



GeRaidV3

Manuel d'utilisation



Changements importants entre les versions GeRaidV2 et GeRaidV3

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

Table des matières

I. Conditions générales d'utilisation.....	1
II. Installer le logiciel.....	2
III. Premiers pas avec GeRaidV3.....	6
IV. Configurer.....	10
V. Créer les parcours.....	13
VI. Tester les parcours.....	24
VII. Inscrire les équipes.....	27
VIII. Récolter les résultats.....	33
IX. Attribuer des pénalités et des bonifications individuelles.....	38
X. Afficher les classements.....	41
XI. Publier les résultats en ligne.....	44
XII. Dépanner.....	47

I. CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION

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

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

1. Licence d'utilisation du logiciel

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

2. Licence d'utilisation du code source

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

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

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

II. INSTALLER LE LOGICIEL

1. Prérequis à l'installation du logiciel

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

1.1. Prérequis pour Windows

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

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

- Testé sur Windows 8, 10 et 11.

1.2. Prérequis pour Linux

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

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

La lecture des puces SPORTident ne nécessite aucune installation spécifique.

- Testé sur Ubuntu 20.04 et 24.04.

1.3. Prérequis pour MacOS

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

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

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

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

- Testé sur Sequoia 15 et Tahoe 26.

2. Première installation du logiciel

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

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

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

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

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

3. Exécution du logiciel

- **Lancement** : double-cliquez sur l'exécutable correspondant à votre système d'exploitation (**Windows** : `geraidv3.exe` | **Linux / MacOS** : `geraidv3`).
- **Fichiers de données** : les fichiers de raid utilisés par GeRaidV3 utilisent l'extension `.grd`
- **Astuce d'ergonomie** : pour un accès plus rapide, associez l'extension `.grd` à l'exécutable de GeRaidV3 avec votre système d'exploitation. Un double-clic sur un fichier de raid lancera automatiquement le logiciel.

3.1. Configuration

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

- Le **dossier de travail** contient les fichiers de raid produits par le logiciel (fichiers suffixés par `.grd`). C'est le dossier par défaut qui est proposé lors de la création ou l'ouverture des fichiers de raid.
- Le **dossier de sauvegarde** contient les sauvegardes intermédiaires qui peuvent être effectuées automatiquement en cours d'édition. C'est aussi le dossier par défaut qui est proposé lors de la création des fichiers HTML contenant les classements.

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

Une organisation classique des dossiers est :

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

3.2. Fichiers de configuration

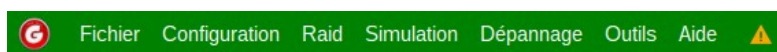
Les valeurs des paramètres de configuration sont stockées dans des fichiers textes regroupés dans un nouveau dossier geraidv3 dont l'emplacement dépend du système d'exploitation :

- Linux : \$HOME/.geraidv3
- Windows : %AppData%\Roaming\geraidv3f
- MacOS : \$HOME/Library/Application Support/geraidv3

4. Mise à jour du logiciel

4.1. Détection d'une nouvelle version

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



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

4.2. Procédure de mise à jour automatique

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

4.3. Procédure de mise à jour manuelle

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

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

5. Chronométrage avec le système SPORTident®

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

5.1. Installer le système SPORTident

Pour utiliser le système de chronométrage SPORTident, il faut installer le logiciel

gratuit *SI-Config+* disponible uniquement sur Windows :

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

5.2. Les puces SPORTident

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

Le tableau ci-dessous résume les caractéristiques des différentes puces, en particulier le nombre de balises pointées qu'elles peuvent retenir :

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

5.3. Problèmes de connexion du boîtier maître SPORTident

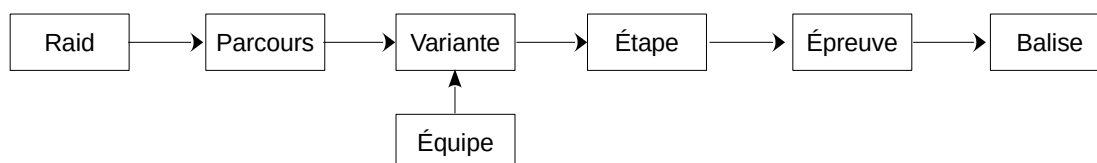
Si la connexion au boîtier maître ne s'effectue pas, vérifiez les paramètres suivants :

- Vérifiez qu'aucun autre logiciel n'utilise déjà le boîtier maître.
- Vérifiez que le boîtier fonctionne avec un autre logiciel, comme *SI-Config+* (logiciel gratuit de SPORTident). Si *SI-Config+* ne fonctionne pas, il faut certainement installer les pilotes et revérifier ensuite le fonctionnement.
- Vérifiez avec *SI-Config+* que le boîtier maître est configuré en décochant la case **Protocole ancien** dans les paramètres avancés. Pensez à fermer *SI-Config+* après la vérification.
- Vérifiez dans la partie **Lecture des puces** SPORTident de l'interface que le bon port COM est sélectionné.

III. PREMIERS PAS AVEC GERAIDV3

1. Lexique et concepts fondamentaux

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



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

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

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

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 équipe est composée d'un ou de plusieurs équipiers. Elle est liée à une **catégorie**. À chaque équipe est attribuée une ou plusieurs **puces SPORTident** qui vont permettre la collecte des points de passage.

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

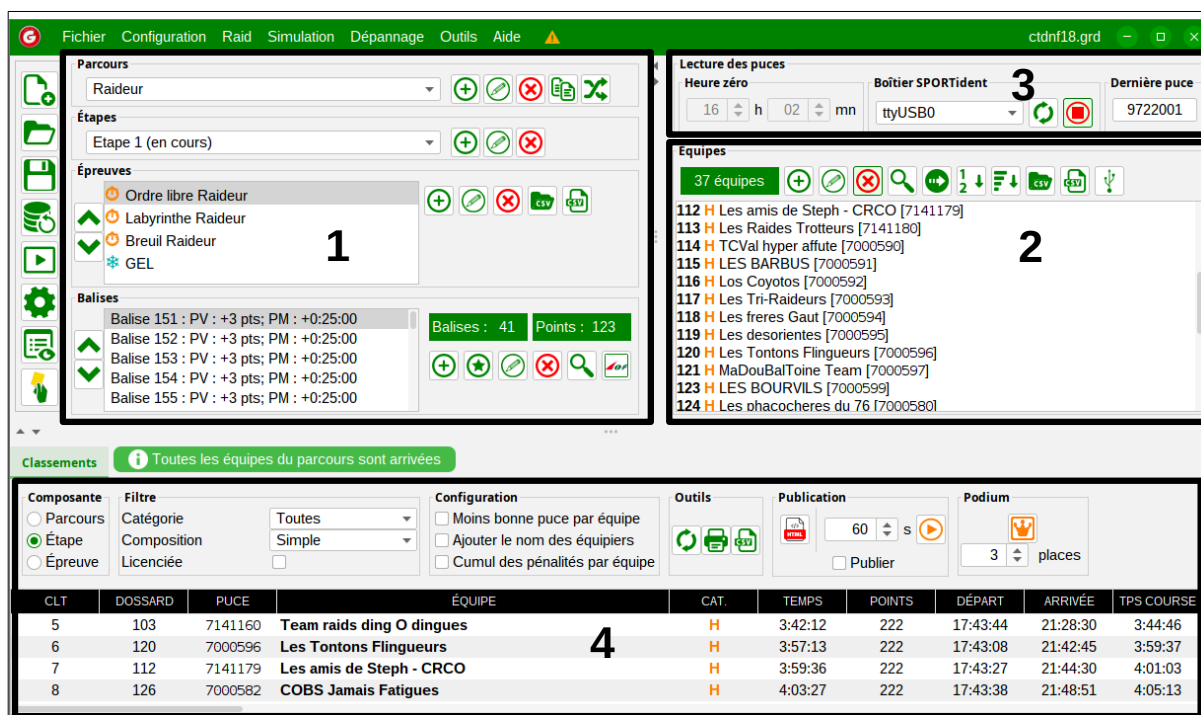
Une **balise** est un poste matérialisé sur le terrain par un boîtier SPORTident qui permet généralement de vérifier le passage à des points de contrôle.

