

<u>Guide tutoriel - Compet FFCK</u>

Mis à jour le lundi 30 janvier 2023

Contributeurs : Membres de la Cellule de suivi CompetFFCK <u>Auteur :</u> Paul Sallé

Introduction	6	
I. Avant la compétition	7	
A. Télécharger le logiciel COMPET FFCK sur vos PC de course, le mettre à jour, ainsi que les base données.		
1. Télécharger CompetFFCK	7	
2. Mettre à jour COMPET FFCK	11	
3. Mettre à jour les programmes des compétitions (synchroniser le serveur FFCK)	11	
B. Préparer sa compétition	12	
1. Créer une course	12	
a) Importer une course inscrite au calendrier national	12	
b) Construire une course manuellement	14	
2. Configuration de la compétition	15	
3. Gérer les inscriptions des participants	18	
a) Mettre à jour la bases de données licenciés	18	
b) Mettre à jour la base de données inscriptions	19	
c) Informations erronées/manquantes/niveau insuffisant d'un participant	21	
d) Inscrire un licencié dans COMPET FFCK	22	
a) Importer des participants depuis un fichier Excel	25	
4. Gérer les inscriptions des officiels	26	
5. Gérer les dossards	27	
a) Vérifier l'ordre des épreuves	27	
b) Attribuer les numéros de dossards	29	
c) Anticiper l'attribution de dossards à de nouveaux participants pas encore inscrits	29	
d) Supprimer un dossard	30	
e) Vérifier les participants inscrits sur plusieurs épreuves	31	
6. Editer le programme de la compétition	32	
a) Programmer les horaires de départs	33	
b) Imprimer les listes de départs	34	
6. Définir les progressions	35	
a) Choisir le bon type de compétition	35	
b) Paramétrage des progressions		
C. Configurer le réseau de course	39	

1. Fonctionnement d'un réseau	39
a) Qu'est-ce qu'un réseau ?	39
b) Les adresses IP	40
c) Clients et serveur	40
2. Votre réseau de course	40
a) La configuration serveur/clients	40
b) La configuration « en miroir »	44
c) La configuration avec un seul ordinateur (ocean racing, descente, marathon)	45
3. Paramétrer les adresses IP des ordinateurs de course	45
a) Procédures de paramétrage du Réseau de course	45
b) Vérification du fonctionnement du réseau gestion de course	48
4. Paramétrage du Serveur et des Clients dans COMPET FFCK	50
a) 1 ^{ère} étape : Paramétrage des bases de données	50
b) 2 ^{ème} étape : Paramétrage dans le logiciel	52
D. Configuration des périphériques	54
1. Ajouter et configurer un périphérique	54
2. Documentation technique sur les périphériques	58
3. (Slalom) Configurer Traps et Traps Manager	58
II. Pendant la compétition	63
A. Lancer et gérer la compétition	63
1. Lancer une course (commun à toutes les disciplines)	63
2. Lancer une course de Slalom (la suite)	65
a) Ouvrir l'interface de gestion des pénalités	65
3. Démarrer la compétition	66
4. Editer les résultats :	68
4. Lancer une course de Descente/Ocean racing/Dragon boat (la suite)	71
a) Faire des départs groupés (Ocean racing / mass start en descente)	71
b) Les départs en Dragon Boat	73
c) Les départs en Descente	
5. Les arrivées	73
a) Générer les arrivées	74
b) Disqualifier un participant ou indiquer un abandon	75
6. Pour aller plus loin : Personnaliser son espace de travail	77

	a)	Changer la disposition des fenêtres :	77
	b)	Mieux visualiser les bateaux en course	79
В.	Diff	fuser en live avec l'outil LiveResult	80
,	1. C	Diffuser en live en réseau local	80
	a)	Télécharger / mettre à jour les fichiers qui gèrent le live et les websockets (WS_Canoe)	81
	b)	Se connecter au réseau de course	82
	C)	Configurer LiveResult dans CompetFFCK	82
	C)	Diffuser une nouvelle phase	86
	d)	Stopper la diffusion du live	86
	e)	Pour aller plus loin : Créer un affichage dynamique sur grand écran	87
	f)	Pour aller plus loin : Personnaliser l'affichage du LiveResult	88
4	2. [Diffuser en live sur internet	91
	a)	Rendre disponible le live sur le web	91
	b)	Changer l'état des épreuves	94
	C)	Arrêter son live	95
	d)	Pour une bonne animation	95
C.	Imp	primer les résultats et les listes de départs des phases suivantes	95
II. F	Probl	èmes concrets (FAQ)	95
)	> ∣ı	nscrire une liste de participants à partir d'un fichier .xls/csv (Excel)	95
,	1. lı	mporter des participants existants dans la base de données de licenciés FFCK :	96
	a)	Remplir le fichier .xls/csv (Excel)	96
	b)	Copier/coller les inscrits dans CompetFFCK	98
		mporter des licenciés carte 1 jour ou des compétiteurs internationaux (non référencés dans de données licenciés FFCK)	
		porter des licenciés existants dans la base de données et des compétiteurs n'existants pas c se de données	
)	> ∣ı	nscription d'un participant et attribution de dossards, les différentes situations :	102
	a)	Inscrire un participant avant le départ et après l'attribution des dossards	102
	b)	Inscrire un participant après le départ	104
		Jn participant est en retard mais je souhaite quand même le faire participer. Comment le nifier ?	105
		e souhaite changer le nombre de sélectionnés pour ma phase cible (ex. finale A) après que la e source (phase de qualification) se soit déroulée. Comment faire ?	
	> (Comment modifier la composition d'une équipe ou d'un équipage ?	109

	Un participant a été gêné pendant son parcours par un élément qui ne lui permet pas de	
	poursuivre normalement sa course (exemple : le participant qui le précédait a dessalé), comment	le
	faire recourir ?	.112
	> Un participant/un bateau a été inscrit dans la mauvaise catégorie, comment le réinscrire au b	
	endroit, sans risque pour l'intégrité de la gestion de course ?	,113
V.	. Vidéos tutoriels	116
	Annexe 1. Schémas montage d'un réseau de course	.117

Introduction

Vous retrouverez dans ce guide tutoriel les informations nécessaires pour prendre en main l'outil CompetFFCK. Le document met d'abord en avant les manipulations de préparation de la compétition avec CompetFFCK, puis les manipulations pendant et après la compétition. En fin de document, vous retrouverez des problèmes concrets rencontrés par les utilisateurs de l'outil sous forme de Foire aux questions (FAQ). Celle-ci sera alimentée régulièrement selon vos remontées. Nous sollicitons donc votre participation pour maximiser l'exhaustivité de ce document. Enfin, pensez à retélécharger le document mis à jour fréquemment car CompetFFCK est amené à évoluer dans le temps.

Si vous êtes débutant, nous vous recommandons de prendre en main l'outil avec l'aide de ce tutoriel en vous entrainant sur des compétitions « factices ».

Quelques vidéos tutoriels ont été réalisées en complément de ce guide écrit. Retrouvez toutes les vidéos ici : https://dartfi.sh/mLjosb0Ax1g

Pour toute question relevant sur l'utilisation de CompetFFCK qui ne serait pas présente dans ces ressources, veuillez nous contacter à l'adresse <u>competffck@ffck.org</u>

Astuce : Pour vous rendre rapidement dans la partie qui vous intéresse, cliquez sur directement sur celleci dans le sommaire.

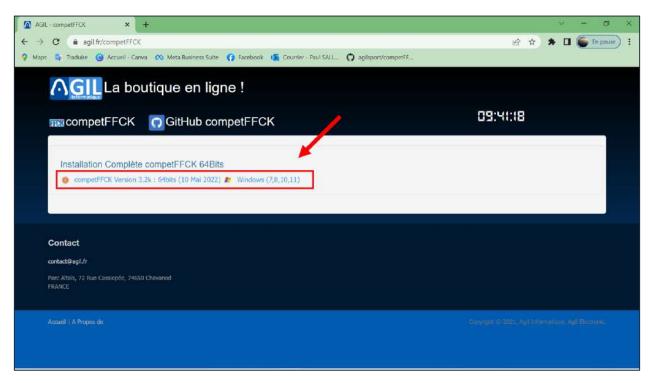
I. Avant la compétition

A. Télécharger le logiciel COMPET FFCK sur vos PC de course, le mettre à jour, ainsi que les bases de données.

1. Télécharger CompetFFCK

Cliquez sur le lien de téléchargement du logiciel disponible sur le site agil.fr :

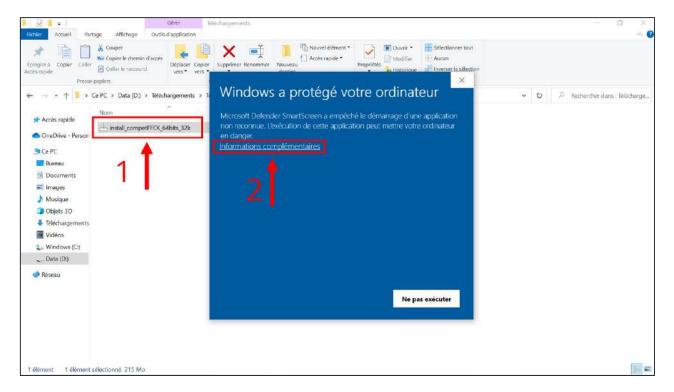
- → Version Windows: https://www.agil.fr/competFFCK
- → Version Mac : Bientôt disponible



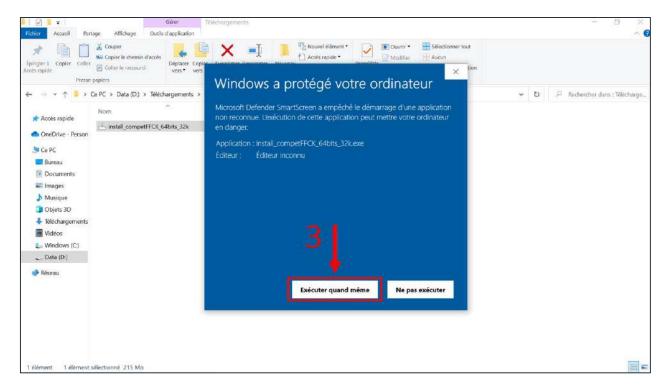
Remarques:



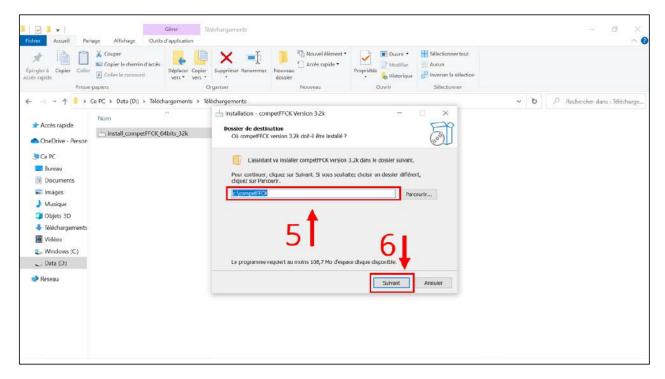
- Sous Windows, nous recommandons une version du système d'exploitation
 >/= Windows 7.
- Nous recommandons que vos PC de gestion de course disposent à minima des caractéristiques suivantes : <u>4 GO de mémoire vive</u>, <u>2 GO d'espace de stockage disponible</u>.



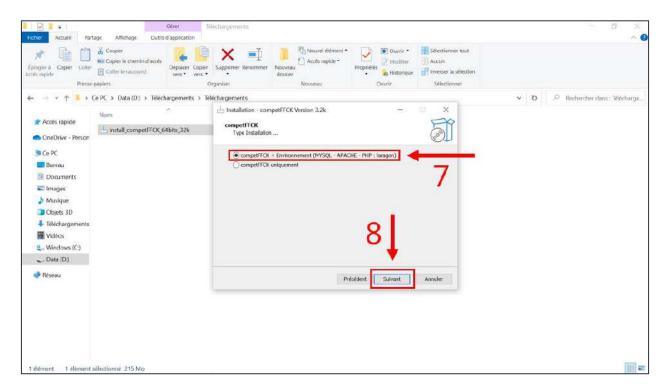
- 1. Double-cliquez sur [Install_competFFCK_64bits_32K]
- 2. Sous Windows, une fenêtre avec le message *« Windows a protégé votre ordinateu*r » peut s'ouvrir. Dans ce cas, **cliquez sur [Informations complémentaires]**



- 3. Cliquez sur [Exécuter quand même]
- 4. Le message *« Voulez-vous autoriser cette application provenant d'un éditeur inconnu à apporter des modifications à votre ordinateur ? ».* Dans ce cas, **cliquez sur [OUI]**

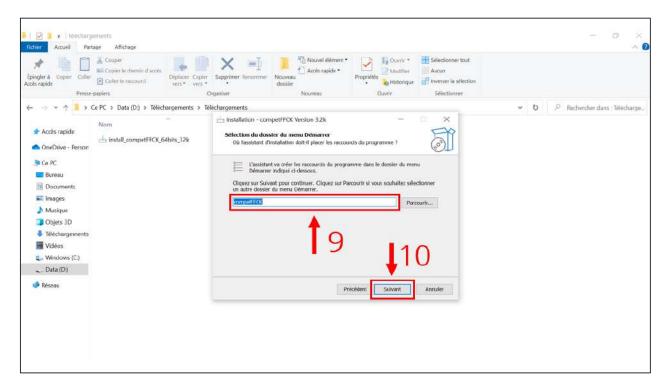


- 5. Choisissez le dossier de destination (nous vous conseillons d'installer le logiciel à l'emplacement par défaut)
- 6. Cliquez sur [Suivant]

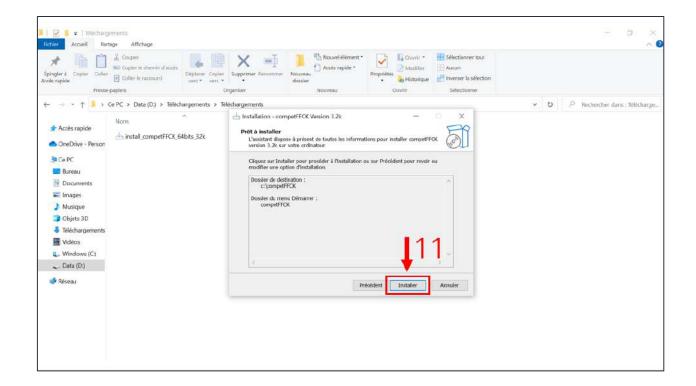


- 7. Sélectionnez la bonne option :
 - Pour le PC_Chrono (Serveur de notifications), ou le PC_Affichage (Serveur websocket),
 sélectionnez [CompetFFCK + Environnement (MySql APACHE PHP : lagaron)]

- Pour les PC Clients de notifications ou Clients de websockets (PC_Pénalités ou PC_Impression),
 CompetFFCK uniquement suffira (moins lourd).
- 8. Cliquez sur [Suivant]



- 9. Sélectionnez le dossier du menu Démarrer
- 10. Cliquez sur [Suivant]



11. Cliquez sur [Installer]

COMPET FFCK est installé sur votre PC.

2. Mettre à jour COMPET FFCK

Avant chaque compétition, veillez à ce que votre version du logiciel soit la plus récente. En effet, une version obsolète pourrait générer des difficultés dans le paramétrage de votre compétition. Il est important d'installer la même version de competFFCK sur tous les ordinateurs du réseau de course

Remarque:

Vous devez disposer d'une connexion internet pour réaliser cette opération.





- 1. Allez dans la rubrique [Téléchargement]
- 2. Cliquez sur [Logiciel]
- 3. Si vous n'avez pas la dernière version du logiciel, vous pourrez la télécharger. Sinon, un message indiquant que vous disposez de la version la plus récente apparait.

Vous disposez de la version la plus récente de COMPET FFCK.

3. Mettre à jour les programmes des compétitions (synchroniser le serveur FFCK)

Afin de disposer des dernières informations mises à jour du serveur FFCK (rafraichir les compétitions), il est nécessaire de synchroniser le cloud FFCK.

Remarque:



Vous devez disposer d'une connexion internet pour réaliser cette opération.



- 1. Allez dans la rubrique [Synchronisation Cloud]
- 2. Cliquez sur [Total].

Remarque: Nous recommandons une synchronisation totale avant chaque compétition afin que les paramètres de course soient à jour.



Cette opération peut prendre un certain temps.

✓ Vous disposez des dernières données issues du serveur FFCK.

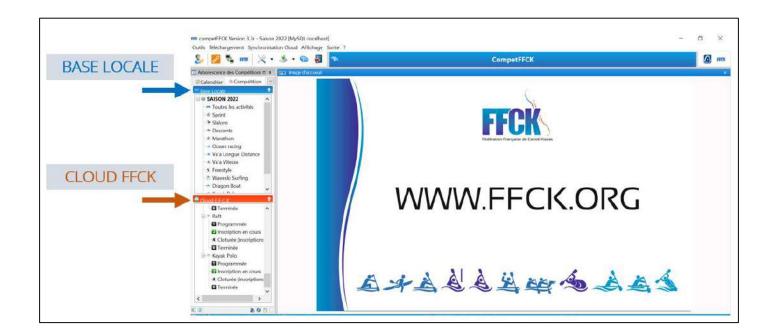
- B. Préparer sa compétition
- 1. Créer une course
- a) Importer une course inscrite au calendrier national

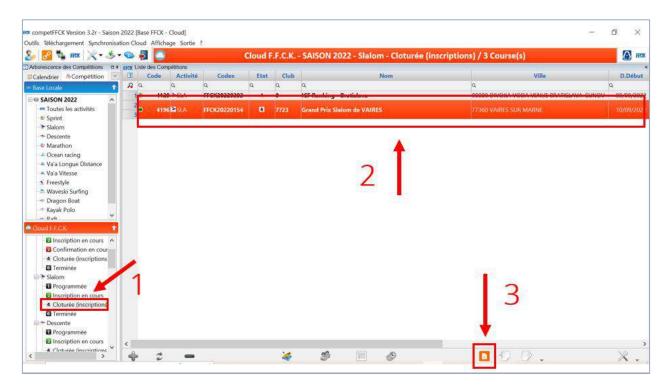
Remarques:



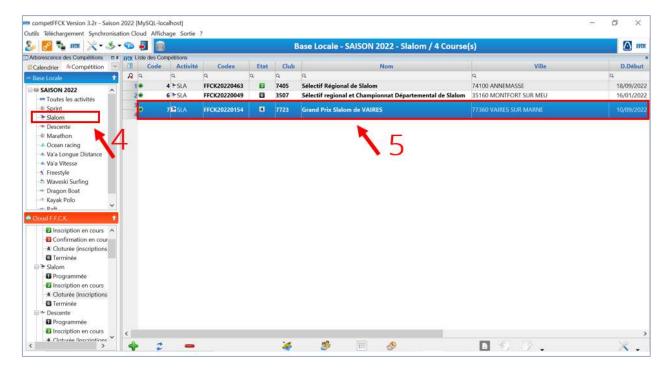
- Vous devez disposer d'une connexion internet pour réaliser cette opération.
- La base de données locale s'affiche en bleu, la base de données du serveur FFCK (ou « Cloud) s'affiche en orange.

Pour paramétrer une compétition dans COMPET FFCK, vous devrez récupérer les informations de votre compétition (liste des inscrits, club organisateur, type de compétition, etc.) qui ont été renseignées sur l'extranet pour les importer en local, sur votre ordinateur de course.





- 1. **Sélectionnez la discipline,** puis affichez les compétitions prêtes à être importées en **cliquant sur** [Cloturée].
- 2. Dans le cloud FFCK, cliquez sur la compétition qui vous concerne.
- 3. Cliquez sur l'icône [Copie] pour copier la compétition sur votre base de données locale.



- 4. Dans la base locale, cliquez sur la discipline qui vous concerne
- 5. Votre compétition doit apparaitre

Remarques:

La compétition est désormais sur votre base locale, ce qui signifie que vous pouvez effectuer plusieurs modifications, faire des tests, sans risque de modifier le fichier d'origine de la compétition, toujours disponible dans la base FFCK.

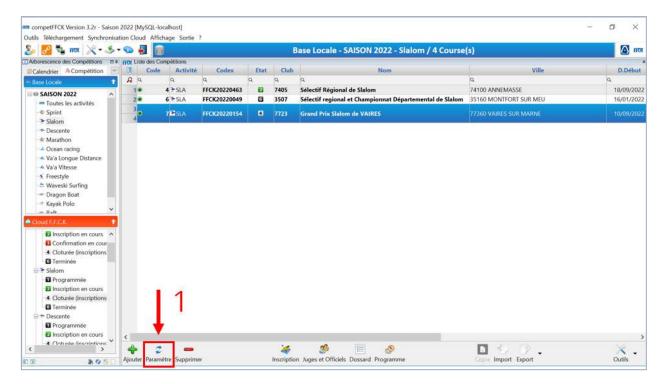
Votre compétition est désormais prête à être configurée.

b) Construire une course manuellement

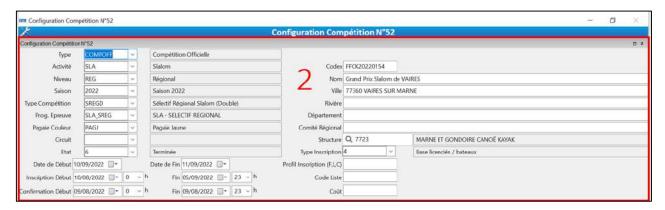
BIENTOT DISPONIBLE

2. Configuration de la compétition

A cette étape de la préparation de votre compétition, vous devez vérifier et configurer ses informations générales.



1. Sélectionnez votre compétition, puis cliquez sur [paramètres]

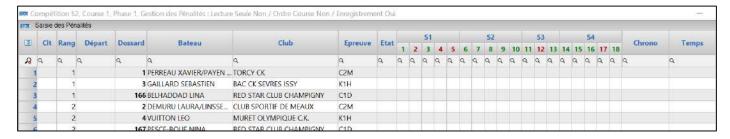


2. **Vérifiez les informations relatives à la compétition**. Par défaut, les paramètres sont renseignés par les gestionnaires des commissions nationales.



