



## Championnat jeune – Notice d'utilisation GIRPE

Saison 2023-2024

### Principe

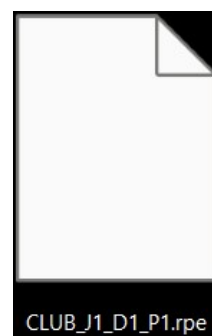
- A partir de la saison 2023-2024, il sera possible pour un club recevant une journée de Championnat Jeune d'utiliser l'application GIRPE pour la gestion des rencontres (remplissage de la feuille de rencontre, saisie des scores, impression, etc..)
- **La création et la remontée des feuilles de rencontres dans SPID devront obligatoirement être faites par le responsable de l'épreuve.**
- Cette notice vous explique comment :
  - récupérer le dossier épreuves de la journée,
  - saisir une feuille de rencontre,
  - transmettre le fichier en fin de journée au responsable d'épreuve.

### Installation du logiciel GRIPE

- Votre PC doit être équipé du logiciel GIRPE dernière version, pour cela je vous invite à aller consulter le site de la fédération pour une installation complète du logiciel : <http://www.fftt.com/girpe/>

### Récupération du dossier épreuves de la journée

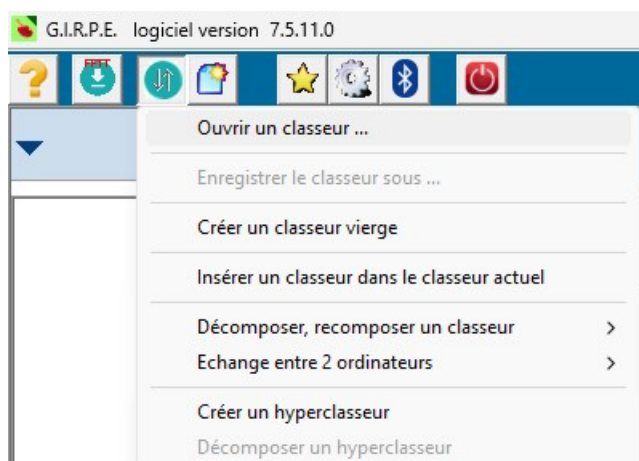
- La création du dossier comprenant l'ensemble des rencontres se déroulant sur une journée est à la charge et du responsable de l'épreuve.
- Au plus tard, 48h avant la date de la journée de championnat l'ensemble des clubs recevront sur l'adresse mail référencée lors de l'inscription d'une équipe un fichier type .RPE
- Le fichier « ClubRecevant\_JournéeX\_DivisionX\_PouleX.RPE » est à télécharger sur votre PC, c'est lui qui contient l'ensemble des données de la journée de championnat.



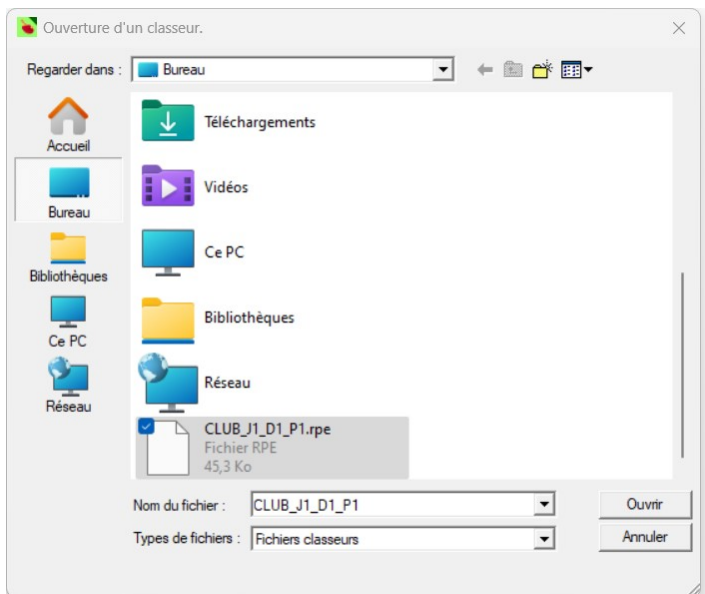
**Important ! Retenir le dossier dans le quel le fichier est téléchargé.**

### Ouverture du classeur dans GRIPE

- Une fois le fichier .RPE téléchargé, lancer l'application GIRPE.
- Cliquer sur *Gestion des Classeurs – Ouvrir un classeur*



- Récupérer le fichier « ClubRecevant\_JournéeX\_DivisionX\_PouleX.RPE » dans le dossier du téléchargement précédent, puis cliquer sur *Ouvrir*.