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

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

2. Créer un raid

La construction d'un raid consiste à composer un fichier unique avec toutes les données du raid. Pour cela, l'interface du logiciel présente quatre parties dédiées chacune à une phase de la gestion électronique du raid.



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

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

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

2.1. Avant le raid

Étapes de construction du raid :

1. Configurer les paramètres spécifiques du raid (menu Raid)

- Configurer les paramètres spécifiques du raid, en particulier les catégories des équipes prises en compte et les formats d'impression.
- Voir Section IV.2 – Configurer le raid.

2. Créer les activités du raid (Partie 1)

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

3. Générer un récapitulatif du raid

- Utiliser le récapitulatif pour vérifier la cohérence de la configuration.
- Voir Section V.7 – Générer un récapitulatif du raid.

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

- Utiliser le simulateur de puces pour tester la configuration.
- Voir Section VI – Tester les parcours.

5. Inscrire les équipes (Partie 2)

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

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

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

2.2. Le jour du raid

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

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

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

2. Récupérer les données des puces

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

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

3. Visualiser les résultats (Partie 4)

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

2.3. Après le raid

1. Modifier les résultats

- Il est possible d'attribuer manuellement des pénalités ou des bonifications à des équipes.
- *Voir Section IX – Attribuer des pénalités et des bonifications individuelles.*

2. Corriger les problèmes

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

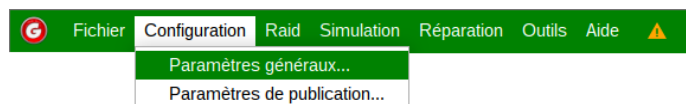
3. Publier les résultats

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

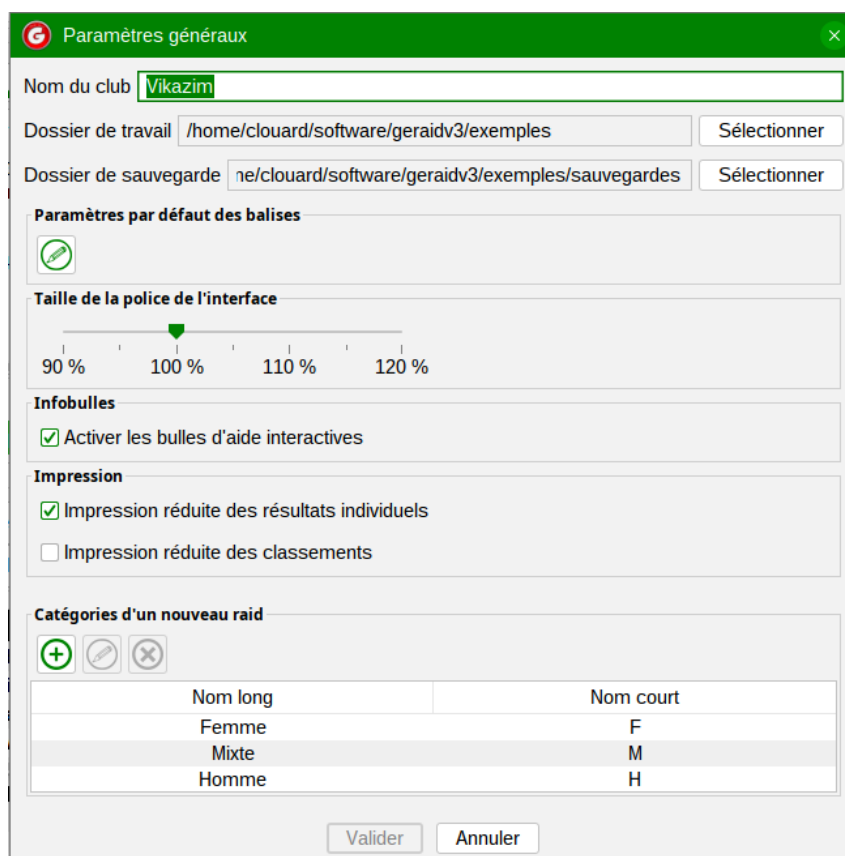
IV. CONFIGURER

1. Configurer le logiciel

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



Le menu ouvre la fenêtre de configuration des paramètres suivante :



Nom long	Nom court
Femme	F
Mixte	M
Homme	H

1.1. Dossiers

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

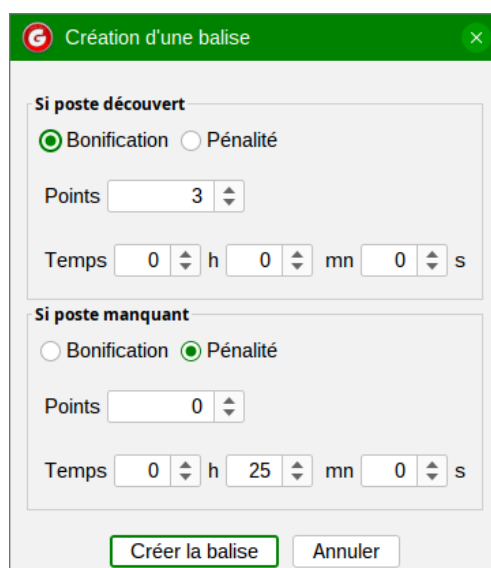
- Le **dossier de travail** contient les fichiers de raid créés par le logiciel (fichiers suffixés par .grd). C'est dans ce dossier que s'ouvriront les fenêtres de recherche des fichiers.
- Le **dossier de sauvegarde** stocke les copies des fichiers de raid générés lors

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

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

1.2. Modèle de balise

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



1.3. Impression

GeRaidV3 permet d'imprimer les résultats individuels des équipes issues des puces électroniques et les différents classements.

Pour utiliser une imprimante à rouleaux, cochez la case **Impression réduite des résultats individuels**, à défaut l'impression se fera en A4.

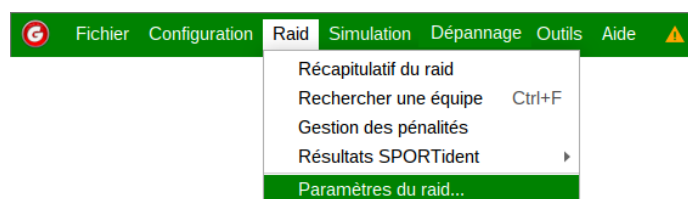
L'impression des classements permet de choisir son imprimante. En cochant ou décochant la case **Impression réduite des résultats généraux**, vous pourrez utiliser une imprimante à rouleaux pour des résultats simples ou une imprimante A4 pour des résultats complets.

