



GeRaidV3

Manuel d'utilisation



Changements importants entre les versions GeRaidV2 et GeRaidV3

- Les variantes sont prises en compte explicitement (cf. sections II.1 et IV.11).
- Ajout d'une section de type ascenseur (cf. section III.3.3.3)
- Ajout des épreuves mutuellement exclusives
- Ajout de l'importation des équipes à partir d'un fichier d'inscription (cf. section IV.10)
- Ajout du téléversement automatique des résultats sur un site Web pour la publication des résultats (cf section III.6.1.2)

Table des matières

I. Introduction.....	1
1. Licence d'utilisation du logiciel.....	1
2. Licence d'utilisation du code source.....	1
3. Prérequis à l'installation du logiciel.....	1
4. Première installation du logiciel.....	2
5. Mise à jour du logiciel.....	2
6. Exécution du logiciel.....	2
II. Utilisation classique du logiciel.....	4
1. Concepts de base.....	4
2. Création d'un raid.....	5
III. L'interface utilisateur.....	7
1. La barre de menu.....	7
2. Le menu outils.....	13
3. L'interface d'édition du raid.....	14
4. L'interface d'édition des équipes.....	21
5. L'interface de lecture des puces.....	24
6. L'interface de visualisation des résultats.....	26
IV. Utilisation avancée du logiciel.....	29
1. Chronométrage avec le système SPORTident.....	29
2. Problèmes de connexion du boîtier maître SPORTident.....	29
3. Organisation d'une étape à cheval sur deux jours.....	30
4. Astuces d'organisation.....	30
5. Gestion d'une épreuve de type tir à l'arc.....	31
6. Gestion des pénalités hors épreuves.....	32
7. Impression des résultats.....	33
8. Publication des résultats en temps réel sur un site web.....	33
9. Simulation des données.....	34
10. Inscription des équipes à partir d'un fichier d'inscription.....	35
11. Création de variantes pour les parcours.....	35

I. INTRODUCTION

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. 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 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 dans toutes les copies.

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

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

3. 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. Il est donc nécessaire d'installer une version de Java ≥ 11 sur le poste d'accueil. Vous pouvez télécharger la dernière version de Java à l'adresse : <https://www.oracle.com/fr/java/technologies/downloads>

3.1. Prérequis pour Linux

Il n'y a aucun prérequis particulier pour Linux.

- Testé sur Ubuntu 20.04.

3.2. Prérequis pour Windows

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 10 et 11.

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.

4. Première installation du logiciel

GeRaidV3 est distribué sous la forme d'une archive zip téléchargeable à l'adresse : <https://vikazim.fr/wp-content/uploads/geraid/>

Pour l'installer, dézippez l'archive dans un dossier d'accueil. L'archive contient les fichiers et dossiers suivants :

```
geraidv3 +- geraidv3.exe (ou geraidv3)
          |- LICENCE
          |- libs/
          |- manuel.pdf
          +- troubleshooting.pdf
```

5. Mise à jour du logiciel

Quand une nouvelle version du logiciel est disponible, un triangle jaune apparaît en haut à droite du menu.



Pour mettre à jour le logiciel, il suffit de cliquer sur ce triangle puis de choisir le bouton *Mettre à jour* dans la fenêtre qui s'affiche. Si la mise à jour ne fonctionne pas, il faut télécharger l'archive en cliquant sur le bouton *Télécharger* et procéder comme pour la première installation.

6. Exécution du logiciel

À la première exécution du logiciel, vous devez configurer les paramètres globaux du logiciel.

Les plus importants sont les deux dossiers de travail et de sauvegarde.

- Le dossier de travail contient les fichiers de raids produits par le logiciel (fichiers suffixés par « .grd »).
- Le dossier de sauvegarde contient les sauvegardes qui peuvent être effectués automatiquement en cours d'édition.

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 par le nouveau.

Une organisation classique des dossiers est :

```
mon_geraid +- geraidv3/ (le dossier téléchargé contenant le logiciel)
            |- raids/ (le dossier de travail)
            +- sauvegardes/ (le dossier des sauvegardes)
```

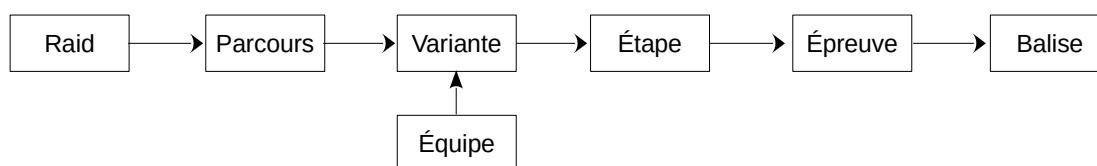
L'ensemble des données de configuration sont stockées dans des fichiers regroupés dans un dossier `geraidv3` dont l'emplacement dépend du système d'exploitation :

- Linux : `~/.geraidv3`
- Windows : `%AppData%\geraidv3`
- MacOS : `~/Library/Application Support/geraidv3`

II. UTILISATION CLASSIQUE DU LOGICIEL

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 raiders 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 s'il y en a.

Une **étape** d'un parcours est une suite d'épreuves où il faut découvrir un maximum de balises. Elle se caractérise par le vidage des puces en fin d'étape. GeRaidV3 peut donc gérer un raid multisports sur plusieurs journées avec vidage des puces à chaque étape ou un raid plus court 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.

Important : 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. 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 phase de la gestion des données du raid :

The screenshot shows the GeRaidV3 software interface with the following sections:

- Partie 1: Parcours en cours d'édition** (Route editing): Shows the selection of a route (E1 en cours), a list of stages (Liste les épreuves du parcours) including 'L'Abyr_Orienteur', 'Ordre Libre Orienteur', 'Breuil Orienteur', and 'GEL', and a list of selected checkpoints (Balises de l'épreuve sélectionnée) with their respective points and times. A summary shows 'Balises : 26 Points : 78'.
- Partie 2: Équipes** (Teams): A list of 85 teams, including '203 Stephanie (7000229) F', '204 SKRoGNeunettes (7003405) F', '205 Les Violettes (7003406) F', '206 TCVAL Coco girl (7000230) F', '207 Les fofies - orientation caennaise/ptite suisse normande (7003410) F', '208 Les petites suisses normandes (7003410) F', '209 ALBE (7003411) F', '210 Andouille et petit suisse (7003412) F', '211 Cambremeriennes (7003413) F', '212 Les municipaux (7003414) H', and '213 Virking and co (7003415) H'.
- Partie 3: Puces SPORTident** (Punches): Shows the 'Heure zéro' (Zero time) set to 04 h 02 mn and the 'Boîtier SPORTident' (SPORTident device) set to 3.
- Partie 4: Résultats détaillés** (Detailed results): A table showing the results of the raid, including the team name, category, points, and time. The table is filtered by 'Parcours' (Route) and 'Catégorie' (Category). The results show 6 teams, with the top team being 'COBS ptit joueur' with 147 points and a time of 1:53:56.

- 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.
- 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.

