

# Manuel d'utilisation du logiciel GeRaidV3



## Table des matières

<b>1 Introduction.....</b>	<b>3</b>
1.1 Le logiciel GeRaidV3.....	3
1.2 Licence.....	3
1.3 Installation du logiciel.....	3
1.3.1 Prérequis pour Linux.....	3
1.3.2 Prérequis pour Windows.....	3
1.3.3 Prérequis pour MacOS.....	3
1.4 Exécution du logiciel.....	4
<b>2 Utilisation classique du logiciel.....</b>	<b>4</b>
2.1 Concepts de base.....	4
2.2 Création d'un raid.....	5
2.3 Avant le raid.....	6
2.3.1 Pendant le raid.....	6
2.3.2 Après le raid.....	6
<b>3 Description de l'interface utilisateur.....</b>	<b>7</b>
3.1 La barre de menu.....	7
3.1.1 Le menu <i>Fichier</i> .....	7
3.1.2 Le menu <i>Raid</i> .....	8
3.1.2.1 Récapitulatif du raid.....	8
3.1.2.2 Rechercher une équipe.....	8
3.1.2.3 Gestion de pénalités.....	8
3.1.2.4 Résultats SPORTident.....	8
3.1.2.5 Modifier un code de balise.....	9
3.1.3 Paramètres du raid.....	9
3.1.4 Le menu <i>Configuration</i> .....	10
3.1.4.1 L'item <i>Paramètres généraux</i> .....	10
3.1.4.2 L'item <i>Paramètres de publication</i> .....	11
3.1.5 Le menu <i>Simulation</i> .....	11
3.2 L'interface d'édition du raid.....	13
3.2.1 Édition des parcours.....	13
3.2.1.1 Variantes.....	14
3.2.2 Édition des étapes.....	14
3.2.3 Édition des épreuves.....	15

3.2.3.1	Section de gel.....	16
3.2.3.2	Une section d'activité.....	17
3.2.3.3	Cas particulier des épreuves de type ascenseur.....	18
3.2.4	Édition des balises.....	19
3.3	L'interface d'édition des équipes.....	20
3.3.1.1	Créer une équipe.....	20
3.3.1.2	Déplacer une équipe vers un autre parcours.....	21
3.3.1.3	Numéroter automatiquement les équipes.....	21
3.3.1.4	Changer l'ordre d'affichage des équipes.....	22
3.3.1.5	Exporter les équipes au format CSV.....	22
3.3.1.6	Importer des équipes au format CSV.....	22
3.3.1.7	Attribuer automatiquement les puces SPORTident aux équipes.....	23
3.4	L'interface de lecture des puces.....	23
3.5	L'interface de visualisation des résultats.....	25
3.5.1	L'onglet <i>Résultats détaillés</i> .....	25
3.5.1.1	Publication des résultats.....	26
3.5.2	L'onglet <i>Résultats globaux</i> .....	27
<b>4</b>	<b>Utilisation avancée du logiciel.....</b>	<b>27</b>
4.1	Chronométrage avec le système SPORTident.....	27
4.2	Problèmes de connexion du boîtier maître SPORTident.....	28
4.3	Réglage de l'heure référence.....	28
4.4	Astuces d'organisation.....	29
4.5	Chronométrage des épreuves.....	29
4.6	Gestion d'une épreuve de tir.....	29
4.7	Gestion des pénalités hors épreuves.....	30
4.7.1	Gestion globale des pénalités.....	31
4.7.2	Gestion individuelle des pénalités.....	31
4.7.3	Prise en compte des pénalités.....	32
4.8	Impression des résultats.....	32
4.9	Publication des résultats en temps réel sur un site web.....	32
4.10	Simulation des données.....	33
4.11	Inscription des équipes à partir d'un fichier d'inscription.....	33

# 1 Introduction

## 1.1 Le logiciel GeRaidV3

GeRaidV3 est un logiciel de gestion électronique de course spécialisé dans les raids multisports. Il utilise le système SPORTident pour le chronométrage des courses.

GeRaidV3 est dérivé de l'excellent projet GeRaid développé par Thierry Porret (<http://t.porret.free.fr/lienlogiciel.php?idmenu=10>). Il intègre aussi une partie de l'autre excellent projet Geco (<https://sdenier.github.io/Geco/begin/index.fr.html>) développé par Simon Denier pour interfacer le système de chronométrage SPORTident.

## 1.2 Licence

Le logiciel est placé sous la licence libre et à code source ouvert 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 et de copyright dans toutes les copies.

Le code source du logiciel est disponible sur la forge GitLab à l'adresse :

<https://gitlab.com/clouardregis/geraidv3>

## 1.3 Installation du logiciel

GeRaidV3 a été développé avec le langage Java. Il est donc nécessaire d'installer une version de Java  $\geq 11$  sur le poste accueillant le logiciel. Vous pouvez télécharger la dernière version de Java à l'adresse :

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

GeRaidV3 fonctionne sur les systèmes d'exploitation Linux, MacOS et Windows.

### 1.3.1 Prérequis pour Linux

Il n'y a aucun prérequis particulier pour Linux.

- Testé sur Ubuntu 20.04.

### 1.3.2 Prérequis pour Windows

Il faut installer les pilotes SPORTident. Le plus facile est d'installer le logiciel *SI-Config+* ([https://www.sportident.fr/assis\\_telechargement.html](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 10 et 11.

### 1.3.3 Prérequis pour MacOS

Il faut installer les pilotes *CP210x USB to UART Bridge* récupérables à l'adresse <https://www.silabs.com/developer-tools/usb-to-uart-bridge-vcp-drivers?tab=downloads>

- Testé sur Sequoia 15.

## 1.4 Exécution du logiciel

GeRaidV3 est distribué sous la forme d'une archive zip (ou tar) qui contient le fichier exécutable. À la première exécution du logiciel, vous devez configurer les paramètres globaux du logiciel tels que le dossier de stockage des fichiers raid produits par le logiciel. Les fichiers GeRaidV3 sont identifiés par le suffixe *.grd*.

**Conseil** : Nous vous conseillons de ne pas choisir le dossier GeRaidV3 comme dossier de stockage pour faciliter la mise à jour ultérieure du logiciel. La mise à jour consistera alors simplement à remplacer le dossier par le nouveau.

Cette initialisation construit un dossier *geraidv3* qui contient les fichiers de configuration dont l'emplacement dépend du système d'exploitation :

Linux : `~/geraidv3`

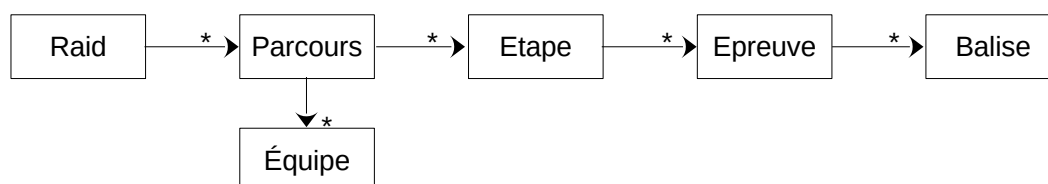
Windows : `%AppData%\geraidv3`

MacOS : `~/Library/Application Support/geraidv3`

## 2 Utilisation classique du logiciel

### 2.1 Concepts de base

Pour bien utiliser GeRaidV3, il faut assimiler quelques notions qui ont été implémentées pour faciliter le travail des organisateurs de 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 à partir de la même application. Une **variante** donne la possibilité de varier l'organisation d'un parcours, 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 un même parcours. 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 un parcours ou à une variante.

Une **étape** d'un parcours est une suite d'épreuves où il faut découvrir un maximum de balises. Ce qui caractérise une étape, c'est qu'elle se termine avec un vidage des puces. GeRaidV3 peut donc gérer un raid multisports sur plusieurs journées avec vidage des puces à chaque étape ou un raid plus court, mais avec beaucoup de balises, qui nécessite un vidage intermédiaire.

Une **épreuve** d'une étape se caractérise par la découverte d'une succession de balises dans une configuration imposée (course à pied, VTT, au score, en ligne...).

Une **balise** est un poste matérialisé par un boîtier SPORTident qui permet généralement d'enregistrer des points, des bonifications ou des pénalités en temps.

Une **pénalité hors épreuves** est une pénalité ou une bonification qui est attribuée à une équipe pour une étape. Cette fonctionnalité permet de gérer les pénalités de sécurité et toutes les formes d'épreuves qui ne peuvent pas être gérées par le système SPORTident.

GeRaidV3 effectue le classement des équipes par étape et par parcours. C'est l'équipe qui a obtenu le plus de points en un minimum de temps qui remporte la victoire.

