

TUTORIEL VITESSE



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.....	10
4 AFFICHAGE SUR GRAND ECRAN POUR LE PUBLIC.....	10
5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / TABLETTES JUGES.....	11
5.1 Paramétrage.....	11
5.2 Mode Vitesse	12
6 ASTUCES.....	13
6.1 Gérer les inscriptions	13
6.2 Inscrire un compétiteur supplémentaire.....	14

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.



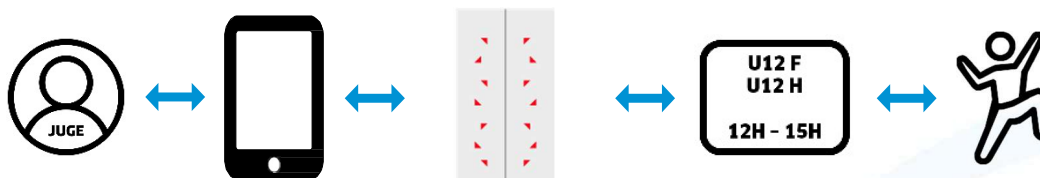
Regroupement : Une ou plusieurs catégories qui réalisent exactement les mêmes blocs, en même temps.



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 cette voie au titre de leur catégorie, pendant la durée de leur vague.



Le poste juge est associé à une ou plusieurs voies.

Le regroupement est associé d'une part à un ensemble de voies, 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'une ou plusieurs voies.

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 les voies de vitesse en cliquant sur « Ajouter ».

Limiter le nom des voies à 3 caractères.

Voies [Ajouter](#)

Type	Nom	Couleur	Couloir	Cotation	Poste juge
Voie vitesse	A	Rouge			"J01"
Voie vitesse	B	Bleu			"J01"

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 de vitesse pour lequel un juge gère plusieurs voies.

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

→ **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 blocs, 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

Tour / Format	Nom	Catégorie	Début	Fin	Détails
Qualification ▾ Vitesse (record) ▾	Q - u18/H u18/F Vet/F u16/H Vet/H u	u18/H u18/F Vet/F u16/H Vet/H u16/F u20/F u20/H	25/01/2025 13:30	25/01/2025 15:00	Détails 
Qualification ▾ Vitesse (record) ▾	Q - Sen/H Sen/F	Sen/H Sen/F	25/01/2025 15:00	25/01/2025 17:00	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>Identifiant</p> <p>Compétition</p> <p>Début de la compétition</p> <p>Début</p> <p>Fin</p> <p>Fin de la compétition</p> <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>Nombre de temps à additionner pour calculer le classement</p> <p>Temps minimum de repos entre 2 voies (en secondes, 20 mins=1200s)</p> <p>Nombre de passage dans la même voie de vitesse</p> <p>Etat</p> <p>Voies</p> <p>Catégories</p>	<p>8998</p> <p>Championnat régional de vitesse Auvergne-Rhône-Alpes 2025</p> <p>25/01/2025 13:00</p> <p>25/01/2025 13:30</p> <p>25/01/2025 15:00</p> <p>25/01/2025 17:00</p> <p><input type="text"/></p> <p><input type="text"/></p> <p>Q - u18/H u18/F Vet/F u16/H Vet/H u16/F u20/F u20/H</p> <p>Qualification</p> <p>Vitesse (record)</p> <p>1</p> <p>1200</p> <p>1</p> <p>Préparation ▾</p> <p>A null ROUGE B null BLEU</p> <p>2</p> <p>Aucun Complet 7</p> <p>Sénior Femme U16 Femme</p> <p>Sénior Homme U16 Homme</p> <p>U18 Femme</p> <p>U18 Homme</p> <p>U20 Femme</p> <p>U20 Homme</p>
---	---

Pour chaque regroupement, vous devez renseigner :

- **Les voies concernés**
- **Les catégories participantes**




C'est ici que le format se paramètre :

- **Le nombre de temps à additionner pour calculer le classement**
(1 si vous souhaitez retenir le meilleur temps, 2 pour l'addition des deux meilleurs temps)
- **Le temps minimum de repos entre 2 voies**
(en secondes, 20 mins=1200s)
- **Le nombre de passage dans la même voie de vitesse**
(1, 2 ou plus en fonction du nombre de passages souhaités)

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 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 :

- 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 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 **Contrôle Chrono** du regroupement correspondant.

En saisie automatique : pour chaque compétiteur, complétez le champs « Latence » correspondant au temps de réaction puis le champs « Temps 1 ».

Q	13	Thomas ACARD	11.01
Q	10	Lucas ASTAUD	08.00
Q	11	Thomas ADDA	10.22
Q	12	Lucas ALBESA	...
Q	13	Thomas ACARD	...

