passa GeRaidV3

Manuel d’utilisation

La GEC fixe la règle. L’organisateur s’y conforme

⚠️ **Changements importants entre les versions GeRaidV2 et GeRaidV3**

- Les variantes de parcours sont prises en compte explicitement.
- Ajout d’épreuves de type ascenseur.
- Ajout d’épreuves mutuellement exclusives.
- Ajout de l’importation des équipes à partir d’un fichier d’inscription.
- Ajout du téléversement automatique des résultats sur un site web pour la publication des résultats.
- Prise en compte de plusieurs puces électroniques par équipe
- Ajout de l’abandon d’un équipier pour un raid en plusieurs étapes.

Table des matières

I. Conditions générales d’utilisation.....1
II. Installer le logiciel.....2
III. Premiers pas avec GeRaidV3.....6
IV. Configurer le logiciel.....10
V. Créer les parcours.....13
VI. Tester les parcours.....24
VII. Inscrire les équipes.....27
VIII. Récolter les résultats.....33
IX. Afficher les classements.....39
X. Attribuer des pénalités et des bonifications individuelles.....42
XI. Publier les résultats en ligne.....45
XII. Dépanner.....48

I. CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION

GeRaidV3 est un logiciel de gestion électronique de course (GEC), spécialisé dans les raids multisports. Il utilise le système SPORTident® pour le chronométrage des courses à l'aide de puces électroniques.

GeRaidV3 est dérivé de l'excellent projet **GeRaid** développé par Thierry Porret (http://t.porret.free.fr/lienlogiciel.php?idmenu=10). Il intègre aussi la remarquable bibliothèque **GecoSI** (https://github.com/sdenier/GecoSI), développée par Simon Denier, pour interfacer le système de chronométrage SPORTident®.

1. Licence d'utilisation du logiciel

Le logiciel est gratuit et libre d'utilisation. Toutefois, le logiciel est fourni « tel quel », sans garantie d'aucune sorte, expresse ou tacite, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties de qualité et d'adéquation à un usage particulier. En aucun cas, les auteurs ne peuvent être tenus responsables de toute réclamation, dommage ou autre responsabilité, que ce soit dans le cadre d'une action contractuelle, délictuelle ou autre, découlant du logiciel ou de son utilisation ou d'autres interactions avec le logiciel, ou en relation avec ceux-ci.

2. Licence d'utilisation du code source

Le code source du logiciel est disponible sur la forge GitLab à l'adresse :
https://gitlab.com/clouardregis/geraidv3

Le code source du logiciel est placé sous la licence libre et à code source ouvert **MIT** (https://opensource.org/license/mit). La licence donne à toute personne le droit illimité de l'utiliser, le copier, le modifier, le fusionner, le publier, le distribuer, le vendre et l'incorporer dans une autre licence. La seule obligation est d'inclure la notice de licence MIT dans toutes les copies ou parties substantielles du logiciel.

II. INSTALLER LE LOGICIEL

1. Prérequis à l'installation du logiciel

GeRaidV3 fonctionne sur les systèmes d'exploitation Linux, MacOS et Windows. Il a été développé avec le **langage Java version 11**.

1.1. Prérequis pour Windows

Le logiciel ne nécessite aucune installation particulière pour s'exécuter. Il embarque l'environnement Java (JRE) nécessaire à son exécution.

Pour utiliser le système de lecture des puces SPORTident®, Il faut installer les **pilotes SPORTident**. Le plus simple est d'installer le logiciel gratuit *SI-Config+* (https://www.sportident.fr/assis_telechargement.html) qui est utile à la configuration des boîtiers SPORTident et qui inclut l'installation de ces pilotes.

- Testé sur Windows 8, 10 et 11.

1.2. Prérequis pour Linux

Pour pouvoir exécuter le logiciel, il est nécessaire d'installer une version de Java ≥ 11 sur le poste d'accueil. Vous pouvez télécharger Java à l'adresse :

https://www.oracle.com/fr/java/technologies/downloads

La lecture des puces SPORTident ne nécessite aucune installation spécifique.

- Testé sur Ubuntu 20.04 et 24.04.

1.3. Prérequis pour MacOS

Pour pouvoir exécuter le logiciel, il est nécessaire d'installer une version de Java ≥ 11 sur le poste d'accueil. Vous pouvez télécharger Java à l'adresse :

https://www.oracle.com/fr/java/technologies/downloads

La lecture des puces SPORTident nécessite l'installation des pilotes **CP210x USB to UART Bridge** téléchargeables à l'adresse :

https://www.silabs.com/developer-tools/usb-to-uart-bridge-vcp-drivers?tab=downloads

- Testé sur Sequoia 15 et Tahoe 26.

2. Première installation du logiciel

GeRaidV3 est distribué sous la forme d'une archive compressée (.zip).

- **Téléchargement :** https://vikazim.fr/wp-content/uploads/geraid/
- **Installation :** extrayez l'intégralité du contenu du fichier Zip dans le dossier de

votre choix (votre « dossier d'accueil »).

L'extraction crée le dossier `geraidv3` dans le dossier d'accueil avec le contenu suivant :

`geraidv3.exe` (ou **`geraidv3`**)	Exécutable de l'application.
`LICENCE`	Conditions d'utilisation du logiciel.
`manual.pdf`	Manuel d'utilisation détaillé.
`troubleshooting.pdf`	Guide de résolution des problèmes de GEC.
`checklist.pdf`	Pense-bête des actions à mener pour organiser un raid.
`libs/`	Bibliothèques système nécessaires au fonctionnement.
`jre/`	Environnement d'exécution de programmes Java.

3. Exécution du logiciel

- **Lancement :** double-cliquez sur l'exécutable correspondant à votre système d'exploitation (**Windows** : `geraidv3.exe` | **Linux / MacOS** : `geraidv3`).

- **Fichiers de données :** les fichiers de raid utilisés par GeRaidV3 utilisent l'extension `.grd`

- **Astuce d'ergonomie :** pour un accès plus rapide, associez l'extension `.grd` à l'exécutable de GeRaidV3 avec votre système d'exploitation. Un double-clic sur un fichier de raid lancera automatiquement le logiciel.

NB. L'association est installée sur Linux par le programme lui-même.

3.1. Configuration

À la première exécution du logiciel, vous devez configurer les paramètres généraux du logiciel. Les plus importants sont les deux dossiers de travail et de sauvegarde.

- Le **dossier de travail** contient les fichiers de raid produits par le logiciel (fichiers suffixés par `.grd`). C'est le dossier par défaut qui est proposé lors de la création ou l'ouverture des fichiers de raid.

- Le **dossier de sauvegarde** contient les fichiers de sauvegardes intermédiaires qui sont créés en cours d'édition. C'est aussi le dossier par défaut qui est proposé lors de la création des fichiers HTML contenant les classements.

> **Conseil** : ne choisissez pas le dossier `geraidv3` comme dossier parent de ces deux dossiers, afin de faciliter la mise à jour ultérieure du logiciel. La mise à jour consistera alors simplement à remplacer le dossier `geraidv3` par le nouveau.

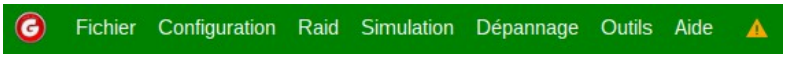
Une organisation classique des dossiers est :

```
├── dossier_d'accueil
│   ├── geraidv3/ (dossier téléchargé contenant le logiciel)
│   ├── dossier_travail/
│   └── dossier_sauvegarde/
```

4. Mise à jour du logiciel

4.1. Détection d'une nouvelle version

Lorsqu'une nouvelle version du logiciel est disponible, un indicateur visuel (triangle jaune) s'affiche à droite du menu de l'interface graphique.



> ⚠ **Remarque** : la détection des mises à jour nécessite une connexion réseau active au moment du lancement du logiciel.

4.2. Procédure de mise à jour automatique

1. Cliquez sur le triangle jaune affiché dans l'interface.
2. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez sur le bouton **Mettre à jour**.
3. Le logiciel télécharge et installe automatiquement la nouvelle version.
4. Une fois l'installation terminée, le logiciel redémarre avec la nouvelle version du logiciel.

4.3. Procédure de mise à jour manuelle

Si la mise à jour automatique échoue, procédez comme une première installation :

1. Cliquez sur le bouton **Télécharger** dans la fenêtre de mise à jour.
2. Téléchargez l'archive du logiciel (format .zip).
3. Décompressez l'archive et remplacez l'ancien dossier `geraidV3`.
4. Relancez le logiciel

5. Chronométrage avec le système SPORTident®

Pour utiliser GeRaidV3, il faut obligatoirement détenir un minimum de connaissance sur le système SPORTident. En effet, GeRaidV3 ne se substitue pas à la préparation classique d'une course. Il faut impérativement passer par la phase de configuration des boîtiers avec le logiciel *SI-Config+*.

5.1. Installer le système SPORTident

Pour utiliser le système de chronométrage SPORTident, il faut installer le logiciel gratuit *SI-Config+* disponible uniquement sur Windows :

https://www.sportident.fr/assis_telechargement.html

5.2. Les puces SPORTident

GeRaidV3 lit les puces SPORTident types 5, 6, 8, 9, 10, 11 et SIAC ainsi que les pCard. Pour fonctionner, les boîtiers maîtres de lecture doivent être configurés en **décochant la case Protocole ancien** avec *SI-Config+*.

Le tableau ci-dessous résume les caractéristiques des différentes puces, en

particulier le nombre de balises pointées qu'elles peuvent retenir :

Type	Numéro	Vitesse	Nombre de balises	Format	Commentaire
SI-Card5	1 à 499 999	330 ms	30+6	12h00	Les 6 dernières balises n'ont pas de temps. Attention au réglage de l'heure zéro pour le passage de midi.
SI-Card6	500 000 à 999 999	130 ms	64 ou 192	24h00	Pour utiliser les 192 temps, il faut configurer tous les boîtiers (et le boîtier maître) en SI-Card6-192 avec le logiciel *SI-Config+*.
SI-Card8	2 000 000 à 2 999 999	115 ms	30	24h00	
SI-Card9	1 000 000 à 1 999 999	115 ms	50	24h00	
SI-Card10	7 000 000 à 7 999 999	60 ms	128	24h00	
SIAC	8 000 000 à 8 999 999	60 ms	128	24h00	
pCard	4 000 000 à 4 999 999	115 ms	20	24h00	
SI-Card11	9 000 000 à 9 999 999	60 ms	128	24h00	

5.3. Problèmes de connexion du boîtier maître SPORTident

Si la connexion au boîtier maître ne s'effectue pas, vérifiez les paramètres suivants :

- Vérifiez qu'aucun autre logiciel n'utilise déjà le boîtier maître.

- Vérifiez que le boîtier fonctionne avec un autre logiciel, comme *Si-Config+* (logiciel gratuit de SPORTident). Si *Si-Config+* ne fonctionne pas, il faut certainement installer les pilotes et revérifier ensuite le fonctionnement.

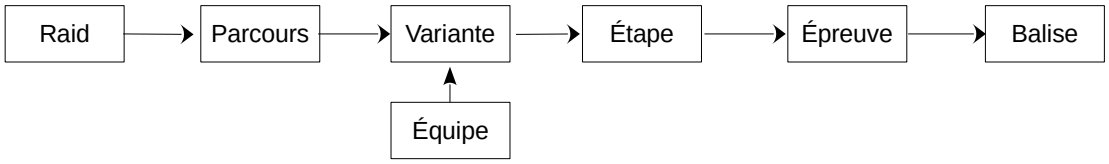
- Vérifiez avec *Si-Config+* que le boîtier maître est configuré en décochant la case **Protocole ancien** dans les paramètres avancés. Pensez à fermer *Si-Config+* après la vérification.

- Vérifiez dans la partie **Lecture des puces** SPORTident de l'interface que le bon port `COM` est sélectionné.

III. PREMIERS PAS AVEC GERAIDV3

1. Lexique et concepts fondamentaux

Pour bien utiliser GeRaidV3, il faut assimiler quelques notions qui ont été implémentées pour représenter les raids multisports.



Un **raid multisports** est un ensemble d'épreuves sportives successives où il faut trouver des balises qui rapportent des points ou des bonifications en temps. Le raid peut se dérouler sur un ou plusieurs jours.

Un **parcours** est un ensemble d'épreuves adaptées à un niveau de difficulté. Ainsi, un raid peut être ouvert à des néophytes sur un parcours *Découverte* et à des raideurs confirmés sur un parcours *Aventure*. GeRaidV3 permet de gérer tous les parcours d'un raid en même temps.

Une **étape** d'un parcours est une suite d'épreuves où il faut découvrir un maximum de balises. L'étape se caractérise par le vidage des puces en fin d'étape. GeRaidV3 peut donc gérer un raid multisports sur plusieurs jours avec vidage des puces à chaque fin de journée, mais aussi un raid sur une journée qui nécessite un vidage intermédiaire compte-tenu du nombre élevé de balises qui dépasse la capacité de stockage des puces utilisées.

Une **variante** de parcours donne la possibilité de varier l'organisation d'une étape, par exemple, en changeant l'ordre des épreuves ou en plaçant des épreuves différentes. On peut ainsi répartir les équipes sur des variantes différentes représentant une même étape. Les variantes sont particulièrement utiles pour disperser les équipes lors des premières épreuves. Toutes les équipes, quelle que soit la variante réalisée, seront classées sur le même parcours.

Une **équipe** est inscrite à un raid pour effectuer un parcours. Elle est affectée à une variante si elle existe, sinon au parcours directement. Une équipe est composée d'un ou de plusieurs équipiers. Elle est liée à une **catégorie**. À chaque équipe est attribuée une ou plusieurs **puces SPORTident** qui vont permettre la collecte des points de passage.

Une **épreuve** d'un parcours ou d'une variante est une section sportive qui se caractérise par la découverte d'une succession de balises dans une configuration imposée (course à pied, VTT, au score, en ligne…) ou une section de gel du chronomètre, par exemple, pour traverser une route.