## 2.2 Création d'un raid

La construction d'un raid consiste à créer un fichier unique avec toutes les données du raid. Pour cela, l'interface se compose de quatre parties dédiées chacune à une partie de la gestion des données du raid :

The screenshot displays the GeRaidV3 0.11.9 - Vikazim - ctdnF18 interface. It is divided into several sections:

- Top Bar:** Menu (Fichier, Raid, Configuration, Simulation, Aide) and a toolbar with icons for file operations and a 'Sauvegarde automatique' (Automatic save) button.
- Left Panel (Équipes):** A list of teams with their IDs and names. A red box labeled '2' highlights this list.
- Top Right Panel (Puces SPORTident):** A section for managing reference times and SPORTident boxes. A red box labeled '3' highlights this section.
- Right Panel (Parcours):** A section for creating and managing routes. It includes dropdowns for 'Raideur' and 'Étapes', and a list of 'Épreuves' (Triathlon, Labyrinthe, Breuil) and 'Balises' (Beacons). A red box labeled '1' highlights this section.
- Bottom Panel (Résultats):** A section for viewing results. It includes filters for 'Type' (Parcours, Étape, Épreuve), 'Catégorie', and 'Visualisation'. A red box labeled '4' highlights this section.

At the bottom, there is a table showing the results of the raid:

CLT	DOSSARD	PUCE	ÉQUIPE	OK/PM	TEMPS	POINTS	DÉPART	ARRIVÉE	TPS COURSE	TPS BONUS	TPS MALU
1	111	7141178	Team dingo	Masculin	3:12:25	222	17:44:25	21:00:11	3:15:46		
2	134	7000570	Team dingo mixte	Mixte	3:13:38	222	17:43:50	21:02:05	3:18:15		
3	118	7000594	Les freres Gaut	Masculin	3:17:39	222	17:43:43	21:04:24	3:20:41		

- La partie 1 est destinée à la création des parcours du raid et de leurs variantes, incluant la composition des étapes, épreuves et 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.
- La partie 4 est consacrée à la visualisation des résultats.

À l'aide de cette interface, la gestion d'un raid, se déroule en trois temps : avant, pendant et après le déroulement du raid.

## 2.3 Avant le raid

Il est recommandé de finaliser la création des parcours du raid et de ses variantes avant d'intégrer la liste des équipes.

1. Configurer les paramètres généraux notamment le modèle de balise qui définit les valeurs de pénalité et de bonification attachées à la validation ou non des balises (cf. section 3.1.4.1).
2. Configurer les paramètres spécifiques du raid (cf. section 3.1.3) en particulier les catégories.
3. Créer les activités du raid dans la **partie 1** de l'interface (cf. section 3.2).
  - Créer les parcours en choisissant d'attribuer une puce par équipe ou par équipier.
  - Créer les étapes des parcours avec les épreuves.
  - Enfin, ajouter les balises pour chaque épreuve. Ces balises peuvent être ajoutées automatiquement à partir d'un fichier de parcours xml au format IOF issu de logiciels comme OCAD, Purple Pen ou OpenOrienteering Mapper.
4. Créer les variantes des parcours avec les parties communes et spécifiques.
5. Tester l'organisation du raid en utilisant le simulateur de puces (cf. section 3.1.5).
6. Ajouter les équipes dans la **partie 2** de l'interface (cf. section 3.3). Les équipes peuvent être ajoutées globalement à partir d'un fichier d'inscription en l'important sous la forme d'un fichier CSV. (cf. section 3.3.1.6).

### 2.3.1 Pendant le raid

Le résultat de chaque équipe est récolté à l'issue de chaque étape dans la **partie 3** de l'interface (cf. section 3.4). Chaque équipier vient vider sa puce dans le boîtier maître connecté au logiciel. Le résultat de l'équipe est immédiatement visible, en particulier le temps et les postes manquants. Un ticket avec le détail des résultats de l'équipe peut être imprimé et fourni à l'équipe.

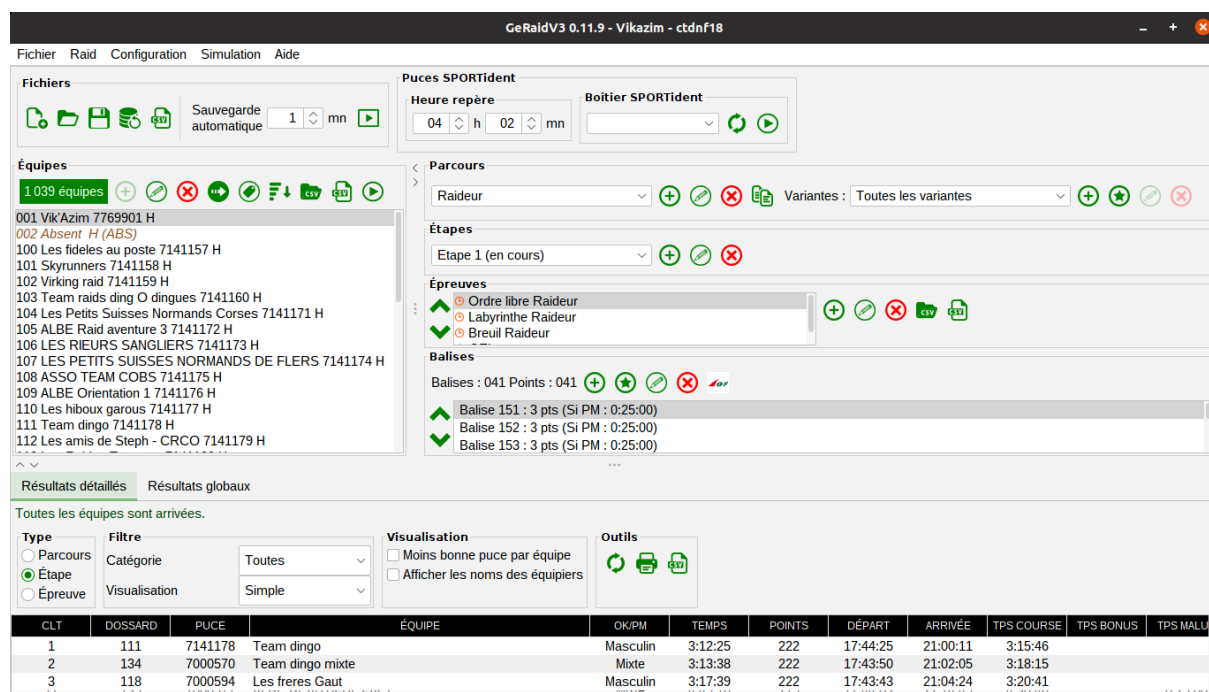
### 2.3.2 Après le raid

Les résultats sont disponibles immédiatement dans la **partie 4** de l'interface (cf. section 3.5). Ils peuvent être modifiés individuellement en attribuant des pénalités ou des bonifications à des équipes.

Ces résultats peuvent être publiés en temps réel sur un site Web ou sur un écran d'affichage (cf. section 4.9).

## 3 Description de l'interface utilisateur

L'exécution du logiciel vous donne accès à l'interface principale du logiciel.



### 3.1 La barre de menu

#### 3.1.1 Le menu *Fichier*

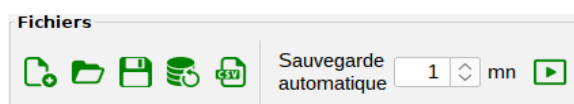
Fichier	Raid	Configuration	Simulation
Nouveau raid	Ctrl+N		
Ouvrir...	Ctrl+O		
Enregistrer	Ctrl+S		
Enregistrer sous...	Ctrl+ Shift+S		
Sauvegarder			
Quitter	Ctrl+Q		


Le menu *Fichier* opère sur les fichiers de raid avec les fonctionnalités classiques d'ouverture et d'enregistrement de fichiers.

**À noter** : les fichiers de raid utilisés par GeRaidV3 sont suffixés en *.grd*.

La fonction *sauvegarder* fait une copie distincte du raid, avec les résultats en cours, dans le dossier de sauvegarde défini dans le menu *Configuration*. Le fichier généré aura le nom du raid suivi de la date et de l'heure de la sauvegarde.

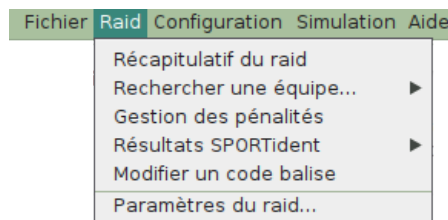
La plupart des items du menu sont accessibles par les raccourcis clavier classiques et par la barre d'outils suivante :



Depuis cette barre d'outils, il est possible de faire des sauvegardes automatiques avec une fréquence choisie entre 1 et 59 minutes. Le bouton  démarre et arrête la sauvegarde. Le changement de temporisation ne sera pris en compte qu'après la sauvegarde suivante.

### 3.1.2 Le menu *Raid*

Ce menu regroupe les opérations sur le raid en cours d'édition.



