher la case à cocher 'Éliminé' le champ 'Epreuve' doit être renseigné

Lors de la modification des paramètres d'un joueur à l'aide d l'outil de correction des joueurs, une incohérence a été détectée dans le fichier des joueurs. Le repère "Éliminé" du joueur ne peut être décoché que si le champ "Epreuve" est rempli.

Après l'appui sur le bouton "Ok" du message, le joueur restera éliminé

Groupe: **correction des Joueurs**

Classe: [L3tDlgCorrectJ](#)

Module: [SetJoueur](#)



R

Récupération du fichier des tableaux impossible
Rencontre non trouvée. Impossible de départager des joueurs de même classement...



Récupération du fichier des tableaux impossible

Lors de la suppression de tous les tableaux d'un tournoi, il n'a pas été possible de restaurer l'état ancien du fichier des tableaux suite à un problème de formatage d'un fichier des tableaux, vierge.

Il est possible d récupérer manuellement l'ancien fichier des tableaux en renommant la sauvegarde automatique qui avait été effectuée. Le fichier étant sauvegardé sous le nom "<Nom du Fichier>.TI_", il suffit de modifier l'extension "TI_" par "TIM" dans le répertoire courant.

Groupe: **suppression de tous les tableaux d'un tournoi**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [ReInitFicTableau](#)



Rencontre non trouvée. Impossible de départager des joueurs de même classement dans une poule

Lors de la saisie des résultats des joueurs d'une poule, il n'a pas été possible pour L3T de récupérer une rencontre associant les deux joueurs saisis. Ceci est certainement dû à une corruption du fichier des joueurs ou du fichier des tableaux.

Il n'y a pas grand chose à faire, si ce n'est de repartir d'une sauvegarde ou de recréer le groupe de poules en question après l'avoir détruit..

Groupe: **saisie des résultats des joueurs d'une poule**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [majScore](#)



S

[Spécification incorrecte du fichier des joueurs](#)

[Structure de tableau impossible à réaliser \(le nombre de joueurs admis directement ...](#)

[Structure de tableau impossible à réaliser \(utilisation excessive de pages\)](#)

[Structure de tableau inadaptée](#)

[Suppression d'un joueur impossible](#)



Spécification incorrecte du fichier des joueurs

Lors de la création d'un nouveau tournoi, l'utilisateur a fourni une spécification incorrecte du fichier des joueurs (au niveau de la syntaxe).

La création du nouveau tournoi est annulée.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SauverFicCfg](#)



Structure de tableau impossible à réaliser (le nombre de joueurs admis directement dans un tour est trop élevé). Changez de critère

Le critère utilisé pour la création d'un tableau à entrées échelonnées impose le nombre de joueurs entrants pour la première fois dans chaque tour du tableau. Ce message est affiché lorsque l'application du critère entraîne un nombre trop élevé de joueurs directement admis dans un tour du tableau.

Choisissez un autre critère.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [EffectifIntermediaire](#)



Structure de tableau impossible à réaliser (utilisation excessive de plages).Changez de critère

Le critère utilisé pour la création d'un tableau à entrées échelonnées impose le nombre de joueurs entrants pour la première fois dans chaque tour du tableau. Les joueurs entrants sont puisés dans les plages calculées. Ce message est affiché lorsque l'application du critère décèle une incohérence entre le nombre de plages disponibles et le nombre de plages utilisées.

Ce message ne devrait pas apparaître, il correspond à un échec non prévu de l'algorithme de calcul. Choisissez un autre critère et/ou modifiez les données initiales de création du tableau.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [EffectifIntermediaire](#)



Structure de tableau inadaptée

La création d'un tableau de progression suppose d'une part qu'il y ait suffisamment de joueurs pour créer ce type de tableau et d'autre part que le découpage ne fasse pas apparaître des joueurs de même classement sur plus de deux tours consécutifs. Ce message est affiché lorsque l'une au moins de ces conditions n'est pas réalisée.

Le tableau n'est pas faisable avec cette structure. Changez de structure.

Groupe: **création d'un tableau de progression**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [TrancheMinimum](#)



Suppression d'un joueur impossible

Lors de l'opération de suppression d'un enregistrement de joueur dans le fichier des joueurs, la lecture d'un enregistrement ou le positionnement en fin de fichier ne s'est pas déroulé correctement.

Le fichier des joueurs est corrompu. L'opération de suppression du joueur est annulée.