1.4. Catégories des équipes par défaut

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

2. Configurer le raid

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



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


The image shows a window titled 'Paramètres du raid' with a green header bar. It contains several input fields and a table. The 'Nom du raid' field is filled with 'ctdnf18'. Below it, the 'Catégories du raid' section has three icons: a green plus, a green minus, and a red X. A table with two columns, 'Nom long' and 'Nom court', lists three categories: 'Masculin' (H), 'Feminin' (F), and 'Mixte' (M). The 'Impression des résultats' section has two rows: 'Entête' with the value 'Catedit Night Fever 2018' and 'Pied de page' with the value 'Résultats provisoires'. At the bottom are two buttons: 'Valider' and 'Annuler'.

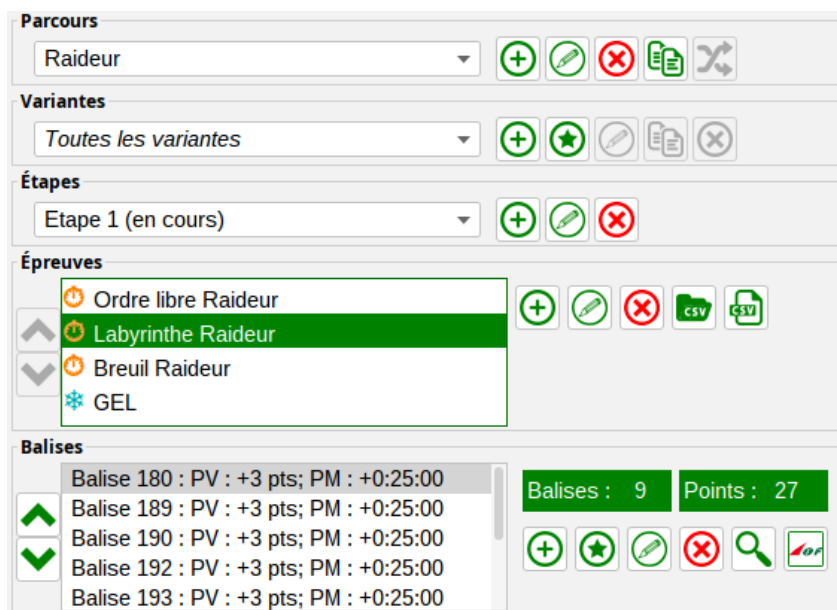
Les paramètres sont le nom du raid, les catégories du raid, l'entête et le pied de page qui apparaîtront lors de l'impression des résultats.

La liste des catégories initiale est reprise de celle définie dans le panneau de configuration des paramètres globaux.

V. CRÉER LES PARCOURS

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

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

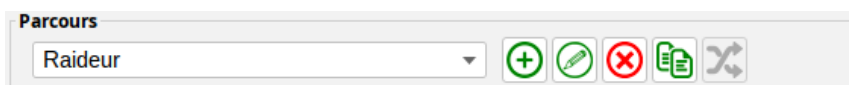


L'interface est divisée en cinq sections horizontales :

- Parcours** : Une liste déroulante affichant "Raideur" et cinq boutons d'action (+, pinceau, X, CSV, et un bouton de connexion).
- Variantes** : Une liste déroulante affichant "Toutes les variantes" et cinq boutons d'action (+, étoile, pinceau, CSV, et X).
- Étapes** : Une liste déroulante affichant "Etape 1 (en cours)" et trois boutons d'action (+, pinceau, X).
- Épreuves** : Une liste à défilement affichant "Ordre libre Raideur", "Labyrinthe Raideur" (surligné), "Breuil Raideur", et "GEL". À droite, trois boutons d'action (+, pinceau, X) et deux boutons CSV.
- Balises** : Une liste à défilement affichant cinq balises (180, 189, 190, 192, 193) avec leurs points et temps. À droite, deux boutons indiquant "Balises : 9" et "Points : 27", et cinq boutons d'action (+, étoile, pinceau, X, loupe, et un bouton de connexion).

1. Créer les parcours

Le premier compartiment gère le parcours actif.



Cette section contient une liste déroulante avec "Raideur" sélectionné et cinq boutons d'action (+, pinceau, X, CSV, et un bouton de connexion).

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

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

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


copiées.

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

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

⚠ Toutes les équipes, quelle que soit la variante sur laquelle elles sont affectées, seront classées sur le même parcours.

2. Créer les variantes de parcours

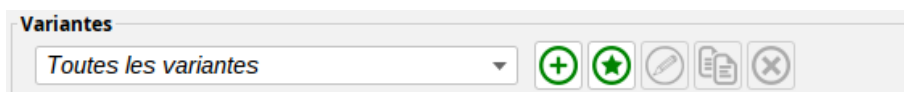
Le compartiment des variantes n'est visible que lorsque le bouton  a été activé dans le compartiment du parcours.

Une variante donne la possibilité de varier l'organisation d'un parcours selon les équipes, par exemple, en changeant l'ordre des épreuves ou en plaçant des épreuves différentes. On peut ainsi répartir les équipes sur les différentes variantes 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** : une fois les variantes activées, il n'est plus possible de revenir à une organisation du parcours sans variante, autrement qu'en créant un nouveau parcours. Toutefois, si le parcours n'a qu'une seule variante, le comportement est le même que sans variante. Il suffit de sélectionner la variante dans la liste.

2.1. Sélection de la variante active

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



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

2.2. Option « Toutes les variantes »

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

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

2.3. Personnalisation d'une variante

Pour chaque variante, il est possible de :

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

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

2.4. Création d'une nouvelle variante

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

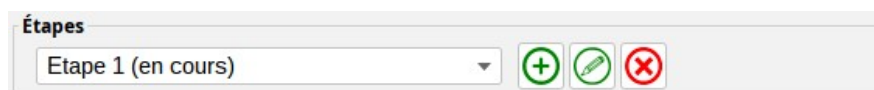
La nouvelle variante contiendra :

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

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

3. Créer les étapes

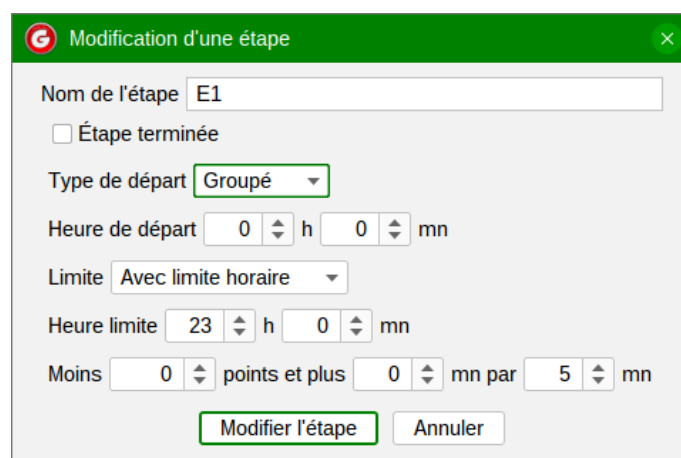
Le troisième compartiment gère les étapes du parcours actif sur l'interface. Une étape correspond à une suite d'épreuves qui se termine par le vidage des pucés.