#### 3.1.2.1 Récapitulatif du raid

Cette fonctionnalité génère un fichier HTML nommé *raid-resume.html* qui récapitule l'ensemble des paramètres des parcours du raid en cours, puis l'affiche dans le navigateur Internet. Le fichier *raid-resume.html* est généré dans le dossier de sauvegarde des fichiers raid. Il est transmissible à l'organisateur du raid qui peut vérifier le déroulement du raid.

**À noter** : pour les incohérences lors du chronométrage des épreuves, GeRaidV3 mettra le code 30 s'il ne trouve pas de balise à l'endroit indiqué par les paramètres de l'épreuve.

#### 3.1.2.2 Rechercher une équipe

La recherche d'une équipe peut se faire par le numéro de puce électronique ou par le début du nom de l'équipe.

#### 3.1.2.3 Gestion de pénalités

Cet item permet de rajouter des pénalités ou des bonifications en dehors des épreuves. C'est, par exemple, le moyen d'attribuer des pénalités de sécurité qui ne peuvent pas être prises en compte dans les épreuves.

Cette fonctionnalité est décrite complètement à la section 4.7.

#### 3.1.2.4 Résultats SPORTident

Le sous-menu opère sur les résultats bruts des puces.

- L'item *Gérer les résultats...* permet la visualisation, modification et suppression des résultats bruts déjà enregistrés pour le raid en cours. Pour cela, la fenêtre ci-après s'ouvre.

**Attention** : 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.



Dans cette fenêtre, il est possible de choisir le résultat d'une équipe pour une étape d'un parcours puis de modifier ou supprimer des données du résultat. Les boutons et changent l'ordre des postes du résultat.

- L'item *Exporter les résultats en CSV* génère un fichier lisible par un tableur et contenant tous les résultats bruts de toutes les équipes sur tous les parcours.
- L'item *Importer les résultats sous forme CSV...* importe des résultats en respectant le même format que celui de l'exportation. Cette fonctionnalité n'est intéressante que pour tester son raid en amont de la compétition. À partir d'un fichier d'export, il suffit d'éditer des résultats factices pour ensuite les importer et voir le comportement de GeRaidV3.

### 3.1.2.5 Modifier un code de balise

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

### 3.1.3 Paramètres du raid

Les paramètres du raid sont réglables dans la fenêtre ci-après qui permet de changer le nom du raid, de gérer les catégories du raid et d'éditer l'entête et le pied de page qui apparaîtront lors de l'impression des résultats d'une équipe.

**Attention** de ne pas supprimer une catégorie qui est déjà utilisée par une équipe.

**Paramètre du raid**

Nom du raid: ctdnf18

**Catégories du raid**

Nom long	Nom court
Masculin	H
Feminin	F
Mixte	M

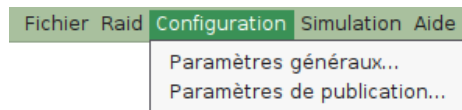
**Impression des résultats**

Entête: Catedit Night Fever 2018

Pied de page:

Valider Annuler

### 3.1.4 Le menu *Configuration*



#### 3.1.4.1 L'item *Paramètres généraux...*

Cet item gère les paramètres communs à tous les raids. Ils sont configurables dans la fenêtre suivante :

**Paramètres généraux**

Nom du club: Vikazim

Dossier de travail: /home/clouard/software/geraidv3/exemples

Dossier de sauvegarde: uard/software/geraidv3/exemples/sauvegades

Paramètres par défaut d'une balise: ☒

**Impression**

☒ Impression réduite des résultats individuels

☐ Impression réduite des résultats globaux

**Catégories d'un nouveau raid**

Nom long	Nom court
Homme	H
Femme	F
Mixte	M

Valider Annuler

Cette fenêtre permet d'indiquer le nom du club.

Elle permet aussi de changer le dossier de travail et le dossier de sauvegarde. Le dossier de travail contient les fichiers de raid. C'est dans ce dossier que s'ouvriront les fenêtres de recherche de fichiers. Le dossier de sauvegarde stocke les copies des fichiers de raid générés lors de la sauvegarde automatique, ainsi que les fichiers HTML générés avec les résultats.

Le bouton *Paramètres par défaut d'une balise* ouvre une fenêtre pour configurer les paramètres par défaut d'une balise. Ces paramètres seront appliqués lors de la

création d'une nouvelle balise (cf. section 3.2.4).

Si vous souhaitez utiliser une imprimante à rouleau pour l'impression des résultats des équipes à la lecture des puces, cochez la case *Impression réduite des résultats individuels*. Pensez à paramétrer cette imprimante comme imprimante par défaut avec votre système d'exploitation.

Si vous souhaitez utiliser une imprimante à rouleau pour l'impression des résultats globaux, cochez la case *Impression réduite des résultats globaux*. Ainsi, les résultats sortiront sous forme de ticket avec uniquement le classement et le nom des équipes. Dans le cas contraire, tout ce qui est affiché dans la fenêtre des résultats sera imprimé. Dans ce cas, il vaut mieux utiliser une imprimante A4.

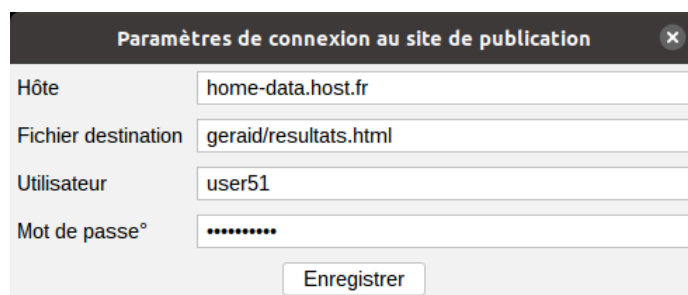
Dans le panneau *Catégories d'un nouveau raid*, vous pouvez gérer les catégories qui seront attribuées par défaut lors de la création d'un nouveau raid.

### 3.1.4.2 L'item *Paramètres de publication...*

GeRaidV3 offre la possibilité de téléverser en temps réel le fichier HTML des résultats sur un site Web (voir la section 4.9). La publication des résultats se fait à partir du panneau des résultats détaillés.

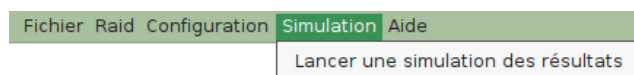
Les paramètres à renseigner sont le nom du domaine (ou l'adresse IP) du site web dans le champ hôte, et le nom du fichier destination, précédé des éventuels dossiers du chemin, dans le champ fichier de destination. Les paramètres de connexion sont le nom d'utilisateur et le mot de passe.

**À noter :** Ces données sont sauvegardées dans le fichier de configuration. Mais, pour des raisons évidentes de sécurité, le mot de passe n'est pas sauvegardé et doit être redonné à chaque exécution du logiciel.



Paramètres de connexion au site de publication	
Hôte	home-data.host.fr
Fichier destination	geraid/resultats.html
Utilisateur	user51
Mot de passe°	*****
<button>Enregistrer</button>	

### 3.1.5 Le menu *Simulation*



La simulation vise à tester l'organisation du raid courante en générant aléatoirement des équipes fictives avec des résultats pour leurs puces dans chacune des épreuves du parcours. Elle supporte aussi l'ajouter des postes manquants et de postes superflus dans les épreuves ainsi que des validations de balises dans un ordre quelconque. Une description pratique de la simulation est présentée dans la section 4.10.

La fenêtre de génération de résultats simulés contient deux onglets.

L'onglet *Génération* permet de générer, modifier ou supprimer des équipes fictives avec des résultats aléatoires pour leurs puces. Le panneau inférieur affiche le résultat détaillé pour l'équipe sélectionnée.

The screenshot shows the 'Simulateur' window with the 'Génération' tab selected. It features a 'Gestion de la simulation' section with icons for adding, editing, deleting, and refreshing. Below is the 'Sélection d'un résultat' section with dropdowns for 'Parcours' (Raideur) and 'Étape' (Etape 1 (en cours)). A list shows two teams: 'Équipe#5721 7338382 F | RaideurA' and 'Équipe#8384 9789657 M | RaideurA', with the second one highlighted. The 'Résultat simulé' section displays details for 'Équipe : Équipe#8384', including 'Parcours : Raideur', 'Étape : Etape 1', and 'Raideur1 : Nom Prénom'. A 'Terminer la simulation' button is at the bottom.

L'onglet *Affichage* affiche le classement général et les classements par catégorie pour les équipes générées.

L'ajout d'équipes fictives avec leurs résultats se fait par la fenêtre suivante :

The screenshot shows the 'Génération aléatoire de résultats' window. It has a 'Nombre d'équipes à générer par variante' set to 7. The 'Postes manquants aléatoires' section has a 'Nombre' of 3. The 'Postes manquants spécifiques' section has a list containing '151' and '169'. The 'Écart de temps entre les postes' is set to 00 mn 10 s. The 'Heure de départ' is set to 08 h 00 mn 00 s. 'Générer' and 'Annuler' buttons are at the bottom.