Groupe: **suppression d'un joueur**

Classe: [L3tJoueur](#)

Module: [SupprimerJoueur](#)



T

Tableau associé dans l'épreuve principale inexistant

Tableau hors séquence. La saisie des résultats est impossible

Tableau ne comportant que des joueurs qualifiés

Tableau principal associé non trouvé

Taille incorrecte

Trop de joueurs gagnants pour ce joueur perdant

Trop de tableaux. La saisie des résultats est impossible



Tableau associé dans l'épreuve principale inexistant

Lors de l'ajout d'une fin de tableau intermédiaire, une incohérence a été détectée dans le fichier des tableaux. Il n'a été trouvé aucun tableau de l'épreuve principale comportant les mêmes classements de début et de fin que ceux de la fin de tableau intermédiaire.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux

Le fichier des tableaux est corrompu. Sa correction est possible avec l'outil de correction des tableaux. Les classements de début et de fin dans le tableau principal et dans la fin de tableau intermédiaire correspondante doivent être respectivement les mêmes.

Groupe: **ajout d'un tableau**

Classe: [L3tTableau](#)

Module: [AjouterTableau](#)

Lors de la création d'une fin de tableau intermédiaire, une incohérence a été détectée dans le fichier des tableaux. Il n'a été trouvé aucun tableau de l'épreuve principale comportant les mêmes classements de début et de fin que ceux de la fin de tableau intermédiaire.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux

Le fichier des tableaux est corrompu. Sa correction est possible avec l'outil de correction des tableaux. Les classements de début et de fin dans le tableau principal et dans la fin de tableau intermédiaire correspondante doivent être respectivement les mêmes.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)

Lors de la saisie des résultats dans une fin de tableau intermédiaire, une incohérence a été détectée dans le fichier des tableaux. Il n'a été trouvé aucun tableau de l'épreuve principale comportant les mêmes classements de début et de fin que ceux de la fin de tableau intermédiaire.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux

Le fichier des tableaux est corrompu. Sa correction est possible avec l'outil de correction des tableaux. Les classements de début et de fin dans le tableau principal et dans la fin de tableau intermédiaire correspondante doivent être respectivement les mêmes.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisiResul](#)



Tableau hors séquence. La saisie des résultats est impossible

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre, le joueur perdant est requalifié pour jouer dans le tableau suivant mais, le tableau suivant calculé d'après le numéro du tableau courant dans lequel se trouve le joueur perdant (numéro du tableau courant + 1) est supérieur de plus d'une unité au nombre de tableaux déjà validés. Ce qui interdit la saisie de ce résultat.

Il y a une incohérence entre le fichier des joueurs (enregistrement du joueur perdant) et le fichier des tableaux. Il s'agit certainement d'une mauvaise correction dans le fichier des tableaux (nombre de tableaux validés dans l'épreuve traitée) ou dans le fichier des joueurs (numéro du tableau courant dans l'enregistrement du joueur perdant).

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: **L3tFen**

Module: **SaisirRencontre, majrequalification**



Tableau ne comportant que des joueurs qualifiés

Lors de la création d'un tableau, L3T a constaté qu'un tableau avait été précédemment créé et que le tableau en cours de création ne comporte que des joueurs qualifiés.

La création d'un tableau à élimination directe ne comportant que des joueurs qualifiés n'est autorisée qu'après une phase de poules.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [RecupJouTab](#)



Tableau principal associé non trouvé

Lors de la demande du palmarès d'un tournoi, une incohérence a été détectée dans le fichier des tableaux. Il n'a été trouvé aucun tableau de l'épreuve principale comportant les mêmes classements de début et de fin que ceux de la fin de tableau intermédiaire.

Cela est le résultat d'une mauvaise correction effectuée dans le fichier des tableaux

Le fichier des tableaux est corrompu. Sa correction est possible avec l'outil de correction des tableaux. Les classements de début et de fin dans le tableau principal et dans la fin de tableau intermédiaire correspondante doivent être respectivement les mêmes.

Groupe: **palmarès**

Classe: [L3tFenFillPalm](#)

Module: [InitPalmares](#)



Taille incorrecte

Le numéro de licence récupéré dans la boîte de saisie est de taille incorrecte.

Ce message apparaît lorsque l'utilisateur valide (appui sur la touche "Ok") la saisie ou la modification d'un joueur alors que le numéro de licence est de taille insuffisante. L'enregistrement du joueur est mis à jour dans le fichier des joueurs mais l'utilisateur devra corriger le numéro de licence s'il veut obtenir un état des résultats correct.

