TUTORIEL

BLOC

A l'attention des

PDJ / SECRETAIRE SPORTIF / CHEF OUVREUR

Version 1 mise à jour au 22/01/2025

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50

Table des matières

1 INTRODUCTION 3

1.1 Les termes utilisés 3

1.2 Les interactions 3

2 PREPARER SA COMPETITION 4

2.1 Postes Juges 4

2.2 Les blocs 4

2.3 Les regroupements 5

2.4 Les ordres de départs 6

2.5 Les impressions en amont de la compétition 6

3 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / SECRETARIAT 7

3.1 Début d'un regroupement 7

3.2 Correction en cours de compétition 7

3.3 Fin d'un regroupement 8

3.4 Vérification des résultats 8

3.5 Impression des résultats 9

3.6 Affectation des tours suivants 10

4 AFFICHAGE SUR GRAND ECRAN POUR LE PUBLIC 10

5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / TABLETTES JUGES 11

5.1 Paramétrage 11

5.2 Mode contest limité/illimité 12

5.3 Mode circuit 13

6 ASTUCES 14

6.1 Gérer les inscriptions 14

6.2 Inscrire un compétiteur supplémentaire 14

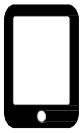
8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

1 INTRODUCTION

1.1 Les termes utilisés

Juge : C'est la personne qui valide les performances des compétiteurs.



Poste juge : C'est l'emplacement réservé pour un juge, généralement équipé d'une tablette. Dans MyCompet, on utilise ce concept, car lors de la préparation, et parfois jusqu'à la dernière minute, on sait qu'on va avoir, à cet endroit, un juge pour traiter une voie ou un bloc, mais on n'a pas son identité. On prépare donc son poste, et on peut renseigner, même après le début de la vague, l'identité de celui qui l'occupe.

Voie : terme générique utilisé dans MyCompet, qui définit généralement les blocs et les voies.

Regroupement : Une ou plusieurs catégories qui réalisent exactement les mêmes blocs, en même temps.

Compétiteur : est défini par sa licence et sa catégorie. En cas de surclassement, le compétiteur a deux identités distinctes (par exemple U20 et séniors).

1.2 Les interactions

Dans MyCompet, un bloc est associé à un poste juge et à un regroupement, de manière à ce qu'un juge ne saisisse des résultats que pour son bloc, pour les compétiteurs qui doivent faire ce bloc au titre de leur catégorie, pendant la durée de leur vague.

Le poste juge est associé à un ou plusieurs blocs.
Le regroupement est associé d'une part à un ensemble de blocs, et d'autre part à un ensemble de catégories.
Le juge est affecté à un poste juge.
Le compétiteur participe au titre de sa catégorie.

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

2 PREPARER SA COMPETITION

2.1 Postes Juges

3 Postes juges

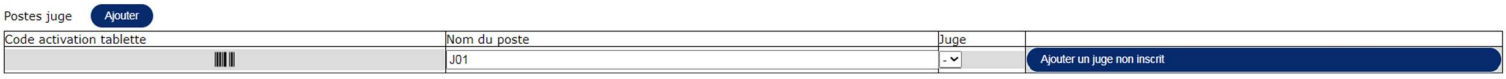
Un poste juge correspond à l'emplacement d'un juge pendant une compétition. Ce juge sera équipé d'une tablette, d'un téléphone ou à défaut d'une fiche juge pour la saisie des résultats.
Il sera responsable du jugement d'un ou plusieurs blocs.

Pour le paramétrage :

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur le bouton 3 Postes juges

Ajoutez autant de tablettes « juge » que nécessaire.
Vous pouvez changer le nom du poste.



Si vous connaissez les affectations des juges, vous pouvez les remplir maintenant.
Sinon, vous devrez les remplir au plus tard juste après le début de la vague.

