



## Championnat jeune – Notice d'utilisation GIRPE

A partir de la Saison 2023-2024

### Principe

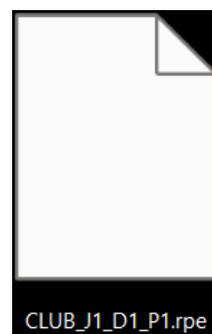
- A partir de la saison 2023-2024, il sera possible pour un club recevant une journée de Championnat Jeune d'utiliser l'application GIRPE pour la gestion des rencontres (remplissage de la feuille de rencontre, saisie des scores, impression, etc..)
- La création et la remontée des feuilles de rencontres 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

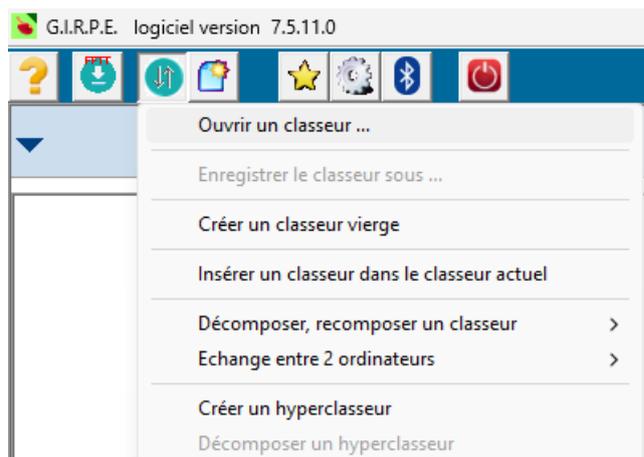
- La création du dossier comprenant l'ensemble des rencontres se déroulant sur une journée est à la charge et du responsable de l'épreuve.
- Au plus tard, 48h avant la date de la journée de championnat l'ensemble des clubs recevront sur l'adresse mail référencée lors de l'inscription d'une équipe un 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.



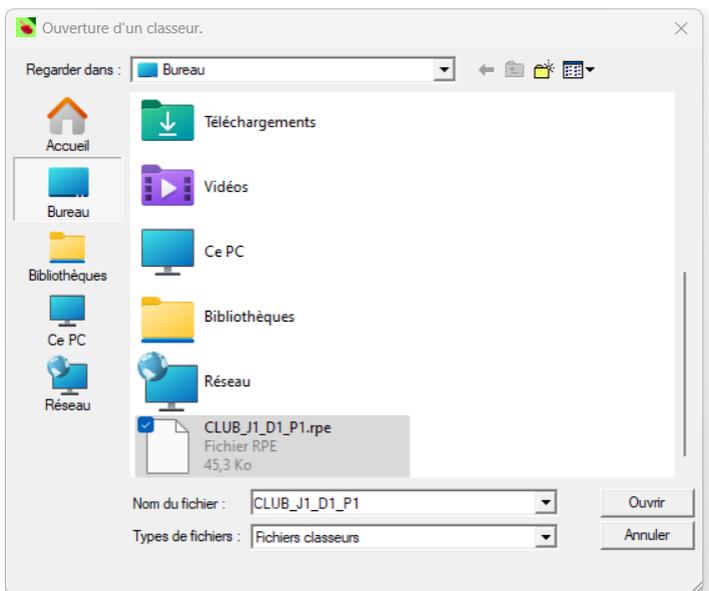
**Important ! Retenir le dossier dans le quel le fichier est téléchargé.**

### 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*.

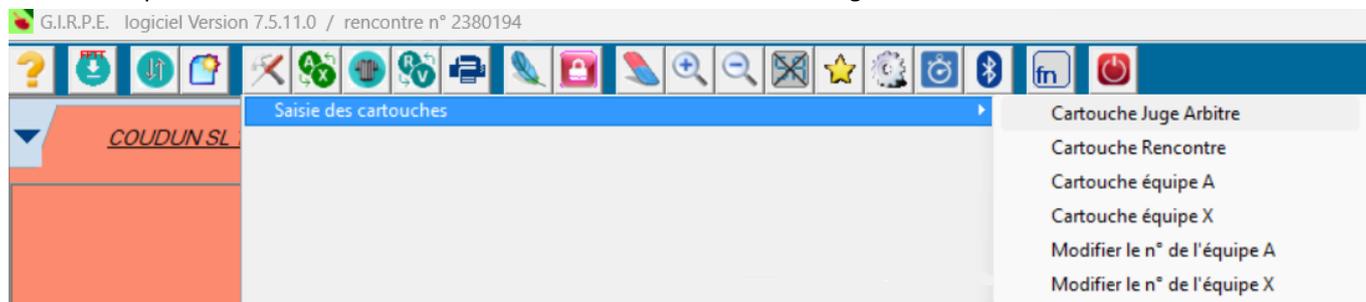


A l'ouverture du classeur, des onglets s'ouvrent sur GIRPE, autant d'onglets que de rencontres sur la journée. Chaque onglet est identifié par les 2 clubs s'opposant sur la rencontre.