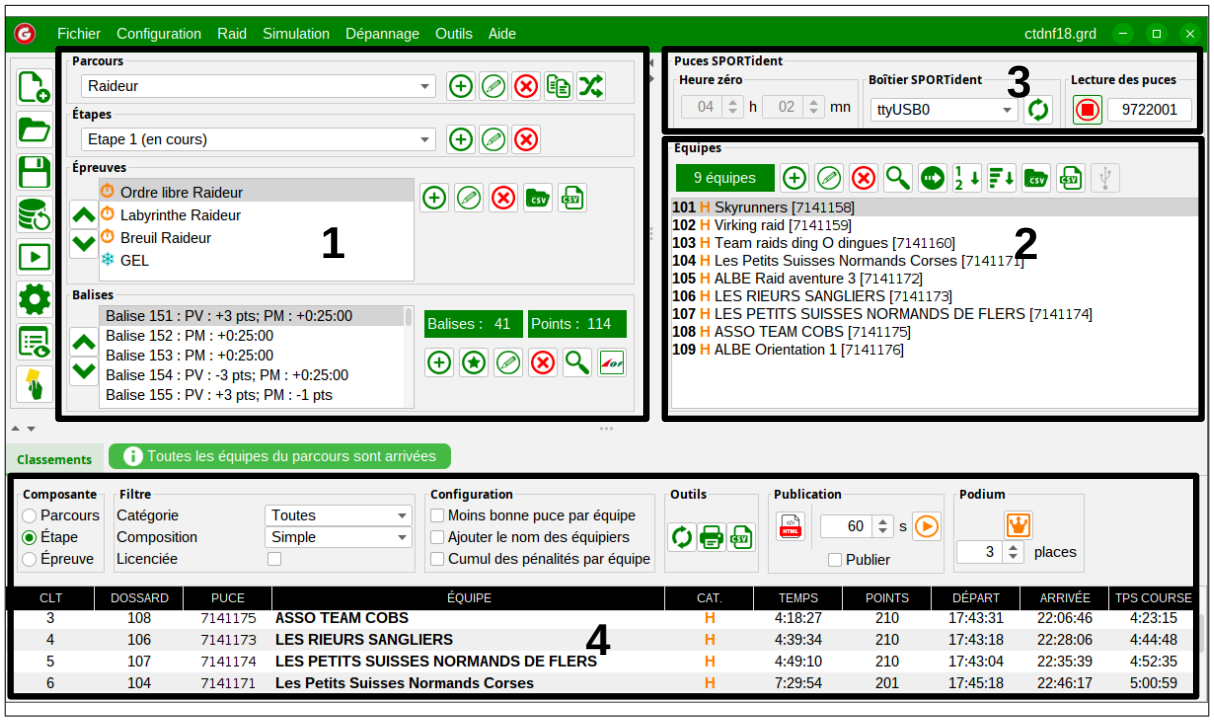
Une **balise** est un poste matérialisé sur le terrain par un boîtier SPORTident qui permet généralement de vérifier le passage à des points de contrôle.

Une **pénalité hors épreuves** est une pénalité ou une bonification qui est attribuée individuellement à une équipe pour une étape. Cette fonctionnalité permet par exemple d'appliquer des pénalités à des équipes ayant enfreint des règles de sécurité du raid.

> ⚠ **Important** : dans GeRaidV3, c'est l'équipe qui a obtenu le plus de points en un minimum de temps qui remporte la victoire.

2. Composer un raid

Pour composer un raid, l'interface du logiciel présente quatre parties dédiées chacune à une phase de la gestion électronique du raid.



- La **partie 1** est destinée à la création des parcours du raid, incluant la composition des étapes, des épreuves et la configuration des balises.
- La **partie 2** est dédiée à l'inscription des équipes dans les parcours.
- La **partie 3** gère la récolte des données issues des puces SPORTident à l'arrivée des concurrents.
- La **partie 4** est consacrée à la gestion des résultats et des classements.

Les quatre parties de l'interface couvrent les trois phases clés de l'organisation du raid : **avant**, **pendant** et **après** le déroulement du raid.

> **Astuce :** le menu **Aide > Pense-bête pour l'organisation d'un raid** récapitule la liste des actions à mener pour utiliser GeRaidV3 lors d'un raid.

2.1. Avant le raid

Étapes de construction du raid :

1. **Configurer les paramètres spécifiques du raid (menus Configuration et Raid)**

   - Configurer en particulier les catégories des équipes prises en compte et les formats d'impression selon le type des imprimantes utilisées.

   - *Voir Section IV.2 – Configurer les paramètres du raid.*

2. **Créer les activités du raid (Partie 1)**

   - Créer les parcours et leurs éventuelles variantes.

   - Définir les étapes.

   - Créer les épreuves pour chaque parcours avec leurs balises. Les balises peuvent être créées manuellement ou importées collectivement depuis un fichier de parcours au format IOF (fichier XML) généré par des logiciels de cartographie tels que OCAD, Purple Pen ou OpenOrienteering Mapper.

   - *Voir Section V – Créer les parcours.*

3. **Générer un récapitulatif du raid**

   - Utiliser le récapitulatif pour vérifier la cohérence de la configuration.

   - *Voir Section V.7 – Générer un récapitulatif du raid.*

4. **Tester l'organisation du raid (menu Simulation)**

   - Utiliser le simulateur de puces pour tester la configuration.

   - *Voir Section VI – Tester les parcours.*

5. **Inscrire les équipes (Partie 2)**

   Il est **fortement recommandé** de finaliser la création des parcours du raid avant d'inscrire les équipes.

   - Inscrire les équipes individuellement, ou par importation depuis un fichier d'inscription issu d'un site spécialisé, ou à la volée à partir de la lecture des puces SPORTIdent.

   - *Voir Section VII – Inscrire les équipes.*

> ⚠ **Important** : ne pas oublier de faire la **mise à l'heure de tous les boîtiers** avant le raid. C'est une partie critique de l'utilisation de ce logiciel afin d'éviter des problèmes d'incohérence des temps de pointage.

2.2. Le jour du raid

1. **Fixer l'heure zéro et lancer la lecture des puces (Partie 3)**

   - Surtout si le raid peut s'étaler à cheval sur minuit, régler l'heure zéro à 1 heure avant le départ prévu.

- Connecter un boîtier maître SPORTident sur la prise USB de l'ordinateur.
- *Voir Section VIII – Récolter les résultats.*

2. **Récupérer les données des puces**

   - À la fin de l'étape, chaque concurrent vide sa puce dans le boîtier maître connecté au logiciel.
   - Les résultats de la puce s'affichent immédiatement (temps de course et balises manquantes) dans une fenêtre spécifique.
   - Après chaque lecture, un reçu détaillé des données de la puce peut être imprimé et remis à l'équipe.
   - *Voir Section VIII – Récolter les résultats.*

> ⚠ **Important** : pour pouvoir délivrer un reçu, il faut configurer l'imprimante par défaut et ajuster le niveau de détail d'impression dans les paramètres généraux, selon le type d'imprimante utilisé.

3. **Visualiser les résultats (Partie 4)**

   - Les résultats et les classements sont disponibles en temps réel.
   - *Voir Section IX – Afficher les classements.*
   - Option : Publier les résultats en temps réel sur un site web accessible depuis un téléphone.
   - *Voir Section XI – Publier les résultats en ligne.*

2.3. Après le raid

1. **Modifier les résultats**

   - Attribuer manuellement des pénalités ou des bonifications à des équipes.
   - *Voir Section X – Attribuer des pénalités et des bonifications individuelles.*

2. **Corriger les problèmes**

   - Corriger manuellement les problèmes survenus dans l'organisation du raid.
   - *Voir Section XII – Dépanner.*

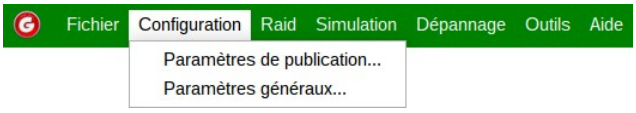
3. **Publier les résultats**

   - Publier les résultats définitifs sur un site Internet partenaire.
   - Voir Section XI – Publier les résultats en ligne.

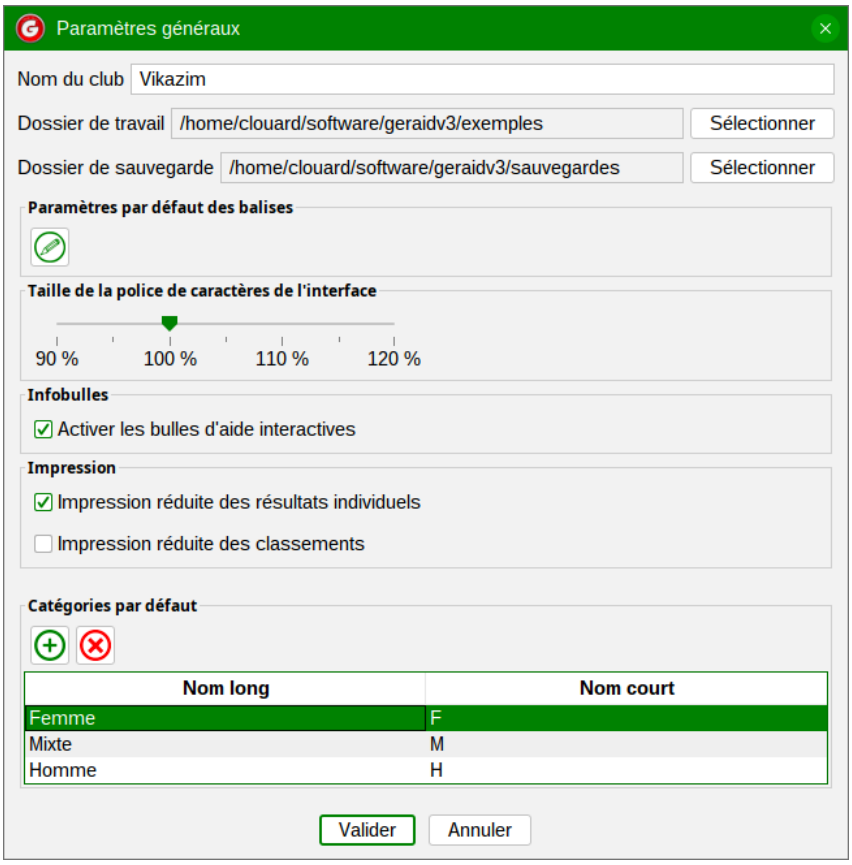
IV. CONFIGURER LE LOGICIEL

1. Configurer les paramètres du logiciel

Le menu **Configuration > Paramètres généraux** gère les paramètres communs à tous les raids, ainsi que les paramètres de configuration de l'interface du logiciel.



Le menu ouvre la fenêtre suivante pour configurer les différents paramètres :



1.1. Dossiers

La configuration permet de spécifier le dossier de travail et le dossier de sauvegarde.

- Le **dossier de travail** contient les fichiers de raid créés par le logiciel (fichiers suffixés par `.grd`). C'est dans ce dossier que s'ouvriront les fenêtres de recherche des fichiers.

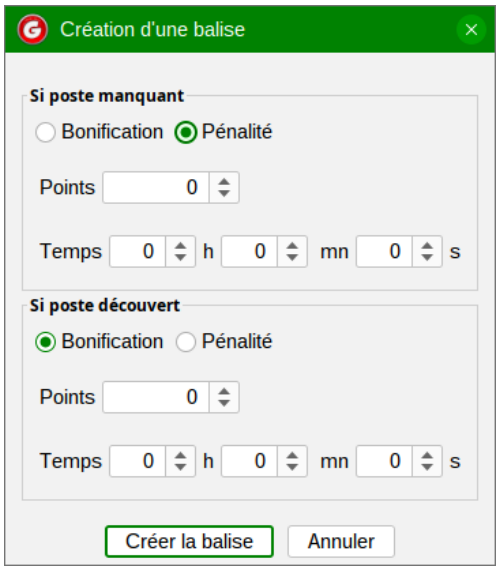
- Le **dossier de sauvegarde** stocke les copies des fichiers de raid générés lors

de la sauvegarde automatique, ainsi que les fichiers HTML contenant les classements produits par le logiciel.

Conseil : Il est recommandé de supprimer le contenu du dossier sauvegarde avant chaque nouveau raid.

1.2. Modèle de balise

Le bouton **Paramètres par défaut des balises** de la fenêtre ouvre une fenêtre pour configurer un modèle de balise qui sera utilisé lors de la création d'une balise. Le modèle de balise définit soit les pénalités et bonifications en points et en temps lorsqu'un poste est manquant, soit, au contraire, les pénalités et bonifications en points et en temps lorsqu'un poste est découvert.



1.3. Impression

GeRaidV3 permet d'imprimer les classements, les podiums et les résultats individuels des concurrents ayant vidé leur puce électronique à l'arrivée.

L'impression des classements et des podiums permet de choisir son imprimante au moment de l'impression. En revanche, les résultats individuels sont imprimés automatiquement sur l'imprimante par défaut définie dans le système d'exploitation. Il n'est pas possible de choisir une autre imprimante depuis GeRaidV3. Il est donc nécessaire de configurer au préalable l'imprimante par défaut dans votre système d'exploitation.

Si vous utilisez une imprimante à rouleau (imprimante à tickets), activez les options **Impression réduite des résultats individuels** et **Impression réduite des résultats généraux**. Les résultats seront alors imprimés dans un format compact, adapté à ce type d'imprimante.

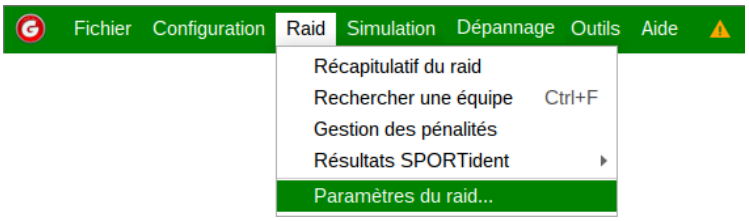
Si ces options ne sont pas activées, les impressions sont réalisées pour un format de page A4 avec une présentation détaillée des résultats et des classements.

1.4. Catégories par défaut des équipes

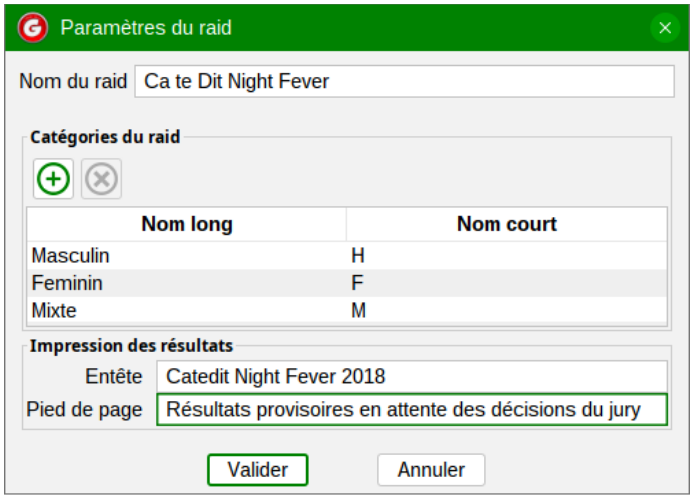
Les catégories des équipes définies dans cette fenêtre seront utilisées par défaut lors de la création d'un nouveau raid.

2. Configurer les paramètres du raid

Le menu **Raid > Paramètres du raid** permet de régler les paramètres spécifiques du raid en cours.



Le menu ouvre la fenêtre de configuration suivante qui liste les paramètres configurables.



