

# MATERIEL SPORTIDENT LIGUE MP

## NOTICE D'UTILISATION

(Revu par le FINO le 25.03.2003)

*Après avoir organisé une régionale et deux interrégionales, nous nous sommes rendu compte que, d'une fois à l'autre, nous ne nous souvenions plus vraiment de l'utilisation de la GEC (Oh, bien sûr, cela revient vite... après 4 ou 5 heures de manipulation...direz-vous... ) Nous avons aussi constaté que bien souvent nous perdions nos moyens dans les moments de bousculades ou de paniques (erreur de saisie sur la catégorie ou le circuit, problèmes d'horaire de départ, boîtier en panne durant la course, puce déjà lue ...) et ceci faute de peu utiliser la GEC et pour d'autres de ne l'avoir jamais utilisée.*

*Alors plutôt que de faire notre propre pense bête, nous avons décidé de reprendre la notice existante et de la compléter de toutes nos connaissances GEC acquises sur le terrain.*

*Cette notice ne se veut pas exhaustive et sans erreurs. Elle demande à ce que chaque utilisateur y fasse ses remarques et la complète. Et ainsi dans quelques années, la ligue MP aura une véritable bible GEC.*

*Alors n'hésitez pas à la crayonner, à la surligner, à la raturer.... et quand elle reviendra entre nos mains, elle sera parfaite pour l'organisation de notre course !!!...*

FINO

Chapitre 1 : Branchements..... page 2

Chapitre 2 : Démarrage..... page 3

Chapitre 3 : Création de la Course..... page 4

1. Méthode Standard
2. Méthode Simplifiée

Chapitre 4 : Paramétrage de la Course..... page 6

1. Définir les postes
2. Définir les circuits
3. Affecter un circuit à chaque catégorie
4. Saisie des inscriptions
5. Programmation des boîtiers

**Utilisation du logiciel SI Manager.....page 7**

- A Lire le paramétrage d'un boîtier
- B. Définir le paramétrage d'un boîtier

Chapitre 5 : Inscriptions et Grille de Départ...page 9

1. Définir le montant des engagements par catégorie
2. Saisir les inscriptions
3. Grille de départ pour une interrégionale
4. Grille de départ pour une régionale

Chapitre 6 : Jour de la Course.....page 13

1. Lecture de la puce et impression des résultats individuels
2. Les problèmes les plus souvent rencontrés
3. Comment savoir qui est parti et surtout qui n'est pas encore arrivé

Chapitre 7 : Les Résultats.....page 15

1. Impression des classements provisoires et définitifs
2. Faire un bilan provisoire de la course
3. Sauvegarde des résultats pour diffusion ultérieure

Chapitre 8 : Les Editions.....page 16

1. Les inscriptions, les puces, les factures
2. Les postes, les circuits, les catégories
3. Les grilles des heures de départ
4. Le jour de la course : les résultats

# CHAPITRE 1 : BRANCHEMENTS

Effectuer tous les branchements sans que l'enrouleur soit connecté au réseau.

Il y a deux portables : un micro maître (n°1) qui contient le stockage des données et un micro esclave (n°2) destiné à travailler en parallèle du maître.

Tout ce qui concerne le micro maître (housse, branchements...) est repéré avec du chatterton BLANC. Pour l'esclave, c'est du chatterton VERT + JAUNE.

Branchement sur le secteur des micros : 2 câbles par micro : un avec transfo et prise jack à brancher d'un côté sur le micro (face arrière 1<sup>er</sup> trou à gauche) et à relier de l'autre côté au câble à brancher sur le secteur.

Mise en réseau : faire sortir avec doigté grâce à une légère pression les cartes PC MCIA. Elles se situent sur le coté gauche des micros, à 3 cm de l'articulation de l'écran (voir flèche mauve sur micro 1). **ATTENTION très fragile !!!**

Connecter chaque micro au hub (face arrière) avec un cordon réseau à brancher sur la carte PC MCIA en la soutenant d'un doigt pour ne pas la faire fléchir (Il faut introduire la fiche réseau de HAUT en BAS). **ATTENTION très fragile !!!**

Brancher le transfo d'alimentation du hub. **ATTENTION: Ne pas confondre avec les transfos des boîtiers maîtres !!!** L'alimentation du hub est repérée en JAUNE.