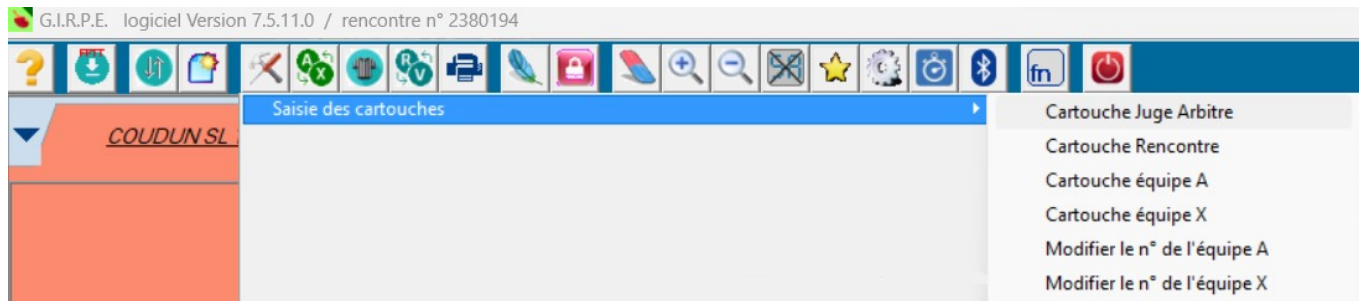


A l'ouverture du classeur, des onglets s'ouvrent sur GIRPE, autant d'onglets que de rencontres sur la journée. Chaque onglet est identifié par les 2 clubs s'opposant sur la rencontre.

### Remplissage du cartouche JA

Nom, Prénom, Adresse mail, Licence et Club du Juge-Arbitre :	
Nom et Prénom :	
Adresse mail :	
N° Licence :	Club :

- Cliquer sur *Outils divers – Saisie des cartouches – Cartouche Juge-Arbitre*



- Remplir les données et valider avec la coche verte

**Saisie Juge-Arbitre**

✓ [ ] ✗

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre [Avatar]

Club [Icon] (\*) EPEV LA TETE ET LES JAMBES

N° du club 07600015

Nom (\*) [Icon] BONNINGRE

Prénom (\*) Quentin

Numéro de licence (\*) 6017462

Adresse Email QBONNINGRE@OUTLOOK.FR

si celle-ci est renseignée, la feuille au format GIRPE vous sera expédiée.

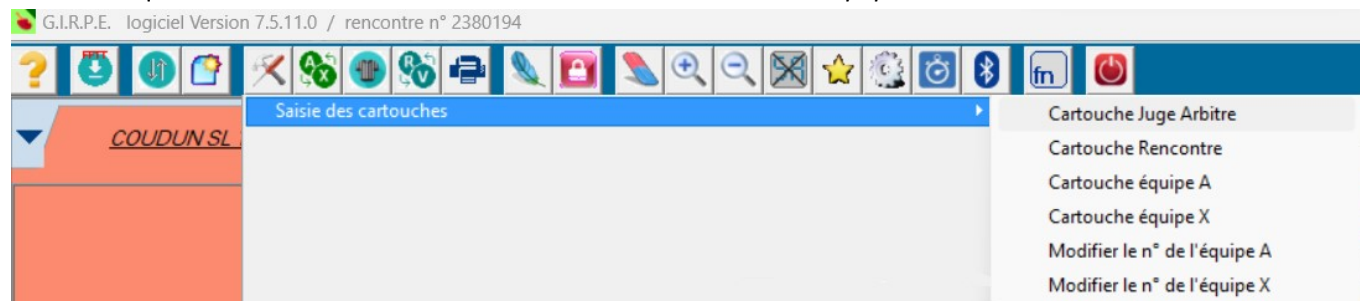
grade arbitre AR

grade juge arbitre JA2

## Remplissage du cartouche équipe

N° 07600069	COUDUN SL 1			
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	MJL à remplir	Cartons
	A			
	B			
	C			

- Cliquer sur *Outils divers – Saisie des cartouches – Cartouche équipe A*



- Remplir les données et valider avec la coche verte

The screenshot shows the 'Saisie des joueurs de l'équipe X' form. The form includes fields for 'Equipe X' (Nom Club: EPEV LA TETE ET LES JAMBES, Numéro Club: 07600015), 'si entente', 'libellé équipe' (EPEV LTLJ 1), and 'N° de l'équipe' (1). A confirmation dialog box is displayed, asking 'Joueur n°3 absent Confirmez-vous?' with 'Oui' and 'Non' buttons. The form also includes a table for player data with columns for Nom, Prénom, and Numéro de licence. The table contains data for three players: GRUAZ (VIET), Ydriss (Axel), and a third player (N°3 absent).