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

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

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



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

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

Il existe deux types de départ pour une étape :

- Un départ **Au boîtier** est utilisé lorsque l'étape commence par la validation d'un boîtier SPORTident de type départ.
- Un départ **Grouper** 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** : Les équipes ne sont ni limitées en durée ni en horaire pour cette étape.
- **Avec limite de durée** : il faut renseigner la durée limite accordée à l'étape (sans les pénalités), puis les points à déduire et le temps à ajouter par tranche de minutes de dépassement.
- **Avec limite horaire** : il faut renseigner l'heure limite d'arrivée accordée à l'étape, puis les points à déduire et le temps à ajouter par tranche de minutes de dépassement.

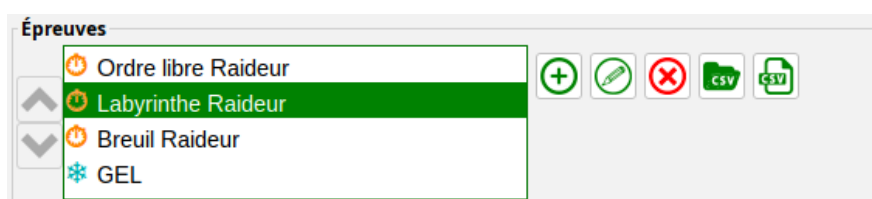
Dans les étapes chronométrées, le temps passé dans les sections de gel du chronomètre et les épreuves non chronométrées est défactué du temps de course.

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

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

4. Créer les épreuves

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



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

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

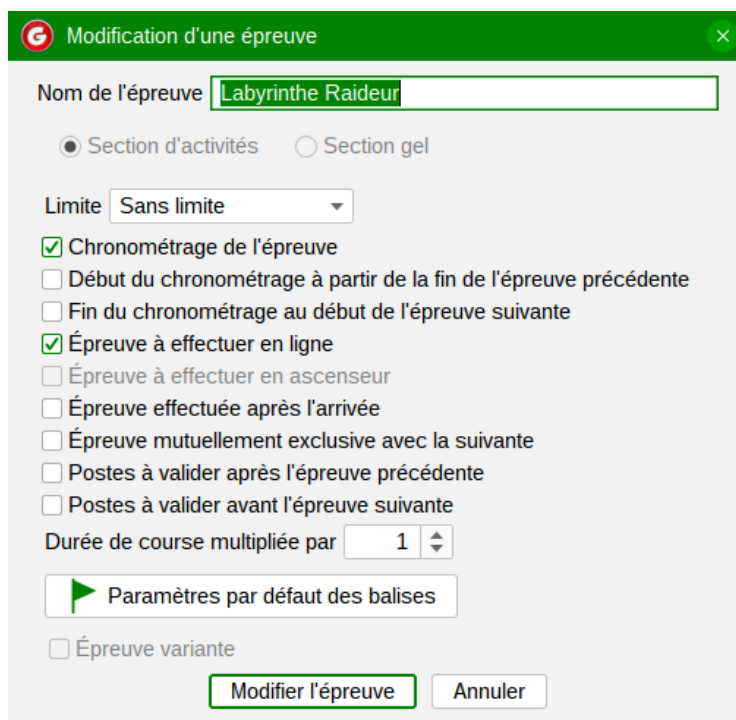
Le **dernier bouton** exporte les épreuves de l'étape au format CSV sous la forme d'une liste de balises. Le fichier obtenu est compatible avec les principaux logiciels de tableur. Son impression peut s'avérer utile pour organiser la répartition des boîtiers entre les poseurs lors de la mise en place 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, la deuxième le type de l'épreuve parmi *gel* ou *activité*, et les suivantes les codes des balises. Les balises créées prennent les valeurs de paramètres du modèle de balise. Les nouvelles épreuves créées sont ajoutées à la fin de la liste. Les épreuves existantes avec le même nom ne sont pas modifiées.

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

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

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



Le bouton **Paramètres par défaut des balises** permet de créer un modèle de balise spécifique de cette épreuve qui donne les valeurs par défaut des pénalités et des bonifications lors de la création et de l'importation de balises pour cette épreuve. À défaut, les valeurs 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 de revenir au modèle de balise global.

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

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

4.1. Section de gel du chronomètre

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

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

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

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

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

4.2. Section d'activité

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

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

Important : si l'épreuve n'est pas chronométrée, le temps de l'épreuve est **déduit** du temps total du parcours.

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

- **Sans limite** : il n'y a rien à renseigner en plus. Les équipes ne sont pas limitées en temps ou en horaire pour cette épreuve.
- **Avec limite de durée** : il faut renseigner la durée limite accordée à l'épreuve (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 aussi fixer l'heure zéro dans la compartiment de lecture des données. Dans ce cas, 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.

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 sur les balises.

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

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

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

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

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

Il est possible d'attribuer un coefficient multiplicateur à la durée totale d'une épreuve en modifiant le paramètre **Temps final multiplié par**. Cette fonctionnalité

permet de rendre plus attrayantes des épreuves courtes en creusant artificiellement les écarts entre les équipes. Pour que ce calcul fonctionne, il faut également veiller à cocher la case **Chronométrage de l'épreuve**.

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

4.3. Cas particulier des épreuves de type ascenseur

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

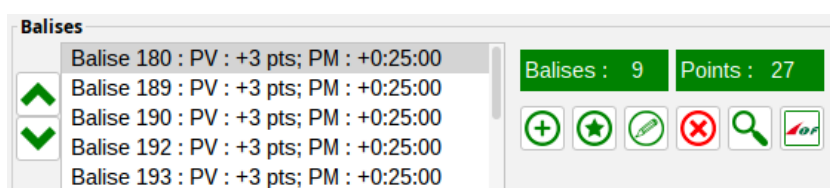
Pour construire une épreuve de type ascenseur, il faut créer une épreuve de type **section d'activité** et cocher la case **Course à effectuer en ascenseur**.

4.4. Épreuves variantes

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

5. Créer les balises

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



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

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

⚠ **Important** : il est possible d'utiliser 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. De même qu'il est possible d'utiliser une même balises dans des étapes différentes. Mais, il est impossible d'utiliser une même balise dans des épreuves différentes d'une même étape. Ce cas n'est pas pris en compte et peut donner des résultats erronés.

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

Les **boutons flèches** ▼ et ▲ modifient l'ordre d'enchaînement des balises.

La fenêtre de création et de modification d'une balise permet d'affecter 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.

6. Créer une épreuve type tir à l'arc

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

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

1. À l'aide de 3 boîtiers :

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

2. À l'aide de 2 boîtiers :

- Créer 2 balises avec 2 minutes (balise 31) et 4 minutes (balise 32) de bonification si découvertes.
- Déroulement : à l'issue du tir, le responsable de l'atelier fait poinçonner la

balise 31 aux équipes ayant réussi un seul tir, la balise 32 aux équipes ayant réussi deux tirs et les balises 31 et 32 aux équipes ayant réussi les trois tirs.

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

3. À l'aide d'un seul boîtier :

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

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

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

7. Générer un récapitulatif du raid

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

Les boutons en bas de la fenêtre permettent d'imprimer et d'enregistrer le récapitulatif dans un fichier 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.