13	Thomas ACARD	09.00
12	Lucas ALBESA	07.00
13	Thomas ACARD	11.25
10	Lucas ASTAUD	...
11	Thomas ADDA	...

	A	B
Dossard		
Nom		
Prénom		
Catégorie		
Club		
Résultat	<input type="radio"/> Top <input type="radio"/> Chute <input type="radio"/> Faux départ <input type="radio"/> Arrêté	<input type="radio"/> Top <input type="radio"/> Chute <input type="radio"/> Faux départ <input type="radio"/> Arrêté
Latence	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Temps 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Enregistrer	
	Générer les ordres de départ	
	Effacer totalement des tours	
	La vague est terminée depuis 10:05:2023 10:39:00	
Heure	Réact	Temps
	Réact	Temps

En saisie manuelle : pour chaque compétiteur, complétez le champs « Temps 1 » et « Temps 2 », qui seront pris en compte en fonction du format paramétré

The first screenshot shows a list of competitors with their names and time fields. The second screenshot shows a similar list with some fields highlighted. The third screenshot shows a detailed form for competitor entry with a red box highlighting the 'Temps 1' and 'Temps 2' input fields.

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 **Terminer**

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 **6 Impressions**

Cliquez sur **Vérification globale** pour imprimer la fiche de vérification.

Vérifier la fiche avec les feuilles de juge.

Si les résultats d'un même compétiteur divergent entre les différents supports disponibles (tablettes, 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 **Résultats** 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)

5 F/Sen/H Dossier Nom

Catégorie	#	Nom	A	B
SENIOR H	10	ASTAUD Lucas	8	5
SENIOR H	11	ADDA Thomas	9	6
SENIOR H	12	ALBESA Lucas	10	7
SENIOR H	13	AICARD Thomas	11	8

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 affectées.)

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 (appuyez sur **Ordre de départ**)**
- **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.

Finale

4 AFFICHAGE SUR GRAND ECRAN POUR LE PUBLIC

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour 

Cliquez sur le bouton **Ecrans**

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.



5.2 Mode vitesse

La procédure pour le juge est la suivante :

Il invite le compétiteur à procéder à sa tentative, puis le regarde jusqu'à la fin de celle-ci (chute, top, ...) sans rien saisir.

Ainsi il n'est pas distrait « juste au mauvais moment ».

A la fin de la tentative, il saisit le résultat sur la tablette en sélectionnant la première ligne, puis pour chaque compétiteur :

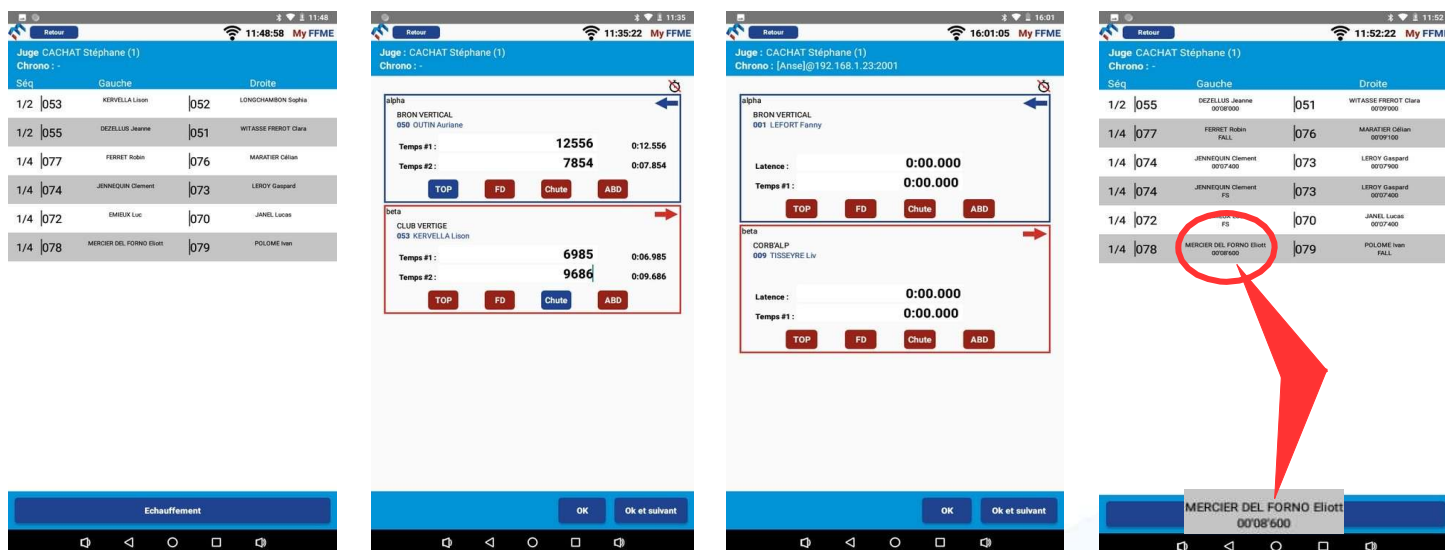
- **TEMPS** (en seconde)
- **TOP** : si le compétiteur a topé la voie.
- **FD** : si le compétiteur a effectué un faux départ.
- **CHUTE** : si le compétiteur a chuté.
- **ABD** : si le compétiteur a abandonné

Il valide les résultats en utilisant le bouton OK puis il revient à la liste des compétiteurs.

Il peut voir les résultats de l'ensemble des compétiteurs et les modifier si besoin.

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


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



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 

Recherchez le compétiteur dont vous souhaitez modifier l'état :

Cliquez sur 

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 

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 

Remplissez les champs.

Cliquez sur 

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.