2.2 Les blocs

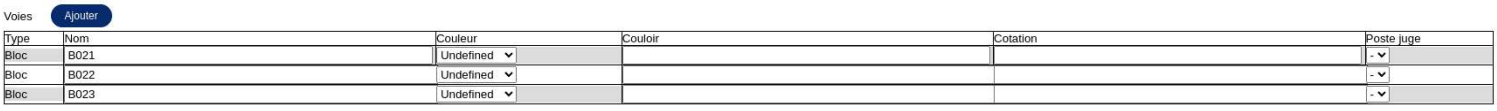
4 Voies

(rappel définition - Voie : terme générique utilisé dans MyCompet, qui définit généralement les blocs et les voies.)

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur le bouton 4 Voies

Ajouter autant de blocs que nécessaire en cliquant sur « Ajouter ».



Pour chaque bloc, vous devez renseigner :

→ **Le nom :** celui affiché pour les compétiteurs.
→ **La couleur :** la saisie de la couleur du bloc est vivement conseillée.
Notamment dans le cas d'un contest de blocs pour lequel un juge gère plusieurs blocs (superposés ou non).
→ **Le couloir :** Vous pouvez préciser le couloir.
→ **La cotation :** Vous pouvez préciser la cotation.
→ **Le poste juge :** Vous devez affecter le poste juge correspondant.

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

2.3 Les regroupements [5 Paramétrer]

(rappel définition : Une ou plusieurs catégories qui réalisent exactement les mêmes blocs, en même temps).

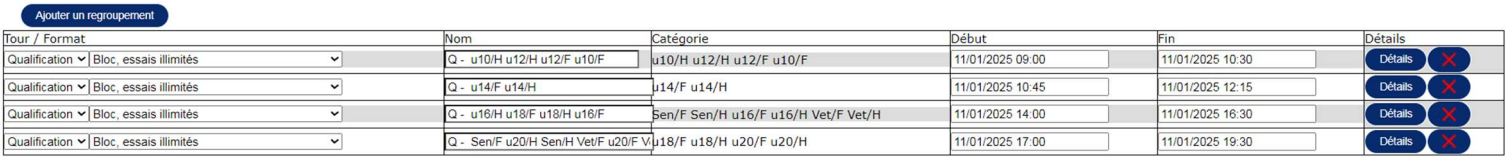
Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

La liste des regroupements s'affiche à présent.

Cliquez sur [5 Paramétrer]

Ajoutez vos regroupements.

Vous devez paramétrer un regroupement dans tous les cas, même si vous n'avez qu'une catégorie.
Attention il n'y a pas de modification possible une fois ces paramètres enregistrés.

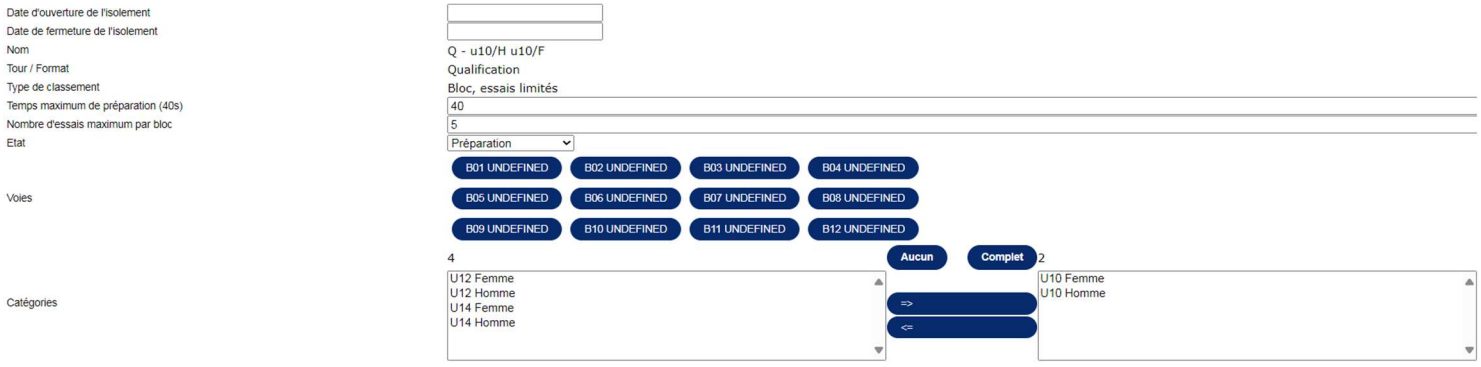


Pour chaque regroupement, vous devez renseigner :