Brancher les imprimantes :

1. laser PC A4 sur micro n° 1
2. HP A3 sur micro n° 2

Connecter 1 boîtier maître (rouge !) sur port série n°1 du micro n°1

Brancher le transfo du boîtier maître (Repéré BLANC + rayure NOIRE). **ATTENTION position 9V !** (Normalement, verrouillée par du chatterton BLANC)

Faire éventuellement de même sur le micro esclave (Repères JAUNE + VERT).

## CHAPITRE 2 : DEMARRAGE

Avant la mise sous tension et le démarrage, activer le(s) boîtier(s) maître(s) avec le petit aimant cylindrique que l'on passe en façade (sur le disque gravé). Réponse : clignotement rouge du boîtier.

REMARQUE : Pour les éteindre, il faut introduire la puce "OFF".

Connecter l'enrouleur au réseau 220V et mettre en route les micros et les imprimantes.

Nom utilisateur :    lmp  
Mot de passe :        co

Nous avons la licence pour utiliser MT (course en plusieurs étapes) et pas OE (course en une étape). Nous utilisons donc MT 2000 en déclarant une étape.

Ouvrir MT 2000. Attention à l'ouverture nous sommes déjà dans une course paramétrée.

# CHAPITRE 3 : CREATION DE LA COURSE

Activer MT2000.

## 1. METHODE "STANDARD"

*(suivez mon conseil aller directement en 2. sans passer par cette case départ)*

### 1.1. Créer une course

Course

Créer

Nouvelle course (remplacer par le nom)

Nombre d'étapes : 1

Désactiver " dernière étape en chasse "

Pour une régionale : Activer " utilisation de stations Départ et Arrivée"

Pour une inter-régionale : Activer "utilisation de stations Arrivée" seulement

Se mettre en mode Chronométrage

Dans Etape 1 mettre Heure ZERO à 00:00 ou l'heure de début de votre course

### 1.2. Sélectionner une course

Course

Sélectionner

Nom course

### 1.3. Définir les catégories

Inscriptions

Catégories

6 caractères maxi dans la colonne Court (Nom raccourci de la catégorie)

Valider une ligne en cliquant sur l'icône " **disquette** ", ça valide et ça ajoute une nouvelle ligne qui n'est pas enregistrée si on sort !

Créer une nouvelle catégorie en cliquant sur l'icône " **+** "

On peut ajouter des colonnes (cliquer sur colonnes v )

Définir autant de catégories que de possibilités de circuits. Par ex : si 1 HV1 peut courir sur les circuits A, B ou C, il faut créer 3 catégories HV1 Circ A, HV1 Circ B, HV1 Circ C, sinon il refusera l'inscription.

Cliquer sur le "V" pour fermer.

### 1.4. Définir les clubs

Inscriptions

Clubs Penser à définir un club " non licenciés "

### 1.5. Sauvegarder

Voir **Sauvegarder** du § 2.

## 2. METHODE SIMPLIFIEE (Merci l'AOC !!!)

Il a été créé une "Course de base", qui s'appelle "Régionale MP" et qui contient déjà (presque) toutes les combinaisons possibles de catégories et de circuit, de façon à éviter une saisie systématique un peu ch... ! *mais qui a le défaut d'avoir peu de club créés...*

### 2.1. Récupérer la course de base

Course

Récupérer

Choisir le répertoire "C:\CO\Courses MP\Régionale MP

### 2.2. Renommer la course

Course

Options

Donner le nom de votre course. Exemple: " AOC-2001"

Baptiser l'étape: Lieu et date de la course. Exemple: "Le VINTROU 13/05/01"

Ces informations figureront sur tous les "écrits" produits par le programme (Résultats, feuilles de définition, etc... )

Nombre d'étapes : 1

Désactiver " dernière étape en chasse "

Pour une régionale : Activer " utilisation de stations Départ et Arrivée"

Pour une inter-régionale : Activer " utilisation de stations Arrivée" seulement

Se mettre en mode Chronométrage

Dans Etape 1 mettre Heure ZERO à 00:00 ou l'heure de début de votre course

### 2.3. Sauvegarder

Course

Sauvegarder. Donner un nom de répertoire en rapport avec la course et selon le schéma suivant: "C:\CO\Courses MP\Le VINTROU 2001".

**Merci de respecter cette méthode car elle permettra d'avoir toutes les courses rangées au même endroit, et pas partout sur le disque.**

# CHAPITRE 4 : PARAMETRAGE DE LA COURSE

Activer MT2000.