Groupe: **Gestion des joueurs**

Classe: [L3tDlgJou](#)

Module: [SetJoueur](#)



Trop de joueurs gagnants pour ce joueur perdant

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre, le joueur perdant avait déjà été battu 4 fois dans des précédentes rencontres. Il n'est pas possible de prendre en compte un nouveau gagnant de ce joueur perdant.

L'application L3T peut prendre en compte au maximum 4 défaites pour un joueur et pour une épreuve.

Le fichier des joueurs est certainement corrompu car dans une épreuve où tous les tableaux sont à élimination directe, un joueur ne peut être battu que 3 fois au maximum, une première fois s'il perd une rencontre dans une épreuve principale, une deuxième fois s'il perd alors qu'il avait été requalifié dans cette épreuve principale et un troisième s'il avait aussi été qualifié pour disputer un fin de tableau intermédiaire.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisirRencontre](#), [majBattants](#)



Trop de tableaux. La saisie des résultats est impossible

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre, le joueur gagnant est qualifié pour jouer dans le tableau suivant mais, le tableau suivant ne pourra pas être pris en compte car il s'ajoute au nombre de tableaux déjà existants et le nombre maximum de tableaux qu'il est possible de saisir est alors dépassé.

L'application L3T peut prendre en compte au maximum 9 tableaux par épreuve.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisirRencontre](#), [majQualification](#)

Lors de la saisie du résultat d'une rencontre, le joueur perdant est requalifié pour jouer dans le tableau suivant mais, le tableau suivant ne pourra pas être pris en compte car il s'ajoute au nombre de tableaux déjà existants et le nombre maximum de tableaux qu'il est possible de saisir est alors dépassé.

L'application L3T peut prendre en compte au maximum 9 tableaux par épreuve.

Ce cas ne devrait jamais apparaître car la requalification ne peut s'appliquer qu'à partir des quarts de finale.

Groupe: **saisie des résultats**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [SaisirRencontre](#), [majRequalification](#)



U

Un critère de construction du tableau est obligatoire

Un même groupe de poules ne peut comporter que de joueurs d'au maximum 4 ...

Un tableau ne peut comporter des joueurs qualifiés et non classés

Un tableau principal qui n'est pas le premier d'une épreuve doit comporter des ...

Une phase de poules ne peut être ouverte qu'aux joueurs non classés ou classés en ...

Une phase de poules ne peut suivre une phase à élimination directe



Un critère de construction du tableau est obligatoire

Lors de la création d'un tableau à entrées échelonnées, la donnée d'un critère de construction est indispensable pour la création automatique du tableau. L3T doit pouvoir décider lors du calcul de l'effectif dans chaque tour, de la taille de cet effectif.. C'est le critère choisi qui détermine cette taille.

Groupe: **création d'un tableau échelonné**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [CreerTabEchel](#)



Un même groupe de poules ne peut comporter que de joueurs d'au maximum 4 classements consécutifs

Lors de la création d'un groupe de poules, l'utilisateur a fourni une plage de classements incompatible avec ce type de création. Ce message est affiché même si les joueurs effectivement pris en compte ne remplissent pas intégralement la plage fournie. Par exemple, l'erreur sera produite si vous choisissez "Tous" les classements même si le fichier des joueurs ne contient que des joueurs non classés.

Vérifiez que la "Plage" fournie est correcte ou que vous n'avez pas fourni lors de la création du groupe "Tous" les joueurs enregistrés ou une "Série" entière.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Un tableau ne peut comporter des joueurs qualifiés et non classés

Lors de la création d'un tableau L3T constate que la participation de joueurs qualifiés en entrée du tableau est demandée alors que des joueurs non classés participent aussi dans le tableau.

Cela n'est pas possible car s'il s'agit du premier tableau de l'épreuve, il ne peut y avoir de joueur qualifié entrant, et s'il ne s'agit pas du premier tableau de l'épreuve, les joueurs non classés ont dû être obligatoirement pris en compte dans un tableau précédent.

Remettez à 0 la sélection de joueurs qualifiés entrants, ou modifiez la plage des joueurs participant au tableau, de façon à ce qu'elle ne prenne pas en compte de joueur qualifié.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Un tableau principal qui n'est pas le premier d'une épreuve doit comporter des joueurs qualifiés

Lors de la création d'un tableau ou d'un groupe de poules, L3T a constaté qu'il ne s'agissait pas du premier tableau ou du premier groupe de poules créé pour l'épreuve en cours et l'utilisateur a oublié de fournir le nombre de qualifiés entrants dans ce tableau ou ce groupe de poules.

