

TUTORIEL DIFFICULTE



A l'attention des
PDJ / SECRETAIRE SPORTIF / CHEF OUVREUR
Version 1 mise à jour au 22/01/2025

Table des matières

1 INTRODUCTION	3
1.1 Les termes utilisés	3
1.2 Les interactions	3
2 PREPARER SA COMPETITION	4
2.1 Postes Juges.....	4
2.2 Les voies.....	4
2.3 Les regroupements	5
2.4 Les ordres de départs	6
2.5 Les impressions en amont de la compétition.....	6
3 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / SECRETARIAT	7
3.1 Début d'un regroupement	7
3.2 Correction en cours de compétition	7
3.3 Fin d'un regroupement.....	8
3.4 Vérification des résultats.....	8
3.5 Impression des résultats.....	9
3.6 Affectation des tours suivants	9
4 AFFICHAGE SUR GRAND ECRAN POUR LE PUBLIC.....	10
5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / TABLETTES JUGES.....	10
5.1 Paramétrage	10
5.2 Mode Difficulté	11
6 ASTUCES	12
6.1 Gérer les inscriptions.....	12
6.2 Inscrire un compétiteur supplémentaire.....	13

1 INTRODUCTION

1.1 Les termes utilisés



Juge : C'est la personne qui valide les performances des compétiteurs.



Poste juge : C'est l'emplacement réservé pour un juge, généralement équipé d'une tablette. Dans MyCompet, on utilise ce concept, car lors de la préparation, et parfois jusqu'à la dernière minute, on sait qu'on va avoir, à cet endroit, un juge pour traiter une voie ou un bloc, mais on n'a pas son identité. On prépare donc son poste, et on peut renseigner, même après le début de la vague, l'identité de celui qui l'occupe.



Voie : terme générique utilisé dans MyCompet, qui définit généralement les blocs et les voies.



Regroupement : Une ou plusieurs catégories qui réalisent exactement les mêmes blocs, en même temps.



Compétiteur : est défini par sa licence et sa catégorie. En cas de surclassement, le compétiteur a deux identités distinctes (par exemple U20 et séniors).

1.2 Les interactions

Dans MyCompet, une voie est associée à un poste juge et à un regroupement, de manière à ce qu'un juge ne saisisse des résultats que pour sa voie, pour les compétiteurs qui doivent faire ce bloc au titre de leur catégorie, pendant la durée de leur vague.



Le poste juge est associé à un ou plusieurs blocs.

Le regroupement est associé d'une part à un ensemble de blocs, et d'autre part à un ensemble de catégories.

Le juge est affecté à un poste juge.

Le compétiteur participe au titre de sa catégorie.

2 PREPARER SA COMPETITION

2.1 Postes Juges

3 Postes juges

Un poste juge correspond à l'emplacement d'un juge pendant une compétition. Ce juge sera équipé d'une tablette, d'un téléphone ou à défaut d'une fiche juge pour la saisie des résultats.

Il sera responsable du jugement d'un ou plusieurs blocs.

Pour le paramétrage :

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur le bouton

3 Postes juges

Ajoutez autant de tablettes « juge » que nécessaire.
Vous pouvez changer le nom du poste.


Postes juge		Ajouter	
Code activation tablette	Nom du poste	Juge	
	J01	-	Ajouter un juge non inscrit

Si vous connaissez les affectations des juges, vous pouvez les remplir maintenant. Sinon, vous devrez les remplir au plus tard juste après le début de la vague.

2.2 Les voies

4 Voies

(rappel définition - Voie : terme générique utilisé dans MyCompet, qui définit généralement les blocs et les voies.)

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur le bouton

4 Voies

Ajouter autant de blocs que nécessaire en cliquant sur « Ajouter ».

Voies		Ajouter			
Type	Nom	Couleur	Couloir	Cotation	Poste juge
Voie difficulté	V021	Undefined			-
Voie difficulté	V022	Undefined			-
Voie difficulté	V023	Undefined			-
Voie difficulté	V024	Undefined			-

Pour chaque voie, vous devez renseigner :

→ **Le nom** : celui affiché pour les compétiteurs.