## Préambule :

*Vous pouvez utiliser l'esclave et travailler sur les deux micros en même temps. Pour cela :*

*Démarrer le micro 2 et double cliquer sur l'icône " Liaison directe avec ordi n°1 ".*

*Pour mettre à jour les données de base si travail en parallèle, cliquer régulièrement sur l'icône à doubles flèches tournantes vertes " Actualiser la table ".*

*Sur chaque écran les icônes :*

1. **Le + et le -** permettent d'ajouter et de supprimer respectivement une ligne
2. **La disquette** permet de sauvegarder. Cliquer dessus avant chaque changement de ligne sinon vous perdrez ce que vous venez de saisir.
3. **La Flèche retour gauche** permet d'annuler la dernière saisie
4. **La loupe** permet une recherche rapide
5. **Les feuilles** donnent accès aux éditions (voir le chapitre qui leur est consacré)

## **1. Définir les postes**

Circuits

Postes

N° : mettre le n° que la balise aura sur le terrain

Description : libellé texte de votre poste (par ex : intersection de chemin)

Puis colonnes C à H : mettre les symboles OIF correspondants

## **2. Définir les circuits**

Circuits

Circuits

Postes

N° : un par circuit donc (cela défini aussi les couloirs du départ)

Description : Nom du circuit

Longueur : en km et mètres

Dénivelé : en mètres

Départ : mettre par défaut 1

Lg Couloir : arrivée en mètres

Choisir le Type de couloir d'arrivée

Postes : Cliquer sur les trois petits points puis cliquer sur les n° de postes (colonne de droite) et faire glisser un par un dans la colonne de gauche en respectant l'ordre du circuit. Composer ainsi tous les circuits.

### 3. Affecter un circuit pour chaque catégorie

Circuits

Catégories

Affecter à chaque catégorie le circuit référant en double cliquant dans le menu déroulant de la colonne Circuit.

Rappel : une catégorie se crée dans Inscriptions/Catégories

### 4. Saisie des inscriptions (voir le chapitre s'y rapportant)

### 5. Programmation des boîtiers

Les boîtiers peuvent être dans 3 types d'état :

- a. **Arrêt:** Consommation électrique nulle, paramétrage du boîtier impossible. **Led verte** au dos ETEINTE.
- b. **Veille:** Consommation électrique faible mais NON-NULLE, paramétrage du boîtier possible mais lent, utilisation en course impossible. **Led verte** au dos clignote LENTEMENT.
- c. **Marche:** Consommation électrique maximale, programmation possible, état obligatoire pour être utilisé en course. **Led verte** clignote PLUS VITE.

Indépendamment de leur état, les boîtiers peuvent être paramétrés en tant que:

EFFACER, CONTROLE, DEPART, ARRIVEE, POSTE

La programmation à pour but d'indiquer sa fonction à chaque boîtier et de régler son "réveil". La programmation doit être faite la veille de la course, de façon à préserver les piles.

### Utilisation du logiciel SI Manager (sur micro 1)

*Pour les branchements revoir le chapitre s'y rapportant.*

Le boîtier maître doit être posé à l'endroit sur la table avec le cylindre blanc long de 6 cm engagé dans le trou du boîtier (sens indifférent). Au préalable, installer sur une table tous les boîtiers dans l'ordre croissant.

Prendre un boîtier à programmer, le mettre en marche avec le petit aimant cylindrique que l'on passe en façade (sur le disque gravé). Il fait alors un joli bip-bip et la **led verte** au dos clignote.

Le poser **à l'envers** sur le boîtier maître avec le cylindre blanc traversant son orifice (c'est insoutenablement sexuel !)

#### A. Lire le paramétrage d'un boîtier :

Entrer dans le menu SI stations et cliquer sur lire (opération facultative).

La **led verte** de l'écran passe alors au **violet** et se remet **au vert** après lecture de boîtier si tous va bien. Si la lecture de ne fait pas la led s'affiche **rouge**. Dans ce cas, revoir si vous avez bien allumé le boîtier à lire, si les branchements sont corrects ou bien encore vérifier que vous avez allumé le boîtier maître avant de mettre le micro sous tension.

On voit alors les dernières caractéristiques programmées sur ce boîtier et surtout l'état de sa pile.

B. Définir le paramétrage d'un boîtier :

Entrer dans le menu SI stations. Dans Paramètres à écrire :

Saisir la date (jour de la course) et l'heure d'activation (1/4 d'heures avant le départ des poseurs)

Saisir la date (jour de la course) et l'heure d'arrêt (heure de fermeture des circuits)

Saisir la Fonction du poste

Départ, Contrôle, Arrivée, Effacer   mettre un Code N° entre 1 et 30

Poste normal   mettre le Code N° de la balise

Cliquer sur Ecrire pour valider tout ce qui vient d'être défini. Le boîtier doit faire à nouveau bip-bip, il est maintenant en veille. Il se mettra automatiquement en marche à l'heure d'activation et s'arrêtera automatiquement à l'heure d'arrêt.