- 3. Choisissez le type de course. Cette partie est développée dans la partie <u>Définir les progressions</u>
- 4. Indiquez le nombre maximum de compétiteurs. Ne mettez rien si pas de limite.
- 5. Indiquez la/les dates de l'évènement.
- 6. Indiquez le nombre de portes (slalom seulement)
- 7. Indiquez le nombre de portes par secteur (slalom seulement) et les portes remontées et descendues. Ici la commande [5/5/3/5:2,4,5,12,17] signifie :
 - Il y a 5 portes dans le secteur 1 / 5 dans le secteur 2 / 3 dans le secteur 3 / 5 dans le secteur 4
 - Les portes remontées (rouges) sont les portes 2, 4, 5, 12 et 17.

(Slalom seulement) Ces paramétrages permettent d'optimiser l'affichage et l'organisation dans la fenêtre [Gestion], comme ceci :



8. Indiquez le nombre passages intermédiaires

Cela permettra d'éditer des Chrono intermédiaires, comme ceci :



9. Réitérez l'opération pour la course 2. (uniquement pour les compétitions type week-end multiples) 10. Cliquez sur [Enregistrer].

Remarque:



De manière générale, pensez à enregistrer vos modifications avant de fermer une page.

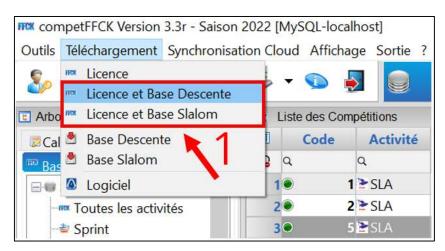
Astuce : si toutes les colonnes ne s'affichent pas, vous pouvez changer les paramètres de résolution : Cliquez sur le « ? » en haut de la page d'accueil \rightarrow A propos de \rightarrow Ecran : Display Class \rightarrow Changez la résolution.

Votre compétition est configurée.

3. Gérer les inscriptions des participants

a) Mettre à jour la bases de données licenciés

Dans un premier temps, il convient de mettre à jour les licenciés et les bases de données selon la discipline.

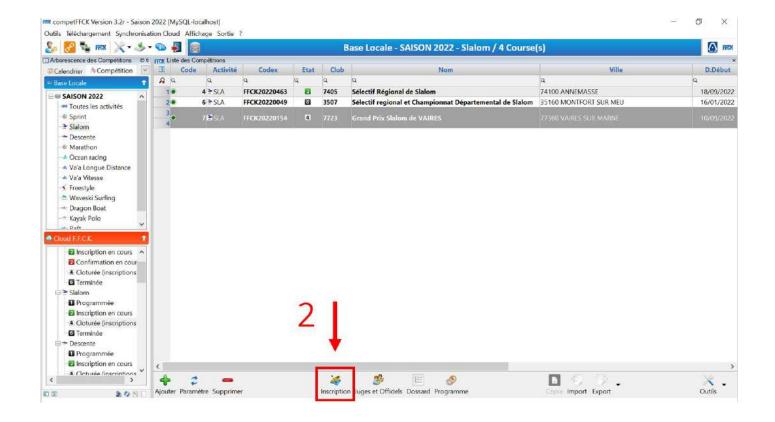


- 1. Dans [Téléchargement],
 - Pour les compétitions de SLALOM et DESCENTE : Chargez les licenciés et la base correspondant à la discipline de votre compétition
 - Pour les autres compétitions : Chargez simplement [Licence]

Remarque:



Si un message d'erreur s'affiche au moment de la synchronisation du cloud, réitérez le chargement des licences jusqu'à ce que ce message n'apparaisse plus.



2. Sélectionnez votre compétition, puis cliquez sur [inscription]

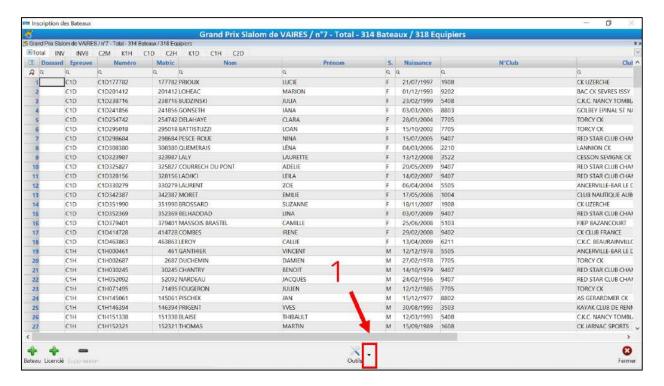
Les inscriptions étant clôturées, il y a normalement tous les inscrits renseignés dans cette interface. Vous pouvez consulter toutes les informations relatives aux participants (ex. vérifier qu'il y a un certificat médical valide, un niveau de pagaie couleur suffisant, etc.).

Les inscrits apparaissent en globalité dans l'onglet « Total » et par catégorie (Ouvreur, C1DM, etc...)

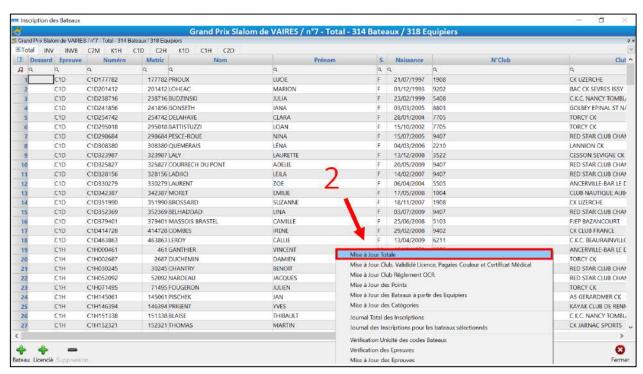
b) Mettre à jour la base de données inscriptions

Dans un premier temps, vérifiez que tous les prérequis pour participer à la compétition soient renseignés. Procédez à une mise à jour des informations pour visualiser les dernières données à jour.

Afin d'avoir les dernières informations sur licenciés (pagaie couleur, certificat médical, points), mettez à jour la base de données inscriptions :

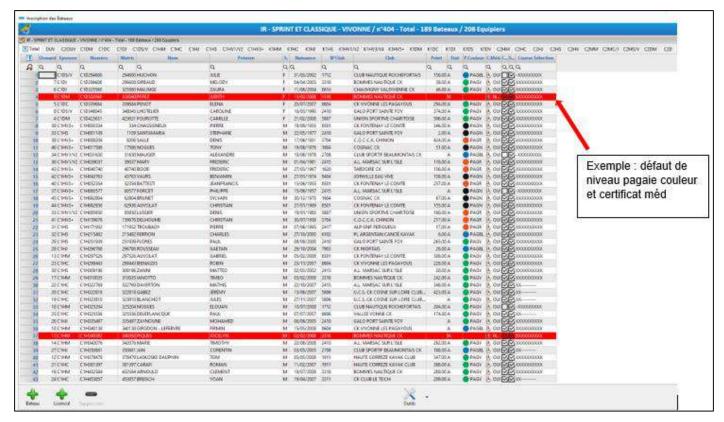


1. Cliquez sur le menu déroulant [Outil]



2. Cliquez sur [Mise à jour Totale]

Si des informations sont manquantes ou si les prérequis ne sont pas respectés, la ligne du participant concerné se surlignera en rouge :





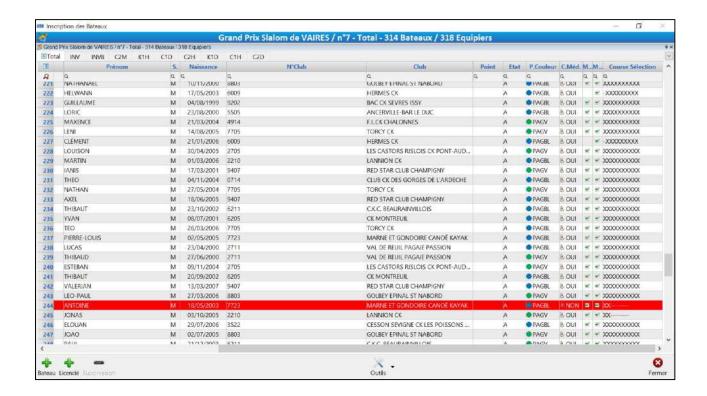
Remarque:



Faites cette mise à jour le plus tard possible (2 jours avant la compétition) afin d'avoir des dernières informations en vigueur le jour de la compétition (notamment les points).

c) Informations erronées/manquantes/niveau insuffisant d'un participant

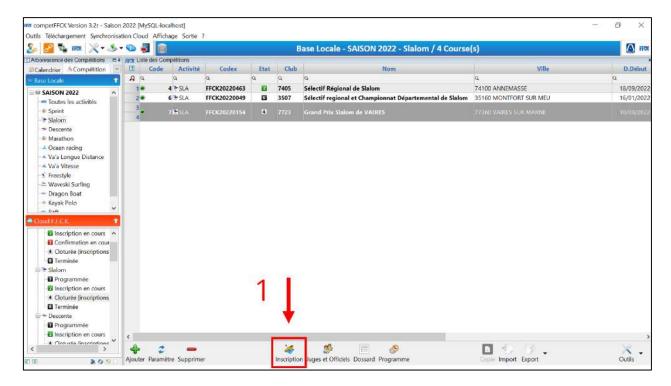
S'il manque des prérequis à un participant, sa ligne se surligne en rouge. Dans l'exemple ci-dessous, il manque au licencié un certificat médical valide.



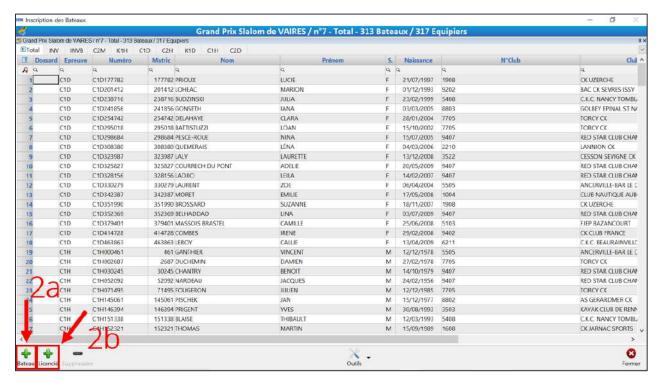
Dans cette situation, vous devez contacter le club du licencié pour qu'il mette ses informations à jour, puis refaire une mise à jour (le plus tard possible) pour prendre en compte les dernières modifications. Un licencié avec une ligne rouge ne peut pas prendre départ à la compétition.

d) Inscrire un licencié dans COMPET FFCK

Dans le cas où vous souhaiteriez inscrire un participant après la clôture des inscriptions : voici la démarche à suivre :

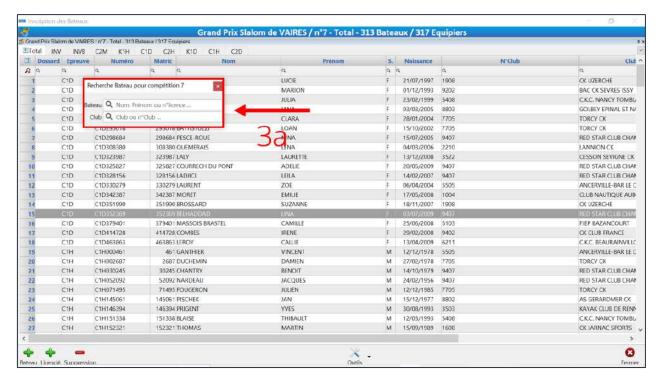


1. Cliquez sur [Inscription]

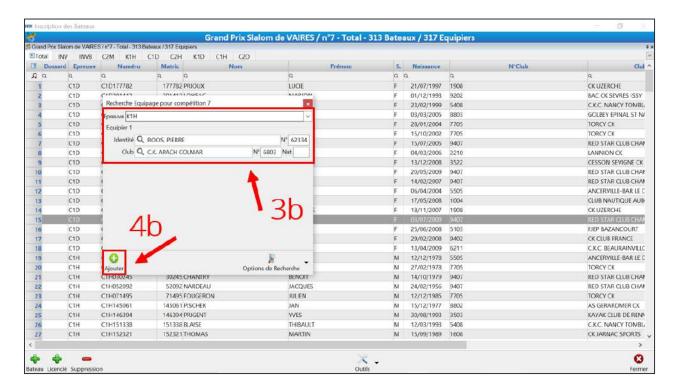


Deux possibilités :

- 2. a. Le licencié a déjà participé à une compétition fédérale dans la discipline et l'embarcation de la compétition. Cliquez sur [+ Bateau]
- 2. b. Le licencié n'a jamais participé à une compétition fédérale dans la discipline de la compétition. Cliquez sur [+ Licencié]



- 3. a. Recherchez le bateau existant et le club.
- 4. a. Cliquez sur [Ajouter]



- 3. b. Recherchez le licencié et associez-le à une épreuve
- 4. b. Cliquez sur [Ajouter]



5. Le licencié est inscrit à la compétition. Ses informations apparaissent tout en bas de la liste.



a) Importer des participants depuis un fichier Excel

Pour importer manuellement des participants, nous vous mettons à disposition un modèle Excel paramétré pour CompetFFCK :



Vous pouvez importer des personnes disposants d'un numéro de licence ou des personnes licenciées carte 1j :

Les licenciés:

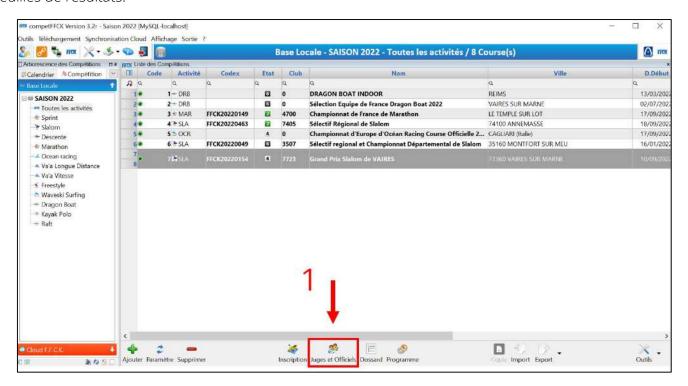
Les cartes 1j:

Dans le tableur, vous devrez saisir à minima les informations suivantes pour chaque participant :

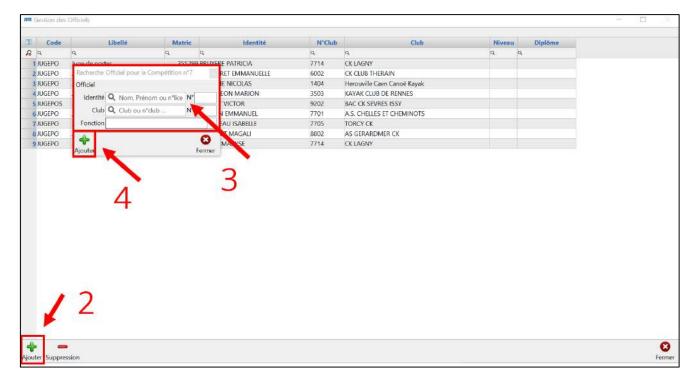


4. Gérer les inscriptions des officiels

Au minimum, veuillez renseigner les Juges Arbitres et le gestionnaire de courses qui apparaitront sur les feuilles de résultats.



1. Cliquez sur [Juges et Officiels]



- 2. Cliquez sur [+Ajouter]
- 3. Renseignez les informations demandées (nom, prénom, club, fonction lors de la compétition)
- 4. Cliquez sur [Ajouter]

Les officiels de la compétition sont inscrits et apparaîtront automatiquement sur les résultats.

Remarque:

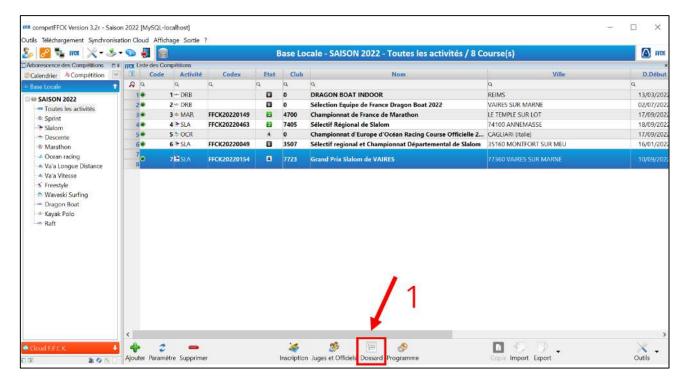


Nous recommandons fortement d'établir une liste exhaustive des officiels afin de pouvoir les tenir au courant des évolutions et des formations sur COMPET FFCK.

5. Gérer les dossards

a) Vérifier l'ordre des épreuves

Par défaut, le logiciel fait apparaître les épreuves dans l'ordre défini dans le règlement. Vous pouvez cependant le modifier manuellement dans le logiciel. Définir l'ordre des épreuves est important car il définit l'ordre d'attribution des dossards.



1. Cliquez sur [Dossard]



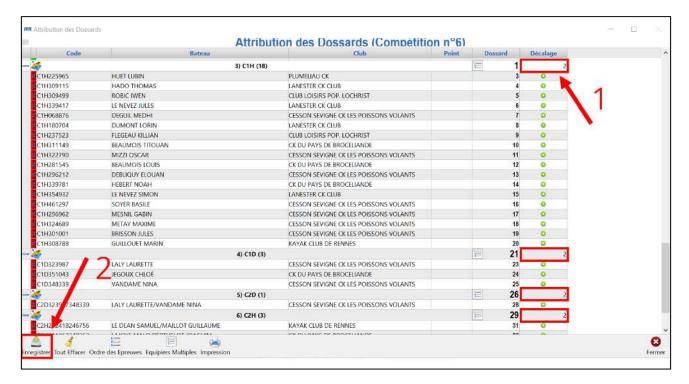
- 2. Cliquez sur [Ordre des Epreuves]
- 3. Sélectionnez l'épreuve que vous souhaitez décaler
- 4. Cliquez sur [Monter] ou [Descendre] pour faire reculer ou avancer l'épreuve.
- 5. Cliquez sur [Valider]
- L'ordre des épreuves est établi.

b) Attribuer les numéros de dossards



- 1. Dans la ligne d'épreuve, choisissez le numéro du premier dossard de l'épreuve. (Ex. 1, 10, 100, ...). Automatiquement, les dossards sont attribués dans l'ordre croissant. Vous pouvez également modifier à quel numéro de dossard commence chaque épreuve.
- 2. Enregistrez les modifications.
- Les numéros de dossard ont été attribués.
 - c) Anticiper l'attribution de dossards à de nouveaux participants pas encore inscrits.

Afin de prévoir d'éventuelles inscriptions de dernière minute, vous pouvez décider de créer un décalage dans l'attribution des dossards entre chaque épreuve pour pouvoir les attribuer le jour-j à vos participants.

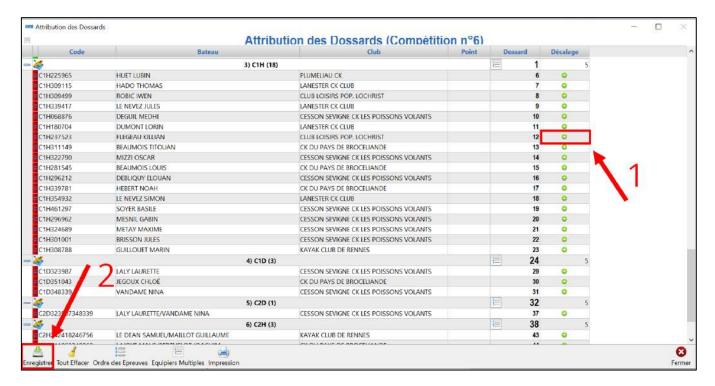


- 1. Dans la ligne d'épreuve, dans la colonne [Décalage], choisissez le nombre de décalage que vous souhaitez créer. Automatiquement, le même décalage sera effectué pour les épreuves ultérieures. Dans notre exemple, un écart de 2 dossards a été configuré pour chaque épreuve. Ce qui signifie, que 2 concurrents imprévues peuvent rejoindre chaque épreuve. (ex. En C1H, nous pourrons attribuer les dossards 21 et 22.)
- 2. Enregistrez les modifications.

Des trous dans les dossards sont paramétrés afin d'anticiper ultérieurement l'attribution de dossards.

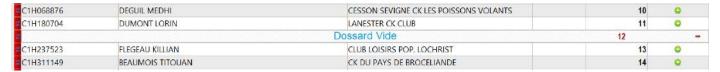
d) Supprimer un dossard

Il arrive que des dossards soient manquants lors de compétitions. Dans ce cas, le logiciel permet de les supprimer pour qu'ils ne soient pas attribués.



Dans cet exemple, le dossard numéro 12 a été perdu :

- 1. Cliquez sur le [+] dans la ligne correspondante au numéro 12.
- 2. Cliquez sur [Enregistrer]

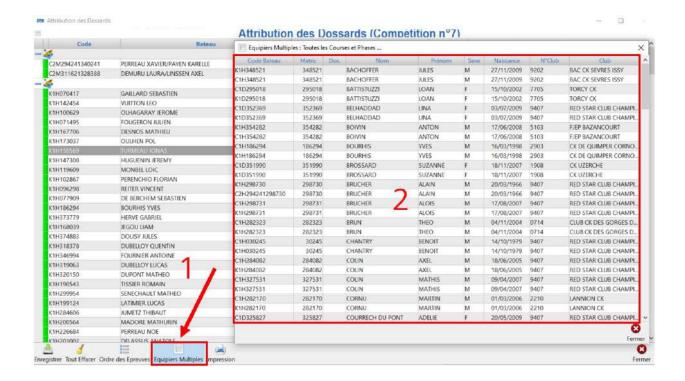


La ligne [Dossard vide] signifie que le dossard a été supprimé. Il est donc ignoré et ne sera pas attribué.



e) Vérifier les participants inscrits sur plusieurs épreuves

Vous pouvez obtenir la liste des participants qui « doublent » ou « triplent », c'est-à-dire la liste des participants inscrits sur plusieurs épreuves dans une même compétition. Vous pouvez ainsi les identifier, afin par exemple d'adapter le programme de la compétition pour que ce soit réalisable ou de statuer sur une impossibilité à doubler ou tripler.