→ **La couleur** : la saisie de la couleur de la voie est vivement conseillée.

Notamment dans le cas d'un contest pour lequel un juge gère plusieurs voies (superposés ou non).


→ **Le couloir** : Vous pouvez préciser le couloir.

→ **La cotation** : Vous pouvez préciser la cotation.

→ **Le poste juge** : Vous devez affecter le poste juge correspondant.

2.3 Les regroupements 5 Paramétrer

(rappel définition : Une ou plusieurs catégories qui réalisent exactement les mêmes voies, en même temps).

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 



La liste des regroupements s'affiche à présent.

Cliquez sur 5 Paramétrer

Ajoutez vos regroupements.



Vous devez paramétrer un regroupement dans tous les cas, même si vous n'avez qu'une catégorie. Attention il n'y a pas de modification possible une fois ces paramètres enregistrés.

Ajouter un regroupement		Nom	Catégorie	Début	Fin	Détails
Qualification ▼	Difficulté ▼	Vétéran Femme	Vet/F	25/01/2025 10:20	25/01/2025 13:00	Détails
Qualification ▼	Difficulté ▼	Vétéran Homme	Vet/H	25/01/2025 10:30	25/01/2025 14:30	Détails 
Qualification ▼	Difficulté ▼	Sénior Homme	sen/H	25/01/2025 12:30	25/01/2025 20:05	Détails 

Sélectionner le tour et le format.

Pour chaque regroupement, vous devez renseigner :

- **Le nom** : généralement « Tour – Catégories ».
- **Les dates de début et fin prévisionnelles**

Après avoir vérifié votre saisie, il faut Enregistrer avant de continuer le paramétrage.

Pour chaque regroupement, cliquez sur Détails pour paramétrer le regroupement :

<p>Date d'ouverture de l'isolement</p> <p>Date de fermeture de l'isolement</p> <p>Nom</p> <p>Tour / Format</p> <p>Type de classement</p> <p>Temps maximum de préparation (40s)</p> <p>Nombre d'essais maximum par bloc</p> <p>Etat</p>	<p><input type="text"/></p> <p><input type="text"/></p> <p>Q - u10/H u10/F</p> <p>Qualification</p> <p>Bloc, essais limités</p> <p><input type="text" value="40"/></p> <p><input type="text" value="5"/></p> <p>Préparation <input type="text"/></p> <p> <input type="button" value="B01 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B02 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B03 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B04 UNDEFINED"/> </p> <p> <input type="button" value="B05 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B06 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B07 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B08 UNDEFINED"/> </p> <p> <input type="button" value="B09 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B10 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B11 UNDEFINED"/> <input type="button" value="B12 UNDEFINED"/> </p> <p> <input type="button" value="Aucun"/> <input type="button" value="Complet"/> </p> <p>4</p> <p>U12 Femme U12 Homme U14 Femme U14 Homme</p>	<p><input type="text" value="2"/></p> <p>U10 Femme U10 Homme</p> <p> <input type="button" value="=>"/> <input type="button" value="=<="/> </p>
--	--	--

Pour chaque regroupement, vous devez renseigner :

A minima :


- **Les voies concernées**
- **Les catégories participantes**

Il est aussi possible de paramétrer le cas échéant :

- **Les horaires d'ouverture / fermeture de l'isolement**
- **Les temps maximum de préparation**

Après avoir vérifié votre saisie, il faut  et/ou  avant de continuer le paramétrage.

Vous revenez sur la page précédente et pouvez renouveler le processus afin de paramétrer chaque regroupement.

La page n'affiche que les regroupements utiles, certains ne sont pas montrés. Pour voir tous les regroupements, vous pouvez utiliser le bouton .

2.4 Les ordres de départs


Après avoir paramétré vos regroupements et avant de démarrer la vague,

Cliquez sur .

Afin de générer les ordres de départ qui seront utilisés pour les tablettes et imprimer les feuilles de juges.