Recommencez la création en fournissant le nombre nécessaire de qualifiés.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Une phase de poules ne peut être ouverte qu'aux joueurs non classés ou classés en quatrième série

Lors de la création d'un groupe de poules, l'utilisateur a fourni des classements de joueurs parmi lesquels peuvent se trouver des joueurs de classements autres que non classé ou quatrième série. Cela se produit si l'utilisateur a choisi les l'option "Tous" ou a choisi l'option "Plage" et fourni des classements de début et/ou de fin incorrects ou a choisi l'option "Série" et a fourni une série autre que la série des non classés.

Ce message est affiché, même si les joueurs effectivement pris en compte n'ont que des classements autorisés. Recommencez la création en fournissant des classements autorisés.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



Une phase de poules ne peut suivre une phase à élimination directe

Lors de la création d'un groupe de poules, L3T a constaté que l'épreuve en cours comportait déjà au moins un tableau (à élimination directe) valide, la création d'un groupe de poules après un tableau à élimination directe est interdite. Une épreuve comportant une phase de poules et une phase à élimination directe, doit débiter par la phase de poules et se terminer par la phase à élimination directe.

Groupe: **création d'un tableau**

Classe: [L3tFenFille](#)

Module: [ControleTableau](#)



V

Vous allez supprimer tous les tableaux de la catégorie sélectionnée. Les joueurs ne ...
Vous allez supprimer tous les tableaux de toutes les épreuves. Les joueurs ne seront ...
Vous ne pouvez supprimer le dernier tableau d'une épreuve que si aucune saisie de...
Voulez-vous sauvegarder les paramètres de configuration du tournoi?



Vous allez supprimer tous les tableaux de la catégorie sélectionnée. Les joueurs ne seront pas détruits, ils permettront de re-cr  er de nouveaux tableaux

Ce message est destin      rappeler    l'utilisateur qu'apr  s la suppression de tous les tableaux d'une cat  gorie donn  e (les tableaux de l'  preuve principale et s'ils existent, les tableaux des   preuves de rep  chage et les fins de tableaux interm  diaires), les joueurs ayant particip   dans ces tableaux seront r  utilisables pour cr  er de nouveaux tableaux sans qu'il soit n  cessaire de corriger ces joueurs via l'outil de correction des joueurs.

Groupe: **suppression de tous les tableaux d'une cat  gorie**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherListeTableaux](#)



Vous allez supprimer tous les tableaux de toutes les épreuves. Les joueurs ne seront pas détruits, ils permettront de re-créeer de nouveaux tableaux

Ce message est destiné à rappeler à l'utilisateur qu'après la suppression de tous les tableaux de toutes les épreuves, tous les joueurs du tournoi seront réutilisables (en particulier tous les joueurs qui étaient enregistrés dans les tableaux validés) pour créer de nouveaux tableaux sans qu'il soit nécessaire de corriger ces joueurs via l'outil de correction des joueurs.

Groupe: **suppression de tous les tableaux de toutes les épreuves**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherListeTableaux](#)



Vous ne pouvez supprimer le dernier tableau d'une épreuve que si aucune saisie de résultats de rencontre n'a été effectuée pour ce dernier tableau

Ce message est destiné à prévenir l'utilisateur que lors de la suppression du dernier tableau d'une épreuve, aucune saisie de résultats de rencontres ne doit avoir été effectuée sous peine de rendre incohérents le fichier des joueurs et le fichier des tableaux.

Groupe: **suppression dernier tableau d'une épreuve**

Classe: [L3tFen](#)

Module: [AfficherListeTableaux](#)



Voulez-vous sauvegarder les paramètres de configuration du tournoi?

Un **nouveau tournoi** a été créé. Les paramètres du tournoi sont donc modifiés. Ce message est destiné à prévenir l'utilisateur qu'il doit sauvegarder le tournoi s'il veut pouvoir le récupérer lors de traitements ultérieurs.

Notez que les modifications opérées sur un **tournoi déjà existant** (donc déjà sauvegardé lors d'une précédente session de travail) entraînent une sauvegarde automatique des données par L3T.

Groupe: **gestion des tournois**

Classe: **L3tFen**

Module: **CanClose**