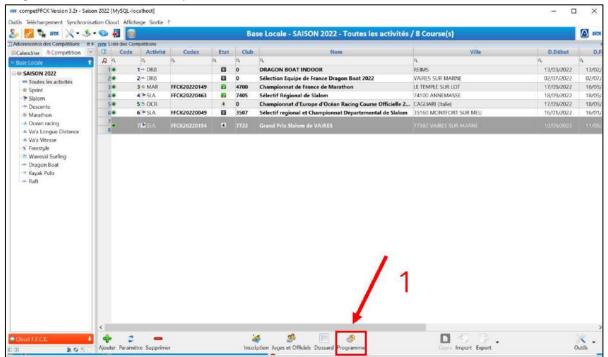
- 1. Cliquez sur le [Equipiers Multiples]
- 2. La liste des participants qui « doublent » ou « triplent » apparait.

Vous pouvez adapter votre programme pour que les participants puissent doubler ou tripler ou statuer sur la suppression d'inscriptions.

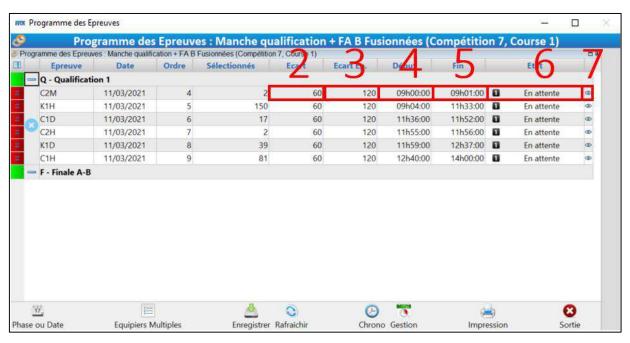
6. Editer le programme de la compétition

Vérifiez tout d'abord que l'ordre des épreuves est correct (Voir : Vérifier l'ordre des épreuves).

a) Programmer les horaires de départs.

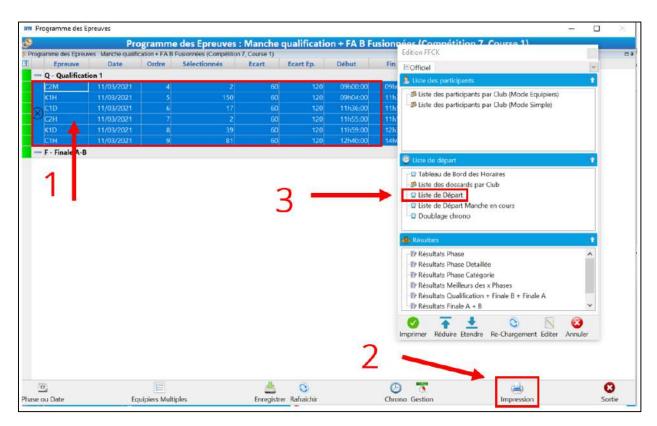


1. Cliquez sur [Programme]

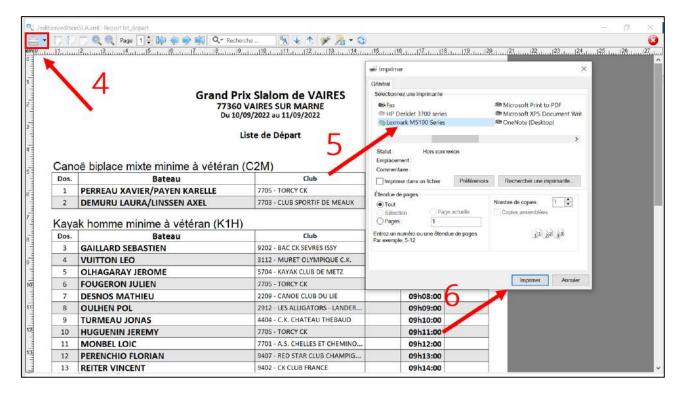


- 2. Renseignez l'écart (en secondes) que vous souhaitez entre chaque départ. Vous pouvez faire le choix d'étendre cette valeur à toutes épreuves en dessous.
- 3. Renseignez l'écart (en secondes) que vous souhaitez entre chaque épreuve.
- 4. Renseignez l'heure de début de l'épreuve au format 00h00:00 (Ex. Pour commencer à 9h00, écrivez « 090000 ».
- 5. Calcul automatique de l'heure de fin de chaque épreuve
- 6. Il s'agit de l'état de l'épreuve. Le passage d'un état à un autre se fait de manière automatique, sauf pour le passage d'Officieux à Officiel :

- (1) En attente → L'épreuve doit être programmée
- (2) **Programmée** → L'épreuve est programmée
- (3) En cours → L'épreuve est en train de se dérouler
- (4) Officieux → L'épreuve est terminée mais les résultats officiels ne sont pas encore sortis
- (5) Officiel -> Les résultats officiels sont disponibles.
- 7. Visualiser les participants de l'épreuve et leur horaire de départ.
- 8. Enregistrez les modifications. La colonne de gauche passe au vert.
- Les horaires de départs sont définis.
 - b) Imprimer les listes de départs



- 1. Sélectionnez la ou les listes de départs que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez effectuer une sélection multiple en maintenant CTRL + sélection des listes à imprimer.
- 2. Cliquez sur [Impression]
- 3. Cliquez sur [Liste de Départ]



- 4. Cliquez sur l'icône [Imprimante]
- 5. Sélectionnez votre imprimante
- 6. Cliquez sur [Imprimer]



Vos listes de départs sont imprimées.

Remarque:

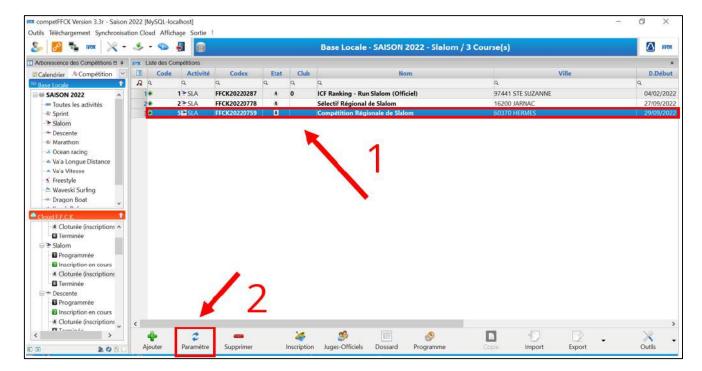


Pour optimiser la mise en page, nous vous recommandons de d'abord télécharger en PDF (Imprimer en sélectionnant [Microsoft Print to PDF]), puis imprimez le document édité depuis votre lecteur PDF.

6. Définir les progressions

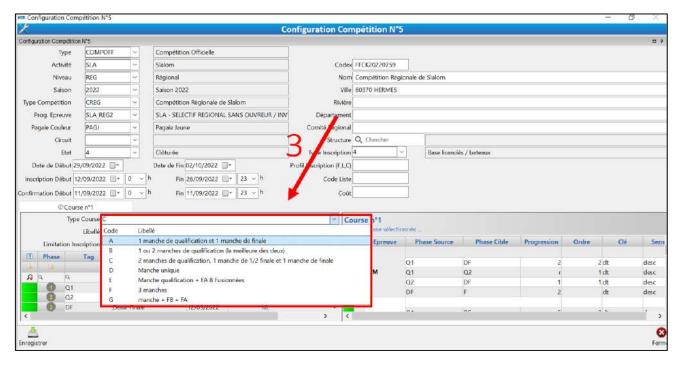
Dans le paramétrage des compétitions dans CompetFFCK, vous devez configurer les progressions. Cette configuration se traduit par une définition de la structuration des manches de votre compétition. Pour définir les progressions, voici comment procéder :

a) Choisir le bon type de compétition



- 1. Sélectionnez votre compétition
- 2. Cliquez sur [Paramètre]

C'est ici que vous allez définir les progressions.



- 3. Des types de compétitions sont pré-paramétrés selon la discipline de votre compétition. Ce choix va impacter toute la structure de votre compétition par la suite. Choisissez le modèle qui convient le mieux.
 - b) Paramétrage des progressions

	Epreuve	Phase Source	Phase Cible	Progression	Ordre	Clé	Sens	
4	C2M							
Ŀ						10000		
		Q1	DF	5		clt clt	desc	
	K1H	Q1	Q2	r		clt	desc	
		Q2	DF	2		clt	desc	
		DF	F	5		clt	desc	
-								
		Q1	DF	5	2	dossard	asc	
	C1D	Q1	Q2	5		dossard	asc	
		Q2	DF	*		dossard	asc	
L		DF	F	3		clt	desc	
-								
		Q1	DF	5	7	clt	desc	
	C2H	Q1	Q2	5		clt	desc	
		Q2	DF	2		clt	desc	
		DF	F	1		clt	desc	

Termes/formules	Significations				
Phase source	Phase initiale (ex. phase de qualification)				
Phase cible	Phase suivante (ex. La finale, la demi-finale, la qualification 2)				
Q	Qualification				
Q1	Manche de qualification 1				
Q2	Manche de qualification 2				
DF	Demi-finale				
F	Finale				
Progression	Formules pour définir les bateaux qui accèdent à la phase cible				
Nombre entier	Nombre de bateaux accédants à la phase cible				
(1,2,3,,20)					
*	Tous les bateaux accèdent à la phase cible				
r	Les bateaux restants accèdent à la phase cible				
Nombre entier/r	Nombre de bateaux accédants à la phase A/nombre de bateaux accédant à				
	la phase B (cas de finales A/B fusionnées)				
Ordre	Ordre de départ selon l'origine de la progression				
Clé	Clé utilisée pour établir la liste de départ de la phase cible				
Clt	Liste de départ établie selon le classement de la phase source				
Dos	Liste de départ établie selon l'ordre des dossards				
Sens	Tri de la liste de départ				
Desc	Ordre descendant (ex. Ordre descendant du classement de la phase				
	source)				
Asc	Ordre ascendant (ex. Ordre ascendant de la liste des dossards)				

Exemple 1.

J'organise une compétition de slalom et souhaite l'organisation suivante pour les K1H Séniors. Ils sont 20 au départ.

Je souhaite deux manches et faire le classement en fonction du meilleur chrono des deux phases. Je choisis le TYPE B (1 ou 2 manches de qualification, la meilleure des 2).



- 1. Sur les 20 au départ, tous (*) participent à la deuxième manche (Q2)
- 2. L'ordre des départs de la Q2 sera établi dans l'ordre croissant (asc) des dossards (dos)

Exemple 2.

Je souhaite une manche de qualification, puis une finale. Je choisis le TYPE A [1 manche de qualification et 1 manche finale]



- 1. Sur les 20 au départ en manche de qualification (Q), 10 se qualifient en finale (F). Les autres sont éliminés.
- 2. L'ordre des départs de la finale (F) sera établi dans l'ordre décroissant (desc) du classement (clt) de la manche de qualification (le dernier qualifié passe en premier).

Exemple 3.

Je souhaite une manche de qualification, puis une finale A et B (fusionnées). Je choisis donc le TYPE A (1 manche de qualification et 1 manche de finale).



- 1. Sur les 20 au départ en manche de qualification (Q), 8 se qualifient en finale A, le reste (12) en finale B.
- 2. L'ordre des départs de la finale (F) sera établi dans l'ordre décroissant (desc) du classement (clt) de la manche de qualification (le dernier qualifié passe en premier).

Exemple 4.

Je souhaite une manche de qualification 1, une manche de qualification 2, une demi-finale et une finale. Je choisis donc le TYPE C [2 manches de qualification, 1 manche de 1/2 finale et 1 manche de finale]:

Epre	uve	Phase Source	Phase Cible	Progression	Ordre	Clé	Sens
	1	Q1	DF	5		2 clt	desc
K1H	2	Q1	Q2	r	5	dos 6	asc
	3	Q2	DF CV	5)	1 clt	desc
	4	DF	F	6		clt	desc

- 1. Sur les 20 au départ en phase de qualification (Q1), Il y en a 5 qui se qualifient directement pour la demifinale (DF).
- 2. Le reste (15), passent par la une seconde phase de qualification (Q2)
- 3. Sur les 15 de la Q2, 5 se qualifient en demi-finale (DF), les autres sont éliminés
- 4. Sur les 10 participants à la DF (5+5), 6 se qualifient pour la finale (F), les autres sont éliminés
- 5. L'ordre de départ des DF est le suivant : ceux qui sont passés par la phase Q2 passeront avant ceux qui se sont qualifiés directement en DF dès la Q1.
- 6. Les ordres de départs de la DF et la F seront par établis à partir du classement inversé (le dernier passe en premier) des Q1, Q2 et DF. L'ordre de départ de la Q2 sera établi dans l'ordre des dossards (exemple. Dossard 2, puis 4, puis 5, 8, 9,12,...).

C. Configurer le réseau de course

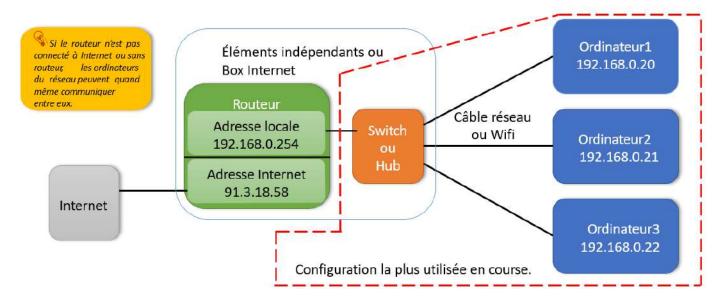
- 1. Fonctionnement d'un réseau
 - a) Qu'est-ce qu'un réseau?

Pour communiquer entre eux, les ordinateurs ont une adresse réseau appelée « Adresse IP » (exemple : 192.168.0.20) et un nom. Des ordinateurs reliés ensembles forment un réseau local qui doivent posséder une même plage d'adresse pour pouvoir communiquer.

Exemple de plages d'adresses couramment utilisées :

- 192.168.0.1 à 192.168.0.254
- 192.168.1.1 à 192.168.1.254
- 10.0.0.1 à 10.0.0.254

Schéma simplifié d'un réseau :



Le Switch ou hub : Ils servent comme point de connexion commun pour les périphériques d'un réseau.

b) Les adresses IP

Généralement, c'est le routeur le maître des adresses, on parle de DHCP. Il donnera une adresse unique à chaque ordinateur ou périphérique mais cela ne nous arrange pas car nous souhaitons connaître à l'avance l'adresse des ordinateurs.

Pour cela, nous serons obligés de faire l'attribution manuellement sur chaque ordinateur connecté (en filaire). On parle d'IP fixe.

c) Clients et serveur

L'architecture client/serveur désigne un mode de communication entre plusieurs ordinateurs d'un réseau qui distingue un ou plusieurs postes clients du serveur : chaque logiciel client peut envoyer des requêtes à un serveur. Un serveur peut être spécialisé en serveur d'applications, de fichiers, de terminaux, ou encore de messagerie électronique.

En savoir plus sur l'architecture Serveur-Clients :

http://www.ordinateur.cc/r%C3%A9seaux/R%C3%A9seaux-locaux/74239.html

2. Votre réseau de course

a) La configuration serveur/clients

Dans le cadre d'une compétition administrée avec le logiciel CompetFFCK, l'architecture Serveur-Clients est à privilégier. Voici nos recommandations :

C'est sur l'ordinateur le plus puissant que sera installé la base de données et il sera paramétré dans competFFCK comme Serveur de notifications, tous les autres seront clients de celui-ci, donc Clients de notifications dans comptFFCK.

<u>Serveur de notifications</u>: le PC_Chrono car c'est lui qui enregistre les données brutes (temps) indispensables au calcul des résultats.

Clients de notifications:

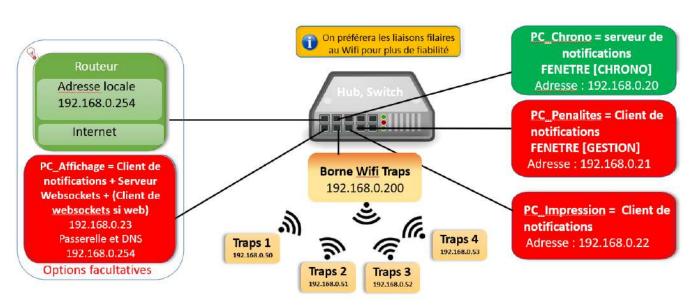
- **PC_Pénalités** (Slalom) : Recevra les impulsions des Traps dans Traps manager et enverra au Serveur de notifications les temps compensés.
- PC_Impression : Servira à imprimer les listes de départs et les résultats.
- PC_Affichage: Servira à afficher les résultats en live en local (par exemple sur un écran géant) et/ou sur internet. Ce dernier sera également Serveur Websocket pour diffuser le live et Client Websocket pour diffuser sur le web.

Remarque:

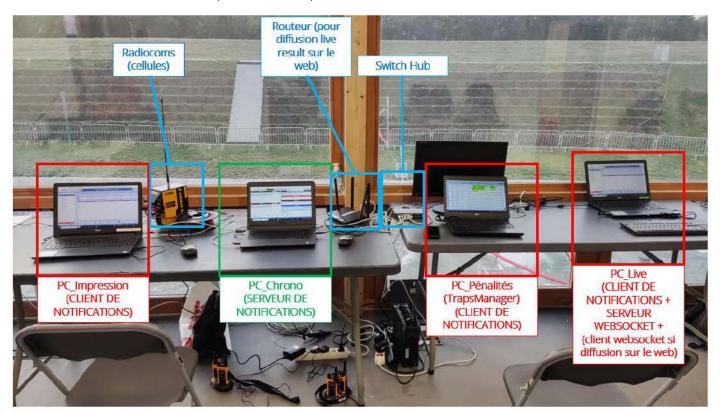


Attention, nous déconseillons fortement l'utilisation en simultanée sur un même PC des fenêtres [Chrono] et [Gestion]. Veillez à respecter autant que possible la règle 1 usage = 1 PC. Utiliser les deux fenêtres sur un même PC en simultanée nécessite l'installation de deux CompetFFCK, 1 à configurer en tant que Serveur de notifications, pour l'utilisation du [Chrono], et 1 à configurer en tant que Client de notifications, pour l'utilisation de la fenêtre [Gestion]. Cette configuration nécessite un certain degré de maitrise du logiciel.

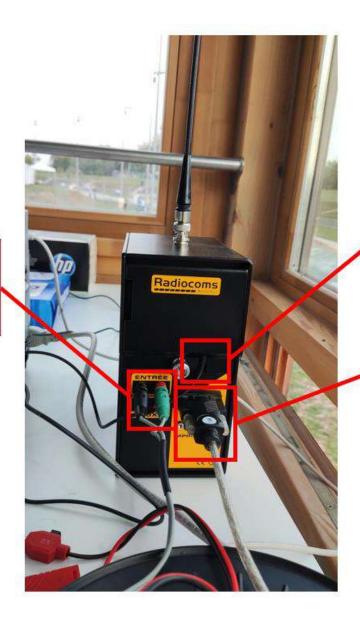
Voici un schéma idéal simplifié d'un réseau de course (montage type slalom) :



Installation : situation réelle (ici pour une compétition de Slalom) :



Zoom sur le radiocoms :



Installez l'antenne filaire à l'exterieur

Raccordez au PC Gestion de de chrono (SERVEUR)

Zoom sur le switch hub:

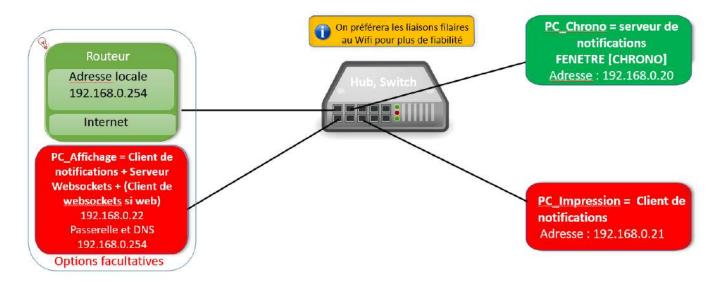
Raccordez aux Cellules de départs

arrivée ou à une poire à impulsions manuelles



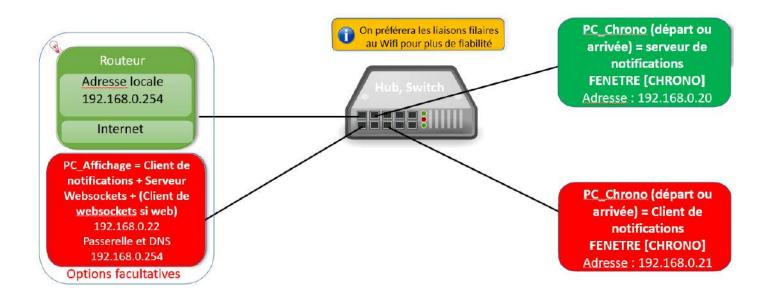
Raccordez tous les PC au Switch hub pour les paramétrer sur le même réseau.

Schéma idéal simplifié d'un réseau de course (type Ocean Racing/Descente/Marathon) :



b) La configuration « en miroir »

Schéma idéal simplifié d'un réseau de course en « miroir » :



c) La configuration avec un seul ordinateur (ocean racing, descente, marathon)

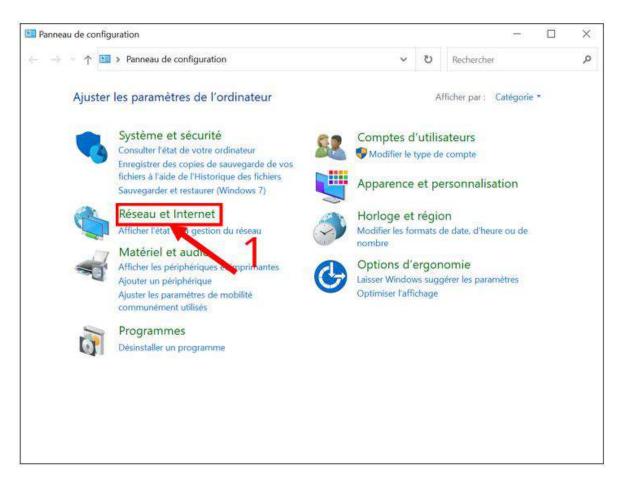
Cette configuration est possible, mais à éviter pour des compétitions importantes. Plus vous attribuez de fonctions à un PC, plus il risque de dysfonctionnement est élevé.