2.5 Les impressions en amont de la compétition



Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour .

Cliquez sur .

Vous pouvez imprimer :

- **Les dossards.**
- **Les fiches individuelles.**
- **Les listes de pointage classées par ordre alphabétique.**
(des noms, ou des clubs puis des noms)
- **Les listes de départ.**
(classées par ordre de dossards)
- **Les fiches de juges (si vous n'avez pas de tablette/téléphone).**
(veillez bien à générer les ordres de passage avant de démarrer la compétition)

Pour les dossards et les fiches individuelles :

- Conservez les feuilles dans l'ordre d'impression.
- Coupez la pile en 2 verticalement et horizontalement en conservant les 4 piles dans l'ordre.
- Mettez la pile 1 sur la 2, puis l'ensemble sur la 3, et finalement sur la 4.

Les dossards et les fiches individuelles sont dans l'ordre !



3 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / SECRETARIAT

3.1 Début d'un regroupement



Il est conseillé de démarrer le regroupement avant le briefing des juges car ils ne peuvent accéder à la saisie des résultats qu'une fois le regroupement démarré.

Démarrez le regroupement en cliquant sur **Démarrer**

Pour le secrétariat, continuez à la suite en section 3.2



Pour le paramétrage des tablettes, avancez à la section 5

A noter qu'en mode papier, vous devez simplement démarrer et terminer la compétition afin d'avoir accès au module « Résultats » (voir section 3.4) dans lequel vous saisissez les résultats des fiches de juges.

3.2 Correction en cours de compétition

Pendant la compétition, les juges vont saisir le résultat de chaque tentative. C'est l'agrégation de ces tentatives qui va donner le résultat du compétiteur sur le tour.

Pendant le tour, il est possible de corriger les tentatives enregistrées. Après le tour, vous pourrez directement corriger les résultats.

La correction des tentatives le plus rapidement possible est importante car elle impacte l'affichage en temps réel des résultats, Et cet affichage vous permet de traiter d'éventuelles erreurs avant la phase de traitement des résultats, et donc d'éviter des appels qui peuvent décaler vos horaires.

Pour effectuer ces corrections, pendant une vague en cours :

Cliquez sur le bouton **Correction** du regroupement correspondant.

Nom ou dossard du compétiteur

10
CACHAT Léo

Sélectionnez alors le compétiteur.
(Entrez le dossard et cliquez sur le nom)


Toutes les tentatives saisies apparaissent alors :

Nom ou dossard du compétiteur

V021 TOP TOP10 (TOP) +


V022 - +

En cliquant sur une tentative, vous l'annulez, elle passe alors en gris foncé. ESSAIS 12:27:00

En cliquant sur  vous ajoutez le jugement correspondant.
Les actions sont réalisées sans impact sur les jugements en cours pendant le tour.

3.3 Fin d'un regroupement


Le regroupement se termine à l'heure paramétrée, selon le chronomètre affiché.

Toutefois, les tablettes peuvent encore être utilisées pour saisir des résultats tant que le regroupement n'est pas validé en appuyant sur le bouton 


Une fois fait, le secrétaire sportif va pouvoir :

- **Vérifier les résultats**
- **Signaler les appels**
- **Faire les corrections nécessaires**

3.4 Vérification des résultats

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur 


Cliquez sur  pour imprimer la fiche de vérification.

Classez les fiches individuelles, puis vérifiez chacune des fiches. Cette étape peut être partagée entre plusieurs officiels.

Pour vérifier les résultats, il faut comparer la fiche de vérification avec les fiches individuelles et/ou avec la feuille de juge si disponible.



Si les résultats d'un même compétiteur divergent entre les différents supports disponibles (tablettes, fiche individuelle, fiche de juge et support vidéo), c'est au PDJ d'arbitrer quel support valide la décision.

Saisissez ensuite les corrections :

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur  dans le regroupement correspondant.