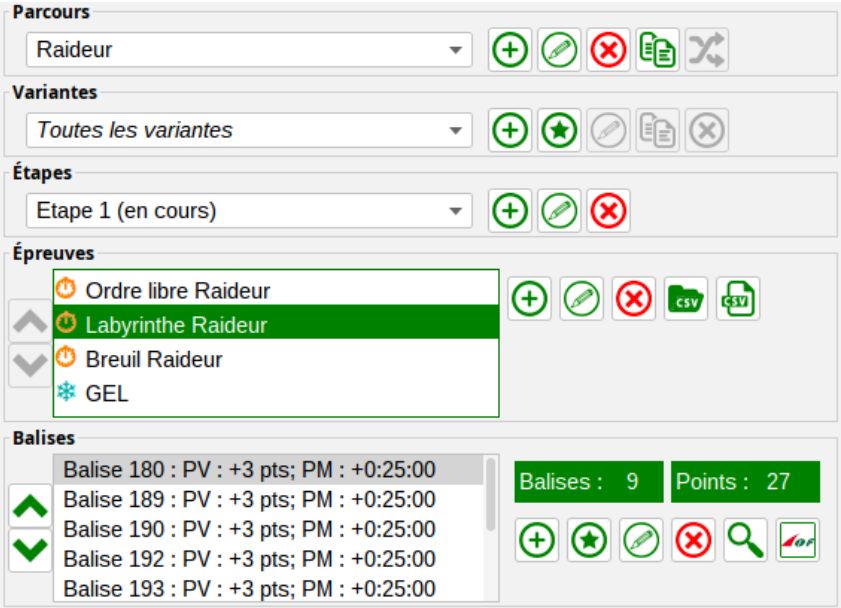
Les paramètres sont le nom du raid, les catégories du raid, l'entête et le pied de page qui apparaîtront lors de l'impression des résultats.

La liste des catégories initiale du raid est reprise de celle définie dans le panneau de configuration des paramètres globaux et peut être modifiée dans cette fenêtre.

V. CRÉER LES PARCOURS

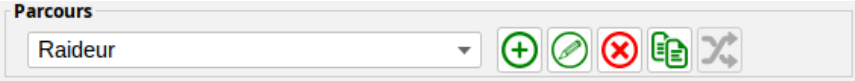
La partie de l'interface destinée à la création du raid se compose de cinq compartiments pour les cinq composants d'un raid : parcours, variante, étape, épreuve et balise.

Le compartiment des variantes d'un parcours n'est visible que si les variantes sont activées dans le compartiment parcours à partir du bouton .



1. Créer les parcours

Le premier compartiment gère le parcours actif.



La liste déroulante sélectionne le parcours actif pour l'affichage des données sur l'interface. Toutes les opérations de l'interface porteront sur ce parcours uniquement.

À droite de la liste déroulante, les boutons permettent de gérer les parcours :

- **Créer un parcours** : ajoute un nouveau parcours. Un parcours est caractérisé par un nom et le nombre de puces électroniques par équipe.
- **Modifier le parcours** : édite les propriétés du parcours actif.
- **Supprimer le parcours** : supprime le parcours actif.
- **Dupliquer le parcours** : crée une copie du parcours actif avec les mêmes étapes, variantes, épreuves et balises, mais **sans les équipes.**

⚠ Dans un même raid, deux parcours ne peuvent pas porter le même nom, quelle que soit la casse (majuscule / minuscule).

- **Activer les variantes** : le dernier bouton active la création de **variantes** pour le parcours actif. Lorsque cette option est activée, le compartiment dédié aux variantes s'affiche dans l'interface au-dessous du compartiment des parcours.

2. Créer les variantes de parcours

Le compartiment des variantes n'est visible que lorsque le bouton a été activé dans le compartiment du parcours.

Une variante donne la possibilité de varier l'organisation d'un parcours selon les équipes, par exemple, en changeant l'ordre des épreuves ou en plaçant des épreuves différentes. On répartit ainsi les équipes sur les différentes variantes représentant un même parcours. C'est particulièrement utile pour disperser les équipes lors des premières épreuves.

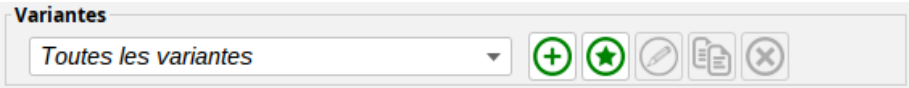
Lorsqu'il y a des variantes pour un parcours, les équipes sont affectées aux variantes et plus au parcours. Toutefois, les équipes, quelle que soit la variante sur laquelle elles sont affectées, seront classées sur le même parcours.

Les variantes, et donc les équipes associées, restent les mêmes pour toutes les étapes. Les équipes affectées à une même variante resteront ensemble dans la même variante quelle que soit l'étape.

> ⚠ **Important** : une fois les variantes activées, il n'est plus possible de revenir à une organisation du parcours sans variante, autrement qu'en recréant un nouveau parcours. Toutefois, si le parcours n'a qu'une seule variante, le comportement est le même que sans variante. Il suffit de sélectionner la variante dans la liste.

2.1. Sélection de la variante active

Utilisez la liste déroulante des variantes pour sélectionner la variante active dans l'interface. Les boutons à droite de la liste permettent de créer, modifier et supprimer une variante. Le **bouton étoile** ajoute plusieurs variantes en une fois.



> ⚠ **Important** : la variante sélectionnée détermine les équipes et les épreuves qui pourront y être affectées.

2.2. Option « Toutes les variantes »

L'option **Toutes les variantes** correspond au modèle de base du parcours. Elle permet de créer des épreuves communes à toutes les variantes.

Lors de la création d'une nouvelle variante, toutes les épreuves définies dans **Toutes les variantes** sont ajoutées par défaut. La création d'une épreuve avec l'option **Toutes les variantes** ajoute l'épreuve à toutes les variantes existantes.

2.3. Personnalisation d'une variante

Pour chaque variante, il est possible de :

- Ajouter des épreuves spécifiques à cette variante uniquement.
- Modifier l'ordre des épreuves pour cette variante uniquement.

> ⚠ **Important** : la modification de l'ordre des épreuves n'est possible qu'au niveau d'une variante spécifique. Elle n'est pas possible au niveau de **Toutes les variantes**, puisque qu'elle n'a aucun effet sur l'ordre des variantes.

2.4. Création d'une nouvelle variante

Dans le compartiment des variantes, vous pouvez créer une nouvelle variante.

La nouvelle variante contiendra :

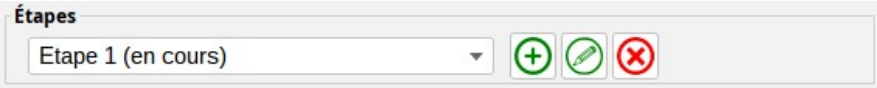
- les épreuves communes définies dans **Toutes les variantes**,
- les épreuves spécifiques que vous ajouterez à cette variante.

Chaque variante peut avoir un ordre d'épreuves différent, indépendant des autres variantes.

3. Créer les étapes

Le troisième compartiment gère les étapes du parcours actif sur l'interface.

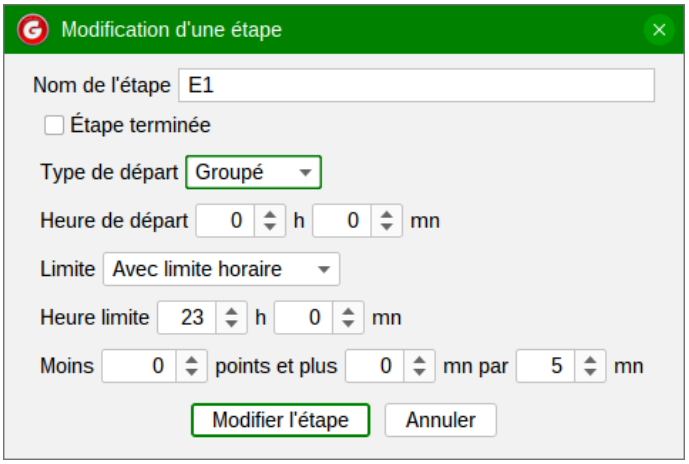
Une étape correspond à une suite d'épreuves qui se termine par le vidage des puces.



La liste déroulante sélectionne l'étape active sur l'interface.

Les boutons servent à créer une nouvelle étape, modifier ou supprimer l'étape active.

La fenêtre de création et de modification d'une étape est la suivante :



> ⚠ Une étape est identifiée par un nom. Dans un parcours, il n'est pas possible d'avoir deux étapes ayant le même nom quelle que soit la casse.

Dans cette fenêtre, lorsque la case **Étape terminée** est cochée, GeRaidV3 ne propose plus d'associer un résultat à cette étape lors de la lecture d'une puce. Cette fonctionnalité est utile pour les raids sur plusieurs jours où une même puce est utilisée sur plusieurs étapes.

Il existe deux types de départ pour une étape :

- Un départ **Au boîtier** est utilisé lorsque l'étape commence par la validation d'un boîtier SPORTident de type départ.

- Un départ **Groupé** est utilisé lorsque toutes les équipes partent à la même heure. Dans ce cas, il faut préciser l'heure de départ.

Il existe trois types de limite pour une étape :

- **Sans limite** : Les équipes ne sont ni limitées en durée ni en horaire pour cette étape.

- **Avec limite de durée** *:* il faut renseigner la durée limite accordée à l'étape (sans les pénalités), puis les points à déduire et le temps à ajouter par tranche de minutes de dépassement.

- **Avec limite horaire** *:* il faut renseigner l'heure limite d'arrivée accordée à l'étape, puis les points à déduire et le temps à ajouter par tranche de minutes de dépassement.

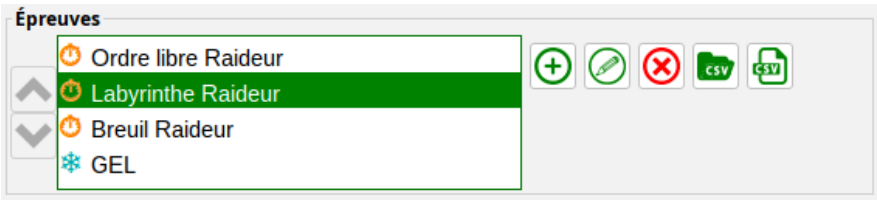
Dans les étapes chronométrées, le temps passé dans les sections de gel du chronomètre et les épreuves non chronométrées est défalqué du temps de course, sauf si l'épreuve est placée après l'arrivée.

3.1. Organisation d'une étape à cheval sur deux jours

Même si les puces les plus récentes possèdent une indication du jour de la semaine, les temps inscrits sont au format 24h00 (p. ex. 14:23:45), sauf pour les puces SI5 qui sont au format 12h00. En conséquence, pour chronométrer une étape qui se déroulera à cheval sur minuit, **il faut régler l'Heure zéro** dans la partie lecture des puces SPORTident de l'interface, en mettant l'Heure zéro à 1 heure avant le départ (*voir Section VIII.2 – Fixer l'heure zéro*).

4. Créer les épreuves

Le quatrième compartiment gère la liste des épreuves de l'étape active.



Dans le compartiment, les **3 premiers boutons** servent à créer une nouvelle épreuve, modifier et supprimer l'épreuve active dans la liste.

> ⚠ Il n'est pas possible d'avoir deux épreuves ayant le même nom pour une étape quelle que soit la casse.

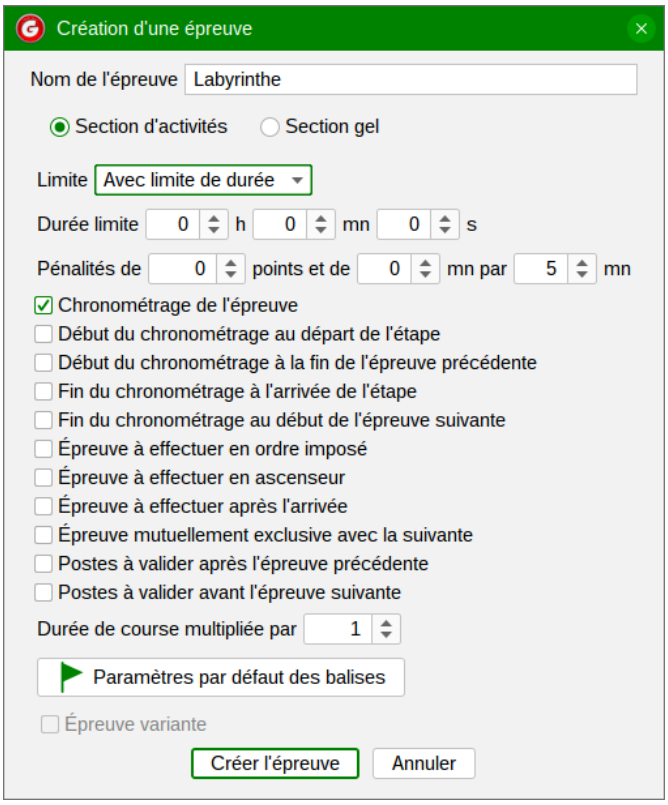
Le **dernier bouton** exporte les épreuves de l'étape dans un fichier au format CSV sous la forme d'une liste de balises. Le fichier obtenu est compatible avec les principaux logiciels de type tableur. Son impression peut s'avérer utile pour organiser la répartition des boîtiers entre les poseurs lors de la mise en place des balises.

> ⚠ Le caractère séparateur utilisé dans le fichier CSV est le point-virgule.

L'**avant-dernier bouton** importe les épreuves à partir d'un fichier CSV qui respecte le même format que celui généré par l'exportation. Cette fonctionnalité permet de créer plus rapidement des épreuves, mais sans les paramètres avancés. Chaque ligne correspond à une épreuve où la première colonne est le nom de l'épreuve, la deuxième le type de l'épreuve parmi *gel* ou *activite*, et les suivantes les codes des balises. Les balises créées prennent les valeurs de paramètres du modèle de balise. Les nouvelles épreuves créées sont ajoutées à la fin de la liste. Les épreuves existantes avec le même nom ne sont pas modifiées.

Les **boutons flèches** ⌄ et ⌃ servent à modifier l'ordre d'enchaînement des épreuves pour le parcours ou la variante sélectionnée.

La fenêtre de création et de modification d'une épreuve est la suivante :



Le bouton **Paramètres par défaut des balises** permet de créer un modèle de

balise spécifique de cette épreuve qui donne les valeurs par défaut des pénalités et des bonifications lors de la création et de l'importation de balises pour cette épreuve. À défaut, les valeurs seront prises du modèle global défini dans les paramètres du raid. À l'intérieur de la fenêtre de création du modèle, un bouton permet de supprimer ce modèle et de revenir au modèle de balise global.

Il existe deux types d'épreuve : les sections de gel et les sections d'activité. À la création d'une épreuve, il faut préciser le type.