3. Paramétrer les adresses IP des ordinateurs de course

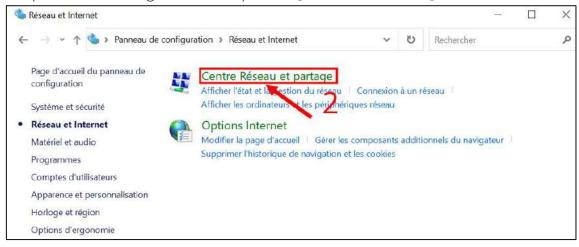
a) Procédures de paramétrage du Réseau de course

Comme évoqué ci-dessus, vos ordinateurs doivent être connectés sur une adresse IP commune pour communiquer. Voici comment changer manuellement les adresses IP de vos PC de compétition. Les PC Clients devront utiliser la même base d'adresse IP que le PC Serveur pour communiquer.

Sous Windows 10:



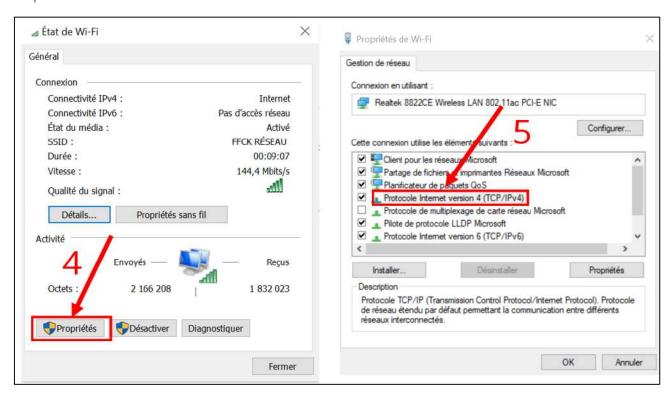
1. Ouvrez le panneau de configuration et cliquez sur [Réseaux et internet]



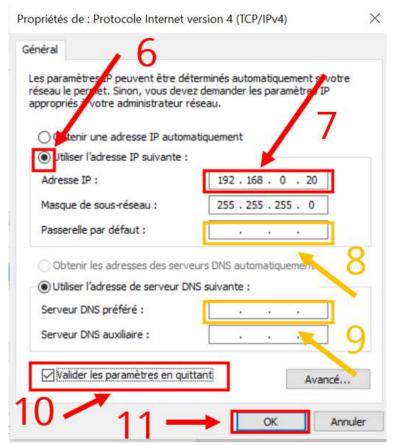
2. Ouvrez le [Centre des réseaux et Partages]



3. Cliquez sur le lien Connexions



- 4. Cliquez sur l'onglet des [propriétés] de la fenêtre qui s'ouvre
- 5. Cliquez sur [Protocole Internet version 4 (TCP/IP v4)]



6. Cochez [Utiliser l'adresse IP suivante]

7. Saisissez l'adresse IP. Ici, **192.168.0** (correspondant à l'adresse de réseau) **puis** rajoutez l'extension ou « adresse de l'hôte » .20

Ce qui nous donne l'adresse suivante : 192.168.0.20. Nous définissons ici l'IP du Serveur (PC_Chrono). Pour les PC_Client, il faudra répéter la même opération, en veillant à mettre une adresse de l'hôte différente sur chaque PC.

Ex:

PC_Pénalités : 192.168.0.21 PC_Impression : 192.168.0.22 PC_Affichage : 192.168.0.23

Laisser Passerelle et DNS vides :

Paramétrage sans accès Internet. Renseigner la

passerelle (adresse de votre routeur par ex.) vous permettra de plus facilement gérer vos pare feux et votre réseau sur PC (privé / public etc...)

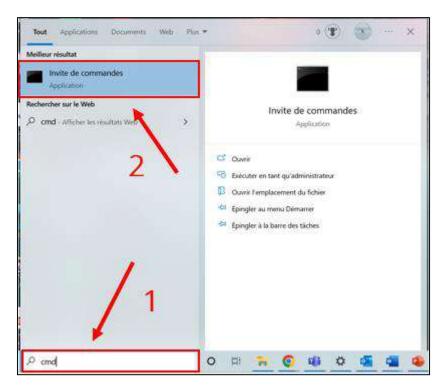
- 8. Saisissez la passerelle par défaut (Information disponible sur la boxe internet ou le routeur. Si vous passez par un switch il n'y a pas de passerelles.)
- 9. Sélectionnez Utiliser le serveur DNS suivant et saisissez l'adresse appropriée
- 10. Cochez [Valider les paramètres en quittant]
- 11. Cliquez sur [OK]

Votre PC exploite automatiquement des diagnostics de réseau et vérifie votre connexion.

✓ Votre réseau est configuré

b) Vérification du fonctionnement du réseau gestion de course

Après avoir paramétré votre réseau sur chacun des ordinateurs, vérifiez qu'ils communiquent bien entre eux. Pour cela, une petite manipulation simple permet de le faire : la commande PING. Vous pouvez utiliser cette commande à chaque fois que vous doutez sur la connexion des PC en réseau.



- 1. Dans votre barre de recherche Windows, tapez [cmd] ou [Commande]
- 2. Ouvrez l'application [Invite de commandes]

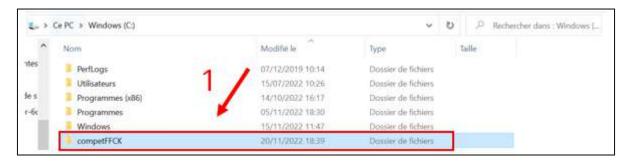


- Dans l'invite de commande, tapez [ping xxx.xxx.xxx] (l'adresse IP sur PC avec lequel vous voulez vérifier la connexion réseau), puis taper sur [entrer].
 Dans cet exemple, je test avec le PC_Pénalités (192.168.0.21) la connexion avec le PC_Chrono (192.168.0.20)
- 4. Les résultats de la commande apparaissent. Ici, la connexion est bien établie (« paquets : envoyés = 4, reçus = 4 (perte 0%)).
- Vos PC communiquent bien entre eux

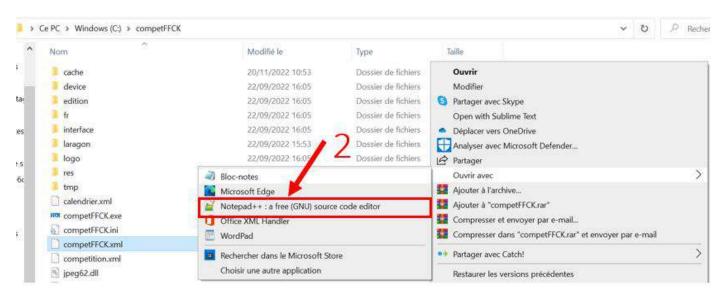
4. Paramétrage du Serveur et des Clients dans COMPET FFCK

a) 1ère étape : Paramétrage des bases de données

Vous devez impérativement paramétrer un fichier dans les PC client de notifications pour que les échanges de données soient possibles avec le PC Serveur de notifications. Cette manipulation ne sera à réaliser qu'une seule fois si vous réutilisez les PC Clients en PC Clients et le PC Serveur de notifications en PC Serveur de notifications pour les compétitions ultérieures.

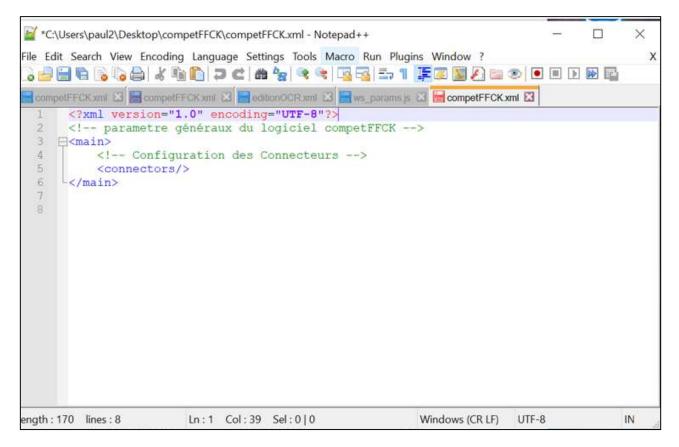


1. Dans votre disque [C:], rendez-vous dans le fichier [CompetFFCK]



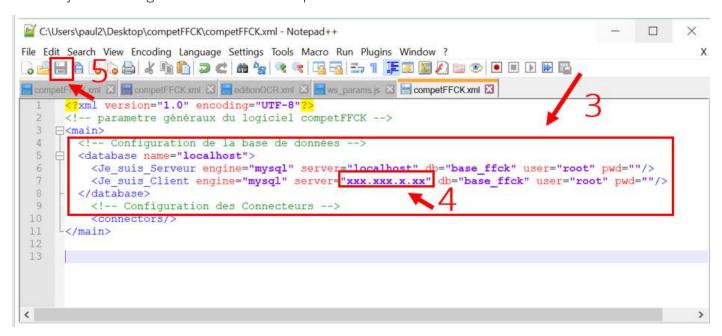
2. Cliquez droit sur le fichier .xml [CompetFFCK.xml], puis ouvrez-le avec l'éditeur de texte de votre choix (ex. Bloc-notes, Notepad++, WordPad, etc.). Nous recommandons l'installation de l'application type Notepad ++ permettant une meilleure lisibilité des documents édités.

A la première ouverture de ce fichier .xml, il affichera les informations suivantes :



Si votre PC sert uniquement de Serveur de notification, vous n'avez pas à modifier le document.

En revanche, s'il s'agit d'un PC Client de notifications (PC_Pénalités, PC_Impression, PC_Affichage, ...), vous devrez ajouter une ligne dans ce fichier. L'important est de bien localiser le serveur de référence.



3. En dessous <main>, copiez/collez la requête suivante :

```
<!-- Configuration de la base de données -->
<database name="localhost">
<|e suis Serveur engine="mysgl" server="localhost" db="base ffck" user="root" pwd=""/>
```

</e_suis_Client engine="mysql" server="xxx.xxx.x.xx" db="base_ffck" user="root" pwd=""/>
</database>

- 4. Remplacez « xxx.xxx.xxx » par l'adresse IP du Serveur de notifications (normalement le PC_Chrono).
- 5. Sauvegardez et fermez l'éditeur.

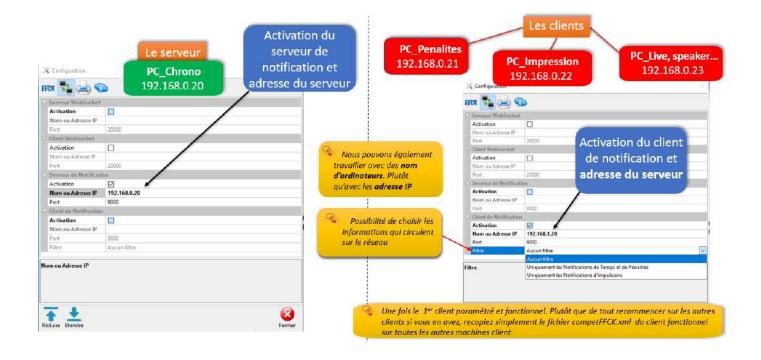
Remarques:

- Vous pouvez modifier les noms ici afin qu'à l'ouverture de CompetFFCK le choix soit le plus instinctif possible. Nous proposons ici « Je_suis_serveur » et « Je_suis_client » mais il est possible de les modifier.
- Vos bases de données sont configurées.
 - b) 2ème étape : Paramétrage dans le logiciel

Sur chaque PC, vous devrez ouvrir le logiciel CompetFFCK, puis aller configurer le logiciel selon si votre PC est serveur de notifications ou clients de notifications.



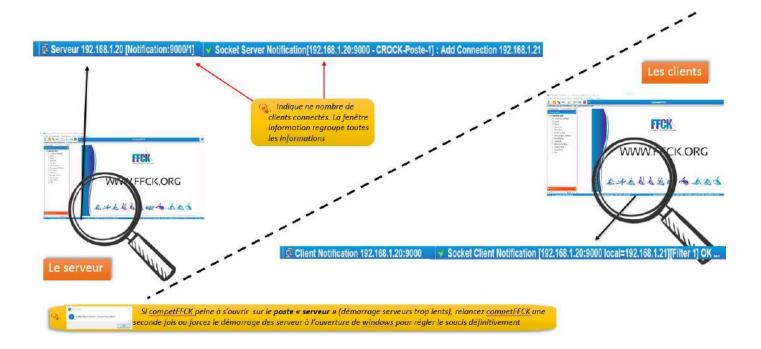
La configuration que nous préconisons :



<u>Remarque</u>:



Lorsque vous saisissez une adresse ip, appuyez sur la touche Entrée de votre clavier pour que la modification soit prise en compte





Retrouvez en annexe de ce guide, les schémas de montage du réseau

D. Configuration des périphériques

1. Ajouter et configurer un périphérique

Qu'il s'agisse d'un chronomètre, d'un afficheur, cellules,... tous les périphériques s'ajoutent et se configurent au même endroit.

Prenons l'exemple de la configuration d'un chronomètre :

Différents périphériques de chronométrages peuvent être utilisés sur une compétition de canoë kayak, en voici une liste non-exhaustive :

- MicroGate
- RadioComs Data sprint
- Module Agil
- TAG heuer
- Alge Timy
-

CompetFFCK est conçu pour recevoir tous ces dispositifs.

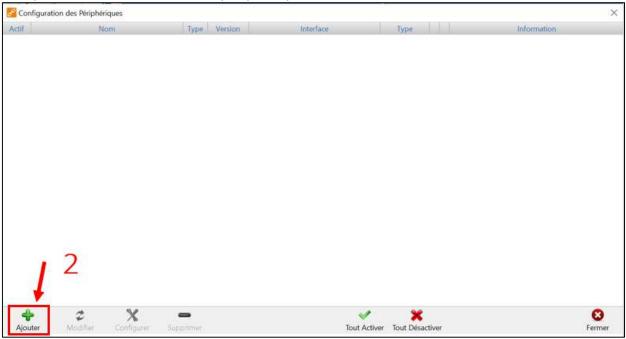
Une fois l'un de ces modules branchés et paramétré sur votre pc de course (nous vous rappelons que pour une configuration simple et efficace, nous vous conseillons de connecter votre système de chronométrage sur le PC serveur et serveur de notification de competFFCK), vous devez le configurer dans CompetFFCK.

Pour cela, ouvrez competFFCK (Double cliquez sur l'icône ou fichier exécutable « .exe » dans le répertoire CompetFFCK)

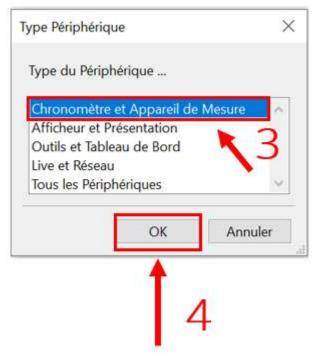
Votre écran affiche ce qui est repris en page suivante avec la version correspondant à la date de téléchargement.



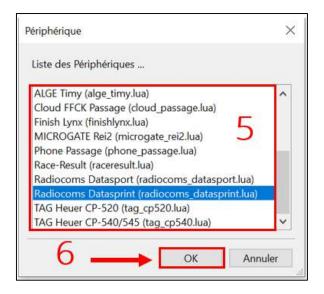
1. Cliquez sur l'icône [Gestion des périphériques]



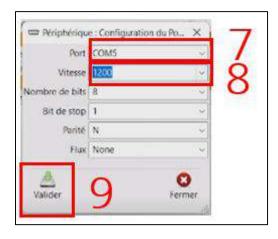
2. Cliquez sur [+Ajouter]



- 3. Sélectionnez [Chronomètre et Appareil de Mesure]
- 4. Cliquez sur [OK]



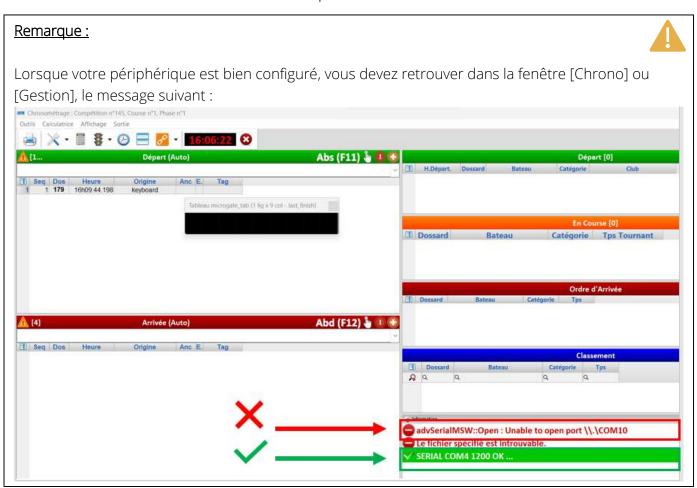
- 5. Sélectionnez le module que vous avez branché sur votre PC_Chrono
- 6. Cliquez sur [OK]



- 7. Sélectionnez le bon port (le port USB/COM de votre PC sur lequel vous avez branché le module)
- 8. Sélectionner la vitesse (la bonne valeur doit normalement s'afficher par défaut)
- 9. Cliquez sur [Valider]



Le Chronomètre est connecté à CompetFFCK.



2. Documentation technique sur les périphériques

Vous retrouverez dans le lien suivant la documentation technique des principaux périphériques utilisés en gestion de course :

https://github.com/agilsport/competFFCK/wiki/Les-devices-(P%C3%A9riph%C3%A9riques,-utilisation-et-param%C3%A9trages-etc..)

Les LUA dans le lien suivant : https://github.com/agilsport/competFFCK/tree/main/device

3. (Slalom) Configurer Traps et Traps Manager

Pour les détails du fonctionnement et de l'installation du système Traps, veuillez trouver toute la documentation disponible ICI.

Remarque:

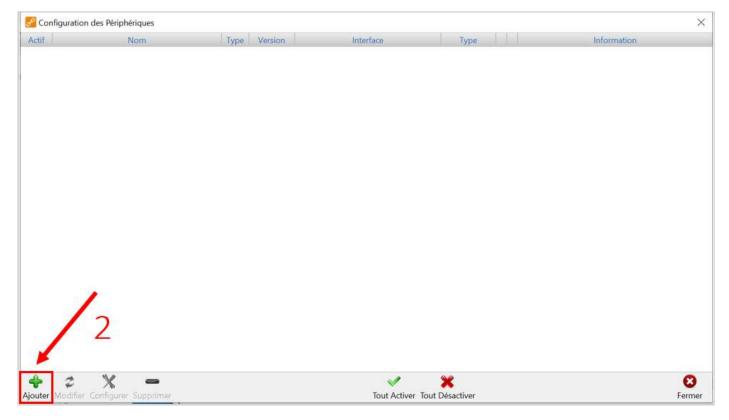


Nous recommandons d'installer TRAPS MANAGER sur le PC_Pénalités. Le chronométrage quant à lui doit être effectué sur un autre PC (le PC_Chrono, qui est serveur). En effet, en cas de coupure de la liaison entre les PC, il sera plus compliqué de récupérer les impulsions du chrono que celles de TRAPS MANAGER.

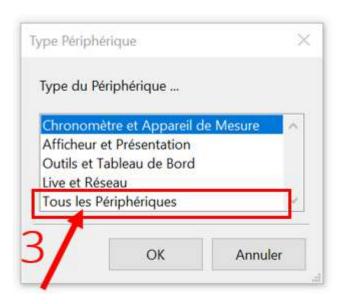
Configuration dans CompetFFCK:



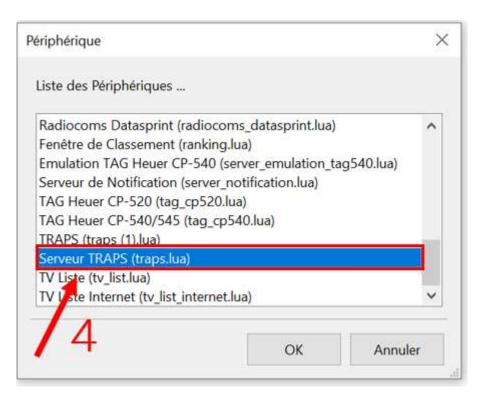
1. Cliquez sur l'icône orange [Gestion des périphériques]



2. Cliquez sur [+ Ajouter]



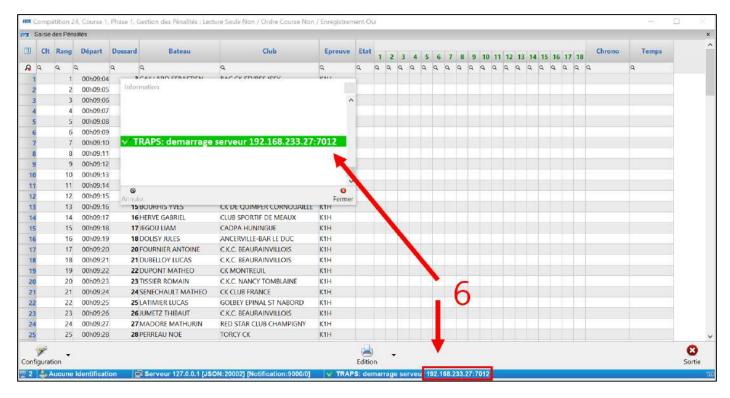
3. Cliquez sur [Tous les Périphériques], puis [OK]



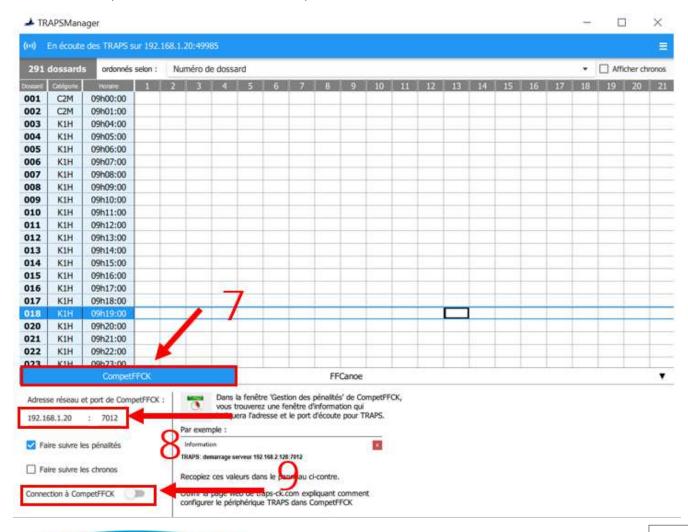
4. Cliquez sur [Serveur TRAPS (traps.lua)], puis [OK]



5. Le serveur TRAPS est activé.



6. Allez dans l'administration de votre compétition, puis [Programme], puis dans la page [Gestion des pénalités.] Copiez l'adresse serveur TRAPS qui s'affiche en bas de votre écran.