- → **Le nom :** généralement « Tour – Catégories ».
- → **Les dates de début et fin prévisionnelles**

Après avoir vérifié votre saisie, il faut [Enregistrer] avant de continuer le paramétrage.

Pour chaque regroupement, cliquez sur [Détails] pour paramétrer le regroupement :



Pour chaque regroupement, vous devez renseigner :
A minima :

- → **Les blocs concernés**
- → **Les catégories participantes**

Il est aussi possible de paramétrer le cas échéant :

- → **Les horaires d'ouverture / fermeture de l'isolement**
- → **Les temps maximum de préparation**
- → **Le nombre d'essais maximum par bloc**

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

Après avoir vérifié votre saisie, il faut Enregistrer et/ou OK avant de continuer le paramétrage.
Vous revenez sur la page précédente et pouvez renouveler le processus afin de paramétrer chaque regroupement.

La page n'affiche que les regroupements utiles, certains ne sont pas montrés.
Pour voir tous les regroupements, vous pouvez utiliser le bouton

2.4 Les ordres de départs

Après avoir paramétré vos regroupements et avant de démarrer la vague,

Cliquez sur Ordre de départ

Afin de générer les ordres de départ qui seront utilisés pour les tablettes et imprimer les feuilles de juges.

2.5 Les impressions en amont de la compétition 6 Impressions

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur 6 Impressions

Vous pouvez imprimer :

- → **Les dossards.**
- → **Les fiches individuelles.**
- → **Les listes de pointage classées par ordre alphabétique.**
  (des noms, ou des clubs puis des noms)
- → **Les listes de départ.**
  (classées par ordre de dossards)
- → **Les fiches de juges (si vous n'avez pas de tablette/téléphone).**
  (veillez bien à générer les ordres de passage avant de démarrer la compétition)

Pour les dossards et les fiches individuelles :

- → Conservez les feuilles dans l'ordre d'impression.
- → Coupez la pile en 2 verticalement et horizontalement en conservant les 4 piles dans l'ordre.
- → Mettez la pile 1 sur la 2, puis l'ensemble sur la 3, et finalement sur la 4.

Les dossards et les fiches individuelles sont dans l'ordre !

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

3 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / SECRETARIAT

3.1 Début d'un regroupement

Il est conseillé de démarrer le regroupement avant le briefing des juges car ils ne peuvent accéder à la saisie des résultats qu'une fois le regroupement démarré.

Démarrez le regroupement en cliquant sur Démarrer

Pour le secrétariat, continuez à la suite en section 3.2

Pour le paramétrage des tablettes, avancez à la section 5

A noter qu'en mode papier, vous devez simplement démarrer et terminer la compétition afin d'avoir accès au module « Résultats » (voir section 3.4) dans lequel vous saisissez les résultats des fiches de juges.

3.2 Correction en cours de compétition

Pendant la compétition, les juges vont saisir le résultat de chaque tentative.
C'est l'agrégation de ces tentatives qui va donner le résultat du compétiteur sur le tour.

Pendant le tour, il est possible de corriger les tentatives enregistrées.
Après le tour, vous pourrez directement corriger les résultats.

La correction des tentatives le plus rapidement possible est importante car elle impacte l'affichage en temps réel des résultats,
Et cet affichage vous permet de traiter d'éventuelles erreurs avant la phase de traitement des résultats, et donc d'éviter des appels qui peuvent décaler vos horaires.