> **Astuce** : il est possible de transformer une section de gel en épreuve standard et inversement, en utilisant le menu contextuel sur l'épreuve.

4.1. Section de gel du chronomètre

Une section de gel correspond à une partie du parcours où le chronomètre est arrêté, par exemple, pour la traversée dangereuse d'une route. Elle est généralement constituée de deux balises, une de début du gel et une de fin du gel, placées d'un côté et de l'autre de la route à traverser.

Si les deux balises ne sont pas validées dans l'ordre, ou qu'une balise autre est validée entre elles, les deux balises de la section de gel sont déclarées PM.

Toutefois, il est possible de déclarer cette section utilisable dans les deux sens, d'abord dans un sens, puis dans l'autre après avoir validé d'autres balises. Cela évite d'avoir à poser deux balises de chaque côté, une pour l'aller et l'autre pour le retour.

Il est aussi possible de donner une durée limite au-delà de laquelle une pénalité sera infligée. Cela empêche les raideurs d'utiliser cette section de gel comme période de repos.

Le temps passé dans cette section, même si la limite de temps est dépassée, est défalqué du temps total du raid.

4.2. Section d'activité

Les sections d'activités sont des épreuves classiques contrôlées par un ensemble de balises.

Cocher la case **Chronométrage d'une épreuve** fait entrer l'épreuve dans le calcul du temps total de l'épreuve.

> **Important** : si l'épreuve n'est pas chronométrée, le temps de l'épreuve est **déduit** du temps total du parcours, sauf si elle est placée après l'arrivée.

À l'instar des étapes, il existe trois types de limite pour une épreuve :

- **Sans limite** : il n'y a rien à renseigner en plus. Les équipes ne sont pas limitées en temps ou en horaire pour cette épreuve.
- **Avec limite de durée** : il faut renseigner la durée limite accordée à l'épreuve, puis les points à déduire et le temps à ajouter par minute de dépassement.
- **Avec limite horaire** : il faut renseigner l'heure limite d'arrivée accordée à

l'épreuve, puis les points à déduire et le temps à ajouter par minute de dépassement. En cas de passage de minuit, il faut aussi fixer l'heure zéro dans le compartiment de lecture des données. Dans ce cas, il faut rajouter 24h00 aux horaires. Par exemple, avec une heure zéro de 21h00, une heure limite à 08h00 le lendemain matin devra être renseignée à 8h00 + 24h00 soit 32h00.

Pour des épreuves avec limite de durée ou d'horaire, la case **Chronométrage de l'épreuve** est automatiquement cochée pour que GeRaidV3 puisse déterminer les balises de départ et d'arrivée et faire ensuite les calculs adéquats.

Si les équipes doivent valider les balises dans l'ordre de la liste, cochez la case **Course à effectuer en ordre imposé**. Par défaut, une épreuve est considérée comme une course au score sans ordre spécifique sur les balises.

Si la case **Début du chronométrage au départ de l'étape** est cochée pour une épreuve de l'étape, l'heure de départ de la section sera l'heure de départ de l'étape, même si elle n'est pas la première épreuve de l'étape.

Si l'option **Fin du chronométrage à l'arrivée de l'étape** est cochée pour une épreuve de l'étape, l'heure d'arrivée de la section sera l'heure d'arrivée de l'étape, même si elle n'est pas la dernière épreuve de l'étape.

Il est également possible d'utiliser les dernières et premières balises des épreuves adjacentes pour effectuer le chronométrage d'une épreuve. Pour cela, il faut cocher les cases **Fin du chronométrage au début de l'épreuve suivante** ou **Début du chronométrage à la fin de l'épreuve précédente**.

Si une épreuve doit être effectuée après l'arrivée, par exemple, une épreuve de tir à l'arc, il faut placer cette épreuve à la fin de la liste et cocher la case **Épreuve à effectuer après l'arrivée**. Ainsi, en cas de chronométrage, l'heure d'arrivée sera attribuée à l'épreuve précédente.

En cochant la case **Postes à valider après l'épreuve précédente**, GeRaidV3 déclarera poste manquant (PM) tout poste de l'épreuve qui sera validé avant un des postes de l'épreuve précédente. Si l'épreuve est la première de la liste, cette fonctionnalité est inopérante.

En cochant la case **Postes à valider avant l'épreuve suivante**, GeRaidV3 déclarera poste manquant (PM) tout poste de l'épreuve qui sera validé après un des postes de l'épreuve suivante. Si l'épreuve est la dernière de la liste, cette fonctionnalité est inopérante.

Afin d'interdire une double sanction systématique, GeRaidV3 interdit de cocher les deux cases. Cette fonctionnalité est intéressante, par exemple, dans le cas d'une épreuve où l'organisateur souhaite que les premières balises soient effectuées en ligne pour des raisons de sécurité et les suivantes au score. Il suffit, dans GeRaidV3, de créer deux épreuves au lieu d'une et de les lier par une des deux options en fonction du but recherché.

La case **Épreuve mutuellement exclusive avec la suivante** permet de déclarer

deux épreuves consécutives mutuellement exclusives. Si seule l'une des deux a été réalisée ou si les deux ont été réalisées par deux équipiers différents, le résultat est le meilleur des deux.

Il est possible d'attribuer un coefficient multiplicateur à la durée totale d'une épreuve en modifiant le paramètre **Durée de course multipliée par**. Cette fonctionnalité permet de rendre plus attrayantes des épreuves courtes en creusant artificiellement les écarts entre les équipes. Pour que ce calcul fonctionne, il faut également veiller à cocher la case **Chronométrage de l'épreuve**.

> **Attention** : lorsqu'une épreuve est chronométrée ou que les limites horaires ou de temps sont utilisées, l'organisateur doit s'assurer que les balises de contrôle sont obligatoirement validées par toutes les équipes. Au besoin, il faut ajouter artificiellement la validation de la balise contrôle dans la liste des balises validées par la puce.

4.3. Cas particulier des épreuves de type ascenseur

Une épreuve de type ascenseur correspond à une suite de balises à exécuter dans l'ordre ou l'ordre inverse. À partir du moment où la balise de début ou de fin de l'ascenseur est validée, il faut que toutes les balises de l'ascenseur soient validées, dans l'ordre, ou l'ordre inverse, et rien qu'elles. Si l'une des balises est manquante (PM), ou qu'une balise d'une autre épreuve est validée, toutes les balises de l'épreuve sont considérées comme PM.

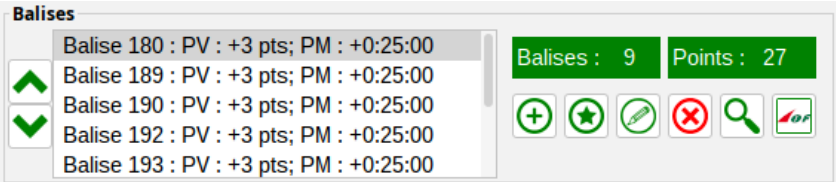
Pour construire une épreuve de type ascenseur, il faut créer une épreuve de type **section d'activité** et cocher la case **Course à effectuer en ascenseur**.

4.4. Épreuves variantes

Si l'épreuve est incluse dans une variante, en cliquant sur la boîte à cocher **Épreuve variante**, l'épreuve devient spécifique de la variante sélectionnée. À partir de ce moment, toute modification faite sur l'épreuve n'affectera que cette épreuve et plus celles de même nom dans les autres variantes.

5. Créer les balises

Le cinquième compartiment gère la liste des balises de l'épreuve sélectionnée.



Les **3 premiers boutons** servent à créer une nouvelle balise, modifier et supprimer la balise sélectionnée.

Le **bouton étoile** crée plusieurs balises avec les paramètres par défaut.

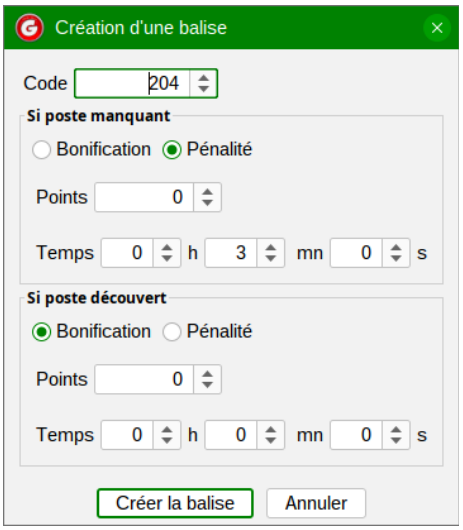
> ⚠ **Important** : il est possible d'utiliser une même balise plusieurs fois dans une

même épreuve, par exemple, pour faire un parcours en papillon en revenant à un même endroit plusieurs fois. De même, il est possible d'utiliser une même balises dans des étapes différentes. Mais, il est impossible d'utiliser une même balise dans des épreuves différentes d'une même étape. Ce cas n'est pas pris en compte et peut donner des résultats erronés.

Le **dernier bouton** importe la liste des balises de l'épreuve à partir d'un fichier de parcours au format IOF issu de logiciels comme OCAD, Purple Pen ou OpenOrienteering Mapper. Une fenêtre intermédiaire permet de choisir le circuit à importer s'il y en a plusieurs dans le fichier. Les balises importées prendront les valeurs du modèle de balise de l'épreuve s'il existe ou celles du modèle de balise global sinon.

Les **boutons flèches** ⌄ et ⌃ modifient l'ordre d'enchaînement des balises.

La fenêtre de création et de modification d'une balise permet d'attribuer soit des pénalités en temps et en points lorsqu'un poste est manquant, soit, au contraire, des bonifications en temps et en points lorsque le poste est découvert.



6. Créer une épreuve type tir à l'arc

Les raids multisports incluent souvent une ou deux épreuves de tir (arc, carabine, pistolet, sarbacane…).

Il existe plusieurs façons de gérer ce type d'épreuve dans GeRaidV3. Nous allons décrire ici 3 manières de gérer une épreuve de 3 tirs où chaque coup au but rapporte une bonification de 2 minutes. Il existe, bien sûr, d'autres façons de procéder.

1. À l'aide de 3 boîtiers :

- Créer 3 balises avec 2 minutes de bonification si découvert.
- Déroulement : à l'issue du tir, le responsable de l'atelier fait poinçonner le nombre de boîtiers correspondant au nombre de coups au but de l'équipe.
- Avis : simple à comprendre, mais lourd en nombre de boîtiers si le nombre

de tir augmente.

2. À l'aide de 2 boîtiers :

- Créer 2 balises avec 2 minutes (balise 31) et 4 minutes (balise 32) de bonification si découvertes.

- Déroulement : à l'issue du tir, le responsable de l'atelier fait poinçonner la balise 31 aux équipes ayant réussi un seul tir, la balise 32 aux équipes ayant réussi deux tirs et les balises 31 et 32 aux équipes ayant réussi les trois tirs.

- Avis : plus complexe en calcul pour le responsable de l'atelier (surtout si le nombre de tirs augmente) mais permet de diminuer le nombre de boîtiers.

3. À l'aide d'un seul boîtier :

- Créer 3 balises avec le même numéro et avec 2 minutes de bonification si découvert.

- Déroulement : à l'issue du tir, le chef d'atelier fait poinçonner la balise autant de fois que le nombre de tirs réussis par les équipes.

- Avis : un seul boîtier est nécessaire quel que soit le nombre de tirs. Cependant, pour être pris en compte, le boîtier ne doit pas être poinçonné trop rapidement entre les validations. Il faut attendre 10 secondes entre chaque validation.

7. Générer un récapitulatif du raid

Le menu **Raid > Récapitulatif du raid** affiche dans une fenêtre dédiée, une vue synthétique de l'organisation du raid, parcours par parcours. Ce récapitulatif est utile à l'organisateur du raid pour vérifier la conformité des parcours du raid.

> **À noter** : pour marquer les incohérences lors du chronométrage des épreuves, GeRaidV3 mettra la balise avec le code 30 à chaque fois qu'une balise est manquante dans une épreuve.

8. Astuces d'organisation

Le paramétrage de GeRaidV3 doit refléter l'organisation de ce qui va se dérouler sur le terrain. Il est donc préférable de mettre les épreuves dans l'ordre du déroulement, même si ce n'est pas une obligation dans la plupart des organisations.

8.1. Balises de contrôle

Il est important que l'organisateur s'assure que les balises de contrôle soient toutes validées correctement par les équipes.

Afin de faciliter l'identification d'éventuels problèmes liés aux balises de contrôle (chronométrage des épreuves, début et fin des sections de gel du chronomètre), il est recommandé d'utiliser une plage de numéros distincte de celle des autres balises, par exemple des numéros supérieurs à 200. Ainsi, lors de la lecture d'une puce, les balises de contrôle manquantes apparaîtront en rouge et il sera plus facile

de visualiser les équipes qu'il faudra traiter ensuite pour rendre les résultats cohérents, par exemple en ajoutant la validation d'une balise de contrôle à la main dans GeRaidV3.

Les balises de contrôle devant être validées par toutes les équipes, il serait donc normal de ne mettre aucune pénalité ou bonification pour ces balises.

8.2. Optimiser le nombre de balises

Même si GeRaidV3 peut chronométrer toutes les épreuves, il n'est peut-être pas judicieux de le faire. Le chronométrage demande un surplus de balises et n'apporte pas nécessairement de plus-value pour toutes les épreuves, sauf si l'épreuve fait l'objet d'un challenge particulier.

Par contre, le chronométrage est obligatoire lorsque l'épreuve a une durée ou un horaire limite ou si le coefficient multiplicateur du temps est supérieur à 1.

En jouant avec les cases à cocher **Début du chronométrage à la fin de l'épreuve précédente** et **Fin du chronométrage au début de l'épreuve suivante**, il est possible de réduire le nombre de balises dédiées au chronométrage en utilisant la même balise pour la fin d'une épreuve et le début de la suivante.

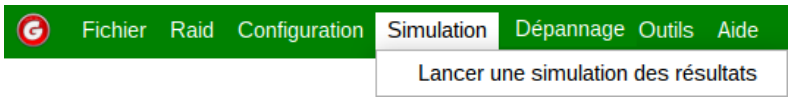
VI. TESTER LES PARCOURS

Tester un parcours consiste à créer des équipes fictives auxquelles sont associées une ou plusieurs puces avec des temps de passage factices aux balises du parcours.