- 7. Cliquez sur [CompetFFCK]
- 8. Collez/Recopiez l'adresse serveur récupérée dans CompetFFCK
- 9. Activez la connexion à CompetFFCK.



10. CompetFFCK est lié à TRAPS Manager lorsque ce message apparait en haut à droite de votre interface TRAPS Manager.



11. Le message suivant doit apparaitre dans la fenêtre de notifications CompetFFCK

TRAPS Manager est lié à Compet FFCK. Le logiciel est prêt à transmettre les pénalités à CompetFFCK.

II. Pendant la compétition

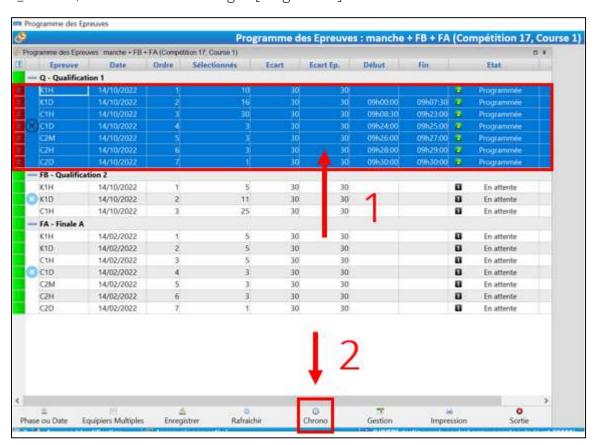
A. Lancer et gérer la compétition

Une fois que votre compétition et vos périphériques sont configurés, et que votre matériel est en place, vous pouvez démarrer la compétition. Selon si vous administrez une compétition de slalom ou une autre discipline, il existe quelques subtilités.

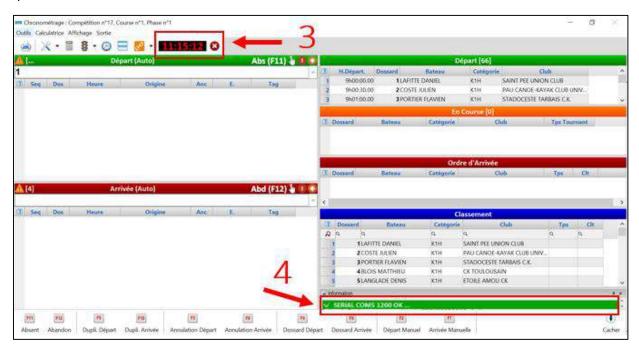
1. Lancer une course (commun à toutes les disciplines)

Dans ce tutoriel, nous prenons l'exemple d'une course de slalom avec une manche de qualification + une Finale B + une Finale A. Mais le procédé est le même, peu importe la discipline pour laquelle vous administrez la compétition.

Avec le PC_Chrono, rendez-vous dans l'onglet [Programme]:



- 1. Sélectionnez les épreuves de la phase
- 2. Cliquez sur [Chrono]



- 3. L'heure de votre PC s'affiche en rouge. Il va falloir passer sur la base temps du périphérique chronomètre pour ne pas créer d'écarts et biaiser les résultats. Nous verrons juste après comment procéder.
- 4. Votre périphérique chronomètre doit s'afficher en vert dans la fenêtre [Information]



- 5. Pour activer la base temps de votre périphérique chronomètre, vous devez au préalablement effectuer une impulsion avec celui-ci.
- 6. Automatiquement, le logiciel détecte le chronomètre et la base temps passe au vert.

Remarque:

Ne lancez pas la course tant que la base temps n'est pas passée au vert.

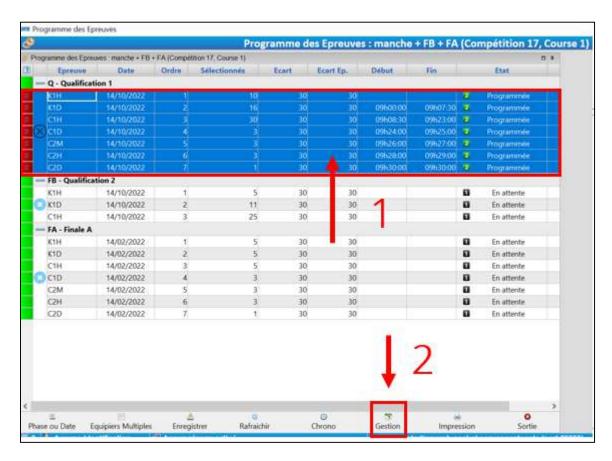
Votre PC_Chrono est prêt à recevoir les impulsions issues du chronomètre et la course est prête à être lancée.

2. Lancer une course de Slalom (la suite)

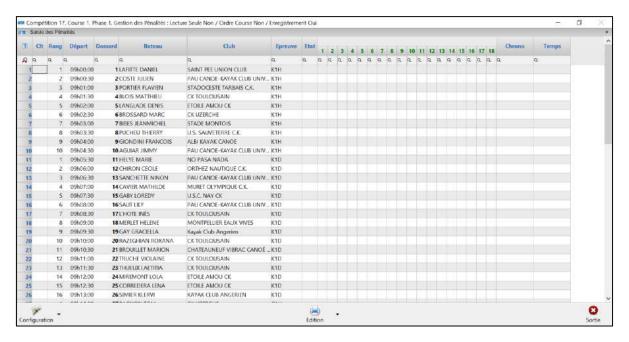
a) Ouvrir l'interface de gestion des pénalités.

Une fois le chronomètre synchronisé, vous pouvez lancer la compétition. Une course de slalom implique la gestion des pénalités. Pour gérer ce volet-là, vous devrez ouvrir le panneau de gestion des pénalités sur un autre PC.

Avec le PC_Pénalités, ouvrez également l'onglet [Programme], de la même compétition (ce qui nécessite d'avoir au préalable connecté en réseau le PC_Pénalités et le PC_Chrono) :



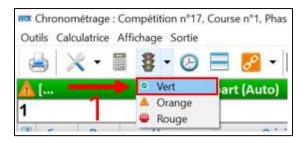
- 1. Sélectionnez les épreuves de la phase
- 2. Cliquez sur [Gestion]



Cette interface permettra de gérer les pénalités. Les pénalités remontent automatiquement depuis TRAPS Manager dans cette interface (voir comment connecter TrapsManager à CompetFFCK : <u>ICI</u>). Vous pourrez cependant modifier ici manuellement les valeurs en cas d'erreur, de rupture de la connexion avec Traps, ou tout simplement si vous décidez de rentrer l'intégralité des pénalités manuellement. C'est depuis cette interface que vont être générés les résultats réels (temps compensés).

3. Démarrer la compétition

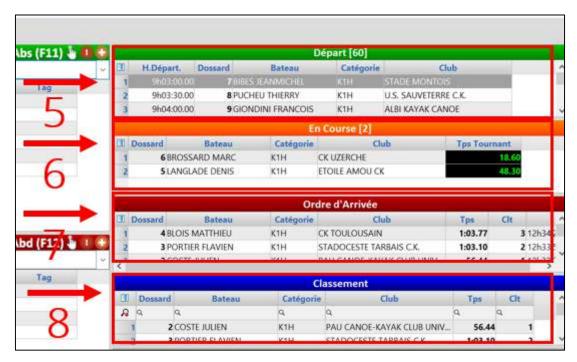
Avec le PC_Chrono, dans l'interface [Chrono] :



- 1. Passez le positionnement des feux au vert. Cela va permettre d'attribuer automatiquement les dossards aux impulsions, dans l'ordre dans lequel ils ont été paramétrés.
 - En orange, les impulsions sont prises en compte sans les dossards.
 - En rouge, toutes les impulsions sont ignorées (manuelles et automatiques)



- 2. Les feux passent au vert pour l'arrivée et le départ.
- 3. Indique le prochain dossard à prendre le départ et à arriver. Vous pouvez le modifier manuellement (exemple, si un participant est absent au départ, sautez son numéro de dossard)
- 4. Choisissez [Départ (Auto)] pour que les impulsions de vos cellules de départ et d'arrivée génèrent automatiquement les départs et les arrivées. Choisissez [Départ (manuel)] si vous voulez générer les impulsions manuellement.



- 5. Liste des participants qui n'ont pas encore pris le départ. Ici, le prochain participant à prendre le départ est Jean Michel BIBES
- 6. Liste des participants en course.
- 7. Liste des participants arrivés
- 8. Classement (sur la base des chrono). Ici, les pénalités ne sont pas prises en compte.



9. En cas d'erreur dans l'attribution du dossard (ex. le dossard 6 est parti à la place du 8 et vous ne le remarquez qu'après le départ), vous pouvez le modifier manuellement. Cliquez sur la case dossard de la ligne qui correspond et choisissez le bon dossard. Si le participant est déjà arrivé, pensez également à effectuer les modifications pour la ligne arrivée.

Avec le PC Pénalités, dans l'interface [Gestion] :

Si vous utilisez un périphérique Traps et qu'il a bien été configuré, les informations de pénalités sont censées remonter automatiquement dans l'interface :



Cependant, vous pouvez ajouter/supprimer/modifier une pénalité dans cette interface. Pour ça, dans la ligne du participant, cliquez sur la case correspondante à la porte que vous souhaitez modifier. Renseignez :

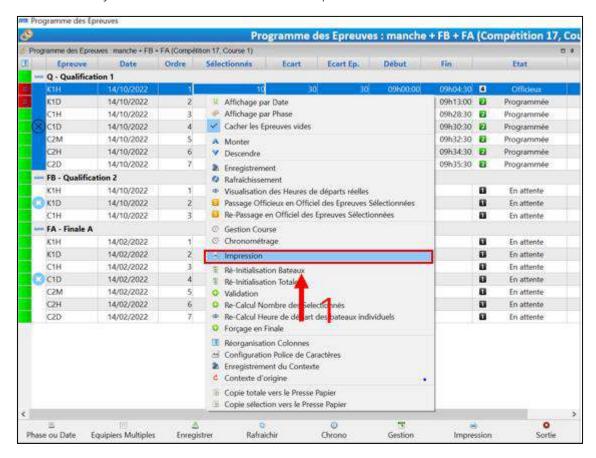
- [0] si pas de pénalité
- [2] pour une touche (2sec de pénalité)
- [50] pour une porte manquée (50sec de pénalité)

Les temps réels (sans pénalité) s'affichent dans la colonne [Chrono]

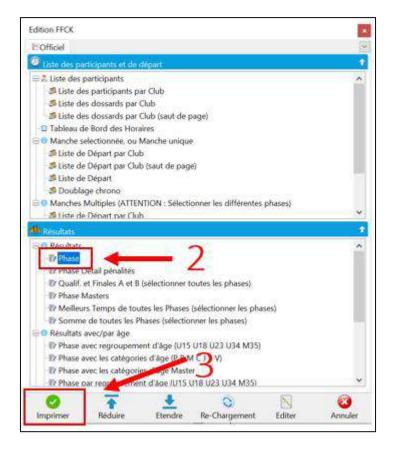
Les temps (avec pénalités) s'affichent dans la colonne [Temps]. Ce sont ces valeurs qui seront prises en compte pour éditer les résultats.

4. Editer les résultats :

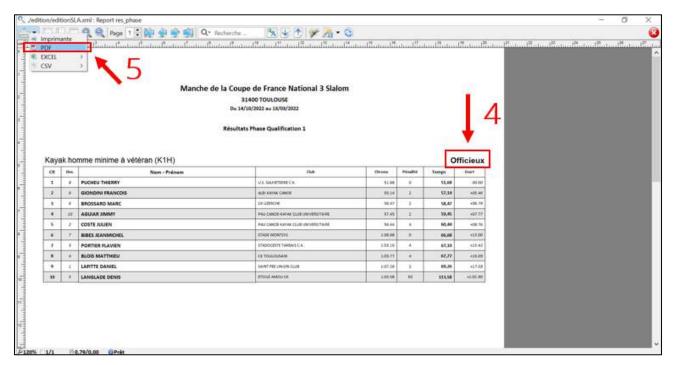
Une fois que les pénalités sont renseignées, vous pouvez éditer les premiers résultats. A ce stade, ils sont officieux, c'est-à-dire sujets à modification. Avec le PC_Impression.



1. Cliquez droit sur l'épreuve terminée. Cliquez sur [Impression]



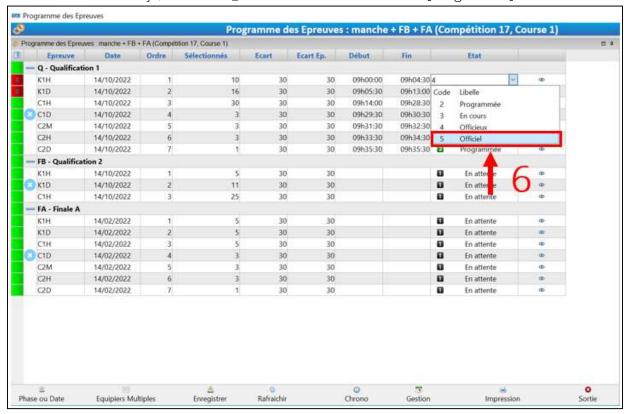
- 2. Sélectionnez le type de résultats que vous souhaitez éditer
- 3. Cliquez sur [Imprimer]



- 4. Le caractère Officieux des résultats apparait
- 5. Cliquez sur l'icône imprimante, puis cliquez sur PDF. Enregistrez et/ou imprimez le document.

Une fois le délai de réclamation dépassé, vous devez passer au statut « officiel » les résultats.

Pour ça, avec le PC_Chrono allez dans la fenêtre [Programme] :



Dans la colonne [Etat], cliquez sur [Officieux]. Une liste déroulante apparait. Cliquez sur [Officiel].



Vous pouvez télécharger/imprimer les résultats officiels.

Remarque:



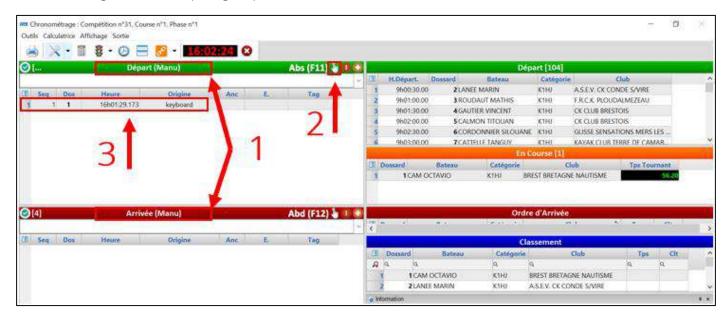
Une fois passée au stade [officiel], il est tout à faire possible de repasser manuellement l'épreuve au stade [Officieux]

4. Lancer une course de Descente/Ocean racing/Dragon boat (la suite)

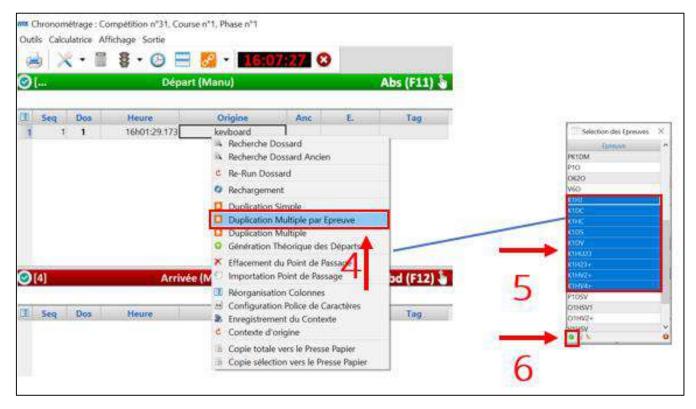
Pour les compétitions de Descente, Ocean racing et Dragon Boat c'est plus simple. Il n'y a besoin quasiment que de l'interface [Chrono]. La fenêtre [Gestion] sert juste à indiquer les bateaux disqualifiés ou les abandons. La manipulation est quasiment la même que pour le slalom sans la partie gestion des pénalités (voir comment lancer une compétition de slalom : ICI). Il y a cependant quelques subtilités :

a) Faire des départs groupés (Ocean racing / mass start en descente...)

La particularité de l'Ocean Racing est le départ en Mass Start. Dans l'outil [Chrono] de CompetFFCK, vous devrez donc générer ce départ groupé. Voici comment faire :

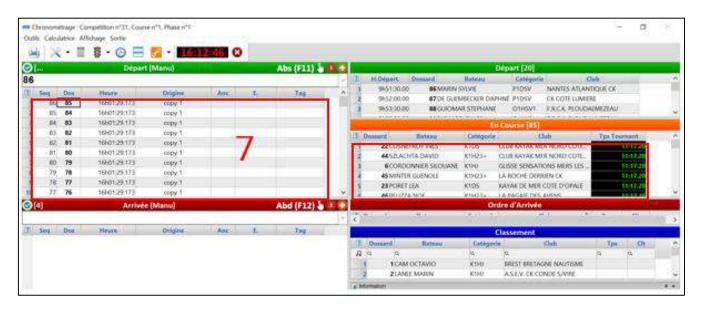


- Paramétrez sur [Manuel] les départs. En Ocean Racing, dans la plupart des cas, les impulsions de départ et d'arrivée sont manuelles.
- 2. Générer une impulsion de départ en cliquant sur l'icône [Impulsion de passage manuel] Dans
- 3. Le départ est lancé.



4. Effectuez un clic droit sur la ligne correspondante au départ, puis cliquez sur [Duplication Multiple par Epreuve]

- 5. Sélectionnez les catégories correspondantes au départ lancé. Dans notre exemple, nous décidons de faire partir tous les K1 en même temps.
- 6. Cliquez sur l'icône [Valider].



- 7. Automatiquement, le départ est dupliqué autant de fois qu'il y a de participant ayant pris le départ (1 ligne = 1 dossard = 1 participant) sur la même base de temps.
 - b) Les départs en Dragon Boat

BIENTÔT DISPONIBLE

c) Les départs en Descente

BIENTÔT DISPONIBLE

Les starts sont identiques au slalom en course courte (Impulsions départ/arrivée)

Les starts sont identiques à l'ocean racing en mass start.

Le cas des courses classiques :

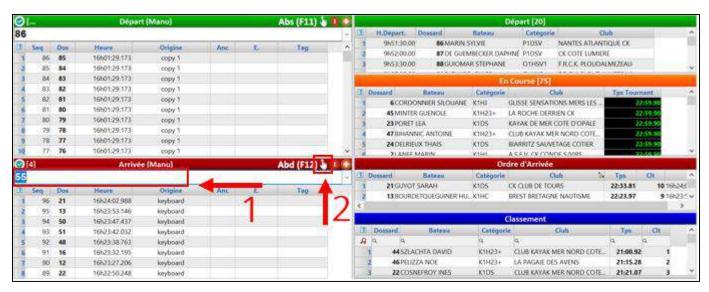
- Soit liaison avec le départ (impulsion départ/arrivée)
- Soit sans liaison : génération théorique des départs et arrivée cellules.
- 5. Les arrivées

a) Générer les arrivées

Pour les arrivées, le fonctionnement est quasiment similaire que pour les départs. Ici, nous prenons l'exemple d'une course d'Ocean Racing, mais le fonctionnement est applicable à toutes les disciplines.

2 possibilités:

1^{ère} méthode : Anticiper les dossards avant l'impulsion :

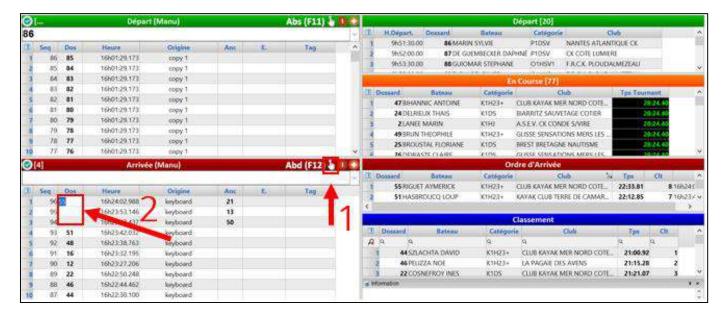


1. Renseignez le numéro du dossard qui se prépare à arriver

Autre possibilité, cliquez sur [Arrivée], et dans [Gestion des dossards], sélectionnez [Multi-Dossards]. Cela permet d'anticiper l'arrivée de plusieurs bateaux, dans un ordre défini. Par exemple, les dossards 6, 45 et 23 se préparent à arriver : renseignez dans la barre : « 6,45,23 ». Au moment des impulsions, les dossards seront automatiquement attribués. Cette fonctionnalité peut être utile en Ocean Racing ou en Marathon.

2. Générez l'impulsion d'arrivée en cliquant sur l'icône [Impulsion de passage manuel] ou l'impulsion se génère automatiquement avec la cellule d'arrivée (slalom, descente).