*A ne pas louper le matin de la course : le chant des boîtiers partant en balade dans les bois. C'est magnifique. Ils bipent et clignent en cœur à l'heure de l'activation.*

Répéter avec le boîtier suivant.

Un conseil : prenez les boîtiers de poste dans l'ordre croissant, le paramétrage se fera automatiquement, vous n'aurez plus qu'à Ecrire.

# CHAPITRE 5 :

## INSCRIPTIONS et GRILLE DE DEPART

Activer MT2000.

### Préambule :

*Vous pouvez utiliser l'esclave et travailler sur les deux micros en même temps. Pour cela :*

*Démarrer le micro 2 et double cliquer sur l'icône " Liaison directe avec ordi n°1 ".*

*Pour mettre à jour les données de base si travail en parallèle, cliquer régulièrement sur l'icône à doubles flèches tournantes vertes " Actualiser la table ".*

*Sur chaque écran les icônes :*

6. **Le +** et **le -** permettent d'ajouter et de supprimer respectivement une ligne
7. **La disquette** permet de sauvegarder. Cliquer dessus avant chaque changement de ligne sinon vous perdrez ce que vous venez de saisir.
8. **La Flèche retour gauche** permet d'annuler la dernière saisie
9. **La loupe** permet une recherche rapide
10. **Les feuilles** donnent accès aux éditions (voir le chapitre qui leur est consacré)

Si avec la saisie des inscriptions vous voulez faire votre trésorerie il vous faut définir le montant des engagements. Sinon passer au 2.

### **1. Définir le montant des engagements par catégorie**

Inscriptions

    Catégories

        Saisir le prix de l'engagement individuel pour chaque catégorie.

Course

    Options

        Saisir le montant de la location de puce et les suppléments éventuels.

### **2. Saisir les inscriptions**

Inscriptions

    Inscriptions

Eliminer le plus de colonnes inutiles ( Colonnes v )

Les colonnes indispensables sont N° de Puce, Louée, Nom, Né, Club, Catégorie.

Pré-inscriptions : sélectionner le format pré-inscriptions ( Colonnes v ). Il vous donnera l'accès au archive et vous n'aurez plus qu'à double cliquer sur le coureur choisi pour l'inscrire.

Inscriptions le jour de la course : sélectionner le format inscriptions tardives ( Colonnes v ). Il vous donnera l'accès au archive. Vous n'aurez plus qu'à double cliquer sur le coureur choisi pour l'inscrire, noter alors son heure de départ (pour interrégionale par rapport aux places vacantes, voir paragraphe suivant) et son règlement.

*ATTENTION : SI VOUS UTILISEZ LA BASE ARCHIVE DE BIEN RELIRE LES INFORMATIONS PRE-SAISIES PAR RAPPORT AU BULLETIN D'INSCRIPTION QUE VOUS TENEZ ENTRE LES MAINS (n° puce, catégorie, club...)*

Après la saisie d'un coureur avant de passer au suivant ou sur la ligne suivante [Enregistrer](#).

Dans le fichier Inscription les heures départs s'affichent pour chaque coureur :

En régionale : après passage au poste de départ et lecture de la puce

En interrégionale : après constitution d'une grille de départ (voir paragraphe suivant)

### **3. Grille de départ pour une INTERREGIONALE**

*La grille de départ est la prise de tête de la GEC. Ne pas s'y prendre 3 min. avant de vouloir mettre sur le site de la ligue les heures de départs.*

*Après la répartition, ne pas faire de nouvelles inscriptions (icônes +) mais écraser un vacant dans la catégorie choisie à l'heure disponible.*

*Après la répartition, il faut être vigilant quant au modification éventuelle car cela entraîne systématiquement un recalcul de la grille de départ et donc redéfinit l'heure de départ de chacun coureur.*

#### 3.1. Organisation de la grille de départ

A partir de cette organisation et après avoir fait la répartition sera définie l'heure de départ de chaque coureur. C'est cet horaire qui déclenche le chronométrage (et non la balise de départ comme dans une régionale.)