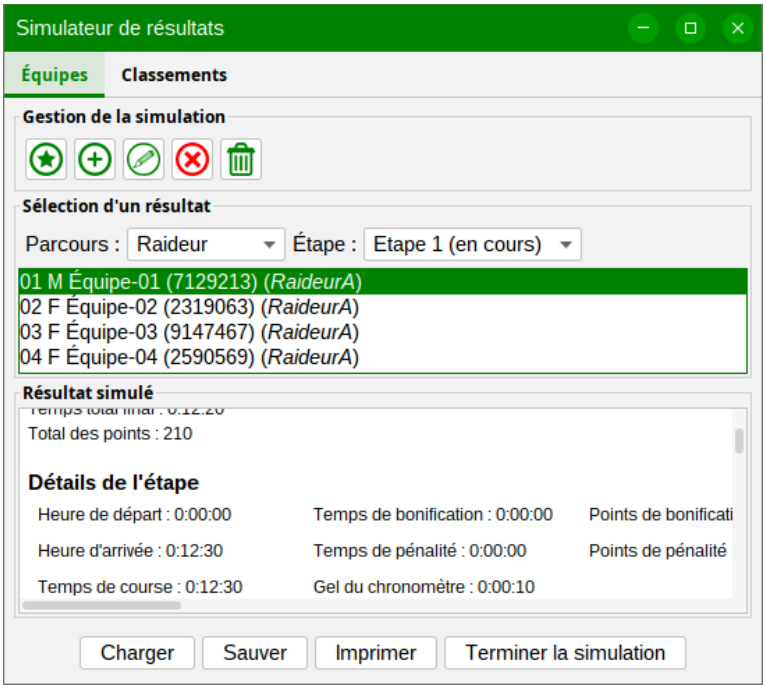
1. Tester en simulant les données des puces

Une première façon de tester un parcours consiste à utiliser le simulateur de résultats pour les puces.

Le menu **Simulation > Lancer une simulation des résultats** ouvre une fenêtre pour construire et exécuter la simulation.

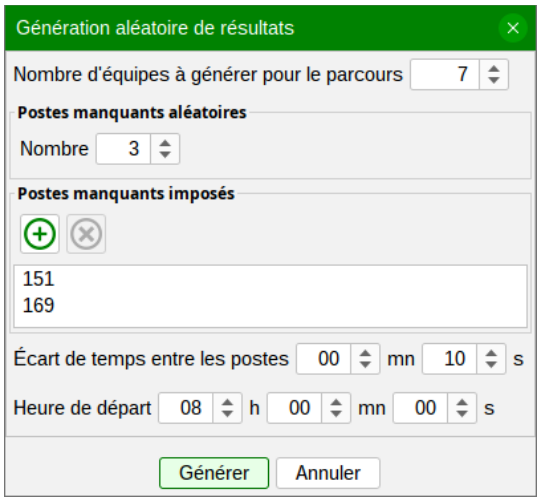


L'onglet **Équipes** gère la création d'équipes factices et de leur puce pour toutes les étapes du parcours. Une seule puce par équipe est générée même si le parcours est configuré avec plusieurs puces par équipe. Les résultats des puces sont soit créés de manière aléatoire, soit de manière imposée selon le bouton choisi dans la partie **Gestion de la simulation**.



1.1. Création aléatoire des résultats de puce

Le **premier bouton** crée plusieurs puces avec leur résultat pour toutes les étapes du parcours. Il ouvre la fenêtre de génération des résultats suivante :



Dans cette fenêtre, vous pouvez :

- définir le nombre d'équipes, et donc de puces, à générer,
- ajuster le temps de parcours entre chaque balise (10 secondes par défaut),
- définir l'heure de départ (00:00:00 par défaut),
- définir un nombre de postes manquants aléatoires,
- imposer certaines balises comme postes manquants.

Exemple d'une simulation

Pour l'exemple donné dans la fenêtre ci-dessus, la simulation va générer 7 équipes factices pour le parcours sélectionné, avec :

- 2 postes manquants imposés (les balises 151 et 169),
- 3 postes manquants aléatoires supplémentaires,
- une heure de départ fixée à 08:00,
- des validations de balises toutes les 10 secondes à partir de l'heure de départ.

1.2. Création imposée du résultat d'une puce

Le **second bouton** ouvre la fenêtre suivante :

Cette fenêtre permet de créer les résultats d'une puce d'une équipe à partir de la liste des balises séquentiellement validées. Les temps de passage aux balises sont calculés à partir de l'heure de départ et de l'intervalle entre les balises.

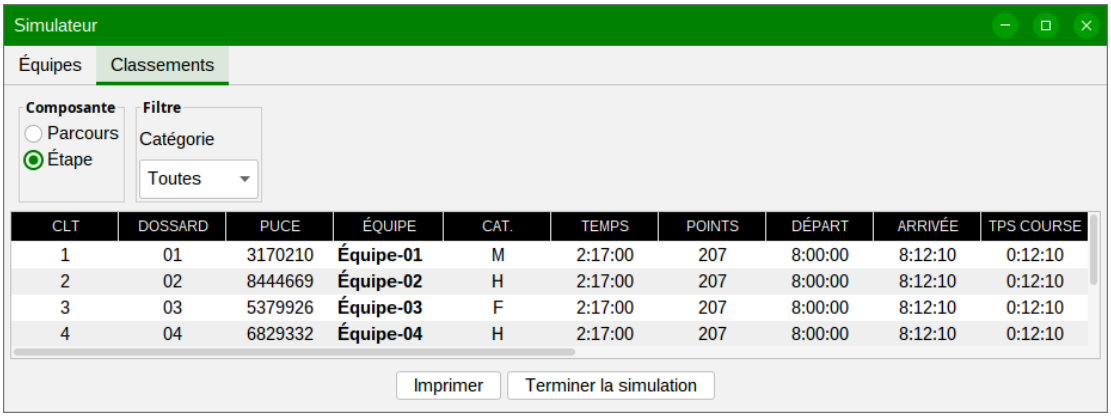
1.3. Modification des résultats

Une fois générés, les résultats d'une équipe peuvent être modifiés afin de varier la simulation. **Double-cliquez** sur une équipe de la liste pour ouvrir un menu d'édition des résultats de l'équipe pour modifier la liste des postes validés pour la puce :

- modification des heures de validation,
- modification de l'ordre de validation,
- suppression de balises,
- ajout de balises, y compris hors parcours.

1.4. L'onglet Classements

L'onglet **Classements** affiche le classement général pour les équipes générées.



CLT	DOSSARD	PUCE	ÉQUIPE	CAT.	TEMPS	POINTS	DÉPART	ARRIVÉE	TPS COURSE
1	01	3170210	**Équipe-01**	M	2:17:00	207	8:00:00	8:12:10	0:12:10
2	02	8444669	**Équipe-02**	H	2:17:00	207	8:00:00	8:12:10	0:12:10
3	03	5379926	**Équipe-03**	F	2:17:00	207	8:00:00	8:12:10	0:12:10
4	04	6829332	**Équipe-04**	H	2:17:00	207	8:00:00	8:12:10	0:12:10

2. Tester en important les données des puces

Une seconde façon de tester un parcours consiste à créer les résultats des puces dans un tableur, puis à les importer sous forme d'un fichier CSV.

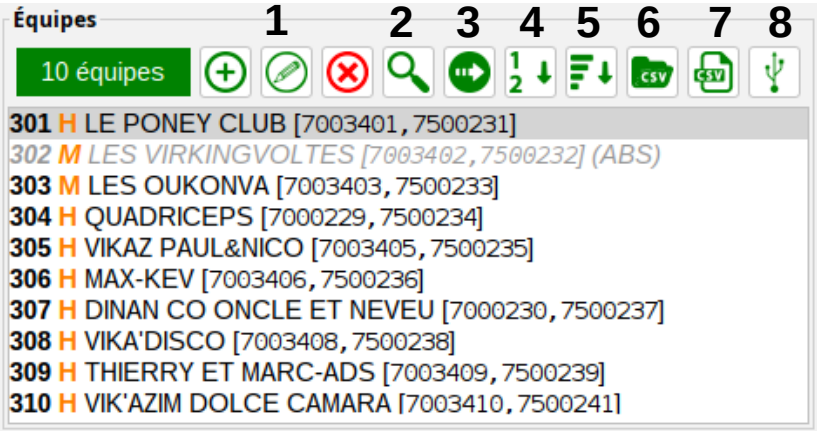
Cette version nécessite d'avoir ajouté au préalable des équipes factices dans le panneau des équipes.

Procédure

1. Exportez un modèle de fichier contenant la structure attendue du fichier avec les équipes présentes via le menu **Raid > Résultats SPORTident > Exporter les résultats au format CSV**.
2. Modifiez le fichier CSV avec un logiciel de type tableur en ajoutant des résultats simulés, voire en ajoutant de nouvelles équipes en conservant le modèle du fichier.
3. Importez le fichier modifié via le menu **Raid > Résultats SPORTident > Importer les résultats au format CSV**.
4. Visualisez les résultats dans le panneau **Classements** de l'interface.

VII. INSCRIRE LES ÉQUIPES

La gestion des équipes se fait entièrement dans la partie **Équipes** de l'interface graphique du logiciel.



Les équipes sont affichées avec leur numéro de dossard, la catégorie d'appartenance, le nom de l'équipe, et la liste des puces affectées.

> ⚠ **Important** : si les variantes ne sont pas activées pour le parcours sélectionné, les équipes sont affectées au parcours. Si les variantes sont activées, les équipes sont associées à la variante sélectionnée. Dans ce cas, il est nécessaire de sélectionner une variante avant de créer une équipe.

Les équipes sont classées par ordre alphabétique des dossards. Le dossard numéro 100 sera ordonné avant le dossard 30, sauf s'il est numéroté 030.

Pour l'affichage des équipes dans la liste, les conventions suivantes sont adoptées pour écrire le nom des équipes :

- Les équipes absentes ou qui ont abandonné apparaissent en *italique gris*.
- Les équipes non-classées apparaissent en *italique marron*.
- Les équipes qui n'ont pas encore de résultat pour l'étape en cours apparaissent en **gras**.

Interactions

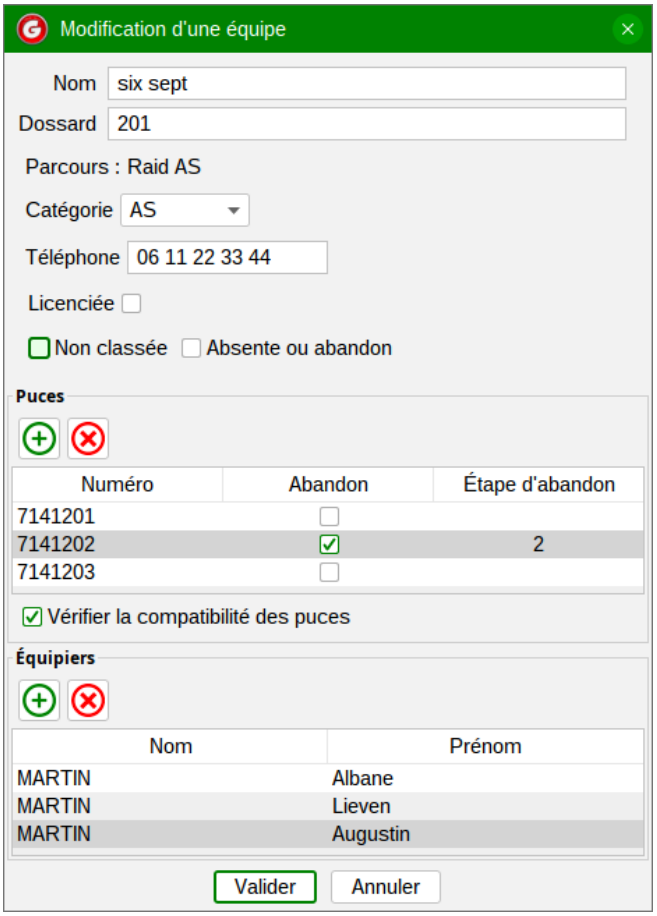
- Un **double clic** sur une équipe de la liste ouvre une fenêtre détaillant les données de l'équipe, comme le nom de l'équipe, le nom des équipiers, la catégorie et la liste des puces affectées.
- Un **clic droit** sur une équipe de la liste qui possède un résultat pour une de ses puces ouvre un menu contextuel pour afficher les détails du résultat des puces.

2. Créer une équipe

Les **trois boutons de la zone [1]** permettent de créer, modifier ou supprimer une équipe.

> ⚠ Le nom de l'équipe doit être unique pour un parcours quelle que soit la casse. Le numéro d'une puce doit être unique pour un raid.

La création ou la modification d'une équipe ouvre la fenêtre suivante :



La case **Licenciée** indique que l'équipe fait partie d'un classement officiel lié à une fédération (p. ex. FFTRI). Dans l'affichage des résultats, une option permet de n'afficher que les équipes licenciées dans les classements et dans les podiums pour la remise des récompenses.

En cochant la case **Non classée**, l'équipe apparaîtra en fin de classement dans les résultats, hors classement.

En cochant la case **Absente ou Abandon**, l'équipe ne sera plus prise en compte dans le décompte des équipes encore en course et n'apparaîtra pas dans les classements.

La partie **Puces**, permet d'ajouter, modifier et supprimer une puce pour l'équipe. En cochant la case **Abandon**, la puce ne sera plus prise en compte à partir de l'étape d'abandon dans les résultats. Par contre, les résultats de la puce sont conservés dans les résultats des étapes précédentes.

En cochant la case **Vérifier la compatibilité des puces**, GeRaidV3 vérifie la capacité mémoire des puces données par rapport au nombre total de balises de l'étape (*voir Section II.5*).

3. Gérer les équipes

3.1. Rechercher une équipe

Le **bouton [2]**, le raccourci **CTRL-F** ou le menu **Raid > Rechercher une équipe** ouvre la fenêtre de recherche d'une équipe à partir du numéro de puce électronique, d'une partie du nom de l'équipe ou d'une partie du nom d'un équipier.

3.2. Déplacer une équipe vers un autre parcours

Le **bouton [3]** déplace une équipe vers un autre parcours ou une autre variante du même ou d'un autre parcours lorsque les variantes sont activées. Il faudra certainement modifier le numéro de dossard ensuite à la main. Attention, si cette équipe possède déjà un ou plusieurs résultats pour les puces, ces résultats seront supprimés puisque le parcours destination n'a pas nécessairement les mêmes balises que le parcours d'origine.

Avant d'utiliser cette fonctionnalité en cours de lecture des puces, il faut donc bien veiller à sauvegarder son raid.

3.3. Numéroter automatiquement les équipes

Le **bouton [4]** attribue automatiquement un numéro de dossard aux équipes du parcours sélectionné. Un numéro de dossard est formé de trois parties. Le champ *préfixe*, qui peut être vide, un numéro et un *suffixe*, qui peut être vide. Il est donc possible de numéroter les dossards de plusieurs façons, par exemple 100, 101,102 ou A01, A02, A03 ou 10B, 11B, 12B ou A100B, A101B, A102B.

3.4. Changer l'ordre d'affichage des équipes

Le **bouton [5]** ouvre une fenêtre pour changer l'ordre d'affichage des équipes selon le dossard, le nom d'équipe, le numéro de puce ou la catégorie.

4. Importer des équipes à partir d'un fichier au format CSV

Le **bouton [6]** affiche une fenêtre pour importer les équipes à partir d'un fichier CSV.