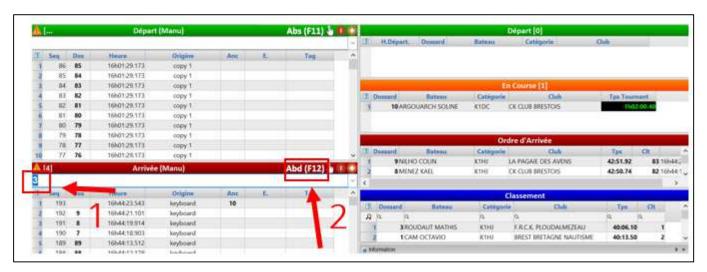
2^{ème} méthode : Générer les impulsions d'arrivée, puis attribuer les dossards à chaque impulsion :



- 1. Générez les impulsions d'arrivée en cliquant sur l'icône [Impulsion de passage manuel]
- 2. Renseignez les numéros du dossard correspondants à chaque impulsion.
 - b) Disqualifier un participant ou indiquer un abandon

Le cas de l'abandon:

Un abandon se génère depuis la fenêtre [Chrono] :



- 1. Ecrivez le numéro de dossard du participant ayant abonné
- 2. Cliquez sur [Abd] ou la touche F12 de votre clavier.

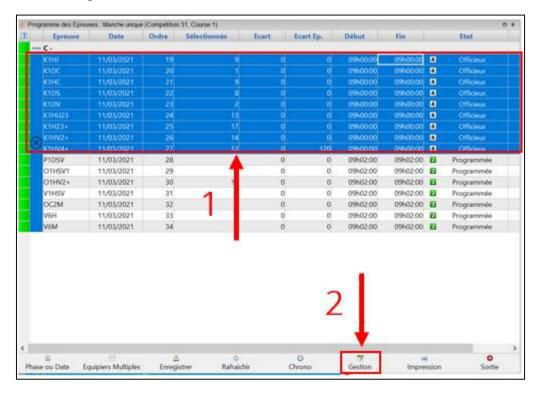
Le cas de la disqualification

Remarque:



A faire en fin de course une fois la fenêtre « chrono » fermée sur le PC « chrono » ou sur un second PC du réseau de gestion pendant la course)

Allez dans l'interface [Programme]:



- 1. Sélectionnez les épreuves qui viennent de se dérouler
- 2. Cliquez sur [Gestion]

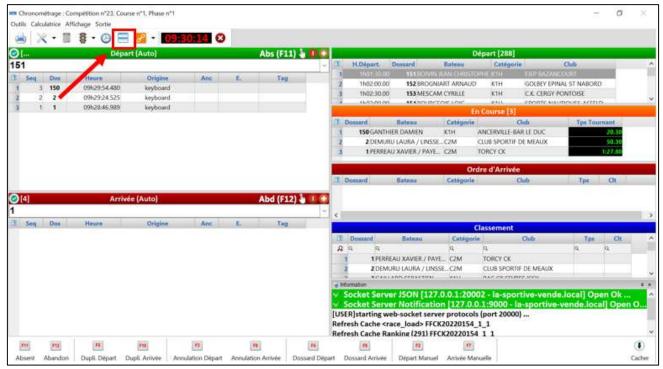


Dans la colonne Chrono, écrivez « DSQ », puis appuyez sur [Entrée] pour disqualifier un participant.

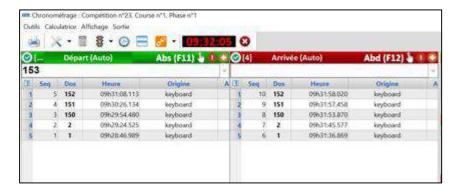
6. Pour aller plus loin : Personnaliser son espace de travail

Afin de faciliter votre gestion de course, vous pouvez personnaliser l'affichage de votre fenêtre chrono comme bon vous semble.

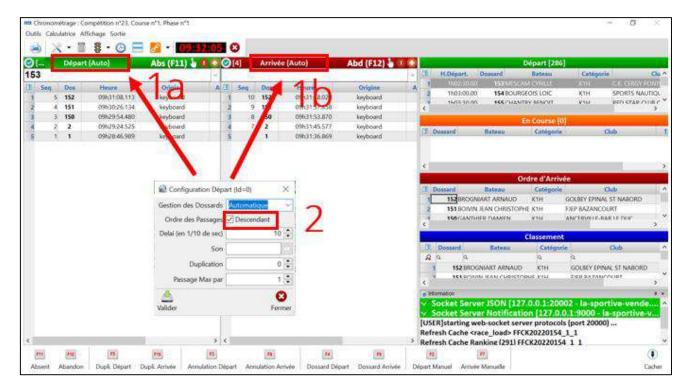
a) Changer la disposition des fenêtres :



En cliquant sur l'icône ci-dessus, passez de mode [Vertical] à mode [Horizontal]. Cette disposition peut être appréciée, notamment pour les compétitions contre la montre (slalom, descente).



Vous pouvez également changer l'ordre des passages :

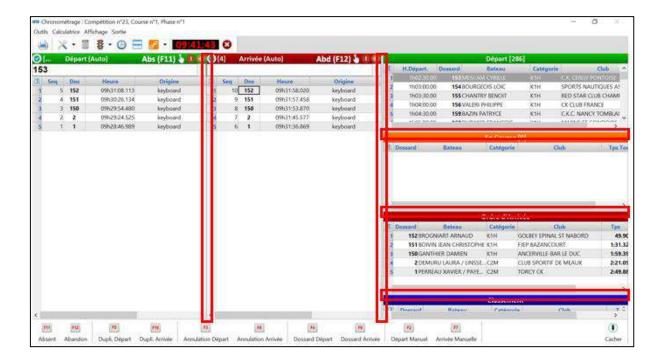


- 1. a) Cliquez sur [Départ(Auto)] pour changer les ordres de passages des départs
 - b) Cliquez sur [Arrivée(Auto)] pour changer les ordres de passages des arrivées
- 2. Cochez ou décochez l'option.

Les ordres de passages sont inversés (le passage les plus récent apparait tout en bas) :



Enfin, vous pouvez ajuster la taille des fenêtres en passant votre curseur sur les bords de fenêtres :

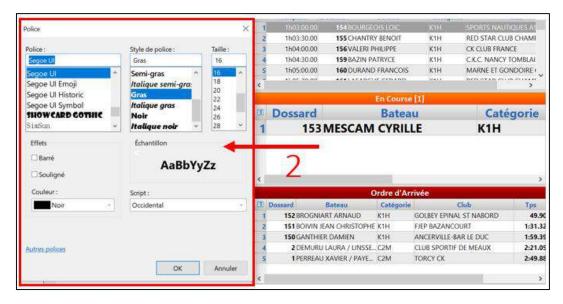


b) Mieux visualiser les bateaux en course

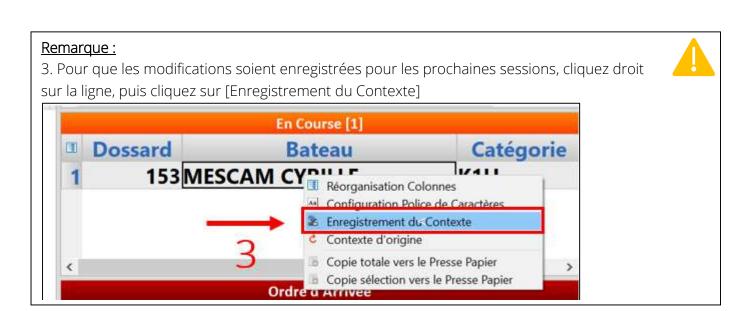
Vous pouvez effectuer des modifications sur la typographie des lignes dans la fenêtre [Chrono]. Par exemple, il peut être utile de mettre en avant le ou les bateaux qui sont en course. Voici comment procéder :



1. Cliquez droit sur la ligne, puis cliquez sur [Configuration Police de Caractères]



2. Sélectionnez le format que vous souhaitez (ex. Gras, police 24), puis cliquez sur [OK]



Votre fenêtre [Chrono] est optimisée pour la gestion de course.

B. Diffuser en live avec l'outil LiveResult

1. Diffuser en live en réseau local

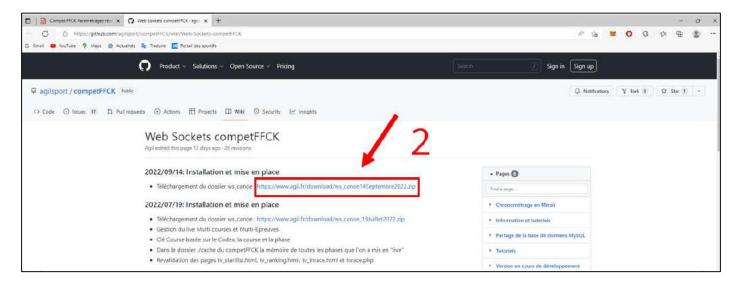
L'outil LiveResult permet de diffuser les résultats de votre compétition en direct sur une page web dédiée. L'intérêt de diffuser le LiveResult en (réseau) local est de permettre un affichage sur un grand écran ou pour que le speaker (pas forcément situé au même endroit que la gestion de course) puisse accéder aux résultats en direct. Dans la <u>partie B.2. Diffuser un live sur internet</u>, nous vous montrerons comment rendre accessible le Live sur le web.

Remarque:

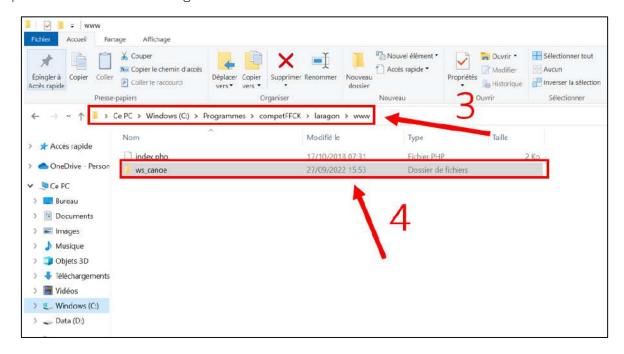


Il est recommandé d'utiliser un ordinateur spécifiquement pour cet usage. Celui-ci doit être client de notifications du PC_Chrono (serveur). Nous l'appellerons « PC_Affichage »

- a) Télécharger / mettre à jour les fichiers qui gèrent le live et les websockets (WS_Canoe) Avec le PC_ Affichage :
- 1. Allez sur le lien suivant : https://github.com/agilsport/competFFCK/wiki/5.-Mise-%C3%A0-jour-web-Sockets-competFFCK



2. Cliquez sur le lien de téléchargement



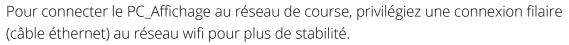
- 3. Choisissez le chemin suivant : [competFFCK] \rightarrow [laragon] \rightarrow [www]
- 4. Décompressez le fichier ici

Votre CompetFFCK est prêt à diffuser en live ses résultats. Il ne reste plus qu'à le configurer dans CompetFFCK.

b) Se connecter au réseau de course

Pour que le PC_Affichage puisse diffuser les résultats de la course, vous devrez disposer sur ce PC de l'environnement complet de CompetFFCK (comme décrit dans la <u>partie suivante</u>). Vous également devrez au préalable le connecter au réseau de course. Pour voir comment faire, rendez vous dans la rubrique <u>Paramétrage des adresses IP des ordinateurs de course.</u> Nous vous rappelons que sur cet ordinateur, l'environnement serveur doit être installé comme sur le serveur competFFCK

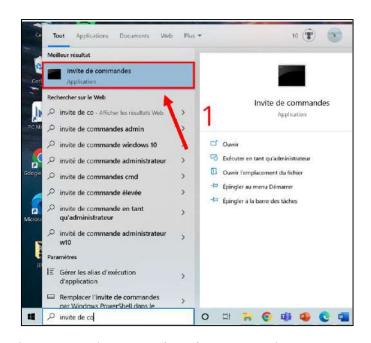
Remarque:





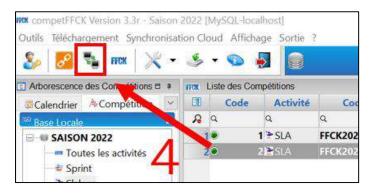
c) Configurer LiveResult dans CompetFFCK

Vous devez pour cela récupérer votre adresse IP (celle du réseau de course), pour la renseigner dans CompetFFCK. Plusieurs méthodes existent pour la récupérer. En voici une :

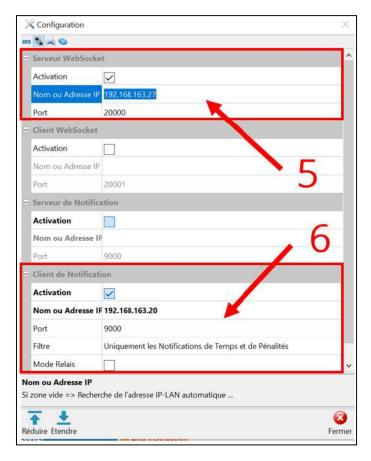


1. Ouvrez votre panneau de commandes pour récupérer votre adresse IP.

- 2. Tapez la commande « ipconfig »
- 3. Un certain nombre d'informations apparaissent. Copiez l'IPv4 (ici: 192.168.163.27)

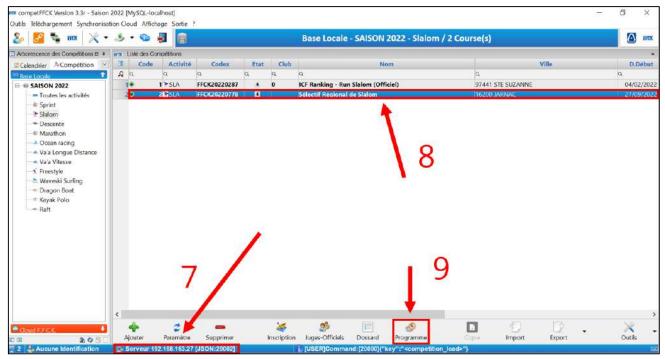


4. Dans CompetFFCK, ouvrez le [panneau de configuration]



- 5. Configurez le Serveur WebSocket (pour diffuser le live)
 - Cochez la case [Activation]
 - Collez votre adresse IP
 - Sélectionnez le port [20000]
 - Faire entrer pour enregistrer l'adresse
- 6. Configurez le Client de Notification (Pour récupérer les données produites par le PC_Chrono) (Serveur de notifications)
 - Cochez la case [Activation]
 - Tapez l'adresse IP du PC_Chrono (Serveur de notifications)
 - Sélectionnez le port [9000]
 - Sélectionnez le filtre [Uniquement les notifications de temps et de pénalités]
 - Faire entrer pour enregistrer l'adresse

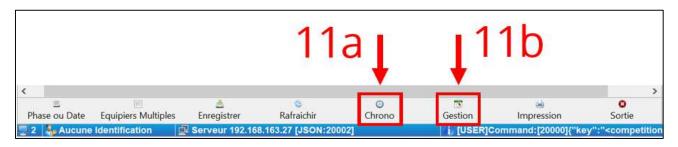
Fermez la fenêtre de configuration.



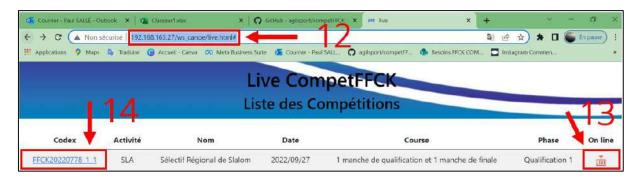
- 7. Vérifiez que votre adresse IP soit bien prise en compte
- 8. Sélectionner votre compétition
- 9. Cliquez sur [Programme]



10. Sélectionnez la phase que vous souhaitez diffuser (ici : la phase de qualification 1)



- 11. Choisissez le mode de diffusion
 - a) Cliquez sur [Chrono] pour diffuser une compétition ne nécessitant pas la gestion de pénalités (Descente, Ocean racing, marathon)
 - b) Cliquez sur [Gestion] pour diffuser une compétition nécessitant la gestion de pénalités (Slalom)



- 12. Ouvrez une page web, puis renseignez l'url suivant : [VotrelP/ws_canoe/live.html].
- 13. L'icône [Live] apparait lorsque la diffusion fonctionne
- 14. Cliquez sur le lien pour vous rendre dans le live



15. Cliquez sur le live que vous souhaitez affiche (ici [en cours])

Le live est diffusé en local. (Toute personne connectée sur le réseau de compétition peut désormais accéder aux résultats en direct).

c) Diffuser une nouvelle phase

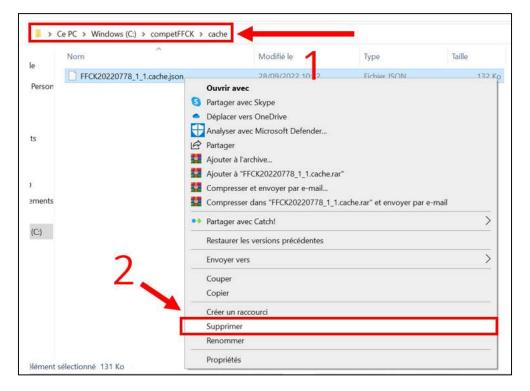
Entre chaque phase de votre compétition, vous devez arrêter la diffusion du live pour la réactiver pour la phase suivante (ex. Phase de qualification, puis finale).

Pour se faire, vous devez quitter la fenêtre [Gestion] (si compétition de slalom) ou [Chrono] (si autre discipline). Sélectionnez ensuite la nouvelle phase à diffuser, puis réouvrez la fenêtre [Gestion] ou [Chrono] comme expliqué dans la partie ci-dessus.

Vous diffusez désormais la nouvelle phase de la compétition.

d) Stopper la diffusion du live

Pour stopper la diffusion du live "on line" il vous suffit de sortir de la fenêtre [chrono] ou [gestion] selon la discipline. Toutes les courses traitées avec un live sont conservées dans un "cache" vous pouvez effacer les épreuves que vous ne voulez plus afficher en les supprimant du cache du LiveResult (la sauvegarde des données).



- 1. Dans vos documents, allez dans le dossier [Cache] de CompetFFCK
- 2. Sélectionnez le fichier cache et supprimez-le.



Les résultats de la compétition ou des épreuves souhaitées sont dépubliés.

e) Pour aller plus loin : Créer un affichage dynamique sur grand écran

Pour un affichage sur un écran géant, il peut être intéressant d'afficher de manière dynamique les résultats.

En effet, dans l'état, la fenêtre ne va indiquer que les premiers concurrents et vous devrez « scroller » manuellement pour afficher les derniers résultats, ce qui peut être très chronophage. Il existe une solution simple pour que les résultats défilent automatiquement.

Remarque:







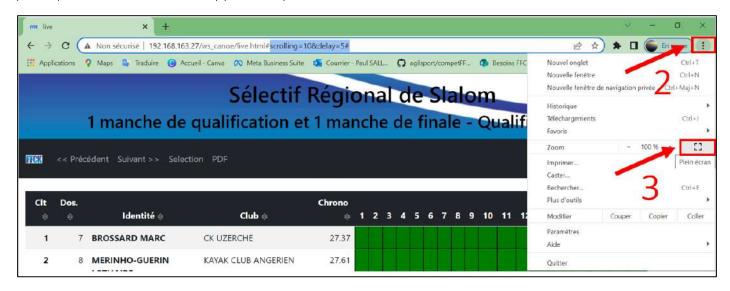
1. Dans votre page web, dans l'url de la page de résultats rajoutez l'extension suivante : [scrolling=10&delay=5#]

L'extension [scrolling=10&delay=5#] signifie :

- Scrolling=10 : Les participants s'affichent 10 par 10 à l'écran
- Delay=5 : La durée d'affichage est de 5 secondes.

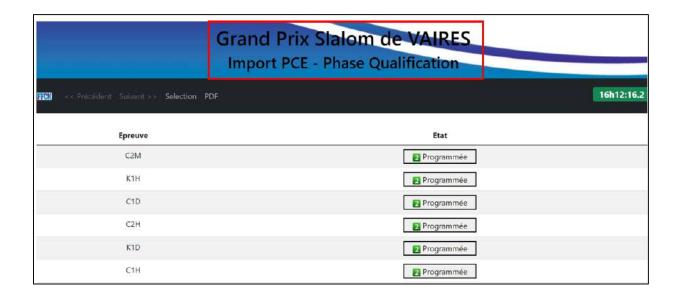
Vous devrez adapter ces valeurs en fonction de la taille de votre écran, du type de compétition et du nombre de participants.

Pour optimiser l'affichage, nous vous recommandons également de paramétrer un affichage plein écran pour que la barre de tâche n'apparaisse pas à l'écran :

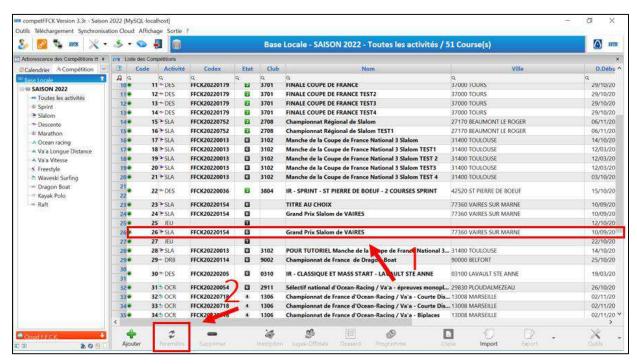


- 2. Cliquez sur les 3 petits points en haut à droite de votre navigateur
- 3. Cliquez sur l'icône [Plein écran]
- Les résultats apparaissent de manière dynamique.
 - f) Pour aller plus loin : Personnaliser l'affichage du LiveResult

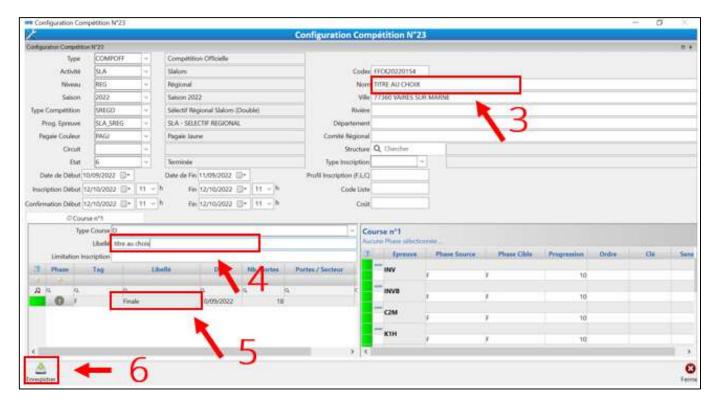
Vous pouvez modifier le titre et le sous-titre apparaissant dans la page du LiveResult.