2.1. Avant le raid

Il est recommandé de finaliser la création des parcours du raid 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 (voir la section III.1.3.2).

2. Configurer les paramètres spécifiques du raid en particulier les catégories (voir la section III.1.2.7).
3. Créer les activités du raid dans la **partie 1** de l'interface (voir la section III.2).
 - Créer les parcours avec les variantes éventuelles.
 - 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. Tester l'organisation du raid en utilisant le simulateur de puces (voir la section III.1.4).
5. Ajouter les équipes dans la **partie 2** de l'interface (voir la section III.4). Les équipes peuvent être ajoutées globalement à partir d'un fichier d'inscription en l'important sous la forme d'un fichier CSV (voir la section III.4.1.6).
6. Pour publier les résultats de chaque parcours sur un site Web, générez les codes QR en utilisant le menu *Outils*.

Important : n'oubliez pas de faire la mise à l'heure de tous les boîtiers SPORTident. Un boîtier en décalage horaire provoque le décalage des temps de validation de toutes les balises qui suivent, ce qui s'avère désastreux.

2.2. Pendant le raid

Le résultat de chaque puce est récolté dans la **partie 3** de l'interface (voir la section III.5). 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.

Important : pour délivrer un ticket aux concurrents, n'oubliez pas de configurer l'imprimante par défaut et réglez le niveau de détail d'impression des résultats dans les paramètres généraux de la configuration selon le type d'imprimante.

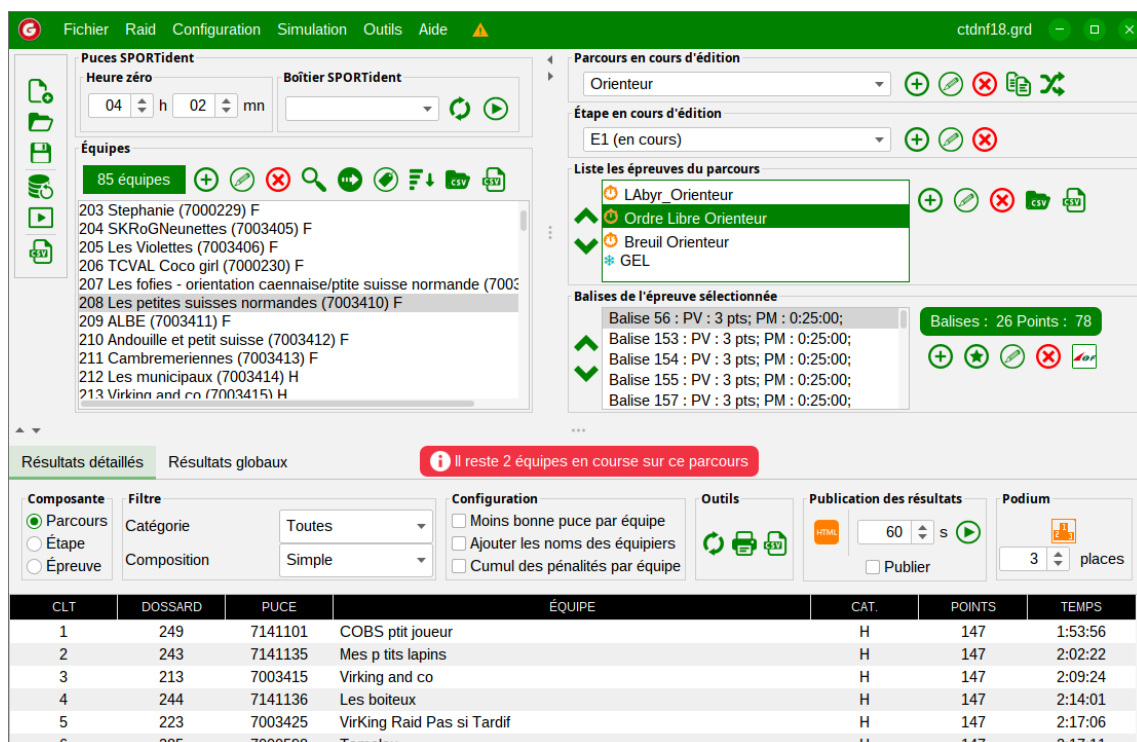
2.3. Après le raid

Les résultats sont disponibles immédiatement dans la **partie 4** de l'interface (voir section III.6). Ils peuvent être modifiés individuellement en attribuant des pénalités ou des bonifications à des équipes (voir la section IV.6).

Ces résultats peuvent être publiés en temps réel sur un site Web (voir la section IV.8).

III. L'INTERFACE UTILISATEUR

Le logiciel s'ouvre directement sur l'interface de travail.

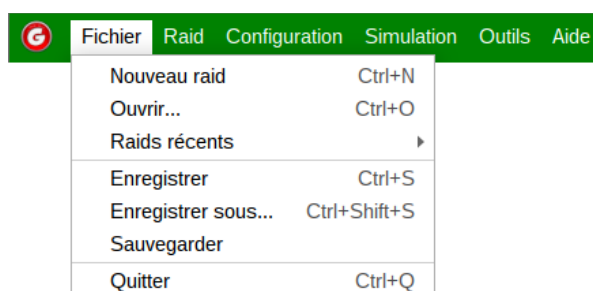


1. La barre de menu




Un triangle jaune qui apparaît à droite du menu signale qu'il existe une version plus récente du logiciel. Pour installer la nouvelle version, il suffit de cliquer sur l'icône du triangle, puis choisir le bouton *Mise à jour* dans la fenêtre qui s'ouvre. Si cela ne fonctionne pas, il faut télécharger l'archive dans la page HTML qui s'ouvre en cliquant sur le bouton *Télécharger*, puis l'installer comme décrit dans la section I.4.

1.1. Le menu *Fichier*



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

La fonction *sauvegarder* fait une copie distincte du raid en cours dans le dossier de sauvegarde configuré dans le menu *Configuration*. Le fichier généré aura 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.

À noter : les fichiers de raid utilisés par GeRaidV3 sont suffixés par « .grd ».

La plupart des items du menu sont accessibles par les raccourcis clavier classiques et par les boutons de la barre d'outils en haut à gauche de l'interface.

1.2. Le menu *Raid*

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



1.2.1. Récapitulatif du raid

Le *récapitulatif du raid* synthétise toute l'organisation du raid, parcours par parcours, dans un document unique. Ce récapitulatif est utile à l'organisateur du raid pour vérifier la conformation des parcours du raid.

Le récapitulatif s'affiche dans une fenêtre, à partir de laquelle il est possible de l'imprimer et de l'enregistrer dans le dossier de sauvegarde des fichiers raid sous le nom *raid-resume.html*.

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.

1.2.2. Rechercher une équipe

La recherche d'une équipe dans la liste des équipes peut se faire par le numéro de puce électronique, une partie du nom de l'équipe ou une partie du nom d'un équipier.