Départs

    Organisation

        Catégorie

            Nb de couloirs : généralement autant que de circuits

            %vacants (par cat.) : généralement 20%. C'est ce qui va laisser des vides dans votre grille de départ et qui vous permettra de prendre des inscriptions supplémentaires le jour de la course ou de changer des heures de départs qui ne conviennent pas (ex club venant en bus et arrivant en retard sur le site). Les vacants vont alors apparaître dans le fichier des inscriptions et vous n'aurez plus qu'à saisir les nouveaux coureurs dans les catégories et les horaires disponibles.

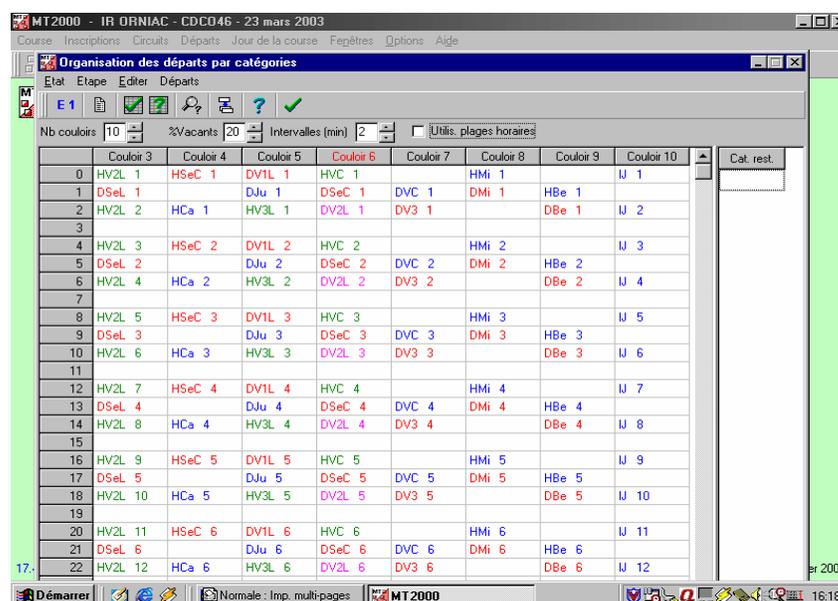
            Intervalles : par défaut 2 min. Temps entre deux départs dans le même couloir.

Prendre une catégorie dans Cat. Rest. et la faire glisser jusqu'au couloir voulu.

Puis en double cliquant dessus modifier les paramètres pour cette catégorie (Vous pouvez définir l'heure du premier départ dans cette catégorie, le nb de places vacantes, le temps entre deux départs...). La touche "enlever" annule le placement de cette cat. dans la grille et la rend "restante".

Si votre organisation est incohérente des cases de la grille se mettent en rouge. Après l'organisation de chaque couloir, faites un contrôle icône ? Sportident vous indiquera où sont les anomalies. Les modifier toutes avant de lancer la répartition.

Un conseil : essayer de laisser une minute disponible au même moment dans tous les couloirs toutes les 3 ou 4 minutes. Cela permet le jour de la course de laisser un peu de temps à l'atelier Départ pour régler les litiges entre deux vagues. Sur ex : lignes 3, 7, 11....



Lorsque votre organisation de grille de départ est parfaite et que vous avez saisi toutes les pré-inscriptions reçues faire alors la répartition.

### 3.2. Répartition de la grille de départ

#### Départs

##### Répartition

La faire catégorie par catégorie plutôt que pour toutes les catégories. Cela paraît plus long au départ mais vous y gagnerez au final. N'attribuer les n° de départ qu'après avoir terminé toutes les répartitions et fait toutes les modifications éventuelles.

Pour se déplacer d'une catégorie à l'autre utiliser les 4 icônes de flèches.

Pour chaque catégorie :

Déterminer la place des vacants (plutôt en début ou en fin cela vous permettra de les mettre par la suite où vous le souhaitez en fonction du nombre de coureurs dans la catégorie).

Puis cliquer sur l'icône Répartir cette Catégorie puis sur l'icône Séparer les coureurs d'un même club. Ensuite déplacer les coureurs en les faisant glisser d'une place à l'autre en fonction de vos souhaits ou de celui des clubs (ex : départ des coureurs du club 'TRUC' après 11h00, un vacant tous les 3 départs...)

Passer à la catégorie suivante et ainsi de suite.

### 3.3. Affecter les numéros de départ

Lorsque vous pensez que vous n'aurez plus de modifications à faire attribuaient alors les numéros de départ en cliquant sur l'icône de votre choix (pour la cat., pour chaque cat. ou pour chaque club). Les n° de départ sont indispensables pour le jour de la course en cas de modification manuelle de l'heure d'arrivée.