Pour l'exemple au-dessus, la simulation va générer 7 équipes fictives pour chacune des variantes du parcours sélectionné, avec 3 postes manquants aléatoires et 2 postes manquants imposés, le 151 et le 169. L'heure de départ est fixée à 8h00 et les postes non manquants ont une heure de validation toutes les 10 secondes à compter de 8h00.

Il est aussi possible d'ajouter des balises superflues et de changer les temps de validation des balises pour une équipe.

## 3.2 L'interface d'édition du raid

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

The screenshot shows the main interface for editing a raid. It is divided into four horizontal sections:

- Parcours**: A dropdown menu showing 'Raideur' with icons for adding, editing, deleting, and duplicating. To the right, a 'Variantes' dropdown shows 'Toutes les variantes' with similar icons.
- Étapes**: A dropdown menu showing 'Étape 1 (en cours)' with icons for adding, editing, and deleting.
- Épreuves**: A list of trials: 'Ordre libre Raideur', 'Labyrinthe Raideur', 'Breuil Raideur', and 'GEL'. Each has a green checkmark icon to its left. To the right are icons for adding, editing, deleting, and a file icon.
- Balises**: Shows '41 Balises : 123 points' with icons for adding, editing, deleting, and a target icon. Below is a list of beacons: 'Balise 151 : 3 pts (Si PM : 0:25:00)', 'Balise 152 : 3 pts (Si PM : 0:25:00)', 'Balise 153 : 3 pts (Si PM : 0:25:00)', 'Balise 154 : 3 pts (Si PM : 0:25:00)', 'Balise 155 : 3 pts (Si PM : 0:25:00)', and 'Balise 156 : 3 pts (Si PM : 0:25:00)'. Each has a green checkmark icon to its left.

### 3.2.1 Édition des parcours

Le premier compartiment gère les parcours.

This close-up shows the 'Parcours' section. It features a dropdown menu with 'Raideur' selected. To its right are four icons: a plus sign, a pencil, a crossed-out circle, and a document icon. Further right is a 'Variantes' dropdown with 'Toutes les variantes' selected, followed by four more icons: a plus sign, a star, a pencil, and a crossed-out circle.

La première liste déroulante sélectionne le parcours actif pour l'affichage des données sur l'interface.

Les boutons à droite de la liste déroulante servent à créer un nouveau parcours, modifier ou supprimer le parcours actif. Le dernier bouton duplique le parcours actif (sans les équipes) en lui donnant le même nom, suffixé de la date et de l'heure de création.

La fenêtre de création et de modification gère le nom du parcours et le choix entre une puce par équipe ou une puce par équipier :

The screenshot shows a dialog box titled 'Modification d'un parcours'. It contains a text input field for 'Nom du parcours' with the value 'Orienteur'. Below this is a radio button group with two options: 'Une puce par équipe' (which is selected) and 'Une puce par équipier'. At the bottom are two buttons: 'Modifier le parcours' and 'Annuler'.

Si vous changez le choix entre une puce ou plusieurs puces, les puces déjà affectées aux équipes sont supprimées.

Dans un raid, Il n'est pas possible d'avoir deux parcours ayant le même nom quelle que soit la casse.

### 3.2.1.1 Variantes

Pour un parcours, il est possible de définir des variantes. Une variante donne la possibilité de varier l'organisation du parcours selon les équipes, 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 un même parcours. C'est particulièrement utile pour disperser les équipes lors des premières épreuves. Toutes les équipes, quelle que soit la variante réalisée, seront classées sur le même parcours.

**Important :** La création d'un parcours crée automatiquement une variante par défaut. Ce sont les variantes qui détiennent la liste des équipes du parcours et pas le parcours. Chaque variante détient sa propre liste d'équipes.

La liste déroulante des variantes permet de choisir la variante sur laquelle sont affectées les équipes mais aussi les étapes et les épreuves. L'item *Toutes les variantes* de la liste déroulante correspond à la définition du modèle du parcours et permet de créer des épreuves communes à toutes les variantes. En choisissant une variante toutes les actions seront spécifiques de cette variante.

Le bouton étoile ajoute plusieurs variantes en une fois.

### 3.2.2 Édition des étapes

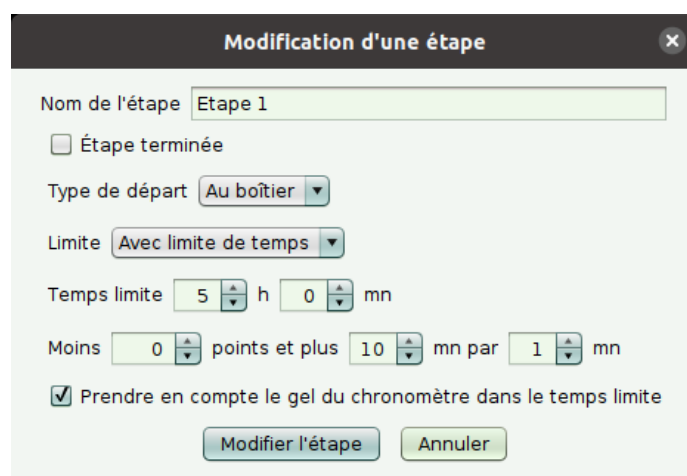
Le deuxième compartiment gère les étapes du parcours actif.



La liste déroulante sélectionne l'étape active pour l'affichage des épreuves.

Les boutons servent à créer une nouvelle étape, modifier ou supprimer l'étape active. Lors de la suppression d'une étape, les pénalités hors épreuves associées sont également supprimées.

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



Modification d'une étape

Nom de l'étape : Etape 1

☐ Étape terminée

Type de départ : Au boîtier

Limite : Avec limite de temps

Temps limite : 5 h 0 mn

Moins : 0 points et plus : 10 mn par 1 mn

☒ Prendre en compte le gel du chronomètre dans le temps limite

Modifier l'étape Annuler

Dans un parcours, il n'est pas possible d'avoir deux étapes ayant le même nom

quelle que soit la casse.

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

Il existe deux types de départ pour une étape :

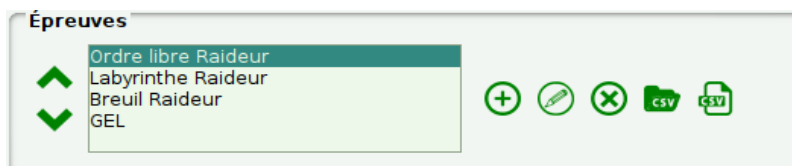
- Le départ *Au boîtier* est utilisé lorsque l'étape commence par la validation d'un boîtier *Départ* de SPORTident.
- Le départ *Groupé* est utilisé lorsque toutes les équipes partent en même temps. Dans ce cas, il faut préciser l'heure de départ.

Il existe trois types de limite pour une étape :

- *Sans limite* : il n'y a rien à renseigner en plus. Les équipes ne sont ni limitées en temps ni en horaire pour cette étape.
- *Avec limite de temps* : il faut renseigner la durée limite accordée à l'étape (sans les gels et pénalités), puis les points à déduire et temps à ajouter par tranche de minutes de dépassement. Une boîte à cocher permet de prendre en compte ou non le gel du chronomètre dans la durée limite.
- *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. En cas de passage de minuit, il faut définir l'heure de référence dans la partie 3 de l'interface et ajouter 24h00 pour que cela fonctionne. Par exemple, avec une heure de référence de 21h00, une heure limite à 08h00 le lendemain matin devra être renseignée à 08h00 + 24h00 soit 32h00 (voir la section Error: Reference source not found).

### 3.2.3 Édition des épreuves

Le troisième compartiment gère les épreuves de l'étape active.



La liste déroulante sélectionne l'épreuve active pour l'affichage des balises.

Les boutons servent à créer une nouvelle épreuve, modifier ou supprimer l'épreuve active. 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 au format CSV. Le fichier obtenu pourra être lu par un logiciel de type Tableur. L'impression de ce fichier peut être utile pour la répartition des boîtiers lors de la pose des épreuves.

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. Les données sont séparées par un point-virgule, chaque ligne correspond à une épreuve où la première cellule est le nom de l'épreuve et les suivantes les codes des postes. Les nouvelles épreuves sont ajoutées à la fin de la liste. Les épreuves existantes (même nom) ne sont ni ajoutées ni modifiées. Les balises créées prennent les valeurs de paramètres du modèle de balise.

Les flèches ▼ et ▲ modifient l'ordre d'enchaînement des épreuves.

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

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

En cliquant sur la boîte à cocher *Épreuve variante*, l'épreuve devient spécifique de la variante sélectionnée. Toute modification variante faite sur l'épreuve n'affectera que cette épreuve et plus celles de même nom dans les autres variantes.

À la création d'une épreuve, il faut préciser s'il s'agit d'une section d'activité et une section de gel.