1.2.3. Gestion de pénalités

Cet item permet d'ajouter des pénalités ou des bonifications en dehors des épreuves. C'est, par exemple le moyen d'attribuer des pénalités de non-respect de la

sécurité qui ne peuvent pas être prises en compte dans les épreuves.



Cette fonctionnalité est décrite complètement à la section IV.6.

1.2.4. Résultats SPORTident

Le sous-menu *Résultats SPORTident* opère sur les résultats des puces. Il est composé de 3 items.

1. 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 suivante 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.

Cette fenêtre permet de modifier ou supprimer des données du résultat. Les deux boutons  et  changent l'ordre des postes du résultat.

2. L'item *Exporter les résultats en CSV* génère un fichier lisible par un tableur qui contient tous les résultats bruts de toutes les équipes sur tous les parcours.

3. L'item *Importer les résultats sous forme CSV...* importe des résultats en respectant le même format que celui de l'exportation. Cette fonctionnalité permet de modifier à la main des temps de validation des balises. Elle est aussi intéressante pour tester son raid en amont de la compétition (voir la section IV.9).

1.2.5. Remplacer une 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.

1.2.6. Permuter deux balises

Cette fonction permute le code de deux balises sans permuter les pénalités et bonus des balises. Elle est utile dans le cas d'une inversion physique de deux balises sur le terrain au moment de pose.

1.2.7. Paramètres du raid

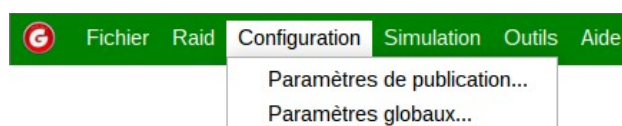
Les paramètres du raid sont réglables dans la fenêtre suivante.

Nom long	Nom court
Masculin	H
Feminin	F
Mixte	M

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

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

1.3. Le menu *Configuration*



1.3.1. L'item *Paramètres de publication...*

GeRaidV3 offre la possibilité de téléverser en temps réel les fichiers HTML des résultats des parcours sur un site Web personnel.

Le menu ouvre la fenêtre de configuration des paramètres à renseigner.

Hôte	home468.host.fr
Dossier destination	raid
Utilisateur	u1234
Mot de passe

Les paramètres sont le nom du domaine (ou l'adresse IP) du site web dans le champ *hôte*, le nom du dossier d'accueil sur le site dans le champ *dossier de destination* et les identifiants de connexion : le nom d'utilisateur et le mot de passe.

La sélection des résultats à publier s'effectue depuis le panneau des résultats détaillés (voir les sections III.6.1.2 et IV.8).

1.3.2. 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

Dossier de travail Sélectionner

Dossier de sauvegarde Sélectionner

Paramètres par défaut des balises

Info-bulles

☒ Activer les info-bulles

Impression

☐ Impression réduite des résultats individuels

☒ Impression réduite des résultats globaux

Catégories d'un nouveau raid

Nom long	Nom court
Homme	H
Femme	F

Valider Annuler

Cette fenêtre permet 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 des 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 des balises* ouvre une fenêtre pour configurer un modèle de balise qui sera utilisé lors de la création d'une balise (voir la section 3.4).

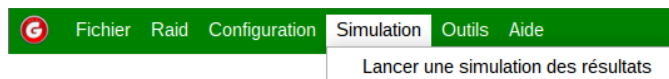
Si vous souhaitez utiliser une imprimante à rouleau pour l'impression des résultats des équipes à la lecture des puces, cochez la case *Impression réduite des résultats individuels*. Pensez à paramétrer cette imprimante comme imprimante par défaut avec votre système d'exploitation.

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 d'un ticket avec le résumé des résultats. Si la case n'est pas cochée, 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.

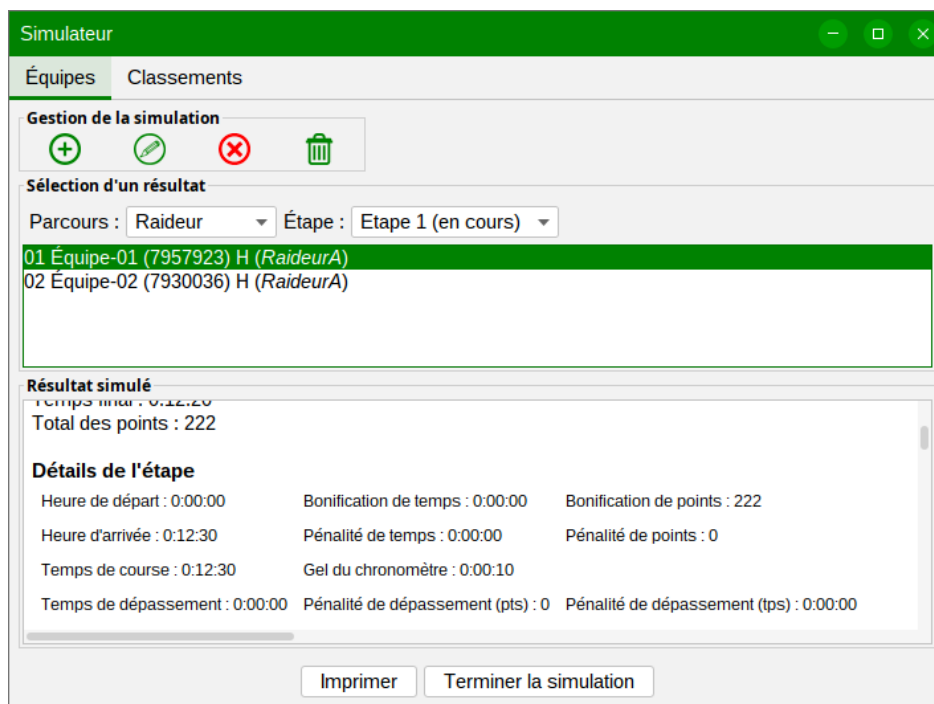
1.4. Le menu *Simulation*



La simulation vise à tester l'organisation du raid en générant aléatoirement des équipes factices avec des résultats pour leurs puces. Elle supporte aussi l'ajout des postes manquants et de postes superflus dans les épreuves ainsi que des validations de balises dans un ordre quelconque. Une description pragmatique de la simulation est présentée dans la section IV.9.

La fenêtre de simulation présente deux onglets.

1. L'onglet *Équipes* gère la création d'équipes factices avec des résultats aléatoires pour les puces pour une étape du parcours. Le panneau inférieur affiche le résultat détaillé pour l'équipe sélectionnée.



L'ajout d'équipes factices avec leurs résultats se fait par la fenêtre ci-après. Pour l'exemple donné dans cette fenêtre, la simulation va générer 7 équipes factices pour le 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.

Génération aléatoire de résultats

Nombre d'équipes à générer pour le parcours

Postes manquants aléatoires

Nombre

Postes manquants spécifiques

151
169

Écart de temps entre les postes mn s

Heure de départ h mn s

En cliquant avec le bouton de droite de la souris sur un résultat, il est possible d'éditer le résultat d'une équipe pour ajouter, supprimer des balises superflues et changer les temps de validation.