8. Astuces d'organisation

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

8.1. Balises de contrôle

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

Afin de 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 différente des autres balises pour ces balises, par exemple supérieure à 200. Ainsi, lors de la lecture d'une puce, les balises de contrôle manquantes apparaîtront en rouge et il sera plus facile de visualiser les équipes qu'il faudra traiter ensuite pour rendre les résultats cohérents (par exemple en ajoutant la validation d'une balise de contrôle à la main).

Les balises de contrôle devant être validées par toutes les équipes, il serait donc

normal de ne mettre aucune pénalité ou bonification pour ces balises.

8.2. Optimiser le nombre de balises

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

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

En jouant avec les cases à cocher **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.

VI. TESTER LES PARCOURS

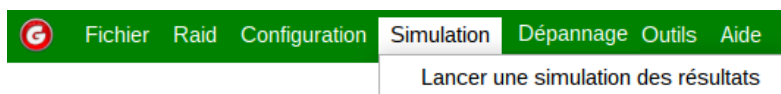
Tester un parcours repose sur la création d'équipes fictives auxquelles est associée une puce. Des temps de passage simulés sont générés pour chaque balise du parcours.

Avant de lancer une simulation, assurez-vous que les parcours sont entièrement configurés, incluant :

- les différentes étapes,
- les éventuelles variantes,
- les épreuves et les balises associées.

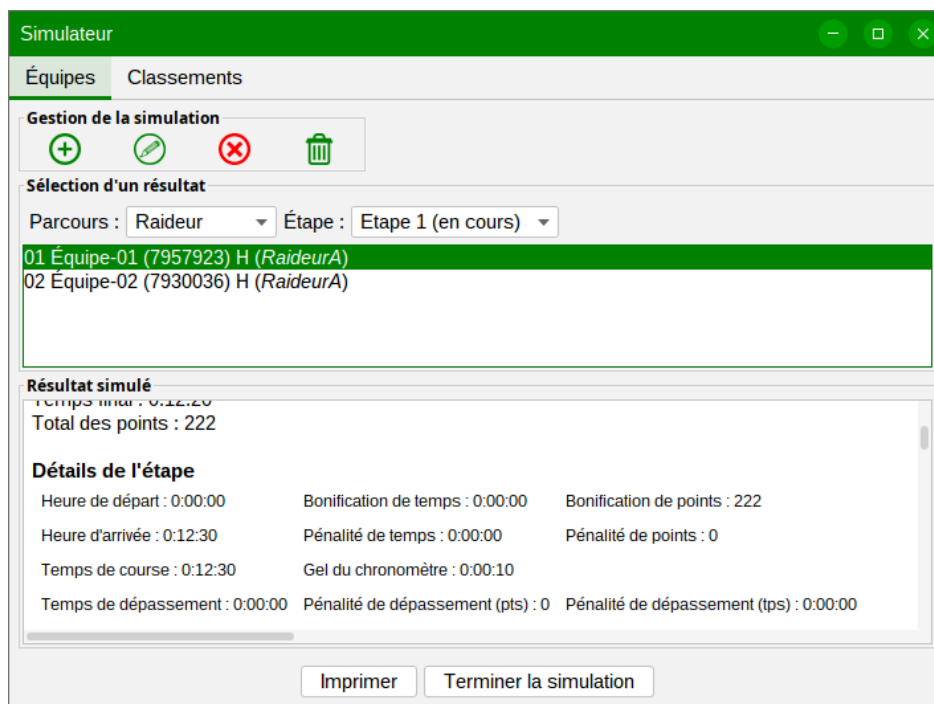
1. Tester en simulant les données des puces

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



La fenêtre de simulation présente deux onglets : **Équipes** et **Classements**.

1.1. L'onglet Équipes



L'onglet **Equipes** gère la création d'équipes factices avec des résultats aléatoires

pour les puces sur une étape du parcours. Une seule puce par équipe est générée même si le parcours est configuré avec plusieurs puces par équipe.

La création d'équipes factices avec leur puce se fait par la fenêtre suivante :

Génération aléatoire de résultats

Nombre d'équipes à générer pour le parcours 7

Postes manquants aléatoires

Nombre 3

Postes manquants spécifiques

+ -

151
169

Écart de temps entre les postes 00 mn 10 s

Heure de départ 08 h 00 mn 00 s

Générer Annuler

Dans cette fenêtre, vous pouvez :

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

Exemple d'une simulation

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

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

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

- modification des heures de validation,
- modification de l'ordre de validation,
- suppression de balises,

- ajout de balises, y compris hors parcours.

1.2. L'onglet Classements

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

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

2. Tester en important les données des puces

Une autre méthode de test consiste à importer des résultats édités à la main depuis un fichier CSV. Cette version nécessite d'avoir ajouté au préalable des équipes factices dans le panneau des équipes.

Procédure

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

VII. INSCRIRE LES ÉQUIPES

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



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

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

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

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

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

Interactions

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

2. Créer une équipe

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

△ Le nom de l'équipe doit être unique pour un parcours quelle que soit la casse. De même, le numéro de la puce doit être unique pour un raid.

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

Modification d'une équipe

Nom

Dossard

Parcours : Raid AS

Catégorie

Téléphone

Licenciée ☐

☒ Non classée ☐ Absente ou abandon

Puces

☒ ☐ ☐

Numéro	Abandon	Étape d'abandon
7141201	<input type="checkbox"/>	
7141202	<input checked="" type="checkbox"/>	2
7141203	<input type="checkbox"/>	

☒ Vérifier la compatibilité des puces

Équipiers

☒ ☐ ☐

Nom	Prénom
MARTIN	Albane
MARTIN	Lieven
MARTIN	Augustin

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

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

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

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

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

3. Gérer les équipes

3.1. Rechercher une équipe

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

3.2. Déplacer une équipe vers un autre parcours

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

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

3.3. Numéroté 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 numéroté les dossards de plusieurs façons, par exemple 100, 101,102 ou A1, A2, A3 ou 10B, 11B, 12B ou A100B, A101B, A102B.

3.4. Changer l'ordre d'affichage des équipes

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

4. Exporter les équipes dans un fichier au format CSV

Le **bouton [7]** exporte les équipes dans un fichier au format CSV. Le fichier obtenu pourra être lu par un logiciel de type tableur.

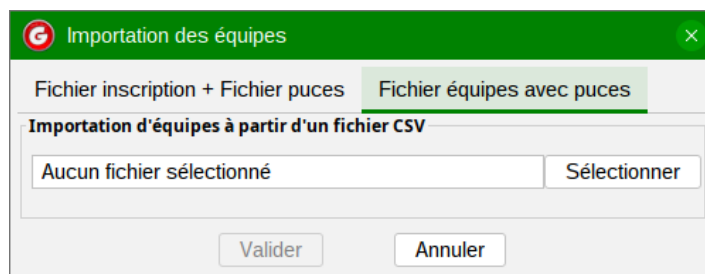
5. Importer des équipes à partir d'un fichier au format CSV

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

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

5.1. Inscrire les équipes en important un fichier contenant les équipes (avec leurs puces)

L'onglet **Fichier équipes avec puces** de la fenêtre d'importation permet l'ajout des équipes à partir d'un fichier au format CSV qui intègre directement les puces avec les équipes.