Pour cela, allez dans les paramètres de votre compétition :



- 1. Sélectionnez votre compétition
- 2. Cliquez sur [Paramètres]



- 3. Modifiez le Titre de votre compétition. Nous vous recommandons d'indiquer ici : Le niveau de votre compétition (ex. N1, N2, N3, sélectif national, etc.), ainsi que la ville où se déroule la compétition, suivi du numéro de département. Ex : *Sélectif national de Pau (64)*
- 4. Modifiez le libellé (sous-titre) de votre compétition. Il s'agit ici du type de compétition (Qualification, puis final A et B)
- 5. Modifier le libellé épreuve (Finale A, Finale B, ...)
- 6. Cliquez sur [Enregistrer]
- 7. Si elle est ouverte, fermez votre fenêtre [Chrono], puis réouvrez-là. Actualisez la page web.



Remarque:

Attention, dans les paramètres, ne modifiez pas le Type de course, auquel cas vous perdrez votre configuration de progressions.





Les intitulés de votre compétition ont été modifiés sur le LiveResult.

2. Diffuser en live sur internet

Vous pourrez diffuser rendre accessible le lien pour que les spectateurs puissent suivre les courses. L'outil est lié à Compet FFCK. Les données affichées proviennent des outils chronomètres et de Traps Manager.

Remarque:



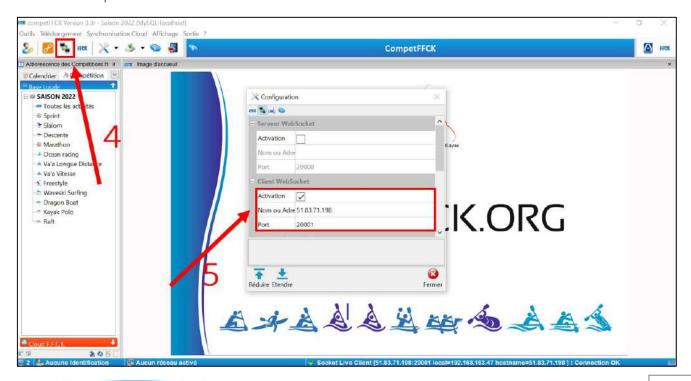
Il est recommandé d'utiliser un ordinateur spécifiquement pour cet usage : PC_Affichage

Par ailleurs, le PC devra être connecté en simultané sur 2 réseaux : Le réseau de course (pour récupérer les données) et un réseau internet (pour diffuser en ligne). Par conséquent, vous devrez vous munir soit:

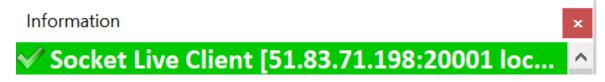
- D'un PC disposant d'un port Ethernet
- D'un PC et d'une clé wifi. (non recommandé, plus instable)

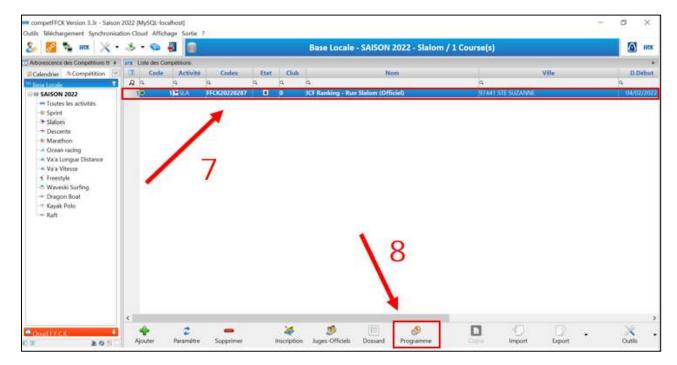
a) Rendre disponible le live sur le web

- 1. Raccordez votre PC_Affichage au réseau de course (soit en filaire, soit en wifi). Pour voir comment faire, rendez-vous dans la rubrique <u>Paramétrer les adresses IP des ordinateurs de course</u>
- 2. Connectez votre PC à un réseau internet.
- 3. Ouvrez CompetFFCK sur votre réseau de course en mode client de notification.

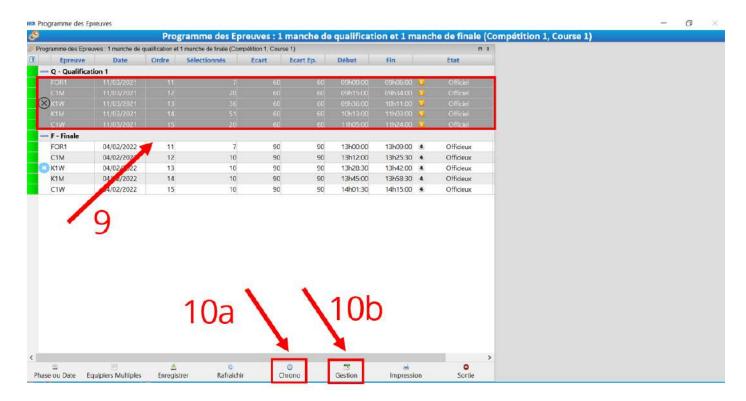


- 4. Cliquez sur l'icône [Gestion de réseaux]
- 5. Paramétrez le Client Websocket
 - a) Activez le Client Websocket
 - b) Renseignez l'adresse IP 51.83.71.198
 - c) Renseignez le port 20001
- 6. La notification suivante apparait pour indiquer que le réseau est activé.

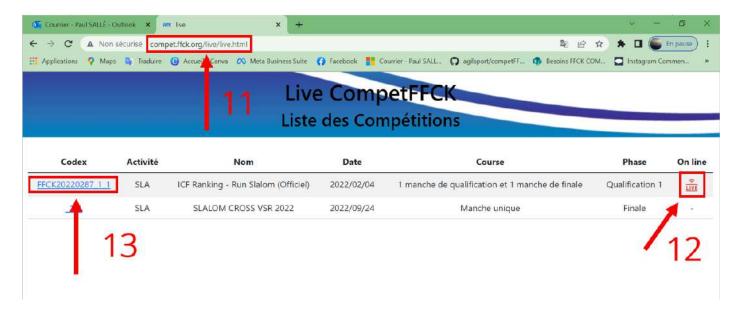




- 7. Sélectionnez votre compétition
- 8. Cliquez sur [Programme]



- 9. Sélectionnez la manche que vous souhaitez diffuser. Vous ne pouvez sélectionner qu'une manche à la fois. Entre 2 manches, reprenez donc à cette étape pour diffuser la suivante.
- 10. a) Pour les compétitions n'impliquant pas de gestion des pénalités, cliquez sur [Chrono]
 - b) Pour les compétitons impliquant la gestion de pénalités (slalom), cliquez sur [Gestion].



- 11. Ouvrez votre navigateur internet. Renseignez l'url suivante : http://compet.ffck.org/live/live.html
- 12. Vérifiez l'état. Ici, l'icône indique que le live est actif
- 13. Cliquez sur le lien

ICF Ranking - Run Slalom (Officiel) 1 manche de qualification et 1 manche de finale - Qualification 1 Epreuve Etat FOR1 C1M Sofficiel K1W SOfficiel C1W SOfficiel SOfficiel SOfficiel SOfficiel SOfficiel SOfficiel SOfficiel

14. Sélectionnez l'épreuve en cours

		THE PERSON NAMED IN CO.	de qu	uninea.		400	Εı		ш	aı	ICI	ne	u	е і	ш	ale	-	Qu	an	-	ati			The second	_	• • •	
K	<< Précé	dent Suivant>>	Selection																						F	OR	1
lt ⊕	Dos. ⊕	ldentité ⊕	Nation ⊕	Chrono ⊕	1	2	3	4 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	T.Arrivée
1	6	LE RAY RIWAL		1:45.24				2														2					109
2	7	BISO NOAH		1:49.91										2										2			113
3	5	DIAS EVAN		2:19.60				2			2		50									2		2			197
4	4	LE RAY TILIO		2:40.87				5	0 2		2				50	2		2				2	2				272
5	1	BISO LILY		3:04.76		2		2	2		2		50	2	50	50					2					2	348
6	3	DIAS LIAM		2:49.07	2	2		Ī					50			50	50	2			50	2					377
	2	PAQUERY LEO		DNS									-			-											D

Pour afficher le temps tournant dans le petit carré en haut à droite de la fenêtre du live, ouvrez la fenêtre [Gestion] de votre PC_Pénalités.

Les résultats de votre compétition sont diffusés en live sur internet. Vous pouvez diffuser le lien.

b) Changer l'état des épreuves

Pour passer d'un état à un autre en slalom (ex. d'officieux à officiel), vous devez quitter la fenêtre [Gestion] sur votre PC_Affichage, puis la rouvrir. Cette manipulation permettra de mettre à jour l'état de la course.

c) Arrêter son live

Pour arreter un live, il suffit (encore connecté au web) de sortir de la fenêtre de course (gestion en slalom, chrono en descente etc...) la course ne sera plus "on line" mais restera en cache sur le web

d) Pour une bonne animation

Il est possible de mettre en ligne une course pour le lendemain afin que les internautes puissent voir les horaires de départ du lendemain par exemple. Le jour de course il suffira de rentrer dans sa course et elle deviendra "on line".

C. Imprimer les résultats et les listes de départs des phases suivantes

BIENTÔT DISPONIBLE

III. Problèmes concrets (FAQ)

Inscrire une liste de participants à partir d'un fichier .xls/csv (Excel)

Il est possible d'inscrire des participants à partir d'un fichier .xls/csv (Excel). Cette manipulation peut être utile dans le cas d'une compétition dont l'inscription en ligne n'est pas opérationnelle.

Il y a 3 cas de figures:

- 1. Importer des participants existants dans la base de données licenciés FFCK
- 2. Importer des licenciés carte 1 jour ou des compétiteurs internationaux (non référencés dans la base de données licenciés FFCK)
- 3. Importer des licenciés existants dans la base de données et des compétiteurs n'existants pas dans la base de données.

Utilisez le modèle suivant pour créer des listes de participants :



1. Importer des participants existants dans la base de données de licenciés FFCK :

Remarque:

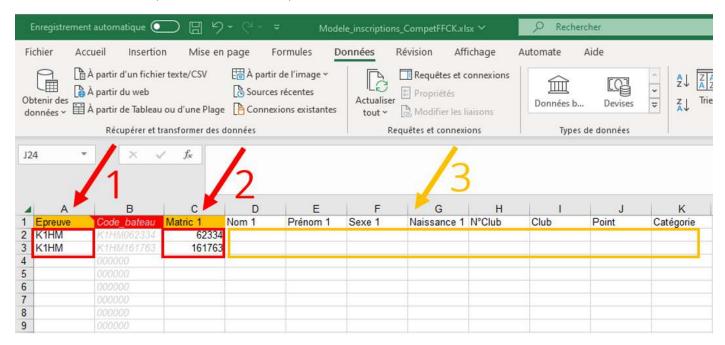


Effectuez une mise à jour de la base de données avant de copier/coller afin d'avoir les dernières informations des participants lors de la mise à jour des inscriptions.

a) Remplir le fichier .xls/csv (Excel)

Courses monoplaces:

Ouvrez le document, puis la feuille [Monoplace] :



Au minima, vous devrez renseigner les informations de deux colonnes :

- 1. Renseignez le code épreuve. Attention, celui-ci doit correspondre exactement aux épreuves correspondantes dans CompetFFCK
- 2. Renseignez le matricule (N° de licencié).

Facultatif:

3. Renseignez les informations complémentaires.

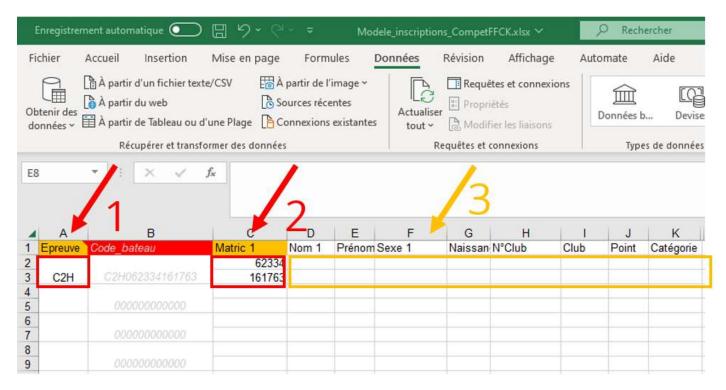
Remarque:



- Les informations renseignées dans les colonnes indiquées par la manipulation [3.] seront écrasées et remplacées par les informations du système d'information de la fédération au moment de la mise à jour. Par conséquent, renseigner ces informations ne sera utile que pour le suivi de vos inscrits depuis le document Excel.
 - Ne pas toucher aux colonnes rouges. Celles-ci contiennent des formules préconfigurées nécessaires pour le bon déroulement des manipulations suivantes.

Courses biplaces:

Ouvrez le document, puis la feuille [Biplace] :



La manipulation est quasiment la même que pour les épreuves individuelles.

Au minima, vous devrez renseigner les informations de deux colonnes :

- 1. **Renseignez le code épreuve.** Attention, celui-ci doit correspondre exactement aux épreuves correspondantes dans CompetFFCK
- 2. Renseignez les matricules (N° de licencié). Les deux membres de l'équipage devront être renseignés dans la colonne C dans les cellules fusionnées correspondantes en colonne A.

Facultatif:

3. Renseignez les informations complémentaires.

Remarque:



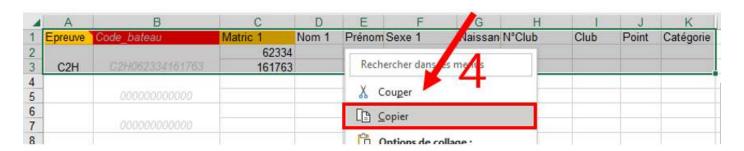
- Les informations renseignées dans les colonnes indiquées par la manipulation [3.] seront écrasées et remplacées par les informations du système d'information de la fédération au moment de la mise à jour. Par conséquent, renseigner ces informations ne sera utile que pour le suivi de vos inscrits depuis le document Excel.
 - Ne pas toucher aux colonnes rouges. Celles-ci contiennent des formules préconfigurées nécessaires pour le bon déroulement des manipulations suivantes.

b) Copier/coller les inscrits dans CompetFFCK

Remarque:

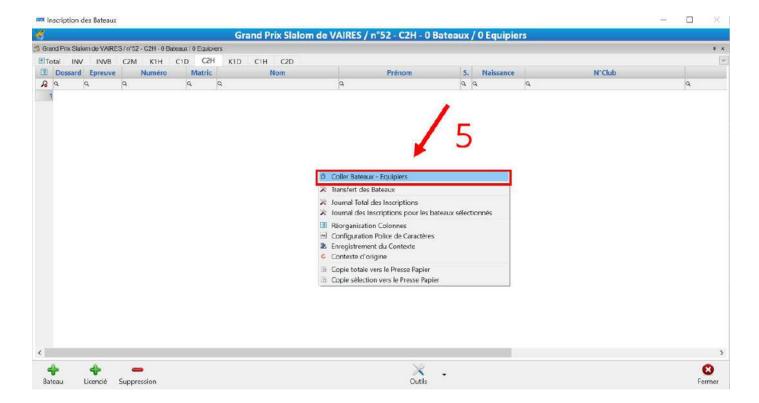


La manipulation est la même que ce soit pour des inscriptions monoplaces ou biplaces.

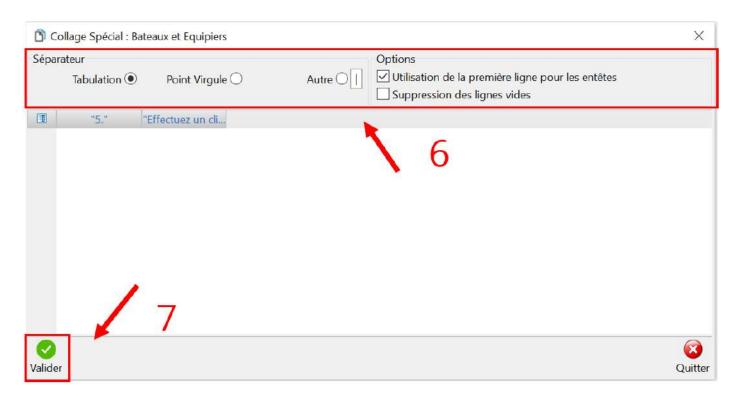


4. Sélectionnez les cellules et cliquez sur [Copier]

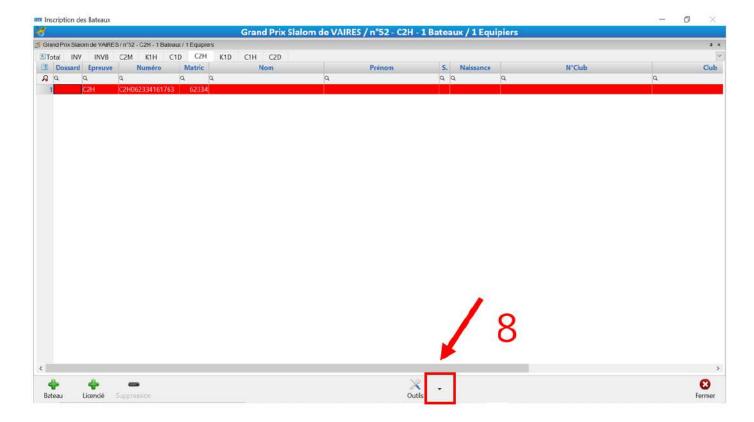
Puis rendez-vous dans CompetFFCK, dans la fenêtre [Inscriptions] de votre compétition.



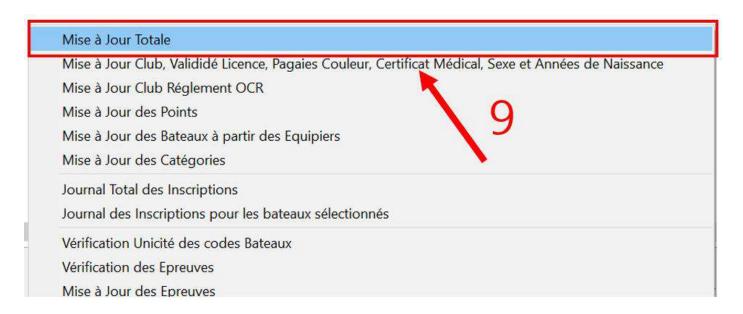
5. Effectuez un clic droit, puis cliquez sur [Coller Bateaux – Equipiers].



- 6. Si ce ne les pas par défaut, paramétrez comme indiqué les options suivantes
- 7. Cliquez sur [Valider]



8. Cliquez sur la liste déroulante [Outils]

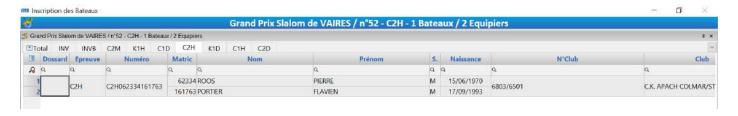


9. Effectuez une mise à jour totale

Remarque:

A

Ne pas faire de Mise à jour si les concurrents ne sont pas des licenciés existant dans la base de données fédérale (ex. course internationale, course open (cartes 1 jour))



Les participants sont inscrits dans CompetFFCK.

2. Importer des licenciés carte 1 jour ou des compétiteurs internationaux (non référencés dans la base de données licenciés FFCK)

La manipulation est quasiment la même que pour les licenciés référencés dans la base de données. Cependant, dans ce cas de figure, vous devrez saisir toutes les informations nécessaires dans le tableau Excel car vous ne devrez pas effectuer de mise à jour de la liste des inscrits après avoir effectué le coper/coller.

Voici quelques règles:

- Dans la colonne [matricules], Renseignez « 1 » pour le premier, « 2 » pour le deuxième, et ainsi de suite.
- Dans la colonne [N° de club], renseignez « 0 » si pas de club
- Dans la colonne [Club], renseingnez « aucun » si pas de club



3. Importer des licenciés existants dans la base de données et des compétiteurs n'existants pas dans la base de données.

Dans ce cas de figure, mix des cas de figures 1 et 2, vous devrez tout simplement effectuer les manipulations décrites ci-dessus dans l'ordre suivant :

- 1. Importer dans un premier temps des licenciés existants dans la base, puis effectuer la mise à jour totale des inscrits.
- 2. Après la mise à jour, importez les compétiteurs non-connus de la base de licences FFCK (Cartes 1 jour, compétiteurs étrangers).

> Inscription d'un participant et attribution de dossards, les différentes situations :

Vous pouvez ajouter, même après la clôture des inscriptions ou même après le départ ou l'arrivée, des participants dans la liste des inscrits sur CompetFFCK en suivant la manipulation suivante (<u>Inscrire un licencié dans COMPET FFCK</u>). La première manipulation est commune à toutes les situations.

Les subtilités apparaitront dans la phase d'attribution des dossards ou dans la fenêtre [Chrono] si la course est en cours ou terminée.

Voici comment traiter les différents cas de figure :

a) Inscrire un participant avant le départ et après l'attribution des dossards

2 situations:

1^{ère} situation : Lors de la préparation de la compétition, <u>vous avez anticipé</u> des « trous » dans les dossards comme préconisé dans le <u>tutoriel</u> sur le sujet.



1. Une fois le participant inscrit, dans la fenêtre [Attribution des dossards], il apparait en haut de la page.



2. Des trous de 3 dossards ont été paramétrés dans chaque épreuves. Rendez-vous dans la bonne catégorie, puis choisissez un dossard qui n'est pas attribué. Dans notre exemple : les dossards 57,58,59 sont disponibles pour la catégorie K1HU23SV.