Dans le tableau qui s'ouvre, effectuez les corrections.
(ces dernières sont enregistrées quand le curseur passe à la cellule suivante)

  				
Catégorie	#	Nom	V02...	V02...
U14 F	020	Inès AGBIGBI	TOP	

Les curseurs haut / bas de votre clavier permettent de se déplacer verticalement.
Les touche tab / shift tab de votre clavier permettent de se déplacer horizontalement.




Le PDJ ou le secrétaire sportif doivent annuler une inscription si le compétiteur est absent.
L'annulation doit être faite avant d'imprimer les résultats du regroupement dans lequel il est inscrit sinon il sera présent dans les résultats, classé à la dernière place.
Tout oubli a un impact sur le classement permanent.
Évitez d'annuler une inscription pendant que le regroupement est en cours.

3.5 Impression des résultats

Si un vous avez un appel, cliquez sur **Appel en cours**

Quand les résultats sont définitifs, cliquez sur **Résultats définitifs**
(Les corrections seront alors impossibles et les tours suivants pourront être affectés.)

Quand les résultats sont prêts, vous pouvez les imprimer.

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur **6 Impressions**

3.6 Affectation des tours suivants


Quand les résultats sont définitifs, cliquez sur **Résultats définitifs**


- **Les compétiteurs concernés sont affectés sur le tour suivant**
- **Les ordres de départs sont calculés**
- **Les corrections sur le tour en cours sont impossibles**

Pour information, un 1/2 finaliste ou un finaliste se reconnaît dans l'application car dans la liste des inscriptions, le champs qualifié est renseigné.

Qualification

4 AFFICHAGE SUR GRAND ECRAN POUR LE PUBLIC

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur le bouton 

Vous accédez aux résultats à l'écran et en vidéo :

- **La première ligne** étant consacrée aux résultats à l'écran.
- **La deuxième ligne** étant consacrée aux inserts pour les streaming.



5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / TABLETTES JUGES

5.1 Paramétrage

Pour paramétrer une tablette ou un téléphone :


Utilisez le QR code pour télécharger l'application Android.



Ouvrez l'application MyCompet puis taper sur



L'appareil photo s'ouvre, scannez alors le code de configuration du poste juge, disponible sur l'ordinateur ou à imprimer :

Postes juge Ajouter	
Code activation tablette	Nom du poste
	J01
Ajouter un juge non inscrit	



- **Utilisez le mode normal** pour les compétitions sur le serveur de production.
- **Utilisez le mode démo** pour le serveur de test
(Sinon, le code scanné ne sera pas utilisable !)

Vous pouvez également le saisir manuellement grâce au code chiffré.

Si vous fermez accidentellement l'application,
Vous pouvez revenir au poste juge sélectionné précédemment.

Pour cela, sur la page d'accueil de l'application tablettes :

Cliquez sur Réutiliser le dernier code

5.2 Mode difficulté

La procédure pour le juge est la suivante :

Il sélectionne le compétiteur en cliquant sur le dossard, puis démarre le chrono avec le bouton **START**. Il utilise le bouton **STOP** lorsque le compétiteur a terminé sa tentative.

A la fin de la tentative, il saisit le résultat sur la tablette :

- **LA HAUTEUR** : avec ou sans le **+**.
- **TOP** : si le compétiteur a validé la voie.
- **DNS** : si le compétiteur n'a pas effectué son départ.

Il peut annuler la saisie en utilisant le bouton **Annuler**.
Il peut reprendre le chronomètre en utilisant le bouton **Reprendre**.
Il valide le résultat en utilisant le bouton **OK**.

Il revient alors à la liste où son résultat apparaît, normalement suivi du code « OK ».

Si le code « ERR » est affiché, son résultat a été rejeté par le serveur.

(mauvais dossard, bloc invalide pour ce compétiteur, ...)

Si le mot « Attente » apparaît, c'est que le résultat n'a pas pu être transmis au serveur.



(Il reste stocké dans la tablette jusqu'à que le réseau soit meilleur)

(Il n'est pas nécessaire de ressaisir le résultat)

Lorsque la vague est terminée, le juge peut passer au tour suivant :

Il clique sur **Retour** puis **Réutiliser le dernier code**

Enfin, le juge peut remplir la fiche du compétiteur. C'est la dernière étape.