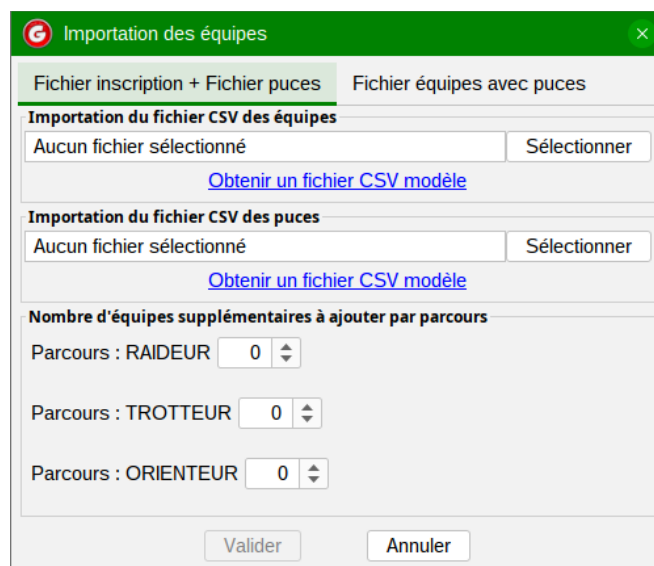
Le format du fichier peut être obtenu en exportant une équipe factice ajoutée à la main dans la fenêtre des équipes.

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 dans le logiciel, elle n'est pas modifiée.

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

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



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

Il est possible d'affecter directement des puces à des équipes dans le fichier CSV des équipes. Cela permet d'intégrer, par exemple, des puces personnelles de

raideurs. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, elles doivent être séparées par des virgules dans la colonne puce. L'équipe sera éventuellement complétée avec des puces prises dans le fichier des puces pour respecter le nombre attendu.

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

6. Inscrire les 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 en utilisant la fonction d'importation des équipes présentée au-dessus.

1. Transformez votre fichier d'inscription en fichier CSV en respectant l'encodage (UTF-8 ou ISO-8859-1) de telle manière à conserver les accents.
2. Modifiez-le de telle manière que les colonnes respectent le format attendu. Pour récupérer le format du fichier, 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.
3. Enregistrez-le avec le format **UTF-8** avec le **point virgule** comme caractère séparateur.
4. Importez le fichier CSV dans GeRaidV3.

Au choix, un second fichier CSV peut être adjoint pour attribuer des puces aux équipes. Ce fichier ne comporte qu'une colonne, celle des numéros de puces. Au moment de l'importation, les puces seront ventilées dans les équipes. La clé de correspondance est l'ordre dans chacun des fichiers : la première puce est affectée à la première équipe, etc. Le nombre de puces attribuées par équipe est déterminé par le nombre de puces défini lors de la création des parcours. Si 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 certains des participants possèdent leur propre puce, vous pouvez intégrer ces puces dans le fichier CSV des équipes. S'il y a plusieurs puces pour une équipe, il faut les séparer par des virgules dans la colonne des puces. L'affectation des puces tiendra compte des puces déjà attribuées et complètera éventuellement avec des puces du fichier CSV des puces.

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

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

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

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

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

Procédure d'inscription :

1. Un concurrent insère la puce SPORTident qui lui est attribuée.
2. Si la puce est déjà attribuée à une équipe, une fenêtre détaillant les données de l'équipe s'affiche. Vous pouvez modifier les données relatives à cette équipe.
3. Si la puce n'est attribuée à aucune équipe, vous pouvez soit créer une nouvelle équipe avec cette puce, soit choisir une équipe existante et lui attribuer la puce. Une fois le choix fait, une fenêtre détaillant les données de l'équipe s'affiche.

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

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

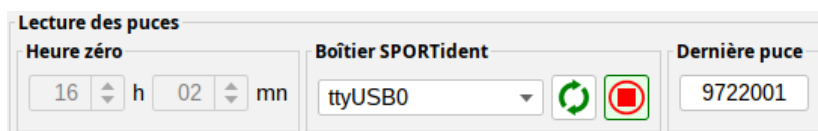
Cette procédure permet d'inscrire des concurrents après la réalisation de leur parcours.

Procédure d'inscription :

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

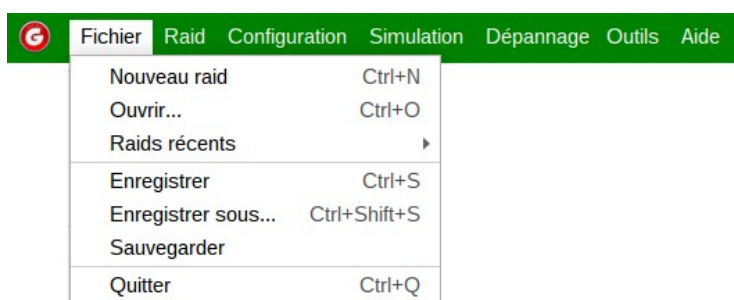
VIII. RÉCOLTER LES RÉSULTATS

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




1. Lancer la sauvegarde automatique

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



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

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



2. Fixer l'heure zéro

Même si les puces les plus récentes possèdent une indication du jour de la semaine, les temps inscrits sont au format 24h00 (p. ex. 14:23:45), sauf pour les puces SI5 qui sont au format 12h00. En conséquence, pour chronométrer une étape qui se déroulera à cheval sur minuit, il faut régler l'**Heure zéro**. Une heure zéro réglée à 00h00mn conviendra pour une étape de moins de 24h00 commençant et se terminant avant minuit. Mais, par exemple pour une étape de nuit commençant à 22h00 et se terminant potentiellement après minuit, il faut régler l'heure zéro à 21h00. Ainsi, tous les temps entre 21h00 et 24h00 auront le bon format (p. ex. 22:24:36) et les temps après minuit auront un format avec 24h00 en plus (p. ex.

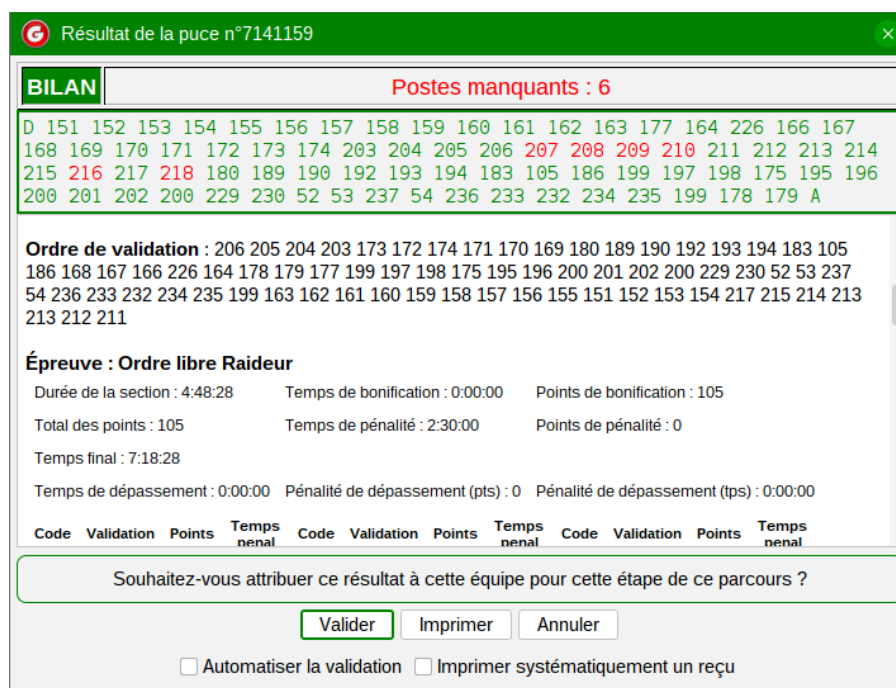
26:12:25 pour 2h12mn25s le lendemain). GeRaidV3 calculera correctement les différents temps avec les pénalités éventuelles.