- 3. Attribuez le numéro de dossard que vous souhaitez. Dans notre exemple : le 57.
- 4. Enregistrez et fermez.

2^{ème} situation : Lors de la préparation de la compétition, <u>vous n'avez pas anticipé</u> de « trous » dans les dossards et vous avez déjà donné physiquement les dossards aux participants.

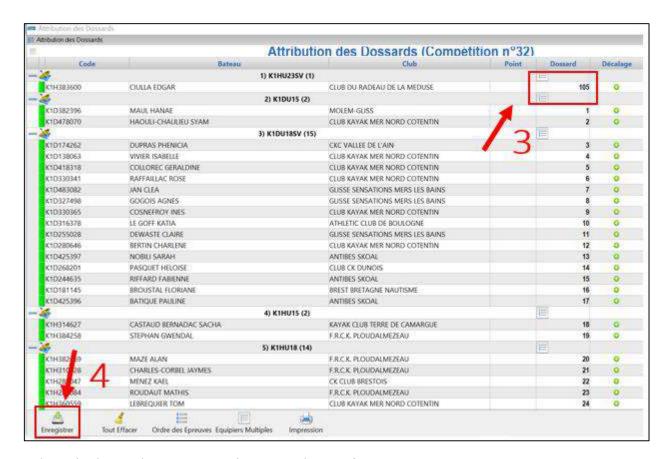
Si vous n'avez pas encore distribué physiquement les dossards aux participants, vous pouvez toujours opérer à une nouvelle attribution sur le logiciel. Il n'est pas trop tard pour créer des trous dans l'attribution des dossards. Voir comment faire dans le <u>tutoriel</u> sur le sujet.



1. Une fois le participant inscrit, dans la fenêtre [Attribution des dossards], il apparait en haut de la page.

K1H453359	LEGENDRE LOUIS	CLUB KAYAK MER NORD COTENTIN	94	9
K1H432011	GOGOIS GABRIEL	GLISSE SENSATIONS MERS LES BAINS	95	0
K1H423663	SOUILLART ALOIS	CLUB KAYAK MER NORD COTENTIN	96	0
K1H387865	THICOT MATHIS	MOLEM-GLISS	97	0
- 🌌	11) V	1HSV (7)	E	
V1H483719	TEKURIOTAHEMA HEIKKY	S.N.O.S. C.K. ST NAZAIRE	98	0
V1H472998	LE THELLEC MIKAEL	S.N.O.S. C.X. ST NAZAIRE	99	0
V1H329379	BONIFAY PATRICK	MARSEILLE MAZARGUES CK	100	0
V1H297004	VADROT VINCENT	MANUURA 13	101	0
V1H238608	BIANCHI MIRASOLE GUILLAUME	NANTES ATLANTIQUE CK	102	0
V1H223950	HAVY CHRISTOPHE	MANUTURA 13	103	Ö
V1H205891	NOSTRIANO MATHIAS	MANUTURA 13	104	0

2. Les dossards ont été attribués sans laisser de trous entre les épreuves. Il faut donc aller chercher où se termine la liste des dossards attribués. Dans notre exemple, le dernier est 104. Nous pouvons donc attribuer le 105.

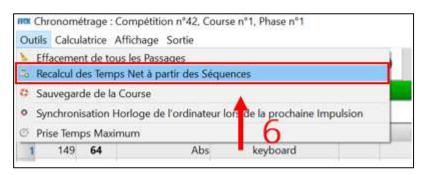


- 3. Attribuez le dossard que vous souhaitez. Ici, le numéro 105.
- 4. Enregistrez et fermez.

b) Inscrire un participant après le départ

- 1. Distribuez physiquement un dossard non attribué dans CompetFFCK
- 2. Faites courir votre participant sans l'inscrire au préalable dans CompetFFCK.
- 3. Prenez son temps en rentrant son numéro de dossard dans la fenêtre Chrono
- 4. Inscrivez-le sur la liste des participants : voir <u>tutoriel</u>

5. Attribuez-lui le dossard dans CompetFFCK : voir tutoriel



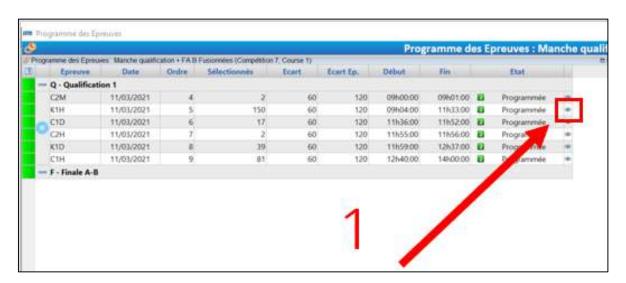
6. Dans la fenêtre [Chrono], effectuez un recalcul des Temps

Remarque:

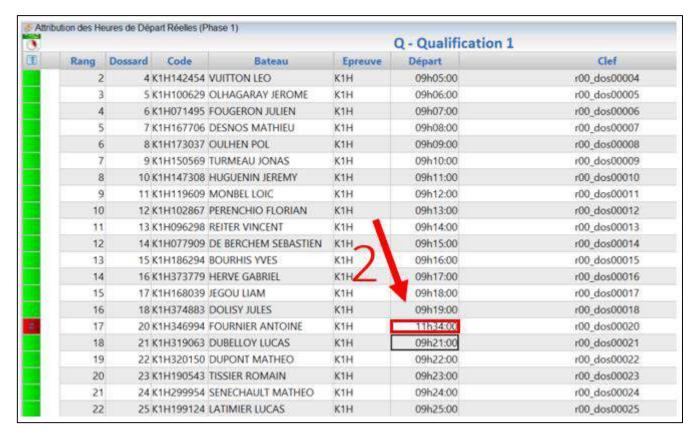


Dans le cadre d'une compétition de Slalom, veuillez prendre les pénalités à la main, puis reportez les depuis la fenêtre [Gestion] avec le PC_Pénalités.

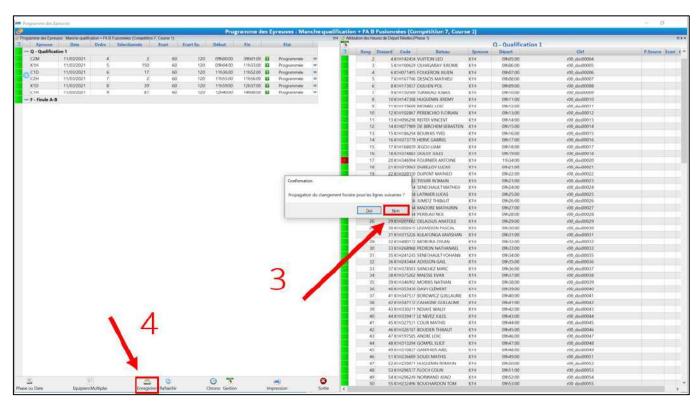
➤ Un participant est en retard mais je souhaite quand même le faire participer. Comment le replanifier ?



1. Cliquez sur l'icône œil pour visualiser le détail des ordres de passages



2. **Modifier l'horaire de départ du participant** (ex. le replacer en dernier de l'épreuve à 11h34.) Tapez « 113400 ».

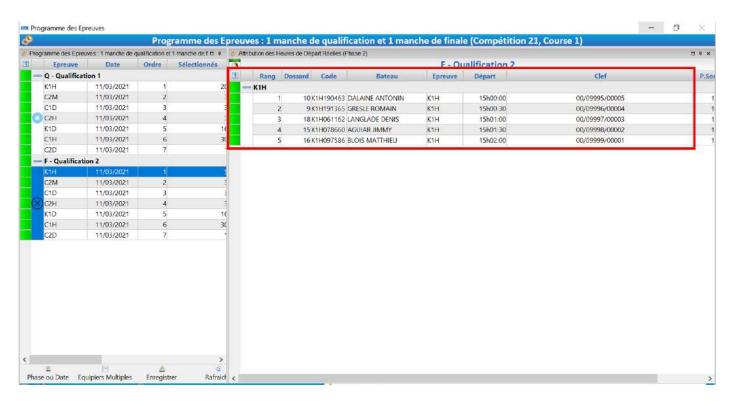


- 3. Cliquez sur [Non]
- 4. Cliquez sur [Enregistrer]

- Le passage du participant est replanifié.
 - ➤ Je souhaite changer le nombre de sélectionnés pour ma phase cible (ex. finale A) après que la phase source (phase de qualification) se soit déroulée. Comment faire ?

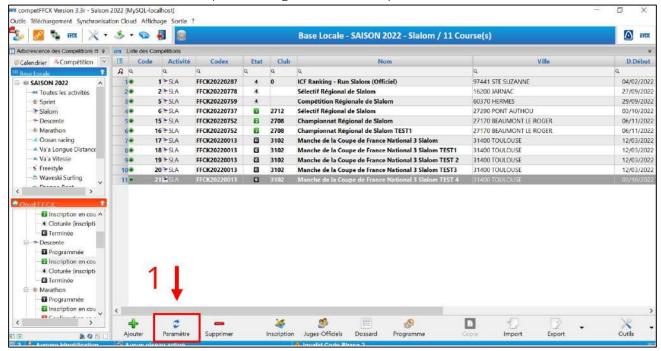
Vous pouvez modifier le paramétrage des progressions, même après que vos phases de qualifications se soient déroulées.

Dans mon exemple, 20 participants ont pris le départ en phase de qualification, puis 5 se sont qualifiés pour la finale.

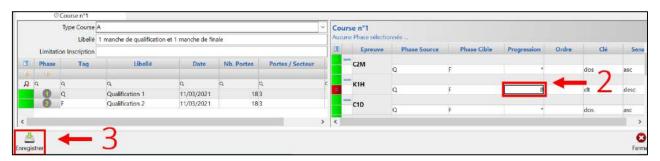


Je souhaite finalement en sélectionner 8 pour la finale :

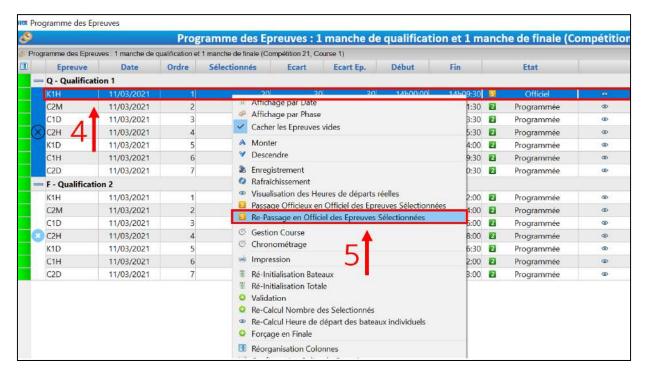
Pour cela, rendez-vous dans le paramétrage de votre compétition :



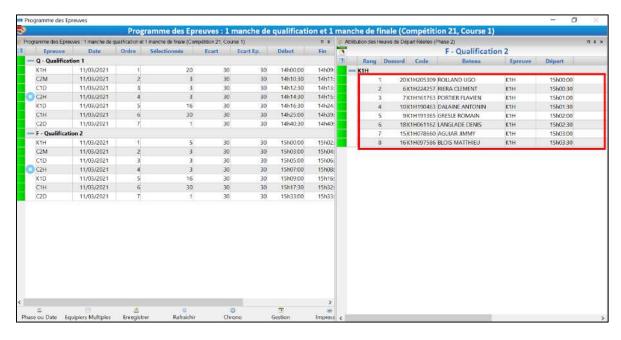
1. Cliquez sur [Paramètre]



- 2. Remplacez la valeur 5 par 8 (8 compétiteurs sélectionnés en finale)
- 3. Cliquez sur [Enregistrer]



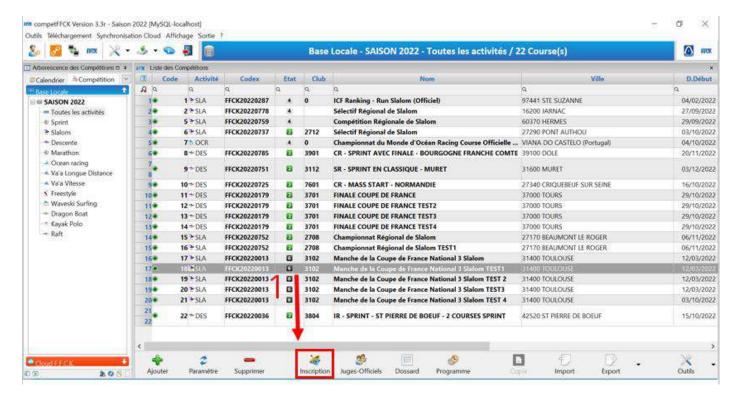
- 4. Cliquez droit sur la phase source de votre épreuve dont vous souhaitez modifier le nombre de sélectionnés.
- 5. Cliquez sur [Re-passage en Officiel des Epreuves Sélectionnées]
- 6. Rafraichissez et enregistrer les modifications.



✓ Vous avez désormais 8 compétiteurs sélectionnés en finale.

> Comment modifier la composition d'une équipe ou d'un équipage ?

Rendez-vous dans la liste des inscrits à la compétition :



1. Cliquez sur [Inscriptions]



Dans cet exemple, nous souhaitons modifier la composition d'un C2H.

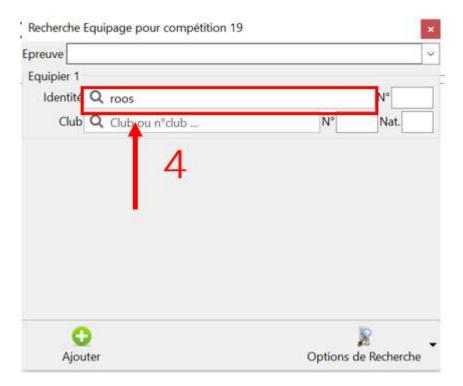
2. Remplacez le numéro de licence du licencié que vous souhaitez remplacer par celui du nouvel équipier.

Si vous connaissez le numéro de licence du nouvel équipier, passez directement à l'étape 8.

Si vous ne connaissez pas son numéro de licence, vous pouvez le rechercher facilement avec la manipulation suivante :



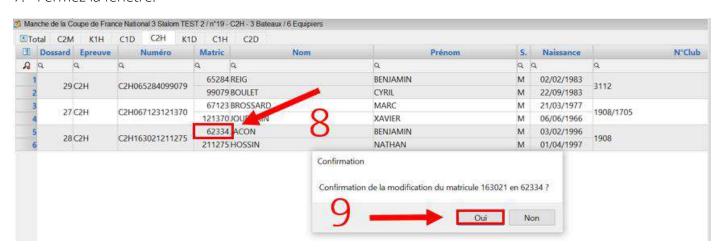
3. Cliquez sur [+ Licencié]



- 4. Tapez le nom du nouveau participant
- 5. Sélectionnez-le dans la liste qui s'affiche



- 6. Copiez le numéro de licence
- 7. Fermez la fenêtre.



- 8. Collez le numéro de licence du nouvel équipier
- 9. Cliquez sur [Oui]



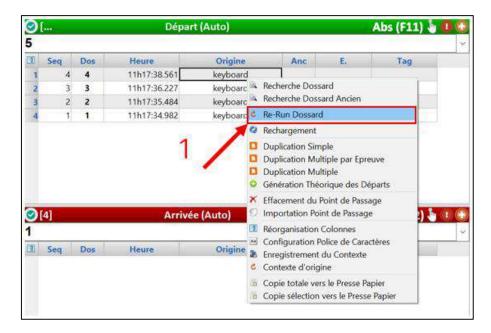
➤ Un participant a été gêné pendant son parcours par un élément qui ne lui permet pas de poursuivre normalement sa course (exemple : le participant qui le précédait a dessalé), comment le faire recourir ?

Il est possible, depuis CompetFFCK, de demander au logiciel d'annuler le passage d'un participant et de reprogrammer son départ à la fin de l'épreuve, de manière automatique.

Dans cet exemple, le participant portant le dossard n°4 a été gêné par le dossard n°3. CompetFFCK est configuré pour attribuer automatiquement et dans l'ordre de passage les dossards à chaque impulsion de départ.



lci, si nous supprimons simplement la ligne manuellement, le dossard n°4 sera reprogrammé juste après chaque impulsion, vous obligeant à rerenseigner manuellement les dossards à chaque départ. Pour éviter que le 4 ne réapparaisse, il existe une méthode simple pour dire au logiciel de le reprogrammer à la fin de l'épreuve :



1. Faites un clic-droit sur la ligne du participant que vous souhaitez refaire courir, puis cliquez sur [Re-Run Dossard]



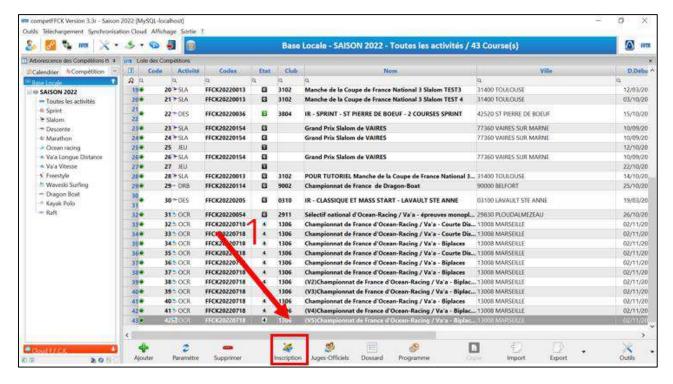
2. Cliquez sur [Oui]



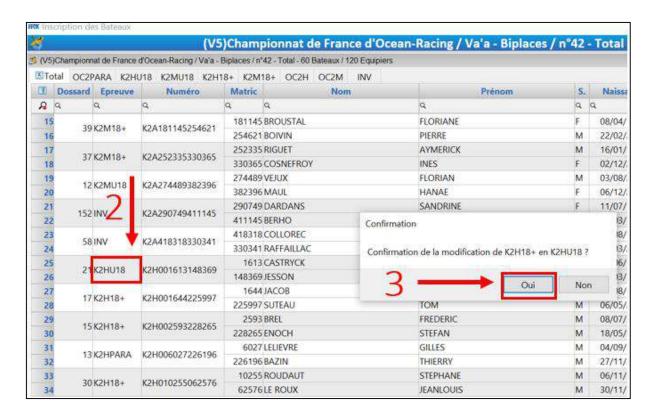
Le participant est reprogrammé au dernier passage de l'épreuve.

➤ Un participant/un bateau a été inscrit dans la mauvaise catégorie, comment le réinscrire au bon endroit, sans risque pour l'intégrité de la gestion de course ?

Cas A: la course ne s'est pas encore déroulée



1. Sélectionnez votre compétition, puis rendez-vous dans la liste des inscrits.

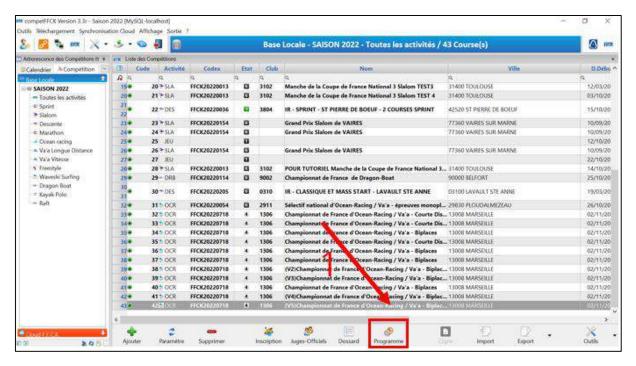


- 2. Modifiez manuellement la catégorie. Dans notre exemple, nous modifions « K2H18+ » par « K2HU18 ». Attention à bien saisir les bons caractères.
- 3. Cliquez sur [Oui] pour valider le changement de catégorie.

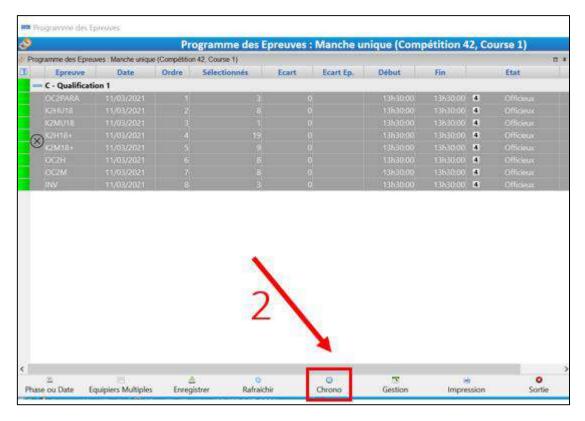
Le bateau a été changé de catégorie, et apparaitra dans sa nouvelle catégorie lorsque vous éditerez les programmes et les résultats.

Cas B: La course s'est déroulée. Changez à postériori de la course un participant/un bateau de catégorie.

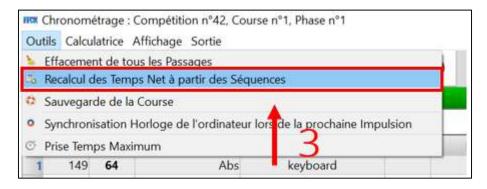
Vous effectuerez la même manipulation que pour le Cas A. Cependant, vous devrez effectuer une manipulation supplémentaire, afin que le participant/le bateau ayant changé de catégorie se glisse dans les résultats de sa nouvelle catégorie.



1. Sélectionnez votre compétition, puis rendez-vous dans [Programme]



2. Sélectionnez les courses réalisées, puis ouvrez la fenêtre [Chrono]



- 3. Dans le panneau [Outils], cliquez sur [Recalcul des temps nets à partir des séquences]. Cette manipulation permet de réaffecter le résultat à la bonne épreuve.
- Le résultat du participant/bateau est réaffecté à la bonne catégorie.

IV. Vidéos tutoriels

Quelques vidéos tutoriels ont été réalisées en complément de ce guide écrit. Vous retrouverez toutes les vidéos dans le lien suivant :

https://dartfi.sh/cnFu6UsBVRb

Annexe 1. Schémas montage d'un réseau de course