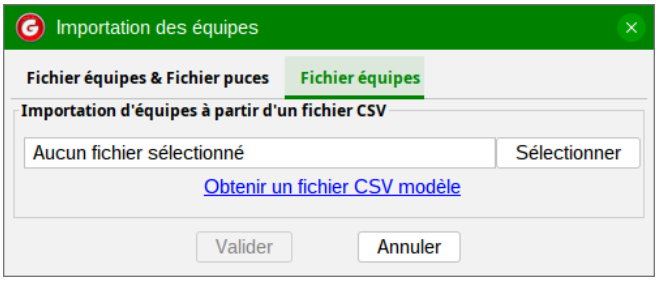
> ⚠ Le caractère séparateur utilisé pour les fichiers CSV est le point-virgule.

5. Exporter les équipes dans un fichier au format CSV

Le **bouton [7]** exporte les équipes dans un fichier au format CSV, avec le caractère point-virgule comme séparateur. Le fichier obtenu pourra être lu par un logiciel de type tableur.

5.1. Inscrire les équipes en important un fichier contenant les équipes éventuellement avec leurs numéros de puces

L'onglet **Fichier équipes** de la fenêtre d'importation permet l'ajout des équipes à partir d'un fichier CSV.

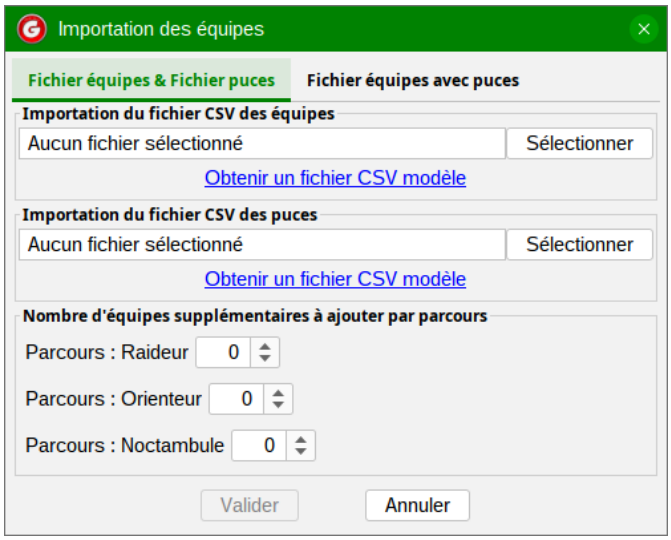


Le format du fichier peut être obtenu en cliquant sur le lien **Obtenir un fichier CSV modèle**. Le fichier CSV attendu contient une ligne par équipe. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, elles doivent être séparées par des virgules dans la colonne puce. La colonne des numéros de puce peut être vide.

> ⚠ Si une équipe est déjà présente dans le logiciel, elle n'est pas modifiée.

5.2. Inscrire les équipes en important un fichier avec les équipes et un fichier avec les puces

L'onglet de la fenêtre d'importation **Fichier équipes & Fichier puces** permet l'ajout des équipes à partir d'un fichier CSV pour les équipes et d'un fichier CSV pour les puces. Les puces seront automatiquement affectées aux équipes par couplage.



Les puces sont attribuées aux équipes dans l'ordre de leur apparition dans le fichier CSV en respectant le nombre de puces par équipe défini lors dans les paramètres du parcours.

Il est possible d'affecter directement des puces à des équipes dans le fichier CSV des équipes. Cela permet d'intégrer, par exemple, des puces personnelles de concurrents. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, elles doivent être séparées par des virgules dans la colonne puce. L'équipe sera éventuellement complétée avec

des puces prises dans le fichier des puces pour respecter le nombre attendu.

> ⚠ Si une équipe est déjà présente dans le logiciel, elle n'est pas modifiée.

Il est possible d'ajouter des équipes vacantes, qui pourront être affectées à des équipes qui s'inscriront au dernier moment. À noter que si le parcours est défini avec 1 puce par équipier, alors le générateur créera des équipes vacantes avec 2 puces puisqu'il est impossible d'anticiper le nombre d'équipiers dans l'équipe.

6. Inscrire les équipes à partir d'un fichier issu d'un site d'inscription

Si vous disposez d'un fichier d'inscription des équipes sur les différents parcours de votre raid, que vous avez récupéré auprès d'un site d'inscription, il est alors facile d'inscrire les équipes à votre raid en utilisant la fonction d'importation des équipes présentée au-dessus.

Procédure d'inscription :

1. Ouvrez votre fichier d'inscription obtenu du site dans un logiciel de type tableur en veillant à respecter l'encodage (UTF-8 ou ISO-8859-1) du fichier récupéré de manière à conserver les accents.
2. Modifiez le fichier de telle manière que les colonnes respectent le format attendu. Pour obtenir le format attendu, l'interface d'importation dispose d'un bouton pour générer un fichier CSV modèle. Dans ce fichier, il faut répartir les équipes par parcours, ou par variante si les variantes sont activées.
3. Enregistrez-le au format **UTF-8** avec le **point virgule** comme séparateur.
4. Importez le fichier CSV dans GeRaidV3 en utilisant le **bouton [6]**.
5. Si vous disposez de lots de puces SPORTident à distribuer aux concurrents, construisez un fichier avec la liste des numéros de puce. Ce fichier ne comporte qu'une colonne, celle des numéros de puces. Au moment de l'importation, les puces seront ventilées dans les équipes. La clé de correspondance est l'ordre dans chacun des fichiers : la première puce est affectée à la première équipe, etc. Le nombre de puces attribuées par équipe est déterminé par le nombre de puces défini lors de la création des parcours.

Si certains des participants possèdent leur propre puce, vous pouvez intégrer ces puces dans le fichier CSV des équipes. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, il faut les séparer par des virgules dans la colonne des puces. L'affectation des puces tiendra compte des puces déjà attribuées et complètera éventuellement avec des puces du fichier CSV des puces.

Il est possible de faire plusieurs importations de fichiers. Les équipes préexistantes à l'importation des équipes ne sont pas affectées. Si vous voulez modifier des équipes préexistantes, il faudra d'abord les supprimer.

7. Inscrire les équipes à partir de la lecture des puces avant le raid

En cliquant sur le **bouton [8]**, l'inscription des équipes se fait à partir de la lecture des puces SPORTident attribuées aux équipiers.

Cette inscription nécessite, au préalable, de connecter un boîtier maître SPORTident sur le port USB et de choisir le port dans le compartiment de lecture des puces (*Voir Section VIII.3 – Lancer la lecture des puces au retour des raideurs*).

Procédure d'inscription :

1. Le concurrent insère la puce dans le boîtier SPORTident.
2. Si la puce est déjà attribuée à une équipe, une fenêtre détaillant les données de l'équipe s'affiche permettant d'inclure les informations de ce nouvel équipier.
3. Si la puce n'est attribuée à aucune équipe, vous pouvez :
   - soit créer une nouvelle équipe avec cette puce ;
   - soit choisir une équipe existante et lui attribuer la puce.

   Une fois le choix fait, la fenêtre détaillant les données de l'équipe s'affiche permettant de renseigner les informations de cette nouvelle équipe.

> ⚠ À la fin de l'inscription, ne pas oublier de libérer le boîtier maître en cliquant à nouveau sur le **bouton [8]** pour permettre la collecte des résultats au retour des concurrents.

8. Inscrire les équipes à partir de la lecture des puces au retour des concurrents

Cette procédure permet d'inscrire des concurrents après la réalisation de leur parcours.

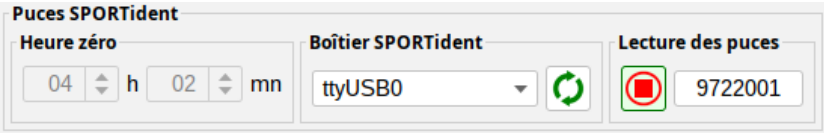
Procédure d'inscription :

1. Le concurrent insère sa puce dans le boîtier SPORTident.
2. Une fenêtre dédiée s'ouvre automatiquement. Vous pouvez alors :
   - soit créer une nouvelle équipe et lui associer la puce avec son résultat ;
   - soit sélectionner une équipe existante et lui ajouter la puce avec son résultat.
3. Une fois la puce associée à une équipe, une fenêtre s'affiche avec le détail des résultats enregistrés sur la puce.

VIII. RÉCOLTER LES RÉSULTATS

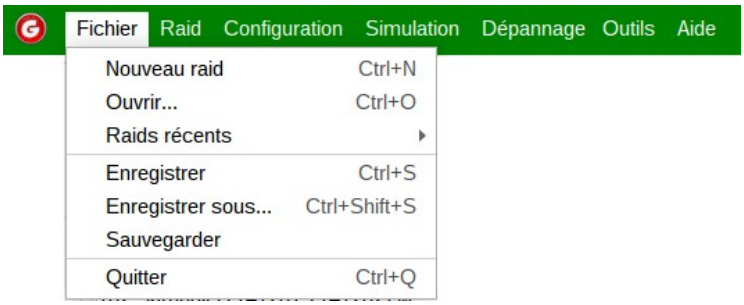
Le panneau consacré à la lecture des puces de SPORTident permet de recueillir les données des participants lorsque ceux-ci vident leur puce dans le boîtier maître SPORTident connecté au logiciel.

> ⚠ **Important** : vérifiez que les concurrents ont bien validé l'arrivée avant de valider les résultats. Si l'arrivée n'a pas été validée, le début de liste des résultats de la puce contiendra « AAA » (Attention, Arrivée Absente) en rouge.



1. Lancer la sauvegarde automatique

Afin d'assurer la persistance des données collectées lors de la lecture des puces, le menu **Fichier > Sauvegarder** permet de faire une sauvegarde intermédiaire des données du raid.



À la différence de la fonction **Enregistrer** qui enregistre le raid en écrasant le précédent contenu du fichier, la fonction **Sauvegarder** enregistre le raid dans un fichier distinct. Le fichier généré est stocké dans le **dossier de sauvegarde** et sera nommé avec le nom du raid suivi de la date et de l'heure de la sauvegarde.

La sauvegarde peut être automatisée avec une fréquence entre 1 et 59 minutes. Le bouton ▶ de la barre d'outils démarre et arrête la sauvegarde automatique.

2. Fixer l'heure zéro

Même si les puces les plus récentes possèdent une indication du jour de la semaine, les temps inscrits sont au format 24h00 (p. ex. 14:23:45), sauf pour les puces SI5 qui sont au format 12h00. En conséquence, pour chronométrer une étape qui se déroulera à cheval sur minuit, il faut régler l'**Heure zéro**. Une heure zéro réglée à 00h00mn conviendra pour une étape de moins de 24h00 commençant et se terminant avant minuit. Mais, par exemple pour une étape de nuit commençant à

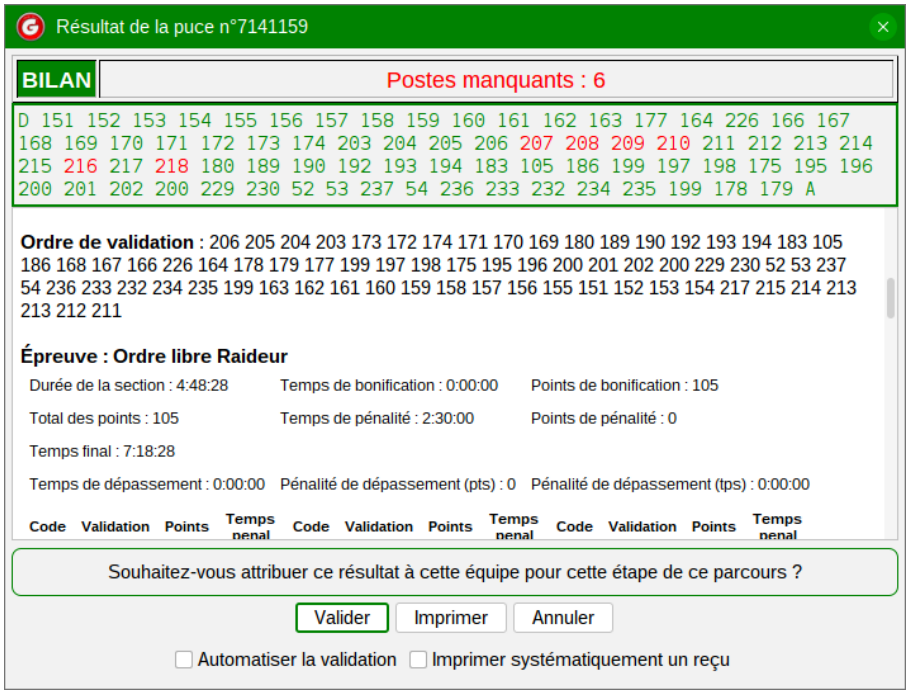
22h00 et se terminant potentiellement après minuit, il faut régler l'heure zéro à 21h00. Ainsi, tous les temps entre 21h00 et 24h00 auront le bon format (p. ex. 22:24:36) et les temps après minuit auront un format avec 24h00 en plus (p. ex. 26:12:25 pour 2h12mn25s le lendemain).

> **Astuce** : une bonne pratique est de fixer l'heure zéro à 1 heure avant l'heure du premier départ.

3. Lancer la lecture des puces au retour des raideurs

Le **bouton** initialise la lecture des puces des raideurs. Cette fonctionnalité nécessite qu'un boîtier maître SPORTident soit connecté au poste de travail et qu'il soit configuré (*voir Section II.5)*. Vous devez choisir le port COM correspondant au boîtier. Si aucun port COM n'apparaît, cliquez sur le **bouton** pour recharger la liste. Si aucun port n'apparaît encore, voir la Section II.5.3.

À chaque vidage de puce, une fenêtre s'affiche à l'écran. Elle présente le détail des résultats récoltés au cours du parcours : numéro du poste et horaire de passage.



L'affichage diffère selon que l'option **Impression réduite** est cochée ou non dans le menu **Configuration > Paramètres généraux**. L'affichage réduit est adapté à l'impression avec imprimante à rouleau, l'impression standard avec imprimante A4.

3.1. Le détail des résultats de la puce

L'affichage commence par un bilan en termes de nombre de postes manquants et nombre de postes leurres validés, c'est-à-dire des postes validés, mais qui n'auraient pas dû l'être. Ensuite, chaque poste, repéré par son code et donné dans l'ordre défini par l'enchainement des épreuves du raid, apparaît en vert lorsqu'il est correctement validé, en rouge lorsqu'il est absent, et en magenta lorsqu'il a été validé à tort.

Si l'arrivée n'a pas été validée, le début de liste contiendra « AAA » (Attention, Arrivée Absente) en rouge.

En fin de liste, les éventuels postes validés en plus, mais qui ne font pas partie du parcours, sont affichés en bleu.