2. L'onglet *Classements* affiche le classement général et les classements par catégorie pour les équipes générées avec le niveau de détail correspondant.

2. Le menu outils

Ce menu donne accès à une calculatrice de durée et de temps, et à un générateur de code QR.

2.1. Une calculatrice de durée et de temps

La calculatrice propose des opérations d'addition et de soustraction entre durée, et de multiplication et division par un entier.

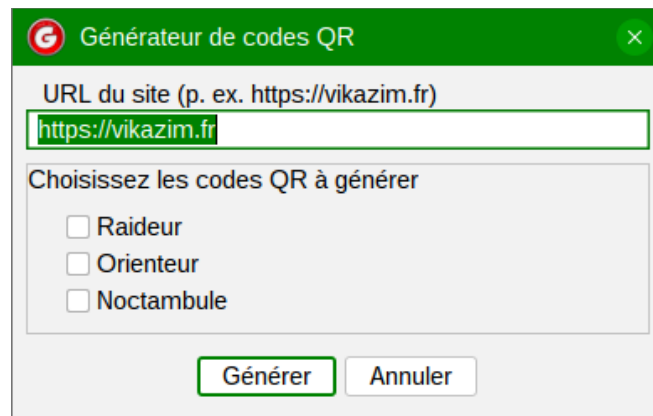
Calculatrice de temps

Exemple de calcul : 02:01:27 - (17:45:03-16:46:03)

2.2. Un générateur de code QR

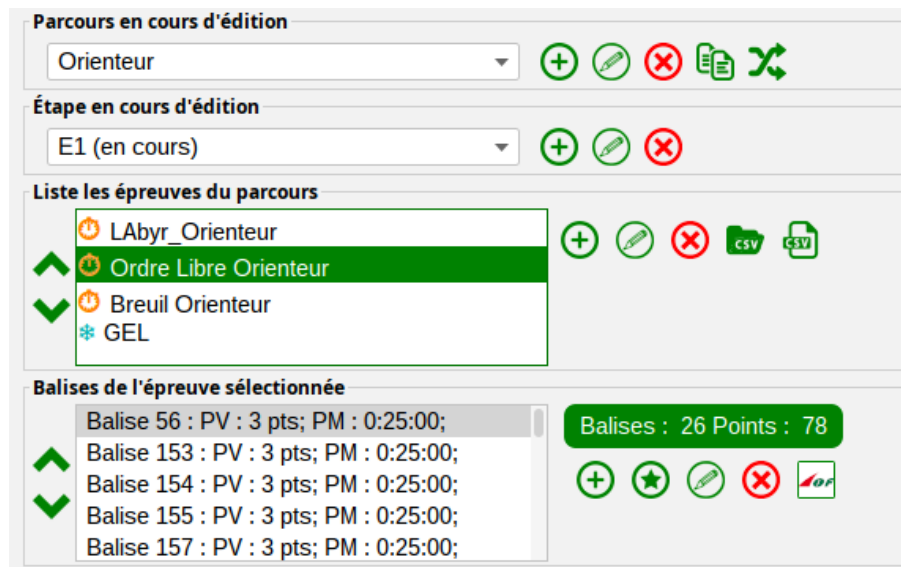
Le générateur de code QR génère une image PNG donnant accès à la page HTML d'un site Internet qui contient le résultat publié sur un site web (voir la section 1.3.1 pour la publication de résultats sur un site Web). L'adresse de la page HTML codée dans le code QR est construite avec l'URL du site suivi du nom de la page de HTML du parcours. Seule la page du classement toutes catégories est prise en compte. Il n'y a donc qu'un code QR généré par parcours.

Les codes QR sont regroupés dans un fichier zip.



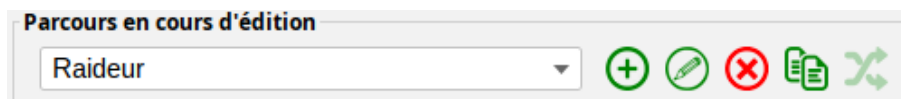
3. L'interface d'édition du raid

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 n'est visible que si les variantes sont activées dans le compartiment parcours.



3.1. Édition des parcours

Le premier compartiment gère les parcours.



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.

Les trois premiers boutons à droite de la liste déroulante servent à créer un nouveau parcours, modifier ou supprimer le parcours actif.

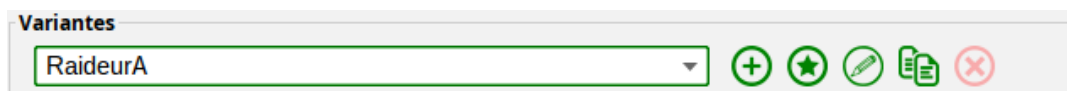
Un parcours est uniquement caractérisé par un nom. Dans un raid, Il n'est pas possible d'avoir deux parcours ayant le même nom quelle que soit la casse.

Le quatrième bouton duplique le parcours actif avec les étapes, les variantes s'il y en a, les épreuves et les balises, mais sans les équipes, en lui donnant le même nom, suffixé d'un numéro aléatoire unique.

Le dernier bouton active la création de variantes pour le parcours. Le compartiment des variantes s'affiche alors.

3.1.1. Variantes

Le deuxième compartiment gère les variantes pour le parcours actif. Il n'est visible que si le bouton *Variante* a été activé dans le compartiment du parcours.



La liste déroulante sélectionne la variante active sur l'interface.

Important : La liste déroulante des variantes permet de choisir la variante dans laquelle seront affectées des équipes ainsi que des épreuves. L'item *Toutes les variantes* de la liste déroulante correspond à la définition du modèle du parcours et permet de créer des épreuves qui sont communes à toutes les variantes. La création d'une variante contient toutes les épreuves définies au niveau du modèle de parcours. Mais, il est aussi possible d'ajouter des épreuves spécifiques et de changer l'ordre entre les épreuves.

Important : les équipes sont affectées aux variantes. Il est donc nécessaire de sélectionner une variante dans la liste déroulante pour ajouter une équipe.

Le bouton étoile ajoute plusieurs variantes en une fois.

3.2. Édition des étapes

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



La liste déroulante sélectionne l'étape active.

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.

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

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

Lorsque la case *Étape terminée* est cochée, GeRaidV3 ne propose plus d'associer un résultat lors de la lecture d'une puce à cette étape. 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 SPORTident de type départ.
- 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 durée ni en horaire pour cette étape.
- *Avec limite de temps* : 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. 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/ou le temps à ajouter par tranche de minutes de dépassement. En cas de passage de minuit, il faut définir l'heure zéro dans la partie 3 de l'interface et ajouter 24h00 pour que cela fonctionne. Par exemple avec une heure zéro de 21h00 et une heure limite à 08h00 le lendemain matin, il faudra indiquer 32h00 soit 08h00 + 24h00 (voir la section IV.3).