Pour effectuer ces corrections, pendant une vague en cours :

Cliquez sur le bouton Correction du regroupement correspondant.

Sélectionnez alors le compétiteur.
(Entrez le dossard et cliquez sur le nom)

Toutes les tentatives saisies apparaissent alors :

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

En cliquant sur une tentative, vous l'annulez, elle passe alors en gris foncé. ~~ESSAIS 12:27:00~~

En cliquant sur +ESSAIS +ZONE +TOP vous ajoutez le jugement correspondant.
Les actions sont réalisées sans impact sur les jugements en cours pendant le tour.

(Annexe/Astuce : saisie à la tablette en fin de vague à partir de la feuille de juge récupérer une saisie (cause problème tablette qui a mal fonctionné)) ??

3.3 Fin d'un regroupement

Le regroupement se termine à l'heure paramétrée, selon le chronomètre affiché.

Toutefois, les tablettes peuvent encore être utilisées pour saisir des résultats tant que le regroupement n'est pas validé en appuyant sur le bouton Terminer

Une fois fait, le secrétaire sportif va pouvoir :

→ **Vérifier les résultats**
→ **Signaler les appels**
→ **Faire les corrections nécessaires**

3.4 Vérification des résultats

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur 6 Impressions

Cliquez sur Vérification globale pour imprimer la fiche de vérification.

Classez les fiches individuelles, puis vérifiez chacune des fiches. Cette étape peut être partagée entre plusieurs officiels.

Pour vérifier les résultats, il faut comparer la fiche de vérification avec les fiches individuelles et/ou avec la feuille de juge si disponible.
Si les résultats d'un même compétiteur divergent entre les différents supports disponibles (tablettes, fiche individuelle, fiche de juge et support vidéo), c'est au PDJ d'arbitrer quel support valide la décision.

Saisissez ensuite les corrections :

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur Résultats dans le regroupement correspondant.

Dans le tableau qui s'ouvre, effectuez les corrections.
(ces dernières sont enregistrées quand le curseur passe à la cellule suivante)

Catégorie	#	Nom	B022z	B022t	B023z	B023t	B024z	B024t
U20 H	10	CACHAT Léo	0	0	1	0	0	0

Pour les compétitions de bloc avec zone, vous avez deux colonnes par bloc :

→ **Une pour la zone** B022z
→ **Une pour le top** B022t

Dans le cas d'un contest de bloc à essais illimités sans zone, saisissez soit 1 si le bloc est réussi, sinon 0 :

Catégorie	#	Nom	B02…	B02…	B02…	B02…
SENIOR H	20	ALLOIN Vincent	1	0	0	0

Les curseurs haut / bas de votre clavier permettent de se déplacer verticalement.
Les touche tab / shift tab de votre clavier permettent de se déplacer horizontalement.

Le PDJ ou le secrétaire sportif doivent annuler une inscription si le compétiteur est absent.
L'annulation doit être faite avant d'imprimer les résultats du regroupement dans lequel il est inscrit sinon il sera présent dans les résultats, classé à la dernière place.
Tout oubli à un impact sur le classement permanent.
Evitez d'annuler une inscription pendant que le regroupement est en cours.

3.5 Impression des résultats

Si un vous avez un appel, cliquez sur Appel en cours

Quand les résultats sont définitifs, cliquez sur Résultats définitifs
(Les corrections seront alors impossibles et les tours suivants pourront être affectées.)

Quand les résultats sont prêts, vous pouvez les imprimer.

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur 6 Impressions

3.6 Affectation des tours suivants

Quand les résultats sont définitifs, cliquez sur Résultats définitifs

→ **Les compétiteurs concernés sont affectés sur le tour suivant**
→ **Les ordres de départs sont calculés**
→ **Les corrections sur le tour en cours sont impossibles**

Pour information, un 1/2 finaliste ou un finaliste se reconnaît dans l'application car dans la liste des inscriptions, le champs qualifié est renseigné.