(le compétiteur ne repart pas avec sa fiche individuelle tant que le résultat n'est pas entré dans la tablette)

The screenshots illustrate the workflow of the judge app. The first screen shows a list of competitors (Voie, Dossard, Résultat, Etat) with 'OK' results. The second screen shows a competitor's details (Dossard : 001, Nom : DIDIER Camille, Club : AMICALE LAIQUE DE JONAGE) with a 'RESTART' button. The third screen shows a numeric keypad for entering a result (14H48, 00:01.8) with buttons for '-', 'DNS', 'TOP', and a numeric keypad. The fourth screen shows a competitor's details (Dossard : 005, Nom : TISSEYRE Liv, Club : CORB'ALP) with a 'START' button and a 'Temps de repos : 17:10' indicator.

6 ASTUCES

6.1 Gérer les inscriptions

Allez dans la liste des inscriptions :

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur **Inscriptions**

Recherchez le compétiteur dont vous souhaitez modifier l'état :

Cliquez sur **Paramétrer**

Une inscription non confirmée est une inscription qui n'a pas fait l'objet d'un paiement.

La personne ne devrait pas participer.

Si son inscription n'est pas validée avant la distribution des dossards, elle n'aura pas de dossard à moins qu'il ne soit attribué manuellement.

L'organisateur, le PDJ et les administrateurs peuvent confirmer manuellement une inscription, tout comme ils peuvent ajouter des inscriptions (voir section 6.2)

Une inscription peut être confirmée / non qualifiée.

Dans ce cas, l'inscription a été payée, mais le compétiteur ne rentre pas dans les quotas.

Son inscription lui sera remboursée.

Le PDJ doit annuler une inscription si le compétiteur est absent.

L'annulation doit être faite avant d'imprimer les résultats du regroupement dans lequel il est inscrit sinon il sera présent dans les résultats, classé à la dernière place.


Tout oubli a un impact sur le classement permanent.

Evitez d'annuler une inscription pendant que le regroupement est en cours.

Le PDJ peut faire une demande de remboursement pour un compétiteur avec une absence justifiée avec un certificat médical.

Dans ce cas, c'est l'organisateur et lui seul qui peut accepter le remboursement, avant la clôture financière de la compétition.

6.2 Inscrire un compétiteur supplémentaire

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur 

Un administrateur, le PDJ ou un organisateur peut :

→ ajouter un compétiteur qui détient une licence FFME annuelle (voir section 6.2.1)

→ ajouter un compétiteur non titulaire d'une licence normale (voir section 6.2.2)

Cliquez sur  ou 

Le compétiteur a une licence FFME annuelle :

(Vous êtes responsable de la vérification de la licence et du certificat médical compétition)

Cliquer sur 

Commencez à taper le nom et/ou le prénom du compétiteur.

Une liste apparaît.

Choisissez le compétiteur concerné.

Vérifiez la catégorie et le handicap (cad ?) du compétiteur.

Cliquez sur [Enregistrer](#)

Le compétiteur n'a pas de licence annuelle :

(Le compétiteur peut avoir une licence découverte, une licence UNSS, ou pas de licence)

(Vous êtes responsable de la vérification de la licence, de son assurance et du certificat médical « compétition »)

Un compétiteur inscrit de cette façon ne participera ni aux classements nationaux, ni aux classements coupes (mais il peut avoir une influence sur ces classements, par exemple en prenant la première place).

Cliquez sur [Inscription directe](#)

Remplissez les champs.

Cliquez sur [Enregistrer](#)

Le département Compétition vous remercie d'avoir pris le temps de lire ce tutoriel.

Ce tutoriel ne se veut pas exhaustif et il est possible que vous n'ayez pas trouvé l'information recherchée.

Dans ce cas, veuillez nous contacter : competition@ffme.fr pour toutes questions ou suggestions.

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS

T. +33 (0)1 40 18 75 50

F. +33 (0)1 40 18 75 59

www.ffme.fr