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

3. Lancer la lecture des puces au retour des raideurs

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

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



Résultat de la puce n°7141159

BILAN Postes manquants : 6

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

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 54 236 233 232 234 235 199 163 162 161 160 159 158 157 156 155 151 152 153 154 217 215 214 213 212 211


Épreuve : Ordre libre Raideur

Durée de la section : 4:48:28 Temps de bonification : 0:00:00 Points de bonification : 105
 Total des points : 105 Temps de pénalité : 2:30:00 Points de pénalité : 0
 Temps final : 7:18:28
 Temps de dépassement : 0:00:00 Pénalité de dépassement (pts) : 0 Pénalité de dépassement (tps) : 0:00:00

Code	Validation	Points	Temps penal	Code	Validation	Points	Temps penal	Code	Validation	Points	Temps penal
Souhaitez-vous attribuer ce résultat à cette équipe pour cette étape de ce parcours ?											

☐ Automatiser la validation ☐ Imprimer systématiquement un reçu

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

Si le résultat ne s'affiche pas dans la fenêtre, appuyez sur le bouton .

3.1. Le détail des résultats de la puce

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

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

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

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

3.2. Les boutons de contrôle

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

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

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

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

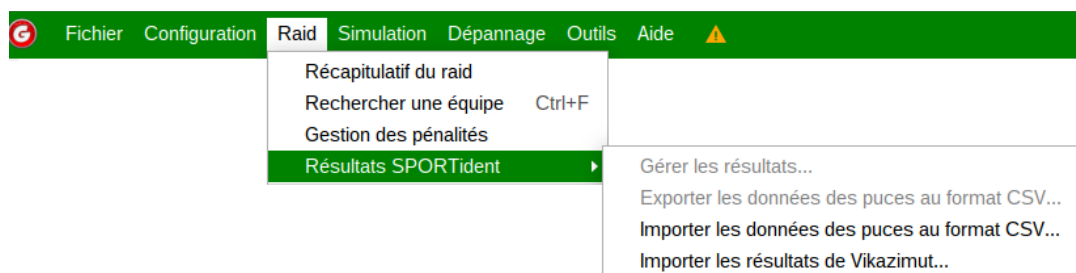
Le bouton **Imprimer** imprime le reçu avec le résultat de la puce sans le valider et sans fermer la fenêtre. Afin de gagner en rapidité, l'impression se fait avec l'imprimante par défaut. Si vous n'avez pas configuré l'imprimante par défaut, l'impression ne fonctionnera pas.

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

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

4. Importer les résultats depuis un fichier CSV

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



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

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

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

5. Importer les résultats depuis Vikazimut

Le menu **Raid > Résultats SPORTident > Importer les résultats de Vikazimut** importe les résultats des puces des équipes depuis un fichier CSV produit par Vikazimut. GeRaidV3 utilise les heures de validation du fichier produit par Vikazimut à partir de la trace de parcours pour générer les résultats des puces.

Procédure

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

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

Il est possible de faire plusieurs importations du fichier de traces issu de Vikazimut afin de construire les résultats en temps réel. Dans ce cas, les puces déjà existantes ne sont pas modifiées. Si vous voulez qu'une puce soit modifiée, il faut la supprimer avant l'importation.

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

6. Revoir le résultat d'une puce

6.1. Revoir le résultat de la dernière puce lue

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

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

6.2. Revoir le résultat d'une puce lue

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

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

Ces trois façons affichent une fenêtre qui permet de visualiser, modifier et supprimer des résultats bruts.

Il est ainsi possible de corriger les résultats d'une puce en changeant les temps de validation des postes, en supprimant des validations de postes ou en ajoutant de nouvelles balises validées.

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

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

IX. ATTRIBUER DES PÉNALITÉS ET DES BONIFICATIONS INDIVIDUELLES

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

Exemple d'utilisation

La pénalité de sécurité permet d'attribuer des pénalités en points ou en temps aux équipes ne respectant pas les consignes de sécurité.

Accès à la gestion des pénalités

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



DOSSARD	ÉQUIPE	PUCE	Sécurité/ POINTS	Sécurité/ TEMPS
110	Les hiboux garous	7141177	0	0:05:00
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		

2. Créer une catégorie de pénalités et bonifications

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

Barre d'outils de la fenêtre

Les trois premiers boutons vous permettent de :

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

- **Supprimer** une catégorie.

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

Importer / exporter des pénalités et bonifications

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

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

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

3. Attribuer une pénalité ou une bonification individuelle

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

Après modification :

1. Cliquez sur le bouton **Rafraîchir** dans la partie **Classements** de l'interface.
2. Les pénalités et bonifications sont visualisables dans le tableau des classements d'étape en dernières colonnes.

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

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

La calculatrice permet :

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

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



X. AFFICHER LES CLASSEMENTS

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

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

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

The screenshot shows the 'Classements' (Rankings) interface. At the top, a green banner says 'Toutes les équipes du parcours sont arrivées' (All teams of the route have arrived). Below this, there are several sections: 'Composante' (Component) with radio buttons for 'Parcours', 'Étape', and 'Épreuve'; 'Filtre' (Filter) with a 'Catégorie' dropdown and a 'Composition' dropdown; 'Configuration' with checkboxes for 'Moins bonne puce par équipe', 'Ajouter le nom des équipiers', and 'Cumul des pénalités par équipe'; 'Outils' with icons for refresh, print, and export; 'Publication' with a timer set to 60s and a 'Publier' button; and 'Podium' showing the top 3 teams. A table below displays the rankings with columns: CLT, DOSSARD, PUCE, ÉQUIPE, CAT., TEMPS, POINTS, and DÉPART. The table lists four teams: Les boiteux, VirKing Raid Pas si Tardif, Tamalou, and Risl Adventure NicoJulien. Numbered callouts 1 through 10 point to various UI elements: 1 points to the 'Étape' radio button, 2 points to the 'Catégorie' dropdown, 3 points to the 'Moins bonne puce par équipe' checkbox, 4 points to the refresh icon, 5 points to the print icon, 6 points to the export icon, 7 points to the 'Publier' button, 8 points to the podium icon, 9 points to the podium position indicator, and 10 points to the 'Toutes les équipes du parcours sont arrivées' banner.