Qualification

4 AFFICHAGE SUR GRAND ECRAN POUR LE PUBLIC

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur le bouton Ecrans

Vous accédez aux résultats à l'écran et en vidéo :

→ **La première ligne** étant consacrée aux résultats à l'écran.
→ **La deuxième ligne** étant consacrée aux inserts pour les streaming.

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION / TABLETTES JUGES

5.1 Paramétrage

Pour paramétrer une tablette ou un téléphone :

Utilisez le QR code pour télécharger l'application Android.

Ouvrez l'application MyCompet puis taper sur Lire un code

L'appareil photo s'ouvre, scannez alors le code de configuration du poste juge, disponible sur l'ordinateur ou à imprimer :

→ **Utilisez le mode normal** pour les compétitions sur le serveur de production.
→ **Utilisez le mode démo** pour le serveur de test
(Sinon, le code scanné ne sera pas utilisable !)

Vous pouvez également le saisir manuellement grâce au code chiffré.

Si vous fermez accidentellement l'application,
Vous pouvez revenir au poste juge sélectionné précédemment.

Pour cela, sur la page d'accueil de l'application tablettes :

Cliquez sur Réutiliser le dernier code

5.2 Mode contest limité/illimité

La procédure pour le juge est la suivante :

Il invite le compétiteur à procéder à sa tentative, puis le regarde jusqu'à la fin de celle-ci (chute, top, …) sans rien saisir.
Ainsi il n'est pas distrait « juste au mauvais moment ».

A la fin de la tentative, il saisit le résultat sur la tablette :

→ **TOP :** si le compétiteur a validé le bloc.
→ **ZONE** : si le compétiteur a validé la zone sans pour autant valider le bloc.
(Ce choix n'est pas proposé en essais illimités)
→ **ESSAIS :** si le compétiteur a effectué son essai sans valider ni zone ni top.
(Ce choix n'est pas proposé en essais illimités)

Il saisit le numéro du dossard.
Attention, tous les chiffres doivent être saisis.
(Si les dossards ont 3 chiffres, alors pour le dossard 1 il faut saisir 001)

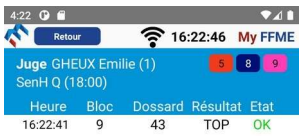
Il valide le résultat en utilisant le bouton portant le nom et la couleur du bloc réalisé.

Il revient alors à la liste où son résultat apparaît, normalement suivi du code « OK ».
Si le code « ERR » est affiché, son résultat a été rejeté par le serveur.
(mauvais dossard, bloc invalide pour ce compétiteur, …)
Si le mot « Attente » apparaît, c'est que le résultat n'a pas pu être transmis au serveur.
(Il reste stocké dans la tablette jusqu'à que le réseau soit meilleur)
(Il n'est pas nécessaire de ressaisir le résultat)

Lorsque la vague est terminée, le juge peut passer au tour suivant :

Il clique sur **Retour** puis **Réutiliser le dernier code**

Enfin, le juge peut remplir la fiche du compétiteur. C'est la dernière étape.
(le compétiteur ne repart pas avec sa fiche individuelle tant que le résultat n'est pas entré dans la tablette)

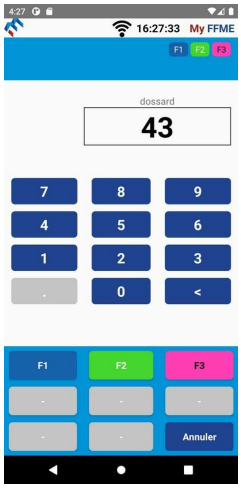


10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

5.3 Mode circuit

La procédure pour le juge est la suivante, commençant sur la tablette :

→ **Il saisit le numéro du dossard**.
→ **Il sélectionne le bloc** en utilisant le bouton portant son nom et sa couleur.



Il invite le compétiteur à procéder à sa tentative, puis le regarde jusqu'à la fin de celle-ci (chute, top, …) sans rien saisir.
Ainsi il n'est pas distrait « juste au mauvais moment ».