### 3.2.3.1 Section de gel

Une section de gel correspond à une partie où le chronomètre est gelé, par



exemple pour la traversée dangereuse d'une voie. Elle est généralement constituée de deux balises, une de début de gel (par exemple placée du côté d'arrivée sur la voie, et une seconde pour la fin du gel, par exemple de l'autre côté de la voie. Toutefois, il est possible de déclarer cette section utilisable dans les deux sens. Par exemple, si les deux balises de cette section ont les codes 61 et le 61. Les validations 61-62 ou 62-61 seront acceptées. Sans validation d'une des deux balises, les deux balises 61 et 62 seront déclarées PM.

Pour le gel, il est aussi possible de donner un temps limite au-delà duquel une pénalité sera infligée. Cela permet d'empêcher d'utiliser ce gel pour une période de repos.

### 3.2.3.2 Une section d'activité

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

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 temps* : il faut renseigner le temps limite accordé à l'épreuve (sans les gels et 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'épreuve puis les points à déduire et le temps à ajouter par tranche de minutes de dépassement. En cas de passage de minuit, il faut rajouter 24h00 pour que cela fonctionne. Par exemple, avec une heure de référence de 21h00, une heure limite à 08h00 le lendemain matin devra être renseignée à 8h00 + 24h00 soit 32h00.

Un temps limite peut être paramétré à la seconde près alors qu'une heure limite le sera à la minute près.

Pour des épreuves avec limite de temps ou 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 ligne*. Par défaut, une épreuve est considérée comme une course au score.

Si vous souhaitez que l'épreuve soit chronométrée, cochez la case *Chronométrage de l'épreuve*.

Pour la première épreuve de l'étape, le point de départ sera l'heure de départ de l'étape. Pour la dernière épreuve de l'étape, le point d'arrivée sera l'heure d'arrivée 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 partir de la fin de l'épreuve précédente*.

Si une épreuve doit être effectuée après l'arrivée (e.g. une épreuve de tir à l'arc), il faut placer cette épreuve à la fin de la liste et cocher la case *Épreuve effectuée après l'arrivée*. Ainsi, en cas de chronométrage, l'heure du boîtier d'arrivée sera attribuée à l'épreuve précédente (e.g. Celle qui précède l'épreuve de tir à l'arc).

En cochant la case *Postes à faire après l'épreuve précédente*, GeRaidV3 déclarera poste manquant (PM) tout poste de l'épreuve qui sera fait avant un des postes de l'épreuve précédente. Si l'épreuve est la première de la liste, cette fonctionnalité sera inopérante. En cochant la case *Postes à faire avant l'épreuve suivante*, GeRaidV3 déclarera poste manquant (PM) tout poste de l'épreuve qui sera fait après un des postes de l'épreuve suivante. L'intérêt est d'éviter qu'un raideur ne puisse valider une balise d'une épreuve suivante en ordre libre pendant cette épreuve. Si l'épreuve est la dernière de la liste, cette fonctionnalité sera 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 fonctionnalités en fonction du but recherché.

La case *Épreuve mutuellement exclusive avec la suivante* permet de déclarer deux épreuves mutuellement exclusives. Si seule l'une des deux a été faite ou si les deux ont été faites, le résultat est le meilleur des deux.

Il est possible d'attribuer un coefficient multiplicateur du temps final d'une épreuve en modifiant le paramètre *Temps final multiplié par*. Cette fonctionnalité permet de rendre plus attrayante 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.

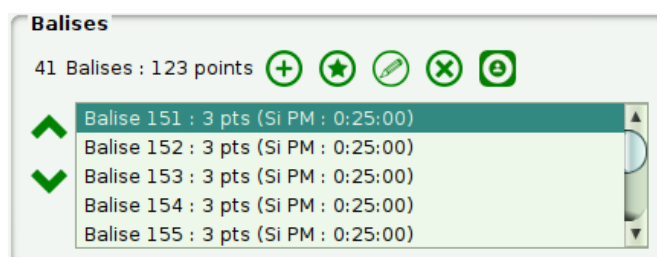
### 3.2.3.3 Cas particulier des épreuves de type ascenseur

Une épreuve de type ascenseur correspond à une suite de balises à exécuter dans l'ordre. S'il y a une balise PM, ou une balise supplémentaire, toutes les balises de l'épreuve sont considérées comme PM.

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

### 3.2.4 Édition des balises

Le quatrième compartiment gère les balises de l'épreuve sélectionnée.



Les boutons servent à créer une nouvelle balise, modifier ou supprimer la balise sélectionnée. Le bouton étoile crée plusieurs balises avec les paramètres par défaut. Les balises sont classées par ordre de création dans la fenêtre.

Le dernier bouton importe des balises à partir d'un fichier de parcours au format XML issus de logiciels comme OCAD ou Purple Pen. Une fenêtre intermédiaire permettra de choisir le circuit à importer. Les balises importées auront les valeurs du modèle de balise spécifique de l'épreuve s'il existe ou à défaut celles du modèle global.

Les flèches ▼ et ▲ modifient l'ordre d'enchaînement des épreuves.

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

The screenshot shows a window titled 'Modification d'une balise'. It has a close button in the top right. The 'Code' field contains '151'. Below it is a section 'Si poste découvert' with radio buttons for 'Bonification' (selected) and 'Pénalité'. The 'Points' field contains '3'. The 'Temps' field has three input boxes: '0' for hours, '0' for minutes, and '0' for seconds. Below this is a section 'Si poste manquant' with radio buttons for 'Bonification' and 'Pénalité' (selected). The 'Points' field contains '0'. The 'Temps' field has three input boxes: '0' for hours, '25' for minutes, and '0' for seconds. Below this is a section 'Gel du chronomètre' with two checkboxes: 'Début du gel' and 'Arrêt du gel'. At the bottom are two buttons: 'Modifier la balise' and 'Annuler'.

Le code minimum d'une balise est 31. À la création d'une nouvelle balise, l'application propose le code le plus élevé de l'étape augmenté de 1.

Les parties *Si poste découvert* et *Si poste manquant* permettent de choisir entre *Bonification* et *Pénalité* et d'éditer les points et le temps à attribuer au poste. L'option *Bonification* ajoute les points et retranche les temps. L'option *Pénalité* ajoute artificiellement du temps et retranche les points.

La fonction de contrôle de *gel du chronomètre* permet d'arrêter le chronomètre sur certaines parties d'une épreuve. Les temps de gel seront décomptés du temps total de l'épreuve.

**Attention** : aucun contrôle de cohérence n'est effectué par l'application. C'est à l'organisateur de vérifier, par exemple, qu'il ne gèle pas deux fois le chronomètre de suite sans l'avoir arrêté auparavant. Dans ce cas, les résultats obtenus risquent d'être incohérents. **Il est toujours préférable de geler le chronomètre entre deux balises consécutives dans la même épreuve.**

**Attention** également à organiser votre raid pour que les équipes poinçonnent obligatoirement toutes les balises de contrôle. Même s'il est possible de rajouter des postes dans les résultats bruts, vous risquez d'obtenir des incohérences.

### 3.3 L'interface d'édition des équipes



La barre d'outils gère les équipes pour le parcours actif. Les boutons de [1] à [7] permettent de créer, modifier ou supprimer une équipe.

**Important** : Les équipes sont associées aux variantes. Il est donc nécessaire de sélectionner une variante avant de créer une équipe.

Les équipes créées apparaissent dans la liste placée en dessous des boutons. Elles sont classées par ordre alphabétique des dossards (ie, le dossard numéro 200 sera ordonné avant le dossard 30 sauf s'il est numéroté 030). Les équipes absentes ou qui ont abandonné apparaissent en *italique marron*. Les équipes qui n'ont pas encore de résultat pour l'étape en cours apparaissent en **gras**. Il est donc aisé de distinguer les équipes qui n'ont pas encore vidé leur puce.

En effectuant un clic droit avec la souris sur une équipe, un menu contextuel apparaît pour afficher les résultats récupérés de la puce pour cette équipe.

#### 3.3.1.1 Créer une équipe

La création ou la modification d'un parcours par l'un des boutons [1] ouvrent la suivante :

Le nom de l'équipe doit être unique pour un parcours.

Le numéro de la puce doit être unique pour un raid. S'il y a plusieurs puces possibles par équipe, il faut donner les numéros de puce séparés par une virgule. En cochant la case *Vérifier la compatibilité des puces*, GeRaidV3 vérifie la capacité des puces données par rapport au nombre total de balises de l'étape.

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

En cochant la case *Absente ou abandon*, l'équipe ne sera plus prise en compte dans le décompte des équipes encore en course.

### 3.3.1.2 Déplacer une équipe vers un autre parcours

Le bouton [2] déplace une équipe vers une autre variante du même ou d'un autre parcours. Il faudra certainement modifier le dossard ensuite à la main. Attention, si cette équipe possède déjà un ou plusieurs résultats, ces derniers seront supprimés. Avant d'utiliser cette fonctionnalité en cours de lecture des puces, il faut donc bien veiller à sauvegarder son raid.