Maintenant, vous pouvez envoyer les heures de départ à chaque club.

Après diffusion des heures de départ, il y aura toujours un petit malin pour vous dire que l'horaire attribué ne lui convient pas et qu'il souhaiterait partir plus tôt ou que sa catégorie n'est pas HSeC mais HSeL.... Alors comment faire ?.... pas si compliquer que ça....

Pour la catégorie : supprimer ce coureur dans le fichier des inscriptions et le recréer à la place d'un vacant dans la bonne catégorie.

Pour l'horaire : dans le fichier des inscriptions, lui mettre l'horaire d'un vacant de sa catégorie ou bien dans la grille de répartition, le faire glisser à la place d'un vacant. Je vous conseille la 1<sup>ère</sup> solution car tout tripatouillage dans la grille de répartition risque de changer l'horaire de départ des autres coureurs.

Un conseil : après envoi des horaires de départ au club **NE PLUS TOUCHER** à la répartition au risque de modifier les horaires de départ déjà attribués.

## **4. Grille de Départ pour une REGIONALE**

Sachant que c'est le pointage de la balise départ qui déclenche le chronométrage, ne pas trop se soucier de la grille de départ. Elle est faite uniquement pour éviter les embouteillages.

Quelqu'un peut donc prendre son départ avec un temps de décalage quelconque par rapport à l'heure prévue, il n'en subira aucun préjudice.

**Il faut cependant veiller à ce que le temps de recopiage de carte et de lecture soit respecté dans la zone de départ (6 min). Il faut donc 2 personnes au départ:**

La première vérifie que chaque coureur poinçonne le poste "CONTROLE" et que le résultat est correct. Il fait ensuite entrer dans la zone de recopiage à H - 6 min.

La deuxième fait partir à l'heure H (à quelques secondes près) en faisant poinçonner une balise "DEPART" (n'importe laquelle, elles sont toutes équivalentes).

Cette grille est donc faite manuellement avec un bon vieux papier et crayon ou sous Excel pour les plus doués... à moins que l'on puisse utiliser la grille de Sportident ? Dans ce cas, n'y a-t'il pas conflit entre l'heure de départ définie par la grille et l'heure réelle de départ du coureur ? Qui peut répondre ?



# CHAPITRE 6 : JOUR DE LA COURSE

Le micro maître sera à l'arrivée, le micro esclave sera à l'accueil-inscriptions (25 m maxi entre les 2)

Synchroniser l'horloge de départ avec celles des ordinateurs. Toutes ces horloges sont retardées d'environ 6 min. par rapport à l'heure légale.

Les inscriptions de dernières minutes sont toujours possibles : pour une régionale avec le + et pour une interrégionale à la place d'un vacant dans le fichier des inscriptions.

Activer MT2000.

## 1. Lecture de la puce et Impression des résultats individuels

Jour de la Course

Lire Puce

Avant l'arrivée des premiers coureurs :

Choisir le mode d'impression des résultats. Généralement Automatique puis configurer l'imprimante (Brother) et format étiquette SI Result Sheet. (Remplir le bac avec des feuilles A5)

A l'arrivée de chaque coureur :

Lui faire vider sa puce dans le boîtier maître. Le logiciel indique alors les résultats, les postes manquants, les locations de puce... et imprime la feuille de temps à remettre au coureur.

**Si le "vidage" ne se fait pas**, faire ressortir la puce du boîtier maître et la remettre et au pire fermer la fenêtre et refaire Jour de la course/Lire puce.

## 2. Les problèmes les plus souvent rencontrés :

*Le coureur n'est pas inscrit* : le logiciel demande "ENTRER UN NUMERO DE DEPART". Faire « annuler », inscrire le coureur (normalement) et lui faire revider la puce.

*Si un coureur n'a pas couru sur le circuit sur lequel il est inscrit* : le logiciel va déclarer "Poinçons manquants". Il faut modifier son inscription et corriger sa catégorie. Demander au coureur de revider sa puce et répondre "OUI" à la question "Ecraser les anciens résultats ?"

*La puce n'est pas attribuée à un coureur* : le logiciel va déclarer 'je ne sais plus' qui peut m'aider ?. Aller dans les inscriptions saisir le n° de puce et Demander au coureur de revider sa puce.

*La puce a déjà été lue* : le logiciel demande si on veut effacer les 1<sup>er</sup> résultats. S'assurer que la puce n'a pas servi à un autre coureur avant de dire oui. La saisie de deux inscriptions avec le même n° de puce est impossible par contre un coureur sans n° de puce déclarée peut courir et venir vider sa puce.