3.3. Édition des épreuves

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

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

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

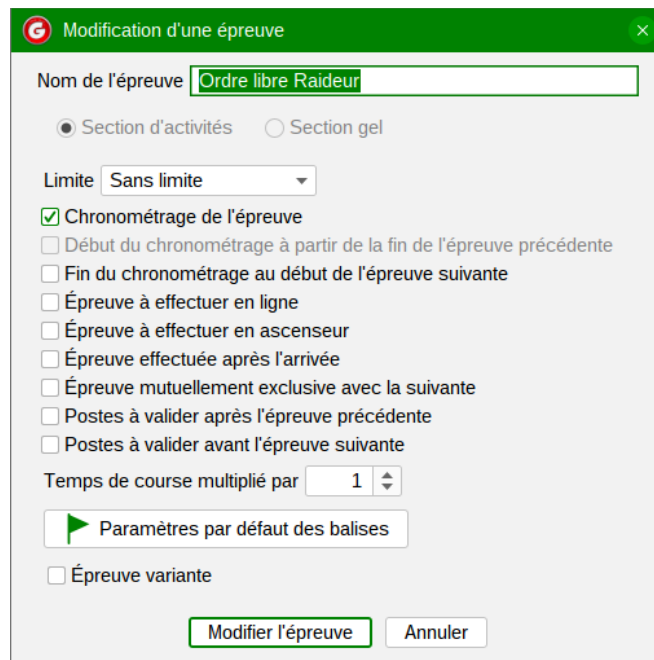
Il n'est pas possible d'avoir deux épreuves ayant le même nom pour une étape quelle que soit la casse.

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 entre poseurs lors de la pose des balises.

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 et les suivantes le code des postes. Les nouvelles épreuves créées sont ajoutées à la fin de la liste. Les épreuves existantes avec le même nom ne sont pas modifiées. Les balises créées prennent les valeurs de paramètres du modèle de balise.

Les flèches ▼ et ▲ modifient 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 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. À l'intérieur de la fenêtre de création du modèle, un bouton permet de supprimer ce

modèle et revenir au modèle de balise global.

Lorsqu'il y a des variantes, 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.

Il existe deux types d'épreuve : section de gel et section d'activité. À la création d'une épreuve, il faut préciser le type qui ne pourra plus être modifié par la suite.

3.3.1. Section de gel du chronomètre

Une section de gel correspond à une partie 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 (par exemple, chacune placée d'un côté et de l'autre de la route à traverser). 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.

Si toutes les balises ne sont pas validées dans l'ordre, toutes les balises de la section de gel sont 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 les raideurs d'utiliser cette section de gel pour une période de repos.

3.3.2. Une section d'activité

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

Le *Chronométrage d'une épreuve* fait entrer l'épreuve dans le calcul du temps total de l'épreuve. Si l'épreuve n'est pas chronométrée le temps de l'épreuve est déduit du temps total du parcours.

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 dure limite accordée à l'épreuve (sans les gels et pénalités), 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 rajouter 24h00 pour que cela fonctionne. Par exemple avec une heure zéro 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 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 ligne*. Par défaut, une épreuve est considérée comme une course au score sans ordre spécifique.

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, 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 effectuée après l'arrivée*. Ainsi, en cas de chronométrage, l'heure du boîtier d'arrivée sera attribuée à l'épreuve précédente.

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 options 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 par deux équipiers différents, 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.

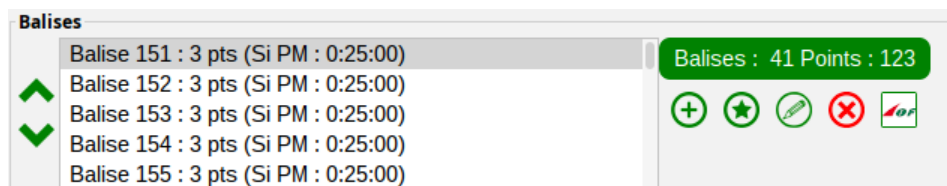
3.3.3. Cas particulier des épreuves de type ascenseur

Une épreuve de type ascenseur correspond à une suite de balises à exécuter dans l'ordre. À partir du moment où une balise de l'ascenseur est validée, il faut que toutes les balises de l'ascenseur soient validées, dans l'ordre et rien qu'elles. Si l'une des balises est 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*.

3.4. Édition des balises

Le cinquième compartiment gère la liste des 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.

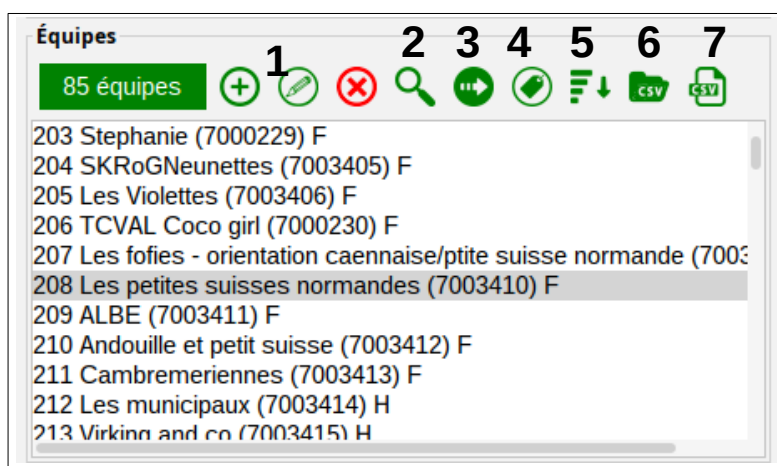
Important : il est possible d'utiliser la même balise plusieurs fois dans une même épreuve, par exemple, pour faire un parcours en papillon en revenant à un même endroit plusieurs fois. Mais, il est impossible d'utiliser une même balise dans des épreuves différentes. Ce cas n'est pas pris en compte et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

Le dernier bouton importe des balises à partir d'un fichier de parcours au format XML issu de logiciels comme OCAD ou Purple Pen. Une fenêtre intermédiaire permettra 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 à défaut celles du modèle global.

Les flèches  et  modifient l'ordre d'enchaînement des balises.

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

4. L'interface d'édition des équipes



La barre d'outils gère les équipes pour le parcours active.

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. Il est donc nécessaire de sélectionner une variante avant de créer une équipe.

Les trois boutons de la zone [1] permettent de créer, modifier ou supprimer une équipe. Les équipes créées apparaissent dans la liste placée en dessous des boutons. Elles sont classées par ordre alphabétique des dossards. Le dossard numéro 100 sera ordonné avant le dossard 30, sauf s'il est numéroté 030.

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

Dans la liste des équipes, les conventions suivantes sont adoptées pour écrire le nom des équipes :

- Les équipes absentes ou qui ont abandonné apparaissent en *italique marron*.
- Les équipes non-classées apparaissent en *italique*.

- Les équipes qui n'ont pas encore de résultat pour l'étape en cours apparaissent en **gras**.

4.1.1. Créer une équipe

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

Le nom de l'équipe doit être unique pour un parcours quelle que soit la casse.

De même, 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 en les séparant par une virgule.

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 la section IV.1).

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.