### 3.3.1.3 Numéroté automatiquement les équipes

Le bouton [3] attribut 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 numéroté les dossards de plusieurs façons :

- 100, 101,102...
- A1, A2, A3...
- 10B, 11B, 12B...
- A100B, A101B, A102B...

### 3.3.1.4 Changer l'ordre d'affichage des équipes

Le bouton [4] 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.

### 3.3.1.5 Exporter les équipes au format CSV

Le bouton [6] exporte les équipes au format CSV. Le fichier obtenu pourra être lu par un tableur. Il peut aussi être utilisé pour modifier l'inscription des équipes à partir du tableur, puis réimporté.

S'il y a plusieurs puces par équipe, l'exportation produira une ligne par puce.

### 3.3.1.6 Importer des équipes au format CSV

Le bouton [5] permet d'inscrire les équipes à partir d'un fichier CSV.

**Rappel :** Il est conseillé de faire les inscriptions d'équipes après avoir complètement configuré et vérifié les parcours du raid.

La fenêtre qui s'ouvre possède deux onglets.

Le premier onglet, *Fichier inscription + Fichier puce*, est adapté à la création d'équipes à partir d'un fichier d'inscription. Une description pratique de l'importation des équipes à partir d'un fichier d'inscription est présentée dans la section 4.11.

Importation des équipes

Fichier inscription + Fichier puce Fichier équipe

Importation du fichier CSV des inscriptions

Aucun fichier sélectionné Sélectionner

[Obtenir un fichier CSV modèle](#)

Importation du fichier CSV des puces

Aucun fichier sélectionné Sélectionner

[Obtenir un fichier CSV modèle](#)

Nombre d'équipes supplémentaires à ajouter par parcours

Variante : epreuve1 (epreuve1 - 0) 0

Variante : epreuve1 (epreuve-1) 0

Variante : epreuve2 (epreuve2 - 0) 0

Valider Annuler

Pour utiliser le fichier d'inscription, il faut au préalable le transformer en fichier CSV en respectant un formatage des données attendu par GeRaidV3. Pour cela, un fichier CSV modèle peut être obtenu en cliquant sur le bouton *Obtenir un fichier CSV modèle*. Dans ce fichier, il faut répartir les équipes par variante.

En supplément, il est possible d'affecter les puces aux équipes. Pour cela, il suffit d'ajouter les numéros de puces dans un autre fichier CSV. La clé de correspondance est l'ordre dans chacun des fichiers : la première puce est affectée à la première équipe, etc. S'il y a plusieurs puces par équipe, il faut mettre autant de puces que d'équipiers dans la colonne pour la répartition.

Il est aussi possible d'ajouter des équipes vacantes, qui pourront être affectées à des équipes qui s'inscriront au dernier moment. Il est toujours possible de les supprimer par la suite ou de les déclarer absentes.

Le second onglet, *Fichier équipe*, permet d'importer un fichier généré par l'exportation (section 3.3.1.5).



Cette fonctionnalité est intéressante si vous préférez modifier le fichier des équipes dans un tableur. Là aussi, il est possible de créer des équipes vacantes.

### 3.3.1.7 Attribuer automatiquement les puces SPORTident aux équipes

Le bouton [7] permet d'attribuer automatiquement des numéros de puce aux équipes du parcours sélectionné. Cette fonctionnalité nécessite qu'un boîtier maître SPORTident soit connecté au poste de travail et qu'il soit configuré. En insérant une puce dans le boîtier, le numéro est attribué à la première équipe sans numéro de puce (dans l'ordre des numéros de dossards), à partir de l'équipe sélectionnée et jusqu'à la fin de la liste. Un numéro de puce ne peut pas être attribué deux fois dans un même raid. S'il y a plusieurs puces par équipe, le numéro de puce sera attribué à la première équipe à partir de l'équipe sélectionnée pour laquelle il manque un numéro de puce par rapport au nombre d'équipiers.

Une fois l'attribution des numéros effectuée, ne pas oublier de cliquer sur le bouton pour libérer le boîtier maître.

## 3.4 L'interface de lecture des puces


Le bouton  initialise la lecture des puces après l'arrivée. Cette fonctionnalité nécessite qu'un boîtier maître SPORTident soit connecté au poste de travail et qu'il soit configuré (cf. 1.3 Installation du logiciel). Vous devez choisir le port COM de votre station. Si aucun port COM n'apparaît, cliquez sur le bouton  pour recharger

la liste. Si aucun port n'apparaît encore, voir la section 4.2.

Pour effectuer des étapes à cheval sur minuit, il faut régler l'*heure de référence* avant de démarrer la lecture des puces (voir le chapitre Error: Reference source not found pour plus d'informations). Quand tout fonctionne, en insérant une puce dans le boîtier, la fenêtre de visualisation s'affiche.

The screenshot shows a window titled "Résultat Puce" with a close button (X). Inside, there's a question: "Souhaitez-vous attribuer ce résultat à cette équipe pour cette étape de ce parcours ?". Below this are three dropdown menus: "Parcours :" set to "Raideur", "Étape :" set to "Etape 1 (en cours)", and "Équipe :" set to "001 Vik'Azim 778999 H". A green circular arrow icon is next to the word "Résultat". The main content area has a light green background and displays the following information: "Arrivée : 23:59:59", "Temps de course : -13:24:54", "Temps final : 17:00:05", "Points avant Bonif/Penal: 3/222", "Total des points : 3", and "Pénalité de temps : 01:06:25:00". Below this, it says "Codes validés avec la puce 104 53 99 59 70 60 66 63 64 72 78 68". Then, "Ordre libre Raideur" and "Temps en Épreuve : 06:02:35:06". At the bottom, there's a list of numbers: "201 202 200 229 230 52 53 237 54 236 233 232 234 235 199 178 179 A". Below this list, it says "Codes en plus : 64 - 13:56:50 / 66 - 13:44:41 / 99 - 13:28:49 / 68 - 14:29:52 / 70 - 13:32:50 / 104 - 13:25:35 / 72 - 14:06:18 / 59 - 13:30:28 / 60 - 13:39:19 / 78 - 14:27:09 /". A red message follows: "Le numéro de puce insérée ne correspond à aucune équipe du raid. Vous pouvez attribuer ce résultat à une équipe existante ou créer une nouvelle équipe." At the very bottom, there are five buttons: "Valider le résultat", "Valider et imprimer", "Imprimer", "Créer l'équipe", and "Annuler".

Avec le numéro de puce, GeRaidV3 détecte automatiquement l'étape correspondante et attribue le résultat à l'équipe détentrice de la puce.

L'affichage diffère selon que l'option *impression réduite* est cochée ou pas dans le menu *Configuration::Paramètres généraux*. Si le résultat ne s'affiche pas dans la fenêtre, appuyez sur le bouton .


- Le bouton *Valider le résultat* valide le résultat pour l'équipe sélectionnée sans l'imprimer, puis ferme la fenêtre.
- Le bouton *Valider et imprimer* valide le résultat pour l'équipe et l'imprime avec l'imprimante par défaut du système (voir la section 4.8), puis ferme la fenêtre.
- Le bouton *Imprimer* imprime le résultat avec l'imprimante par défaut du système sans le valider et sans fermer la fenêtre.
- Lorsque le bouton *Créer l'équipe* est présent, cela signifie que la puce n'existe pas dans ce raid. Vous êtes averti par un message rouge dans la fenêtre et par un autre message à valider. En appuyant sur le bouton, vous validez le résultat pour l'étape sélectionnée en créant une équipe pour le parcours sélectionné, puis la fenêtre est fermée. Il faudra ensuite modifier les éléments de cette équipe (dossard, nom...). Le fichier du raid est enregistré avec la modification.
- Si un résultat est déjà attribué pour cette puce à une autre équipe ou à une autre étape, vous serez averti par un message en rouge. À vous de prendre la



bonne décision en affectant à nouveau ce résultat à l'étape en cours ou en l'affectant à une autre étape. Ce cas peut apparaître lorsque vous avez 2 étapes en cours pour un même parcours.

La liste inférieure récapitule la validité de tous les codes de l'étape pour l'équipe. S'il existe des postes manquants, la liste commence par leur nombre en rouge. Chaque poste, identifié par son code, est soit en **vert** s'il a été poinçonné, soit en **rouge** s'il est manquant. 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 sont affichés en **bleu**.

Une fois la lecture de toutes les puces terminée, ne pas oublier d'appuyer une nouvelle fois sur le bouton  pour libérer le boîtier maître si vous souhaitez l'utiliser avec un autre logiciel.

### 3.5 L'interface de visualisation des résultats

La partie consacrée à la visualisation des résultats comporte deux onglets. Le premier onglet visualise les résultats détaillés et le second les résultats globaux. Les résultats globaux ne contiennent que le classement et les éléments de ce classement. Les résultats détaillés ajoutent, en plus, tous les détails avec les bonifications et les pénalités et les temps de validation des postes.