CLT	DOSSARD	PUCE	ÉQUIPE	CAT.	TEMPS	POINTS	DÉPART
4	244	7141136	Les boiteux	H	2:14:01	147	18:33:18
5	223	7003425	VirKing Raid Pas si Tardif	H	2:17:06	147	18:15:31
6	285	7000598	Tamalou	H	2:17:11	147	18:33:34
7	242	7141134	Risl Adventure NicoJulien	H	2:21:12	147	18:15:23

1. Sélectionner les informations à afficher

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

- **Parcours** affiche le classement du parcours sélectionné, avec toutes les étapes. Dans les organisations comptant plusieurs étapes, les équipes n'ayant pas effectué l'étape en cours seront classées après celles qui l'auront terminée.
- **Étape** affiche le classement de l'étape sélectionnée avec tous les détails propres à cette étape.
- **Épreuve** affiche le classement de l'épreuve sélectionnée avec les pénalités et les bonifications.

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

- La liste déroulante **Catégorie** filtre le classement pour la catégorie sélectionnée.
- La liste déroulante **Composition** sélectionne la liste des éléments à ajouter au classement.

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

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

- **Moins bonne puce par équipe** ne garde, pour chaque équipe, que la puce avec le pire résultat et supprime de la visualisation les autres lorsque plusieurs puces ont été attribuées à une même équipe.
- **Ajouter le nom des équipiers** affiche le nom et le prénom des équipiers avec le nom de l’équipe.
- **Cumul des pénalités par équipe** attribue à chaque équipier le total des pénalités (pas des bonifications) de l’équipe obtenu aux balises, aussi bien en temps qu’en points. Si les 3 équipiers loupent une même balise, cette balise sera comptée 3 fois comme pénalité et affectée à tous les membres de l’équipe.

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

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

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

2. Afficher le détail d’un résultat

- En effectuant un **double-clic** sur une ligne du classement, vous affichez les données brutes de la puce qui a généré ce résultat. Cette fonctionnalité permet de visualiser plus rapidement et plus clairement le résultat d’une équipe pour expliquer ou rechercher une incohérence.
- En effectuant un **clic droit** sur une ligne du classement, un menu contextuel apparaît. Vous pouvez choisir d’afficher le résultat réduit ou complet de cette équipe ou le détail de l’équipe correspondante.

3. Exporter les classements dans des fichiers HTML

Le **bouton [7]** permet de générer les fichiers HTML de tous les classements de tous les parcours. Un fichier HTML est créé par parcours et contient le classement scratch et les classements de toutes les catégories. S’il a plusieurs étapes, les classements des étapes terminées sont également donnés sur la même page.

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

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

4. Afficher le podium

Le **bouton [9]** affiche le podium de toutes les catégories pour tous les parcours dans une fenêtre spécifique. La fenêtre dispose d’un **bouton Imprimer**. Cette

fonctionnalité est utile pour fournir aux organisateurs un résultat formaté des podiums en vue de la proclamation des résultats et la remise des récompenses.

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

5. Afficher la liste des équipes encore en course

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

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

XI. PUBLIER LES RÉSULTATS EN LIGNE

Si vous disposez d'un accès à un site web, GeRaidV3 permet de publier automatiquement les classements en temps réel à l'arrivée des concurrents. Les classements sont générés sous forme de fichiers HTML et peuvent être consultés directement par les participants via le navigateur Internet de leur téléphone mobile.

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

- L'**adresse du serveur SFTP** est fournie par l'hébergeur du site web. C'est le lien que vous utilisez pour téléverser des fichiers sur le site web. Les données de connexion sont :

- l'adresse SFTP : par exemple sftp.url.com,
- l'identifiant du compte du site web, par exemple [38237878](#),
- le port de communication, par défaut le numéro [22](#).

- L'**URL des pages HTML** correspond à l'adresse utilisée pour accéder aux pages du site, par exemple : <https://vikazim.fr/raid/Raideur.html>, où vikazim.fr est l'URL de base du site web, [raid](#) est le dossier contenant le fichier HTML et [Raideur.html](#) est le nom du fichier HTML.

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

1. **Configurer** les paramètres de publication avec le lien FTP.
2. **Générer des codes QR** contenant l'URL des pages web pour les différents parcours.
3. **Imprimer ces codes QR** et les **afficher** dans la zone d'accueil des concurrents.
4. **Activer la publication périodique** des résultats sur le site web dans GeRaidV3.

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

1. Configurer les paramètres de publication

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

Les champs à renseigner sont les suivants :

- **Hôte** : l'adresse du serveur SFTP.
- **Port** : le numéro du port s'il est différent du port 22 utilisé par défaut.
- **Dossier de destination** : le chemin complet sur le serveur vers le dossier dans lequel les fichiers seront publiés. Dans notre exemple, le dossier d'accueil des pages HTML est wordpress/raid.
- **Nom d'utilisateur** : l'identifiant de connexion au serveur. Je pense que FileZilla fait des essais et que même si on met 21 il prend 22 quand la connexion ne se fait pas.
- **Mot de passe** : le mot de passe associé à l'identifiant.

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

2. Générer les codes QR des parcours

Le menu **Outils > Générateur de code QR** permet d'ouvrir l'outil de génération des codes QR associés aux différents parcours.

L'interface propose les fonctionnalités suivantes :

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

Pour chaque parcours sélectionné, GeRaidV3 génère un code QR unique.

L'adresse encodée dans le code QR est construite à partir de l'URL du site, suivie du nom du fichier HTML correspondant au parcours.

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

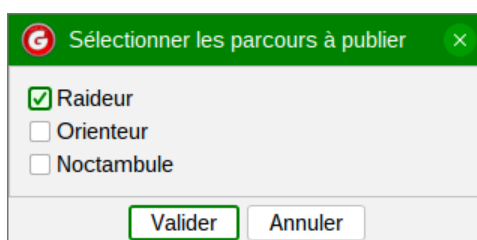
3. Publier les résultats en temps réel

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



Plusieurs options permettent de générer et de publier les fichiers HTML :

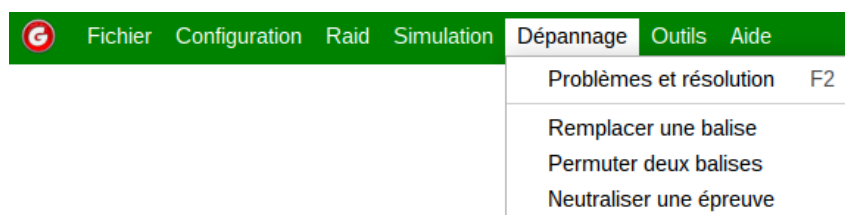
- **Bouton [1] – Génération des fichiers HTML.** Ce bouton génère les fichiers HTML des résultats de tous les parcours dans le dossier de sauvegarde. Si l'option **Publier [3]** est activée, les fichiers HTML précédemment sélectionnés sont automatiquement transférés vers le site web.
- **Bouton [2] – Génération et publication périodiques.** Ce bouton active la génération automatique des fichiers HTML à intervalles réguliers. Si l'option **Publier [3]** est activée, les fichiers sont également envoyés vers le site web.
- L'activation de la boîte à cocher **Publier** ouvre une fenêtre permettant de sélectionner les fichiers HTML à générer et à publier.



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

XII. DÉPANNER

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



1. Manuel d'aide à la résolution de problème

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

2. Remplacer une balise

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

3. Permuter deux balises

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

4. Neutraliser une épreuve

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