En dessous de cette liste est donné le détail des résultats de la puce tel qu'il est imprimé aux concurrents.

3.2. Les boutons de contrôle

Lors de l'insertion d'une puce dans le boîtier, GeRaidV3 détecte automatiquement le parcours à partir du numéro de la puce, et utilise l'étape en cours. Il attribue le résultat à l'équipe détentrice de la puce après validation. Au choix, un reçu avec le récapitulatif des résultats peut être imprimé et remis aux participants.

Si le numéro de la puce n'appartient à aucune équipe du raid, alors vous avez le choix entre créer une nouvelle équipe à laquelle affecter la puce et son résultat, ou sélectionner une équipe existante à laquelle ajouter la puce et son résultat.

Si la puce a déjà un résultat pour cette étape, vous serez averti par un message en rouge. Ce cas peut apparaître lorsque vous avez deux étapes en cours pour un même parcours. À vous de prendre la bonne décision en affectant à nouveau ce résultat à l'étape en cours ou à une autre étape.

Le bouton **Valider** valide le résultat pour l'équipe sélectionnée, puis ferme la fenêtre. Le fichier du raid est enregistré automatiquement avec le nouveau résultat.

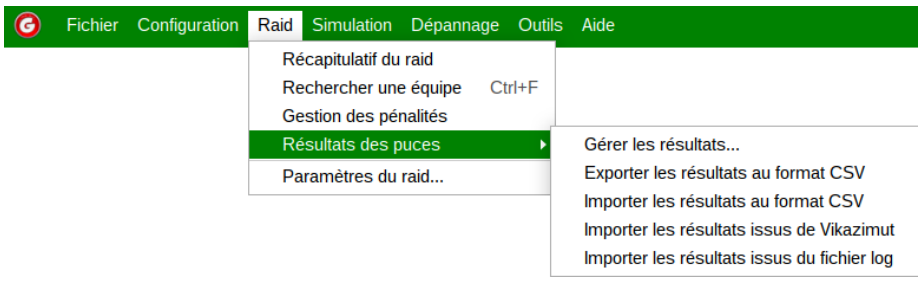
Le bouton **Imprimer** imprime le reçu avec le résultat de la puce sans le valider et sans fermer la fenêtre. Afin de gagner en rapidité, l'impression se fait avec l'imprimante par défaut. Si vous n'avez pas configuré l'imprimante par défaut, l'impression ne fonctionnera pas.

Si la boîte à cocher **Imprimer systématiquement un reçu** en dessous du bouton est activée, un ticket est imprimé automatiquement avec l'imprimante par défaut du système lors de la validation (*voir Section IV.1.3*).

Si la boîte à cocher **automatiser la validation** est cochée, la validation est automatique et la fenêtre se fermera automatiquement à la prochaine puce lue.

4. Importer les résultats depuis un fichier CSV

Le menu **Raid > Résultats SPORTident** permet d'importer et d'exporter des résultats au format CSV.



1. L'item **Exporter les données des puces au format CSV…** génère un fichier lisible par un tableur qui contient tous les instants de validation de toutes les puces sur tous les parcours.

2. L'item **Importer les données des puces au format CSV…** importe les instants de validation des puces en respectant le même format que celui de l'exportation.

L'exportation puis la réimportation des résultats des puces permettent de modifier manuellement les heures de validation des balises à l'aide d'un logiciel de type tableur.

5. Importer les résultats issus du fichier log

Le menu **Raid > Résultats SPORTident > Importer les résultats issus du fichier log** importe les résultats des puces des équipes depuis un fichier log. Le fichier log est produit automatiquement par GeRaidV3 lors de la lecture des puces. Il est stocké dans le dossier de sauvegarde.

Le fichier de log contient une ligne par lecture de puce au format CSV.

Les résultats pré-existants des puces mentionnées dans le fichier log sont supprimés et remplacés par ceux du fichier log. Les résultats des puces non mentionnées dans le fichier log sont conservés.

Cette fonctionnalité est intéressante pour rattraper des erreurs des suppressions erronées de résultats. Il suffit d'éditer le fichier log dans un tableur pour ne garder que les résultats à récupérer avant de les importer.

6. Importer les résultats depuis Vikazimut

Le menu **Raid > Résultats SPORTident > Importer les résultats de Vikazimut** importe les résultats des puces des équipes depuis un fichier CSV produit par Vikazimut à partir des traces GPX déposées par les concurrents sur le site.

Procédure

1. Sur le site Vikazimut, la page des traces d'un parcours contient un bouton **Exporter vers GeRaidV3**. Toutes les traces sont exportées dans un fichier au format CSV.
2. Dans GeRaidV3, le menu **Raid > Résultats SPORTident > Importer les résultats de Vikazimut** importe les données du fichier CSV avec un résultat par ligne. L'importation se fait pour l'étape sélectionnée dans l'interface.

> ⚠ **Important** : Le lien entre les traces Vikazimut et les puces GeRaidV3 se fait à partir du **numéro de dossard**. Lors du téléversement du résultat d'un parcours depuis l'application Vikazimut, le pseudonyme à utiliser pour identifier la trace doit être le numéro de dossard utilisé dans GeRaidV3. S'il y a plusieurs puces, il faut mettre **dossard-1**, **dossard-2**, etc, comme pseudonyme pour chacune des traces. Pour éviter aux équipiers des confusions de numéro, l'idéal est d'imprimer les dossards avec cette convention : **numéro-1**, **numéro-2**.

Il est possible de faire plusieurs importations du fichier de traces issu de Vikazimut afin de construire les résultats au fur et à mesure de l'arrivée des concurrents.

En interne, la construction du numéro de puce attribuée à l'équipe suit une convention d'encodage. Les numéros de puce sont construits sur la base du nombre 10 000 000. Les cinq derniers chiffres codent le numéro de dossard (cela permet 99 999 équipes possibles). Les 2e et 3e chiffres codent l'index de l'équipier (soit 99 équipiers par équipe). Par exemple, lors de l'importation du dossard 23-1, la puce résultante aura le numéro 10 100 023.

7. Revoir le résultat d'une puce

7.1. Revoir le résultat de la dernière puce lue

À droite du panneau de lecture des puces dans le compartiment **Dernière puce**, est affichée le numéro de la dernière puce lue dans un bouton.

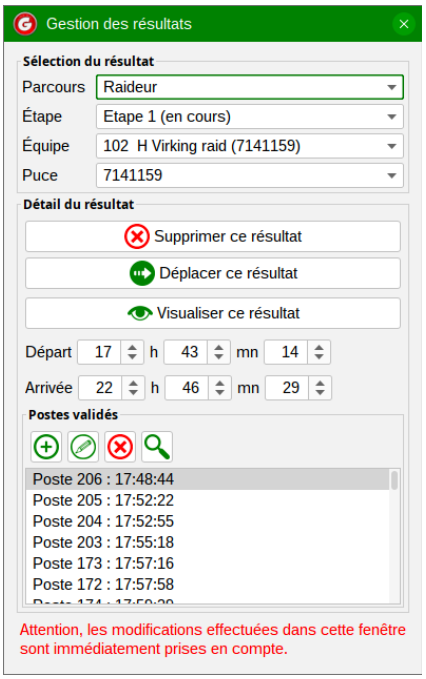
En cliquant sur le bouton vous accéder au contenu de la puce.

7.2. Revoir le résultat d'une puce précédemment lue

Le résultat d'une puce peut être réaffiché de trois façons différentes :

1. Un clic droit sur une équipe dans le panneau des **Équipes**.
2. Un double-clic sur une ligne du tableau dans le panneau des **Résultats**.
3. Le menu **Raid > Résultats SPORTident > Gérer les résultats…**

Ces trois façons affichent la fenêtre ci-dessous qui permet de visualiser, modifier et supprimer des résultats bruts.



Dans cette fenêtre, il est possible de corriger les résultats d'une puce en changeant les temps de validation des postes, en supprimant des validations de

postes ou en ajoutant de nouvelles balises validées.

Le bouton **Déplacer ce résultat** permet de déplacer le résultat de la puce sélectionnée vers une autre équipe du même parcours.

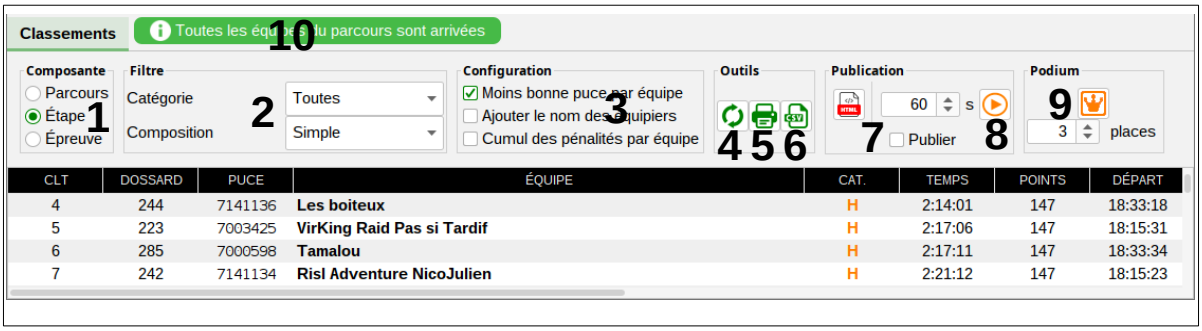
> ⚠ **Important** : toutes les modifications effectuées dans cette fenêtre sont immédiatement prises en compte. Il est préférable de sauvegarder son raid avant de modifier les données des résultats SPORTident.

IX. AFFICHER LES CLASSEMENTS

La partie inférieure de l'interface affiche les classements avec les éléments de ces classements comme le temps final, le nombre de points, le temps de course, les pénalités et les bonifications. Les classements sont accessibles en scratch ou par catégorie, que ce soit au niveau des parcours, des étapes et des épreuves.

> ⚠ **Important :** le classement est établi selon les critères suivants et dans cet ordre :
>
> 1. Le nombre total de points obtenus.
> 2. En cas d'égalité, le nombre d'étapes réalisées.
> 3. En cas de nouvelle égalité, le temps total du parcours.
>
> Le **temps total du parcours** est calculé à partir du **temps de course**, auquel sont déduites les durées cumulées des épreuves de gel et des épreuves non chronométrées effectuées avant l'arrivée. Les temps de pénalité sont ensuite ajoutés, et les temps de bonification soustraits.
>
> Le **temps de course** correspond à la durée écoulée entre l'heure de départ et l'heure d'arrivée.

Dès qu'une puce est lue dans l'interface, le résultat est immédiatement disponible dans cette interface.



Nom de la pénalité

1. Sélectionner les informations à afficher

Le **cadre [1]** sélectionne la composante du raid à afficher :

- **Parcours** affiche le classement du parcours sélectionné, avec toutes les étapes. Dans les organisations comptant plusieurs étapes, les équipes n'ayant pas effectué l'étape en cours seront classées après celles qui l'auront terminée.

- **Étape** affiche le classement de l'étape sélectionnée avec tous les détails propres à cette étape.

- **Épreuve** affiche le classement de l'épreuve sélectionnée avec les pénalités et les bonifications.

Le **cadre [2]** filtre les éléments à afficher :

- La liste déroulante **Catégorie** filtre le classement pour la catégorie sélectionnée.

- La liste déroulante **Composition** sélectionne la liste des éléments à ajouter au classement.

Par défaut, les équipes sont affichées dans l'ordre du classement. En cliquant sur les entêtes de colonne, il est possible de modifier cet ordre selon les valeurs de la colonne.

Le **cadre [3]** réorganise l'affichage des équipes :

- **Moins bonne puce par équipe** ne garde, pour chaque équipe, que la puce avec le pire résultat et supprime de la visualisation les autres lorsque plusieurs puces ont été attribuées à une même équipe. Ceci permet de n'avoir qu'un résultat par équipe.

- **Ajouter le nom des équipiers** affiche le nom et le prénom des équipiers avec le nom de l'équipe.

- **Cumul des pénalités par équipe** attribue à chaque équipier le total des pénalités (pas des bonifications) de l'équipe obtenu aux balises, aussi bien en temps qu'en points. Si les 3 équipiers loupent une même balise, cette balise sera comptée 3 fois comme pénalité et affectée à tous les membres de l'équipe.

Le **bouton [4]** met à jour l'affichage.

Le **bouton [5]** imprime le classement affiché brut sans détail.

Le **bouton [6]** exporte le classement tel qu'affiché, sous forme d'un fichier CSV, avec les filtres de catégorie et de composition sélectionnés. Ce fichier peut être lu par un logiciel de type tableur.

2. Afficher le détail d'un résultat

- En effectuant un **double-clic** sur une ligne du classement, vous affichez les données brutes de la puce qui a généré ce résultat. Cette fonctionnalité permet de visualiser plus rapidement et plus clairement le résultat d'une équipe pour expliquer ou rechercher une incohérence.

- En effectuant un **clic droit** sur une ligne du classement, un menu contextuel apparaît. Vous pouvez choisir d'afficher le résultat réduit ou complet de cette équipe, ou le détail de l'équipe correspondante.

3. Exporter les classements dans des fichiers HTML

Le **bouton [7]** permet de générer les fichiers HTML de tous les classements de tous les parcours. Un fichier HTML est créé par parcours et contient le classement scratch et les classements de toutes les catégories. S'il a plusieurs étapes, les

classements des étapes terminées sont également données sur la même page.

Les fichiers générés sont enregistrés dans le dossier de sauvegarde défini dans les **Paramètres généraux**. Ils sont visualisables dans un navigateur web. En cochant la case **Publier**, l'enregistrement est couplé avec l'envoi de ces fichiers sur un site web partenaire (*Voir Section XI*).

Il est possible d'automatiser la génération des fichiers HTML en choisissant une fréquence entre 10 secondes et 59 minutes dans le **cadre [8]**.

4. Afficher le podium

Le **bouton [9]** affiche le podium de toutes les catégories pour tous les parcours dans une fenêtre spécifique. La fenêtre dispose d'un **bouton Imprimer**. Cette fonctionnalité est utile pour fournir aux organisateurs un résultat formaté des podiums en vue de la proclamation des résultats et de la remise des récompenses.

Il est possible de choisir le nombre d'équipes à prendre en compte pour les podiums. Par défaut, un podium est composé de trois places.

5. Afficher la liste des équipes encore en course

Le texte du **bouton [10]** affiche le nombre d'équipes non encore arrivées. Pour afficher la liste des équipes encore en course et afficher les informations relatives :

1. **Appuyez** sur le bouton [10].
2. **Sélectionnez** une équipe dans la liste.
3. Les informations de l'équipe s'affichent, notamment :
   - le nom des équipiers,
   - le numéro de téléphone (s'il a été renseigné lors de l'inscription).