Si la puce a déjà servi, il y a un gros pb à régler et je ne sais pas comment...

**Si un coureur veut faire 2 parcours** (Cas des certains jeunes par exemple). IL EST IMPERATIF QU'ILS PRENNENT UNE AUTRE PUCE POUR LE 2<sup>ème</sup> CIRCUIT. Sinon le premier résultat sera écrasé. (Il est bien sûr obligatoire de l'inscrire sur les 2 circuits).

*Un coureur déclare qu'un boîtier ne fonctionne pas* : effectivement il manque dans ses résultats mais il l'a poinçonné manuellement. Attendre que 2 ou 3 autres disent pareils. Dans ce cas la solution la plus simple (MAIS A FAIRE VALIDER PAR LE CONTROLEUR ET LE JURY TECHNIQUE) est de supprimer le poste en question des circuits concernés (Circuits/circuits/ et dans poste faire glisser dans la colonne de droite le poste défectueux) puis dans Jour de la Course/Evaluer Puces /SPORTident/Réévaluer Poinçon. Un état apparaît alors à l'écran avec le nom des coureurs pour lesquels le poste a été annulé. Une autre solution est envisageable mais beaucoup plus lourde dans Jour de la Course/Evaluer Puce pour chaque coureur concerné double cliquer sur le poste manquant en violet et saisir un temps intermédiaire.

*Un coureur a perdu sa puce et a poinçonné sa carte ou un autre support* : Jour de la course / Heures d'arrivée manuelles / Indépendant / Evaluation=OK *xw*

*Comment forcer la validité d'un poinçonnage ?* Oui, je sais, il y en a qui hurlent au scandale. Mais il ne me paraît pas idiot de valider la course d'un enfant qui aurait oublié de poinçonner le poste 99 juste avant l'arrivée et devant lequel il est forcément passé. Jour de la course / Heures d'arrivée manuelles / Indépendant / Evaluation = OK ou dans Jour de la Course/Evaluer Puce et pour le coureur concerné double cliquer sur le poste manquant en violet et saisir un temps intermédiaire.

*Comment indiquer au logiciel qu'un coureur a abandonné ou est absent ?* Jour de la course / Heures d'arrivée manuelles / Indépendant / Evaluation = Abandon ou Abs.

## **2. Comment savoir qui est parti et surtout qui n'est pas encore arrivé...**

Ce point me semble capital en matière de sécurité. Bien souvent, il y un membre de la famille ou un copain qui commence à s'inquiéter vers 13h00...

SPORTident n'est pas très fort à ce petit jeu mais il peut vous aider à dresser la liste des coureurs pour laquelle la puce n'a pas été lue (ce qui ne veut pas dire qu'ils ont pris le départ)

Jour de la Course

Etats supplémentaires

Coureurs Manquants

Avec la liste affichée et la grille de départ qui a du être pointé pour chaque coureur parti, il ne vous reste plus qu'à comparer.

D'où l'intérêt que chaque club vous donne ses absents et que vous le notifier dans Jour de la course / Heures d'arrivée manuelles / Indépendant / Evaluation = Abs. et qui vous y inscrivez aussi les abandons.

# CHAPITRE 7 : LES RESULTATS

## 1. Impression des classements provisoires et définitifs

A faire depuis le micro esclave (Imprimante HP, feuilles A4) ou à partir du micro maître en changeant le papier de la Brother.

Jour de la course

Résultats (Choisir le type de résultat que l'on veut, en cliquant sur SPORTident il y a en plus les temps intermédiaires.)

CONSEIL: Editer les résultats par catégorie ou par circuit plutôt que par club.

REMARQUE: Dans le déroulement du programme, les résultats demandés sont d'abord affichés à l'écran (Aperçu). Si c'est satisfaisant, lancer l'impression.

## 2. Faire un bilan provisoire de la course

Jour de la course

Résultats

Statistiques: indique les inscrits, les arrivées, les disqualifiés, les poinçons manquants.

## 3. Sauvegarde des résultats sur disquette pour diffusion ultérieure :

Pour la ligue MP il faut les résultats Officiels par Catégorie avec temps intermédiaire et par Club au format HTML.

Pour la Fédération, il faut les résultats Officiels par Catégories au format ASCII. Voir la procédure jointe.