#### 3.5.1 L'onglet Résultats détaillés

Dès que des puces ont été lues dans l'interface de lecture des puces, les résultats des étapes et des parcours sont immédiatement disponibles en cliquant sur le bouton de rafraîchissement [4].

Résultats détaillés Résultats globaux														
Toutes les équipes sont arrivées.														
<b>Type</b> <input type="radio"/> Épreuve <input checked="" type="radio"/> Étape <input type="radio"/> Parcours		<b>Filtre</b> Catégorie: Toutes Visualisation: Simple		<b>Visualisation</b> <input type="checkbox"/> Moins bonne puce par équipe <input type="checkbox"/> Afficher les noms des équipiers		<b>Outils</b> <input type="button" value="Actualiser"/> <input type="button" value="Imprimer"/> <input type="button" value="Exporter"/>		<b>Export HTML</b> <input type="button" value="HTML"/> 1 mn 3 places						
Clt	Doss...	Puce	Nom équipe	Catégorie	Tps fi...	Pts fi...	Départ	Arrivée	Tps c...	Bonif...	Péna...	Dépa...	Gel	Péna...
1	111	714117	Team dingo	Masculin	3:12:25	222	17:44:2	21:00:1	3:15:46			0:03:21		222
2	134	700057	Team dingo mixte	Mixte	3:13:38	222	17:43:5	21:02:0	3:18:15			0:04:37		222
3	118	700059	Les freres Gaut	Masculin	3:17:39	222	17:43:4	21:04:2	3:20:41			0:03:02		222
4	109	714117	ALBE Orientation 1	Masculin	3:42:03	222	17:43:5	21:28:4	3:44:50			0:02:47		222
5	103	714116	Team raids ding O dingues	Masculin	3:42:12	222	17:43:4	21:28:3	3:44:46			0:02:34		222
6	120	700059	Les Tontons Flingueurs	Masculin	3:57:13	222	17:43:0	21:42:4	3:59:37			0:02:24		222
7	112	714117	Les amis de Steph - CRO	Masculin	3:59:36	222	17:43:2	21:44:3	4:01:03			0:01:27		222
8	126	700058	COBS Jamais Fatigues	Masculin	4:03:27	222	17:43:3	21:48:5	4:05:13			0:01:46		222
9	116	700059	Los Coyotos	Masculin	4:18:05	222	17:43:0	22:02:0	4:19:03			0:00:58		222
10	108	714117	ASSO TEAM COBS	Masculin	4:18:27	222	17:43:3	22:06:4	4:23:15			0:04:48		222
11	119	700059	Les desorientes	Masculin	4:29:51	222	17:43:1	22:16:2	4:33:05			0:03:14		222

Le cadre [1] sélectionne les niveaux de détail du raid à afficher :

- Le bouton radio *Parcours* affiche le détail des résultats du parcours sélectionné avec toutes les étapes sans détails. Dans les organisations comptant plusieurs étapes, les équipes n'ayant pas effectué l'étape en cours seront classées après ceux qui auront terminé.
- Le bouton radio *Étape* affiche le détail des résultats liés à l'étape sélectionnée

et tous les détails propres aux étapes. Dans ce type d'affichage, le nombre d'équipes encore en course est affiché en haut du compartiment.

- Le bouton radio *Épreuve* affiche le détail des résultats liés à l'épreuve sélectionnée avec les bonifications et les pénalités.

Le cadre [2] filtre les éléments affichés :

- La liste déroulante *Catégorie* filtre les résultats par catégorie.
- La liste déroulante *Visualisation* sélectionne le type de visualisation désirée. Il existe deux types de visualisation pour les épreuves (simple et avec balises), trois types de visualisation pour les étapes (simple, avec épreuves et totale) et deux types de visualisation pour les parcours (simple et avec étapes).

Par défaut, les équipes sont classées dans l'ordre du classement. En cliquant sur les entêtes de colonne, il est possible de modifier l'ordre d'affichage. Attention, l'affichage est effectué par ordre alphabétique (croissant ou décroissant) quel que soit le type des valeurs de la colonne.

Le cadre de visualisation [3] sélectionne les informations à afficher :

- *Moins bonne puce par équipe* supprime les meilleures puces d'une équipe lorsque plusieurs puces ont été attribuées à une même équipe.
- *Afficher les noms des équipiers* affiche le nom et le prénom des équipiers dans la case du nom de l'équipe.

Le bouton [4] met à jour l'affichage après la validation de nouvelles puces ou pour reprendre l'ordre par défaut après un classement par colonne.

Le bouton [5] imprime les résultats tels qu'ils sont affichés dans la fenêtre et uniquement si vous n'avez pas coché la case *Impression réduite des résultats globaux* des paramètres de GeRaidV3. Si cette dernière case est cochée, alors vous pouvez imprimer des résultats réduits sur une imprimante à tickets.

Le bouton [6] exporte les résultats affichés sous forme de fichier CSV, qui peut être lu par une application de type Tableur.

### **3.5.1.1 Publication des résultats**

Le bouton [7] génère un fichier HTML du résultat affiché. Ce fichier sera sauvegardé dans le dossier de sauvegarde. Il se nommera en fonction du type de résultat pour être facilement identifié par la suite. Le fichier généré placera les équipes dans l'ordre d'affichage au moment du clic. Un message de confirmation s'affiche après l'export en HTML. Si le dossier n'est pas accessible, un message s'affiche et l'export n'est pas effectué.

Il est possible d'effectuer des exports automatiques en HTML en choisissant une temporisation. Pour cela, il faut utiliser la barre [8]. La temporisation peut être choisie entre 10 secondes et 59 minutes. Le changement de temporisation en cours d'export automatique ne sera pris en compte qu'après l'export suivant.

Le bouton [9] génère un fichier HTML du podium. Il est possible de choisir le nombre d'équipes à prendre en compte avant de cliquer sur le bouton. Cette fonctionnalité est utile pour fournir aux organisateurs un résultat formaté en vue de la remise des récompenses.

En effectuant un clic droit sur la ligne d'un résultat, un menu contextuel apparaît. Vous pouvez choisir d'afficher les résultats réduits ou complets de cette équipe pour cette étape. Cette fonctionnalité permet de visualiser plus rapidement et plus clairement le résultat d'une équipe pour expliquer ou rechercher une incohérence. Vous pouvez également afficher les résultats de SPORTident de cette équipe.

### 3.5.2 L'onglet *Résultats globaux*

Cet onglet affiche les résultats soient par parcours avec les résultats de chaque étape soit étape par étape pour chaque parcours.

Résultats détaillés

Résultats globaux

☒ Résultats des parcours
 ☐ Résultats des étapes par parcours
 

Parcours : Raideur

Cl	Dossard	Nom équipe	Catégorie	Pts total	Tps final	Etape 1 Points	Temps
1	111	Team dingo	Masculin	222	3:12:25	222	3:12:25
2	134	Team dingo mixte	Mixte	222	3:13:38	222	3:13:38
3	118	Les freres Gaut	Masculin	222	3:17:39	222	3:17:39
4	109	ALBE Orientation 1	Masculin	222	3:42:03	222	3:42:03
5	103	Team raids ding 0 dingues	Masculin	222	3:42:12	222	3:42:12
6	120	Les Tontons Elingueurs	Masculin	222	3:57:13	222	3:57:13

Les deux boutons permettent de mettre à jour l'affichage après la validation de nouvelles puces et de générer un nouveau fichier HTML. Un message de confirmation s'affiche après l'export en HTML.

## 4 Utilisation avancée du logiciel

### 4.1 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+.

GeRaidV3 lit les puces SPORTident 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 :

SI	Numéro	Vitesse	Mémoire	Format	Commentaire
SI5	1 à 499 999	330 ms	30+6	12h00	Les 6 derniers postes n'ont pas de temps. Attention au réglage de

					l'heure de référence pour le passage de midi.
SI6	500 000 à 999 999	130 ms	64 ou 192	24h00	Pour utiliser les 192 temps, il faut configurer tous les boîtiers (et la station maîtresse) en SI6-192 postes avec le logiciel SI-Config+.
SI8	2 000 000 à 2 999 999	115 ms	30	24h00	
SI9	1 000 000 à 1 999 999	115 ms	50	24h00	
SI10	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		
SI11	9 000 000 à 9 999 999	60 ms	128	24h00	

## 4.2 Problèmes de connexion du boîtier maître SPORTident

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

- Vérifier qu'aucun autre logiciel n'utilise déjà le boîtier maître.
- Vérifier que le boîtier fonctionne avec un autre logiciel comme Si-Config+ (logiciel gratuit de SPORTident pour configurer les boîtiers). Si Si-Config+ ne fonctionne pas, il faut certainement installer les pilotes et revérifier ensuite le fonctionnement.
- Vérifier, 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.
- Vérifier dans les paramètres de GeRaidV3 que le bon port COM est sélectionné.
- Vérifier que la bonne version de Java est installée et qu'elle est bien paramétrée.