- Cas d'une équipe composée de 2 joueurs : lors de la validation le logiciel vous demandera de confirmer que le joueur N°3 est absent – cliquer sur *Oui*
- Recommencer la procédure ci-avant décrite pour le remplissage de l'équipe X

## Remplissage de l'ordre des parties

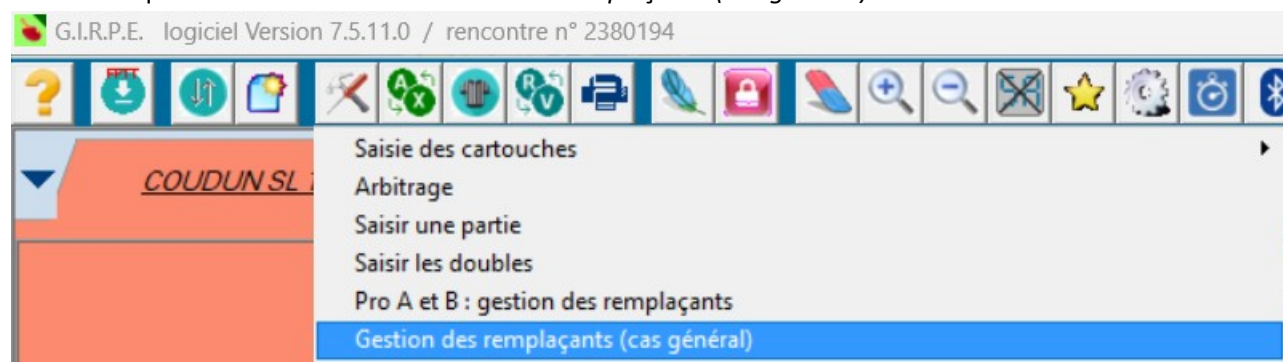
- Une fois les cartouches JA et des équipes A et X remplies il reste à valider et confirmer l'ordre des parties. En effet comme vous pourrez le constater il manque des informations sur les parties 3 et 4 car les parties dépendent de la composition des équipes.

SCORES					ORDRE DES PARTIES		POINTS	
1	2	3	4	5			AB	XY
					A	contre X		
					B	" Y		
					A	"		
						" X		
TOTAL DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE								00 00

Pour rappel :

A contre Y (ou Z si 3 joueurs)	A					Y ou Z (entourez la lettre du joueur)						
Score											*** **	*****
B (ou C si 3 joueurs) Contre X	B ou C (entourez la lettre du joueur)					X						
Score											*** **	*****

- Cliquer sur *Outils divers – Gestion des remplaçants (cas général)*



- Dans *numéro de la partie* – mettre 3 – puis appuyer sur la touche *Entrée* de votre clavier
- Cocher les bonnes lettres suivant si A joue contre Y ou Z
- Cliquer sur *sauvegarder*
- Recommencer la procédure ci-avant décrite en remplaçant la partie 3 *par* 4, et en choisissant la *lettre B ou C contre X*, sauvegarder à nouveau

Gestion des remplaçants - Cas général

Saisir le n° de la partie et valider

numéro de la partie : 3

A - CRNIC LIENNEL Antoine	- ABSENT
<p>choix du remplaçant</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A CRNIC LIENNEL Antoine</p> <p><input type="checkbox"/> B COLLE Louis</p> <p><input type="checkbox"/> C LALOUETTE Clovis</p>	<p>choix du remplaçant</p> <p><input type="checkbox"/> X GRUAZ Ydriss</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Y VIET Axel</p> <p><input type="checkbox"/> Z ABSENT</p>

sauvegarde abandon

### **Impression et saisie des résultats**

- Pour l'impression et la saisie des résultats des parties se référer à l'aide disponible sur le site de la fédération : <http://www.fftt.com/girpe/>
- Une fois que la rencontre est terminée :
  - Faire vérifier la feuille de rencontre aux deux capitaines (cartouches, scores des parties, etc...),
  - Faire signer les deux capitaines,
  - Faire signer le Juge arbitre,
  - Bloquer la feuille de rencontre.

### **Remontée des résultats au responsable de l'épreuve**

- Lorsque que l'ensemble des rencontres est terminé et que toutes les feuilles sont bloquées vous pouvez fermer le logiciel GIRPE.
- Transmettez en pièce jointe le fichier « ClubRecevant\_JournéeX\_DivisionX\_PouleX.RPE » qui se trouve dans votre dossier.

### **Remarques / Questions**

- Pour toutes questions ou remarques, merci de me contacter :

**Quentin BONNINGRE**  
**Responsable de l'épreuve**  
**06.49.78.28.01**  
**quentin.bonningre@comiteoisett.fr**