4.1.2. Rechercher une équipe

Le bouton [2], ou le raccourci CTRL-F, ouvre la fenêtre de recherche d'une équipe, soit par le numéro de puce électronique, une partie du nom de l'équipe ou une partie du nom d'un équipier.

4.1.3. Déplacer une équipe vers un autre parcours

Le bouton [3] déplace une équipe vers un autre 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, ils seront supprimés. Avant d'utiliser cette fonctionnalité en cours de lecture des puces, il faut donc bien veiller à sauvegarder son raid.

4.1.4. 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 A1, A2, A3 ou 10B, 11B, 12B ou A100B, A101B, A102B.

4.1.5. 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.

4.1.6. Importer des équipes au format CSV

Le bouton [6] 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 d'importation comporte deux onglets.

1. Le premier onglet, *Fichier inscription + Fichier puces*.

The screenshot shows a window titled 'Importation des équipes' with a green header bar. It has two tabs: 'Fichier inscription + Fichier puces' (selected) and 'Fichier équipes avec puces'. The first tab contains the following sections:

- Importation du fichier CSV des équipes**: A text field with the path 'I:/software/geraidv3/exemples/Test-Import/equipe1.csv' and a 'Sélectionner' button. Below it is a link 'Obtenir un fichier CSV modèle'.
- Importation du fichier CSV des puces**: A text field with the path 'I:/software/geraidv3/exemples/Test-Import/puce1.csv' and a 'Sélectionner' button. Below it is a link 'Obtenir un fichier CSV modèle'.
- Nombre de puces par équipe**: A radio button selected for '1 puce par équipier'. Below it is an option '2 puces par équipe' with a spinner set to 2.
- Nombre d'équipes supplémentaires à ajouter par parcours**: Three rows with labels and spinners:
 - Variante : Raideur (RaideurA) with a spinner set to 6.
 - Variante : Orienteur (OrienteurA) with a spinner set to 0.
 - Variante : Noctambule (NoctambuleA) with a spinner set to 0.

At the bottom are 'Valider' and 'Annuler' buttons.

L'ajout des équipes se fait à partir d'un fichier CSV des équipes et d'un fichier CSV des puces

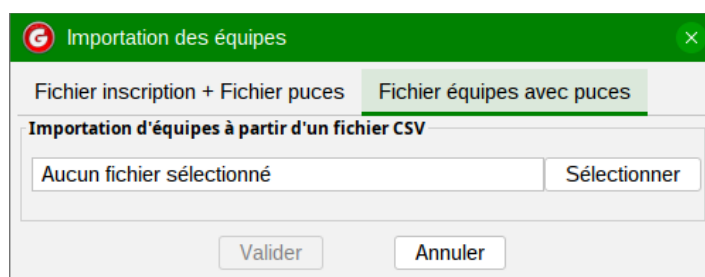
Les puces sont attribuées aux équipes dans l'ordre d'apparition des équipes dans le fichier CSV en respectant le nombre de puces par équipe choisi dans l'interface. Il est possible d'ajouter des puces à des équipes, pour intégrer, par exemple, des puces personnelles d'orienteurs. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, elles doivent être séparées par des virgules dans la colonne puce. L'équipe sera 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.

Une description pratique de l'importation des équipes à partir d'un fichier d'inscription est présentée dans la section 4.11.

2. Le second onglet, *Fichier équipes avec puces*.

L'ajoute des équipes se fait à partir d'un seul fichier au format CSV qui intègre aussi les puces avec les équipes.



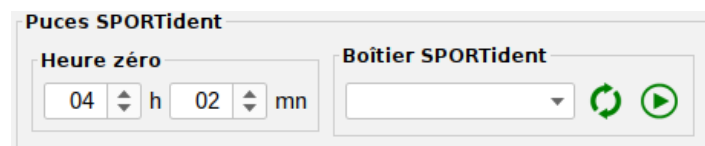
Le format peut être obtenu en exportant une équipe factice ajoutée à la main dans la fenêtre des équipes. Le fichier CSV attendu contient une ligne par équipe. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, elles doivent être séparées par des virgules dans la colonne puce.



Si une équipe est déjà présente, elle n'est pas modifiée.

4.1.7. Exporter les équipes au format CSV

Le bouton [7] exporte les équipes au format CSV. Le fichier obtenu pourra être lu par un tableur. Il peut ainsi être modifié dans le tableur, puis réimporté.

5. L'interface de lecture des puces



Le bouton  initialise la lecture des puces après l'arrivée des concurrents. Cette fonctionnalité nécessite qu'un boîtier maître SPORTident soit connecté au poste de travail et qu'il soit configuré (voir la section I.4). 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 IV.2.

Pour effectuer des étapes à cheval sur minuit, il faut régler l'*heure zéro* avant de démarrer la lecture des puces (voir la section IV.3 pour plus d'informations).

Quand tout fonctionne, en insérant une puce dans le boîtier, la fenêtre de visualisation suivante s'affiche.

Résultat Puce

Parcours : Raideur

Étape : Etape 1 (en cours)

Équipe : 102 Virking raid (7141159) H

Résultat de la puce : 7141159 ↻

6 PM : D 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 177 164 226 166 167 168 169 170 171
172 173 174 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 180 189 190 192 193 194
183 105 186 199 197 198 175 195 196 200 201 202 200 229 230 52 53 237 54 236 233 232 234 235 199
178 179 A

Temps de course : 5:03:15
Temps final : 7:29:00
Points avant Bonif/Penal : 204 / 222
Total des points : 204
Pénalité de temps : 2:30:00
Gel du chronomètre : 0:04:15

Ordre de validation : 206 205 204 203 173 172 174 171 170 169 180 189 190 192 193 194 183 105
186 168 167 166 226 164 178 179 177 199 197 198 175 195 196 200 201 202 200 229 230 52 53 237
54 236 233 232 234 235 199 163 162 161 160 159 158 157 156 155 151 152 153 154 217 215 214 213

Un résultat existe déjà pour cette équipe sur cette étape.
En validant ce résultat, vous remplacerez l'ancien.

Souhaitez-vous attribuer ce résultat à cette équipe pour cette étape de ce parcours ?

Valider le résultat Valider et imprimer Imprimer Créer l'équipe Annuler

Avec le numéro de puce, GeRaidV3 détecte automatiquement le parcours et 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 ↻.

5.1. Les boutons de contrôle

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 IV.7), 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 à 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 à une autre étape. Ce cas peut apparaître lorsque vous avez deux étapes en cours pour un même parcours.

5.2. Les résultats de la puce

La liste inférieure récapitule les codes des balises validées successivement par l'équipe dans l'étape. La liste commence par le nombre de balises manquantes (PM) s'il en existe écrit 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**.

6. L'interface de visualisation des résultats

La partie consacrée à la visualisation des résultats comporte deux onglets. Le premier onglet affiche 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.

Important : le classement est fait à partir du score en nombre total de points obtenus, puis en cas d'égalité à partir du nombre d'étape faites, puis en cas d'égalité en fonction du temps total de parcours.