# CHAPITRE 8 : LES DIFFERENTES EDITIONS

*Dans le déroulement du programme d'édition, les états demandés sont d'abord affichés à l'écran (Aperçu). Si c'est satisfaisant, lancer alors l'impression.*

## 1. Les inscriptions, les puces, les factures

Liste des inscrits par club, catégorie ou individuels

Inscriptions / 3<sup>ème</sup> icône la feuille seule

Total des inscrits par club ou catégorie

Inscriptions / 4<sup>ème</sup> icône la feuille avec le Sigma

Liste des puces louées

Inscriptions / Etats supplémentaires / Puces Louées

Liste des coureurs sans n° de puce

Jour de la Course / Etats Supplémentaires / Puces Manquantes

Les engagements par club ou individuel

Inscriptions / Engagement / Engagement

Facture par club ou individuel

Inscriptions / Engagement / Factures (configuration Imprimante Receipt Club)

## 2. Les postes, les circuits, les catégories

Définition de tous les postes version texte

Circuits / Postes / 3<sup>ème</sup> icône la feuille simple

Définition de tous les postes version OIF

Circuits / Postes / Feuilles OIF

Feuille de description de poste texte par catégorie

Cliquer sur la catégorie voulue puis

Circuits / Catégories / 4<sup>ème</sup> icône la feuille à 3 colonnes

Feuille de description de postes par circuit

Circuits / Circuits / Feuilles de description des postes

Auparavant définir si version texte ou OIF dans Type de feuilles de définitions puis cliquer sur le circuit voulu. Attention en fonction de la taille des circuits plusieurs fiches sont éditées sur une même page.

Tableau récap. des circuits avec les distances, les catégories et le détail des postes

Circuits / Circuits / 3<sup>ème</sup> icône la feuille simple

Tableau récap. des cat. avec le circuit associé, distance, dénivelé et nb de postes

Circuits / Catégories / 3<sup>ème</sup> icône la feuille seule

Nb de coureurs par circuits, par catégorie ou par postes  
Circuits / Catégories / Synthèse

### **3. Les grilles des heures de départ :**

Départs / Etat / 2ème icône la feuille

Pour éditer les horaires de départ de chaque coureur par cat., circuits, club ou par heure de départ

*Et si vous avez fait une grille de départ dans SPORTident :*

Synthèse de votre organisation des départs par cat. avec Heure 1<sup>er</sup> et dernier départ, intervalle entre 2 départs....

Départs / Organisation / 2ème icône la feuille

Etat de vérification de la répartition

Départs / Répartition / 2ème icône ?

### **4. Le jour de la course :**

#### **4.1. Avec la lecture de la puce Impression des résultats individuels**

Jour de la Course

Lire Puce

Avant l'arrivée des premiers coureurs,

Choisir le mode d'impression des résultats. Généralement Automatique puis configurer l'imprimante (Brother) et format étiquette SI Result Sheet. (Remplir le bac avec des feuilles A5)

A l'arrivée de chaque coureur, lui faire vider sa dans le boîtier maître. Le logiciel indique alors les résultats, les postes manquants, les locations de puce... et imprime la feuille de temps à remettre au coureur.

Pour réimprimer une feuille de résultats individuels avec temps intermédiaires :

Si pas de modifications manuelles : Jour de la Course / Lire Puce / 3ème icône avec les 6 petites feuilles

Après modifications manuelles : Jour de la Course / Evaluer Puce / 5ème icône avec les 3 petites feuilles

#### **4.2. Impression des résultats provisoires par cat. ou circuits**

Jour de la Course

Résultats

Provisoires (sans les tps intermédiaires)

SPORTident (avec les tps intermédiaires)

#### **4.3. Bilan provisoire de la course**

Jour de la course

Résultats

Statistiques: indique les inscrits, les arrivées, les disqualifiés, les poinçons manquants.

Listes de coureurs manquants (voir chapitre 6, paragraphe 3)

Jour de la Course / Etats supplémentaires / Coureurs Manquants

Liste des coureurs avec un poste manquant

Jour de la course / Evaluer Puce / 4ème icône avec **V**

#### **4.4. Liste des coureurs par Heures d'arrivée**

Jour de la Course / Etats supplémentaires / Heures d'arrivée

#### **4.5. Les Résultats Officiels :**

Jour de la Course

Résultats

Officiels (par cat., circuits ou club)

**Ne pas refermer les fenêtres.** Cela permet de naviguer rapidement entre les résultats, les arrivées, les inscriptions.

**Ne pas mettre les ordinateurs avec les écrans éclairés par la lumière du jour !!!** C'est extrêmement inconfortable.