X. ATTRIBUER DES PÉNALITÉS ET DES BONIFICATIONS INDIVIDUELLES

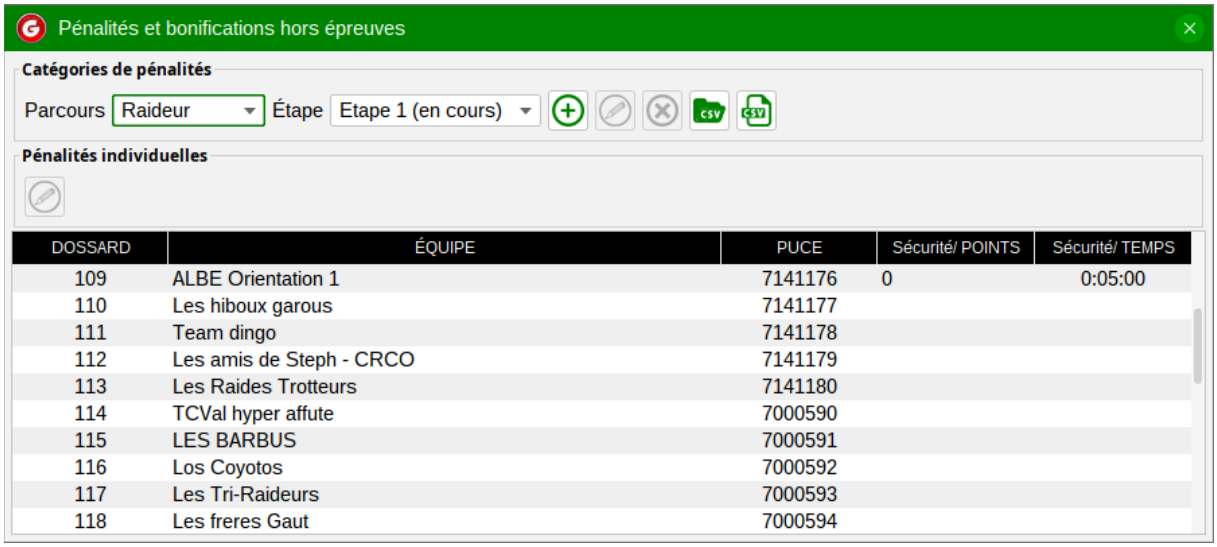
Cette fonctionnalité permet d'appliquer des pénalités individuelles (retrait de points ou ajout de temps) et des bonifications individuelles (ajout de points ou retrait de temps) aux équipes, en dehors des épreuves chronométrées.

Exemple d'utilisation

La pénalité de sécurité permet d'attribuer des pénalités en points ou en temps aux équipes qui n'ont pas respecté les consignes de sécurité.

1. Créer une catégorie de pénalité ou de bonification

Dans le menu principal, sélectionnez **Raid > Gestion des pénalités**. La fenêtre qui s'ouvre affiche un tableau récapitulatif des pénalités et bonifications hors épreuves pour l'étape du parcours sélectionnée dans la fenêtre.



DOSSARD	ÉQUIPE	PUCE	Sécurité/ POINTS	Sécurité/ TEMPS
109	ALBE Orientation 1	7141176	0	0:05:00
110	Les hiboux garous	7141177		
111	Team dingo	7141178		
112	Les amis de Steph - CRCO	7141179		
113	Les Raides Trotteurs	7141180		
114	TCVal hyper affute	7000590		
115	LES BARBUS	7000591		
116	Los Coyotos	7000592		
117	Les Tri-Raideurs	7000593		
118	Les freres Gaut	7000594		

Les pénalités et bonifications sont ajoutées par l'intermédiaire d'une catégorie qui est attachée à une étape d'un parcours. Vous pouvez créer plusieurs catégories pour une même étape. Dans ce cas, les pénalités et bonifications sont cumulées.

1.1. Barre d'outils de la fenêtre

Les trois premiers boutons vous permettent de :

- **Créer** une nouvelle catégorie de pénalité ou de bonification.
- **Modifier** le nom de la catégorie existante.
- **Supprimer** une catégorie.

Lors de la création d'une catégorie, deux colonnes supplémentaires s'ajoutent automatiquement à droite du tableau, pour les points et le temps de pénalité ou de bonification de la catégorie.

1.2. Importer / exporter des pénalités et bonifications

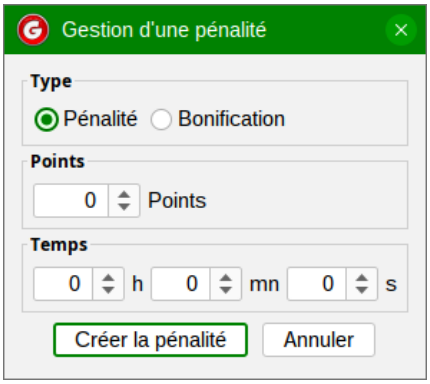
Les deux derniers boutons permettent d'**exporter** une liste de pénalités dans un fichier au format CSV, et d'**importer** une liste de pénalités depuis un fichier CSV.

L'importation permet de charger une seule catégorie de pénalités à la fois, celle qui est définie dans les colonnes 4 et 5. Les colonnes suivantes du fichier CSV sont ignorées. Le nom de la catégorie importée prendra le **nom du fichier**.

Pour vous aider à construire ce fichier, récupérez le fichier généré par le bouton d'exportation qui donne les colonnes du fichier CSV à remplir ainsi que les équipes concernées. Il est ainsi possible d'affecter manuellement les pénalités aux équipes dans un éditeur de texte ou un logiciel de type tableur. En remplissant la colonne des temps, il faut veiller à respecter le formatage `hh:mm:ss`. Si votre tableur a des difficultés à afficher un temps négatif, il faut précéder la valeur d'une apostrophe : `'-12:34:56`.

2. Attribuer une pénalité ou une bonification individuelle

Le **bouton d'édition d'une pénalité** ouvre la fenêtre suivante pour prendre en compte la valeur de la pénalité ou la bonification pour une équipe :



Après modification :

1. Cliquez sur le bouton **Rafraîchir** dans la partie **Classements** de l'interface.
2. Les pénalités et bonifications sont visualisables dans le tableau des classements d'étape dans les colonnes « TPS HORS EPREUVE » et « POINTS HORS EPREUVE ».

3. Faire des calculs de durée et de temps : une calculatrice

Pour vous aider dans vos calculs de temps, une calculatrice spécialisée est accessible par le menu **Outils > Calculatrice de durée et de temps**.

La calculatrice permet :

- l'**addition** et la **soustraction** de durée ou de temps,
- la **multiplication** et la **division** d'une durée ou d'un temps par un entier.

L'écriture d'un temps utilise la notation `h:mn:s`, par exemple `1:12:21`.

XI. PUBLIER LES RÉSULTATS EN LIGNE

Si vous disposez d'un accès à un site web, GeRaidV3 permet de publier automatiquement les classements en temps réel à l'arrivée des concurrents. GeRaidV3 convertit les classements sous forme de fichiers HTML, puis téléverse les fichiers sur le site Web d'où ils sont consultables directement par les participants via le navigateur Internet de leur téléphone mobile.

La publication nécessite de connaître d'une part le lien SFTP vers le site web pour téléverser les fichiers HTML et d'autre part l'URL pour visualiser les pages HTML. Seul le protocole SFTP est supporté.

- L'**adresse du serveur SFTP** est fournie par l'hébergeur de votre site web. C'est le lien que vous utilisez pour téléverser des fichiers sur le site web. Les données de connexion sont :
  - l'adresse SFTP : par exemple sftp.url.com,
  - l'identifiant du compte du site web, par exemple 38237878,
  - le port de communication, en général le numéro 22.
- L'**URL des pages HTML** correspond à l'adresse utilisée pour accéder aux pages du site, par exemple : https://vikazim.fr/raid/Raideur.html, où vikazim.fr est l'URL de base du site web, raid est le dossier contenant le fichier HTML et Raideur.html est le nom du fichier HTML.

À partir de ces données, une utilisation pratique de cette fonctionnalité avec GeRaidV3 consiste à :

1. **Configurer** les paramètres de publication avec les données SFTP.
2. **Générer des codes QR** contenant l'URL des pages web pour les différents parcours publiés.
3. **Imprimer ces codes QR** et les **afficher** dans la zone d'accueil des concurrents.
4. **Activer la publication périodique** des résultats vers le site web.

> **À noter** : la page affichée sur le téléphone se met à jour automatiquement toutes les 30 s, permettant de consulter les résultats actualisés sans action supplémentaire.

1. Configurer les paramètres de publication

Le menu **Configuration > Paramètres de publication…** ouvre la fenêtre de configuration des paramètres nécessaires au transfert des fichiers vers le site

hébergeur.

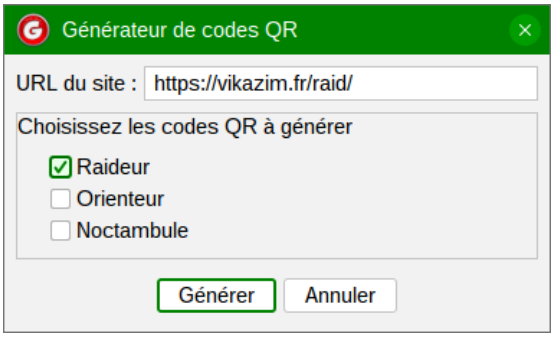
Les champs à renseigner sont les suivants :

- **Hôte** : l'adresse du serveur SFTP.
- **Port** : le numéro du port, s'il est différent du port 22 utilisé par défaut.
- **Dossier de destination** : le chemin complet sur le serveur vers le dossier dans lequel les fichiers seront publiés. Dans notre exemple, le dossier d'accueil des pages HTML est `wordpress/raid`.
- **Nom d'utilisateur** : l'identifiant de connexion au serveur.
- **Mot de passe** : le mot de passe associé à l'identifiant.

Ces informations sont sauvegardées sur l'ordinateur, et non dans le fichier du raid pour des raisons de sécurité.

2. Générer les codes QR des parcours

Le menu **Outils > Générateur de code QR** propose un outil de génération des codes QR associés aux différents parcours.



L'interface recueille les informations suivantes :

- **URL du site web** : indiquez l'adresse du site sur lequel seront publiées les pages HTML contenant les résultats des parcours. Ajoutez le chemin complet vers le dossier qui contient les fichiers HTML pour obtenir une adresse complète, telle que : https://vikazim.fr/raid/Raideur.html pour notre exemple.
- **Parcours à publier** : choisissez un ou plusieurs parcours pour lesquels vous souhaitez générer un code QR.

Pour chaque parcours sélectionné, GeRaidV3 génère un code QR unique. L'adresse encodée dans le code QR est construite à partir de l'URL du site, suivie du

nom du fichier HTML correspondant au parcours.

Les codes QR sont créés au format **PNG** et sauvegardés dans une archive **Zip**.

3. Publier les résultats en temps réel

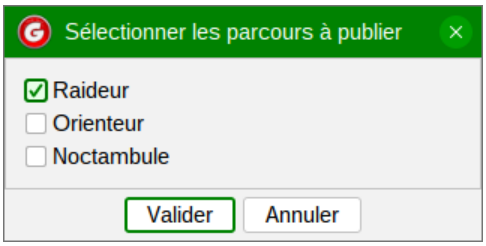
Une fois les paramètres configurés, la publication s'effectue depuis le compartiment **Publication** de la partie **Classements** de l'interface graphique.

Plusieurs options gèrent la génération et la publication des fichiers HTML :

- **Bouton [1] – Génération des fichiers HTML**. Ce bouton génère les fichiers HTML des résultats de tous les parcours dans le dossier de sauvegarde. Si l'option **Publier [3]** est activée, les fichiers HTML précédemment sélectionnés sont aussi automatiquement transférés vers le site web.

- **Bouton [2] – Génération et publication périodiques.** Ce bouton active la génération automatique des fichiers HTML à intervalle régulier. Si l'option **Publier** est activée, les fichiers sont également envoyés vers le site web automatiquement.

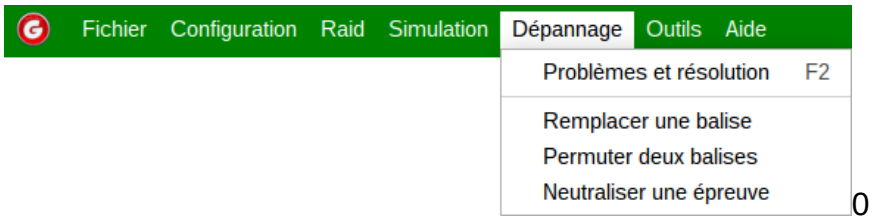
- **Boîte à cocher [3] – Publier**. L'activation de la boîte à cocher ouvre une fenêtre permettant de sélectionner les fichiers HTML à générer et à publier.



La possibilité de choisir les parcours à publier est utile pour éviter l'écrasement des fichiers HTML d'un même parcours lorsque la GEC utilise plusieurs ordinateurs pour le raid, par exemple, un ordinateur par parcours.

XII. DÉPANNER

Le menu **Dépannage** fournit des fonctions utilitaires pour résoudre des problèmes dans l'organisation du raid.



1. Manuel d'aide à la résolution de problème

Le menu **Problèmes et résolution** (ou le raccourci F2) ouvre un fichier PDF répertoriant les problèmes couramment rencontrés lors de l'organisation d'un raid, accompagnés de leurs solutions.

2. Remplacer une balise

Cette fonction remplace le code d'une balise par un autre dans tous les parcours du raid. Le remplacement est utile quand une balise prévue pour le raid est finalement inutilisable.

3. Permuter deux balises

Cette fonction permute le code de deux balises sans permuter les pénalités et les bonifications des balises. La permutation est utile, par exemple, lorsqu'en analysant les résultats au retour des concurrents vous vous rendez compte que deux balises ont été inversées lors de la pose sur le terrain.

4. Neutraliser une épreuve

Cette fonction rend l'épreuve non chronométrée et supprime les pénalités et les bonifications associées aux balises de l'épreuve. Cette épreuve ne compte plus pour le classement des équipes et le temps passé dans cette épreuve est défalqué du temps total des équipes.

5. Récupérer les données brutes de puces SPORTident

Lors de la lecture des données des puces SPORTident, GeRaidv3 conserve les données brutes des puces dans un fichier log au format CSV. Le fichier log est sauvegardé dans le dossier de sauvegarde. Il contient une ligne par puce lue avec toutes les données de la lecture : le numéro de la puce, l'heure de départ, d'arrivée ainsi que pour chaque poste validé le code du poste et l'heure de validation.

Pour récupérer les données de validation d’une puce :

1. Copiez le fichier de log.
2. Ouvrez la copie dans un tableur.
3. Sélectionnez les puces que vous voulez garder.
4. Enregistrez le fichier.
5. Importer le fichier dans GeRaidv3 à partir du menu **Importer les résultats issus du fichier log**.

Les résultats de puce sont remplacés par ceux lus dans le fichier importé.