6.1. L'onglet *Résultats détaillés*

Dès que des puces ont été lues dans l'interface de lecture des puces, les résultats sont immédiatement disponibles dans l'interface de visualisation des résultats.

Résultats détaillés		Résultats globaux		Toutes les équipes du parcours sont arrivées		
Composante <input checked="" type="radio"/> Parcours <input type="radio"/> Étape <input type="radio"/> Épreuve		Filtre Catégorie Composition		Configuration <input type="checkbox"/> Moins bonne puce par équipe <input type="checkbox"/> Ajouter les noms des équipiers <input type="checkbox"/> Cumul des pénalités par équipe		Outils 456 7
1 2		3 4		Publication des résultats 60 s 7 8		Podium 9 3 places
CLT	DOSSARD	PUCE	ÉQUIPE	CAT.	POINTS	TEMPS
4	109	7141176	ALBE Orientation 1	H	222	3:42:03
5	103	7141160	Team raids ding O dingues	H	222	3:42:12
6	120	7000596	Les Tontons Flingueurs	H	222	3:57:13
7	112	7141179	Les amis de Steph - CRCO	H	222	3:59:36
8	126	7000582	COBS Jamais Fatigues	H	222	4:03:27
9	116	7000592	Los Coyotos	H	222	4:18:05
10	108	7141175	ASSO TEAM COBS	H	222	4:18:27
11	119	7000595	Les desorientes	H	222	4:29:51

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

- *Parcours* affiche les 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 celles qui l'auront terminé.

- *Étape* affiche les résultats liés à l'étape sélectionnée et tous les détails propres à cette étape.
- *Épreuve* affiche les résultats liés à l'épreuve sélectionnée avec les bonifications et les pénalités.

Le cadre [2] filtre les éléments à afficher :

- La liste déroulante *Catégorie* filtre les résultats par catégorie.
- La liste déroulante *Composition* sélectionne le niveau de détail du résultat à afficher.

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.

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

- *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 avec le nom de l'équipe.
- *Cumul des pénalités des équipiers* attribut à chaque équipier le total des pénalités et des gratifications de l'équipe obtenues aux balises aussi bien en temps ou en points. Ceci fait que si les 3 équipiers loupent une même balise, cette balise sera comptée 3 fois comme pénalité et affecté à tous les membres de l'équipe.

Le bouton [4] met à jour l'affichage.

Le bouton [5] imprime le classement tel qu'affiché dans la fenêtre.

Le bouton [6] exporte les résultats affichés sous forme d'un fichier CSV. Ce fichier peut être lu par une application de type Tableur. Si la boîte à cocher *Afficher les noms des équipiers* est activée, le fichier générera pour une équipe autant de lignes qu'elle contient de membre ; une ligne par équipier. En reprenant ce fichier dans un tableur, cela permet d'attribuer des points aux personnes selon leur classement pour le compte d'un championnat individuel par exemple.

6.1.1. Afficher le détail d'un résultat

En effectuant un clic droit sur la ligne d'un résultat, un menu contextuel apparaît. Vous pouvez choisir d'afficher le résultat réduit ou complet 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 données brutes de la puce qui ont généré ce résultat.

6.1.2. Publication des résultats

Le bouton [7] génère un fichier HTML contenant le tableau des résultats affiché simultanément dans la fenêtre. Ce fichier est enregistré dans le dossier de

sauvegarde défini dans les paramètres globaux, avec un nom dépendant des composantes sélectionnées pour l'affichage. Le nom du fichier correspondant est affiché après la sauvegarde. Si vous modifiez les composantes d'affichage, la publication s'effectuera dans un autre fichier.

Il est possible d'automatiser la génération du fichier HTML en choisissant une temporisation. Le choix de la valeur de temporisation se fait dans la barre [8], entre 10 secondes et 59 minutes. Là encore, le fichier obtenu correspond au tableau affiché avec un nom qui est composé à partir des composantes d'affichage.

Le bouton [9] affiche le podium dans une fenêtre. 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.

6.2. L'onglet *Résultats globaux*


Cet onglet affiche les résultats, soit 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



ctdnf18

Parcours : Raideur

CLT	DOSSARD	ÉQUIPE	CATÉGORIE	POINTS	TEMPS	ÉTAPE	POINTS	TEMPS
1	111	Team dingo	Masculin	222	3:12:25	Etape 1	222	3:12:25
2	134	Team dingo mixte	Mixte	222	3:13:38	Etape 1	222	3:13:38
3	118	Les freres Gaut	Masculin	222	3:17:39	Etape 1	222	3:17:39
4	109	ALBE Orientation 1	Masculin	222	3:42:03	Etape 1	222	3:42:03
5	103	Team raids ding O dingues	Masculin	222	3:42:12	Etape 1	222	3:42:12
6	120	Les Tontons Flingueurs	Masculin	222	3:57:13	Etape 1	222	3:57:13
7	112	Les amis de Steph - CRCO	Masculin	222	3:59:36	Etape 1	222	3:59:36
8	126	COBS Jamais Fatigues	Masculin	222	4:03:27	Etape 1	222	4:03:27

Le bouton à droite permet de mettre à jour l'affichage et de générer un fichier HTML avec le contenu affiché.

IV. UTILISATION AVANCÉE DU LOGICIEL

GeRaidV3 lit les puces SPORTident © type 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+.**

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+.

Le tableau ci-dessous résume les caractéristiques des différentes puces :

Type	Numéro	Vitesse	Nombre résultats	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 zéro 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	24h00	
SI11	9 000 000 à 9 999 999	60 ms	128	24h00	

Important : n'oubliez pas 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 validation.

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 la partie lecture des puces SPORTident de l'interface que le bon port COM est sélectionné.
- Vérifier que la bonne version de Java est installée et qu'elle est bien paramétrée.

3. 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 (e.g. 14:23:45) (sauf pour les puces SI5 qui sont au format 12h00). En conséquence, **il n'est pas possible de chronométrer une étape supérieure à 24h00.**

Pour chronométrer une étape qui se déroulera à cheval sur minuit, il faut régler correctement l'*Heure zéro* dans la partie lecture des puces SPORTident de l'interface. Une *Heure zéro* réglée à 00h00mn conviendra pour une étape de moins de 24h00 commençant après minuit et se terminant avant minuit. Mais, par exemple pour une étape de nuit commençant à 22h00 et se terminant au petit matin, il faut régler l'*Heure zéro* 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. 26:12:25 pour 2h12mn25s le lendemain). Ainsi, GeRaidV3 calculera correctement les différents temps avec les pénalités éventuelles.

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 facilement visualiser d'éventuels 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 pour ces balises, par exemple supérieure à 200. Ainsi, lors de la lecture d'une puce, les postes de contrôle 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'organisateur 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.

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 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.

5. Gestion d'une épreuve de 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.

- Première 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.
- Deuxième 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.
- Troisième 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 entre les validations. Il faut attendre 10 secondes entre chaque validation.