## 4.3 Réglage de l'heure référence

Même si les puces les plus récentes possèdent une indication du jour de la semaine, les temps inscrits sont au format 24h00 (e.g. 14:23:45) (sauf pour les puces SI5). En conséquence, il n'est pas possible de chronométrer une étape supérieure à 24h00.

Dans la plupart des cas, une *Heure référence* réglée à 00h00mn conviendra pour une étape de moins de 24h00 commençant après minuit et se terminant avant minuit.

Pour chronométrer une étape qui se déroulera à cheval sur minuit, il faut régler correctement l'*Heure référence*. Par exemple, pour une étape de nuit commençant à

22h00 et se terminant au petit matin, il faut régler l'*Heure référence* à 21h00. Ainsi, tous les temps entre 21h00 et 24h00 auront le bon format (e.g. 22:24:36) et les temps après minuit auront un format avec 24h00 en plus (e.g. 1:02:12:25 pour 2h12mn25s). GeRaidV3 calculera correctement les différents temps et pénalités éventuelles.

#### 4.4 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.

Afin de visualiser les problèmes sur les balises de contrôle (chronométrage des épreuves, début et fin des sections de gel du chronomètre), il est préférable d'utiliser une plage de numéros différents des autres balises, par exemple, supérieure à 200. Ainsi, lors de la lecture d'une puce, les postes manquants apparaîtront en rouge et il sera plus facile de visualiser les équipes qu'il faudra traiter ensuite pour rendre les résultats cohérents.

Il est, bien sûr, toujours préférable que l'organisation s'assure que les postes de contrôle soient tous validés correctement par les équipes.

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

#### 4.5 Chronométrage des épreuves

Même si GeRaidV3 peut chronométrer toutes les épreuves, il n'est peut-être pas judicieux de le faire. En effet, 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 un temps ou un horaire limite et si le coefficient multiplicateur du temps est supérieur à 1.

En jouant avec les cases à cocher *Chronométrage à partir de 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.

#### 4.6 Gestion d'une épreuve de tir

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.

- 1<sup>re</sup> façon 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<sup>e</sup> façon 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<sup>e</sup> façon 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 les uns après les autres. Il faut attendre 10 secondes entre chaque validation.

Il existe, bien sûr, d'autres façons de procéder comme, par exemple, utiliser les pénalités si PM des balises.

## 4.7 Gestion des pénalités hors épreuves






Cette fonctionnalité permet d'attribuer des pénalités ou des bonifications en points et/ou en temps en dehors des épreuves.

Le menu *Raid::Gestion des pénalités* ouvre la fenêtre suivante :

Gestion des pénalités et bonifications hors épreuves				
Gestion globale				
Parcours	Raideur	Étape	Etape 1 (en cours)	    
Gestion individuelle				
				
Dossard	Nom Équipe	Puce	Sécurité/ points	Sécurité/ temps
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		
119	Les desorientes	7000595		

Le tableau affiche un récapitulatif des pénalités de chaque équipe pour le parcours et l'étape sélectionnée.

#### 4.7.1 Gestion globale des pénalités

Gestion globale				
Parcours	Raideur	Étape	Etape 1 (en cours)	    

Les trois premiers boutons permettent la création, la modification et la suppression d'un type de pénalité individuelle.

Les 3 derniers boutons permettent d'exporter ou d'importer les pénalités d'un fichier au format CSV. L'importation ne permet d'importer qu'une seule liste de pénalités. Pour construire ce fichier, il faut récupérer le fichier généré par l'avant-dernier bouton qui donne les colonnes et les lignes du fichier CSV à remplir. Le fichier inclut les équipes et il est ainsi possible d'affecter manuellement les pénalités aux équipes. 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 comme suit : « '-12:34:56 ». La liste de pénalités prendra, par défaut, le nom du fichier d'import.

**Note :** Cette fonctionnalité est particulièrement intéressante lorsque la capacité des puces électroniques ne permet pas d'assurer le déroulement nominal d'une étape. Dans ce cas, une épreuve peut être effectuée sans boîtier et avec un autre moyen de contrôle. Les résultats sont ensuite fournis à la GEC à l'aide d'un fichier CSV.

#### 4.7.2 Gestion individuelle des pénalités

Le bouton de modification d'une pénalité ouvre la fenêtre ci-dessous pour prendre en compte la valeur de la première pénalité sélectionnée :

Une bonification ajoutera les points et retranchera le temps. Une pénalité retranchera les points et ajoutera le temps.

#### 4.7.3 Prise en compte des pénalités

Les pénalités et bonifications sont prises en compte dans le tableau des résultats de la fenêtre principale de GeRaidV3 après appui sur le bouton de rafraîchissement. Ils sont comptabilisés dans les résultats de l'*Étape* dans les colonnes *Pénalités hors étape*.

### 4.8 Impression des résultats

GeRaidV3 permet d'imprimer les résultats des équipes à la lecture de la puce et les résultats globaux de la fenêtre des résultats.

Afin de gagner en rapidité, l'impression des résultats des équipes à la lecture des puces se fait avec l'imprimante par défaut. Si vous n'avez pas configuré l'imprimante que vous souhaitez utiliser pour cette fonctionnalité, il ne se passera rien.

Pour utiliser une imprimante à rouleaux, cochez la case *Impression réduite des résultats individuels* des paramètres de GeRaidV3.

Pour l'impression des résultats globaux, il est possible de choisir son imprimante. En cochant ou décochant la case *Impression réduite des résultats globaux*, vous pourrez utiliser une imprimante à rouleaux pour des résultats simples ou une imprimante A4 pour des résultats complets.

### 4.9 Publication des résultats en temps réel sur un site web

Si vous disposez d'un accès à un site web, GeRaidV3 offre la possibilité de téléverser les résultats sur le site pour permettre aux concurrents de voir les résultats sur leur téléphone.

Une utilisation typique est de créer un code QR avec l'url de la page Internet où se trouve la page HTML des résultats et de l'afficher dans la salle d'inscription. Le code QR doit être créé à partir d'un site Web spécialisé. Les concurrents n'ont plus qu'à scanner le code QR qui leur affichera la page des résultats.

La publication se fait à partir de la partie résultats de l'interface graphique GeRaidV3.



Au préalable, il vous faut renseigner les paramètres de communication à partir du menu *Configuration* (cf. section 3.1.4.2).

Dans le panneau des résultats, appuyer sur le bouton *HTML* génère le fichier HTML. Si en plus vous avez coché la case *Publier les résultats* le fichier HTML est envoyé sur le site avec le nom spécifié dans les paramètres de connexion. Si vous avez spécifié une valeur de fréquence d'envoi (p. ex. ici 1 minute), le résultat est envoyé automatiquement au site Web selon la fréquence définie.

## 4.10 Simulation des données

La simulation consiste générer des équipes fictives avec des temps de passage aux balises du parcours.

La simulation porte sur un parcours en particulier. Avant de lancer une simulation, il est nécessaire de construire un parcours avec tous les détails : les variantes, les étapes, les épreuves avec les balises.

L'interface permet de créer des équipes avec des balises manquantes ou non. À chaque création d'équipes, il faut spécifier les balises à imposer comme postes manquants (PM) et le nombre de postes manquants à prendre au hasard dans la liste des balises. L'utilisateur peut ajuster le temps de parcours entre chaque balise (10 s par défaut) et l'heure de départ à partir de laquelle les temps de passage aux balises seront pris.

Une fois générés, les passages aux balises du parcours peuvent être modifiés en changeant l'heure de validation, en supprimant des balises ou en ajoutant de nouvelles balises qui ne font pas partie de la variante du parcours.

Les résultats de cette simulation sont accessibles dans l'onglet *Classements* de l'interface, ce qui permet d'ajuster la configuration du parcours en fonction des attentes.

## 4.11 Inscription des équipes à partir d'un fichier d'inscription

Si vous disposez d'un fichier d'inscription des équipes aux différents parcours de votre raid, que vous avez récupéré par exemple auprès d'un site d'inscription, il est alors facile d'ajouter les équipes à votre raid sur GeRaidV3.

Il faut au préalable transformer votre fichier d'inscription en fichier CSV, puis le modifier de telle manière que les colonnes respectent le format attendu. Pour cela, l'interface permet de générer un fichier CSV modèle. Une fois, ce fichier converti au format, il suffit de l'importer dans l'interface.

Il est aussi possible de spécifier, dans un autre fichier CVS à une seule colonne, les puces à attribuer aux équipes. Au moment de l'importation les puces seront

réparties dans les équipes. Cela fonctionne aussi si vous souhaitez attribuer plusieurs puces par équipe.