A la fin de la tentative, il saisit le résultat sur la tablette :

→ **TOP :** si le compétiteur a validé le bloc.
→ **ZONE :** si le compétiteur a validé la zone sans pour autant valider le bloc.
(Ce choix n'est pas proposé en essais illimités)
→ **ESSAIS :** si le compétiteur a effectué son essai sans valider ni zone ni top.
(Ce choix n'est pas proposé en essais illimités)

Il remplit la fiche individuelle du compétiteur, ou sa fiche de juge.

Il peut si nécessaire annuler la dernière tentative avec le bouton Annuler

A la fin du temps, il utilise le bouton Retour pour accéder à la liste globale des compétiteurs et sélectionner le compétiteur suivant.

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

6 ASTUCES

6.1 Gérer les inscriptions

Allez dans la liste des inscriptions :

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur

Recherchez le compétiteur dont vous souhaitez modifier l'état :

Cliquez sur

Une inscription non confirmée est une inscription qui n'a pas fait l'objet d'un paiement.
La personne ne devrait pas participer.
Si son inscription n'est pas validée avant la distribution des dossards, elle n'aura pas de dossard à moins qu'il ne soit attribué manuellement.
L'organisateur, le PDJ et les administrateurs peuvent confirmer manuellement une inscription, tout comme ils peuvent ajouter des inscriptions (voir section 6.2)

Une inscription peut être confirmée / non qualifiée.
Dans ce cas, l'inscription a été payée, mais le compétiteur ne rentre pas dans les quotas.
Son inscription lui sera remboursée.

Le PDJ doit annuler une inscription si le compétiteur est absent.
L'annulation doit être faite avant d'imprimer les résultats du regroupement dans lequel il est inscrit sinon il sera présent dans les résultats, classé à la dernière place.
Tout oubli à un impact sur le classement permanent.
Evitez d'annuler une inscription pendant que le regroupement est en cours.

Le PDJ peut faire une demande de remboursement pour un compétiteur avec une absence justifiée avec un certificat médical.
Dans ce cas, c'est l'organisateur et lui seul qui peut accepter le remboursement, avant la clôture financière de la compétition.

6.2 Inscrire un compétiteur supplémentaire

Revenez sur l'écran principal avec le bouton de retour

Cliquez sur

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

Un administrateur, le PDJ ou un organisateur peut :

→ ajouter un compétiteur qui détient une licence FFME annuelle (voir section 6.2.1)

→ ajouter un compétiteur non titulaire d'une licence normale (voir section 6.2.2)

Cliquez sur **Inscription licence** ou **Inscription directe**

Le compétiteur a une licence FFME annuelle :
(Vous êtes responsable de la vérification de la licence et du certificat médical compétition)

Cliquer sur **Inscription licence**

Commencez à taper le nom et/ou le prénom du compétiteur.
Une liste apparaît.
Choisissez le compétiteur concerné.
Vérifiez la catégorie et le handicap (cad ?) du compétiteur.

Cliquez sur **Enregistrer**

Le compétiteur n'a pas de licence annuelle :
(Le compétiteur peut avoir une licence découverte, une licence UNSS, ou pas de licence)
(Vous êtes responsable de la vérification de la licence, de son assurance et du certificat médical « compétition »)

Un compétiteur inscrit de cette façon ne participera ni aux classements nationaux, ni aux classements coupes (mais il peut avoir une influence sur ces classements, par exemple en prenant la première place).

Cliquez sur **Inscription directe**

Remplissez les champs.

Cliquez sur **Enregistrer**

Le département Compétition vous remercie d'avoir pris le temps de lire ce tutoriel.

Ce tutoriel ne se veut pas exhaustif et il est possible que vous n'ayez pas trouvé l'information recherchée.

Dans ce cas, veuillez nous contacter : competition@ffme.fr pour toutes questions ou suggestions.

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr
Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z