6. Gestion des pénalités hors épreuves

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

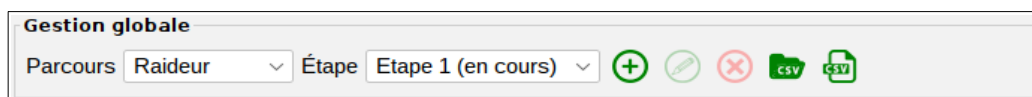
Le menu *Raid > Gestion des pénalités* ouvre la fenêtre suivante :



DOSSARD	ÉQUIPE	PUCE	Sécurité/ POINTS	Sécurité/ TEMPS
104	Les Petits Suisses Normands Corses	7141171	-10	0:05:00
105	ALBE Raid aventure 3	7141172		
106	LES RIEURS SANGLIERS	7141173		
107	LES PETITS SUISSSES NORMANDS DE FLERS	7141174	10	-0:03:00
108	ASSO TEAM COBS	7141175		
109	ALBE Orientation 1	7141176		
110	Les hiboux garous	7141177		
111	Team dingo	7141178		
112	Les amis de Steph - CRCO	7141179		
113	Les Raides Trotteurs	7141180		

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

6.1. Gestion globale des pénalités



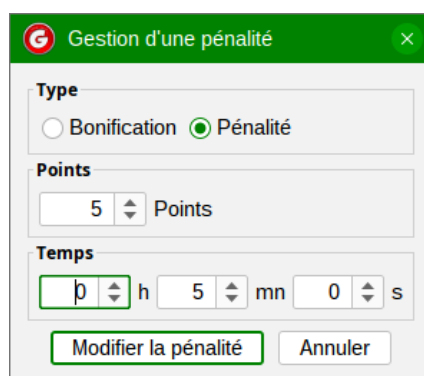
Les trois premiers boutons de la barre d'outils de la fenêtre de pénalité, permettent la création, la modification et la suppression d'un type de pénalité individuelle.

Les 2 derniers boutons permettent d'importer et exporter 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 le bouton *exporter* 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.

À noter : 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 les pénalités sont reportées dans le fichier CSV qu'il suffit d'importer.

6.2. 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.

6.3. 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. Elles sont comptabilisées dans les résultats de l'*Étape* dans les colonnes *Pénalités hors étape*.

7. 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, l'impression par défaut ne fonctionnera pas.

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.

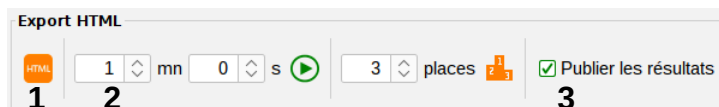
8. Publication des résultats en temps réel sur un site web

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 d'un parcours et de l'afficher dans la salle d'inscription. Le code QR doit être créé à partir d'un site Web spécialisé. Le nom du

fichier qui sera généré peut être obtenu en cliquant sur le bouton *Html* [1] de la barre d'outils des résultats. Les concurrents scannent le code QR avec le téléphone qui affichera la page des résultats de leur parcours.

La publication se fait avec la partie *Résultats* de l'interface graphique.



Au préalable, il vous faut renseigner les paramètres de communication, nom du domaine (ou adresse IP), login et mot de passe, à partir du menu *Configuration* (voir la section III.1.3.1).

Dans le panneau des résultats, appuyer sur le bouton *HTML* [1] génère le fichier HTML à partir du résultat affiché sur le panneau résultat. Si en plus vous avez coché la case *Publier les résultats* [3], le fichier HTML est envoyé sur le site dans le dossier spécifié dans les paramètres de connexion et avec le nom affiché dans la fenêtre d'information affichée si tout s'est bien passé. Si vous avez spécifié une valeur de fréquence d'envoi [2] (p. ex. ici 1 minute), le résultat est envoyé automatiquement au site Web selon la fréquence définie.

9. Simulation des données

La simulation consiste générer des équipes factices avec des temps de passage aux balises du parcours aléatoires afin de vérifier la configuration de chaque 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 si nécessaire, les étapes, les épreuves avec les balises.

L'interface permet de créer des équipes avec leurs résultats. 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 individuellement en changeant l'heure de validation, en supprimant des balises ou en ajoutant de nouvelles balises qui ne font pas partie du parcours.

Les résultats de cette simulation sont accessibles dans l'onglet *Classements* de l'interface.

Une autre façon de faire des tests est de créer un fichier CSV avec des résultats factices puis de les importer à partir du menu *Raid > Résultats SPORTident > Importer les résultats au format CSV*.

10. Inscription des équipes à partir d'un fichier 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'ajouter les équipes à votre raid sur GeRaidV3 grâce à l'interface de la section III.4.1.6.

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 d'importation des équipes 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. Une fois, ce fichier converti au format, il suffit de l'importer dans l'interface.

Le second fichier CSV ne contient qu'une colonne qui correspond aux numéros de puces attribuables aux équipes. 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. S'il y a plusieurs puces par équipe possible sur un parcours, le choix entre « 1 puce par équipier » ou « x puces par équipe » permet de gérer le nombre de puces attribuées par équipe. Si 3 puces sont attribuées par équipe et que l'équipe ne comporte que 2 équipiers, alors seulement 2 puces sont attribuées à l'équipe. Si le parcours est construit avec uniquement 1 puce par équipe, une seule puce par équipe sera attribuée.

Si certains des participants possède leur propre puce, vous pouvez intégrer ces puces dans le fichier CSV. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, il faut les séparer par des virgules. L'affectation des puces tiendra compte des puces déjà attribuées.

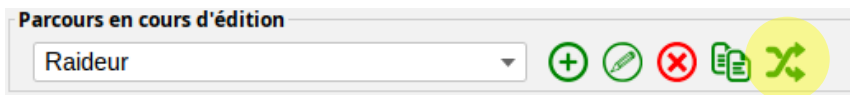
Il est aussi possible d'ajouter des équipes vacantes, qui pourront être affectées à des équipes qui s'inscriront au dernier moment. Il est toujours possible de les supprimer par la suite ou de les déclarer absentes.

Les équipes préexistantes à l'importation des équipes ne sont pas affectées. Pour les modifier, il faut les supprimer avant l'importation.

11. Création de variantes pour les 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 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.

L'activation des variantes pour un parcours donné se fait à partir du dernier bouton du compartiment du parcours.



Important : La liste déroulante des variantes permet de choisir la variante dans laquelle seront affectées des équipes ainsi que 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 qui sont communes à toutes les variantes. La création d'une variante contient toutes les épreuves définies au nouveau du modèle de parcours. Mais, il est aussi possible d'ajouter des épreuves spécifiques et de changer l'ordre entre les épreuves.

Une fois les variantes activées, il est possible de créer de nouvelles variantes dans lesquelles les épreuves sont celles communes à toutes les variantes (et définies en sélectionnant *Toutes les variantes*) ou celles qui sont définies spécifiquement pour la variante. L'ordre des épreuves peut être changé dans chacune des variantes mais pas avec la sélection *Toutes les variantes*.