### 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*

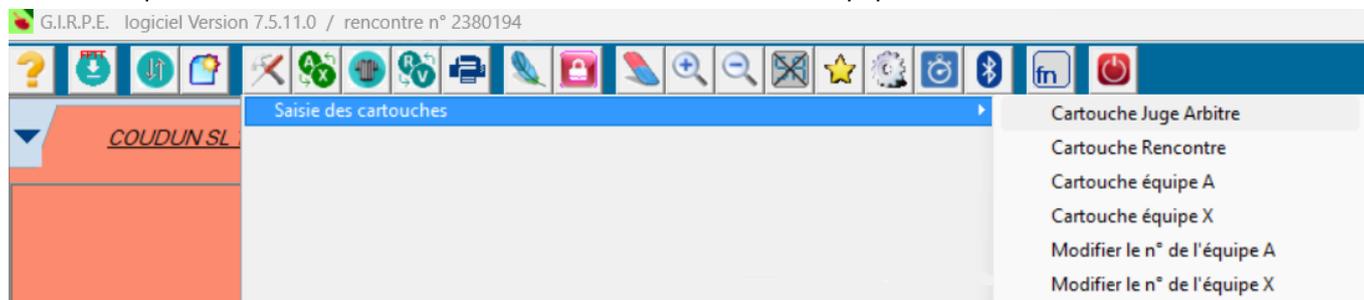


- Remplir les données et valider avec la coche verte

## Remplissage du cartouche équipe

N° 0760069	COUDUN SL 1			
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	MJL à ranger	Cartons
	A			
	B			
	C			

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



- Remplir les données et valider avec la coche verte

Saisie des joueurs de l'équipe X

Equipe composée de joueurs de plus de 2 clubs  
 Nom Club: EPEV LA TETE ET LES JAMBES    Numéro Club: 07600015  
 Cette équipe reçoit :  oui     non  
 si entente     équipe forfait     équipe exempte  
 libellé équipe: EPEV LTLJ 1    N° de l'équipe: 1

	Nom	Prénom	Numéro de licence
<b>Capitaine</b>	BONNINGRE	Quentin	6017462
	X Cap	Y Cap	Z Cap
Nom	GRUAZ	VIET	
Prénom	Ydriss	Axel	
N° de licence	6026398	6026037	
Date validation			
Type licence			
Certificat médical	C	C	
Sexe	M	M	
Nationalité	F	F	
Date naissance	02/03/2009	24/07/2009	
Cat sportive	-15	-15	
Cat administrative	CAD	CAD	
Date Mutation			
Points licence	500	508	
Points mensuels	500	508	
Echelon			
Place			
Points phase 1	500	500	
Grade arbitre			
Grade JA			

Confirmation

Joueur n°3 absent  
Confirmez-vous?

- 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

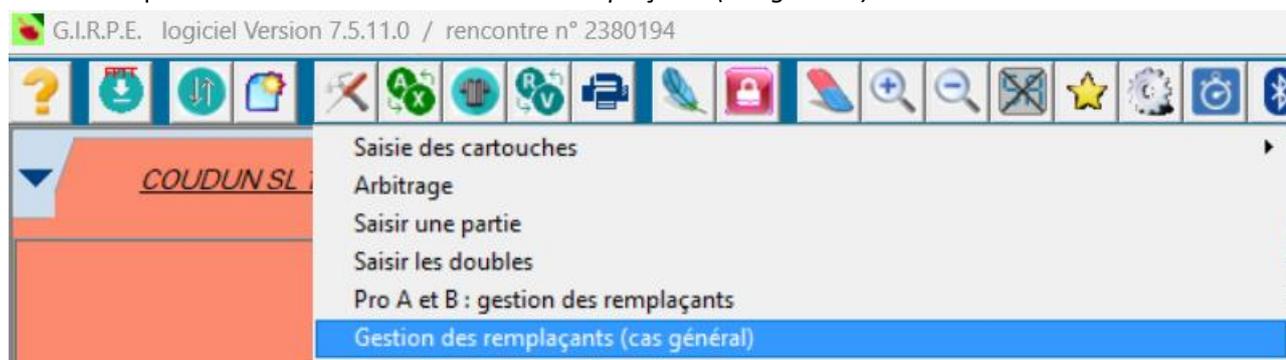
- Une fois les cartouches JA et des équipes A et X remplies il reste à valider et confirmer l'ordre des parties. En effet comme vous pourrez le constater il manque des informations sur les parties 3 et 4 car les parties dépendent de la composition des équipes.

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 :

<b>A contre Y (ou Z si 3 joueurs)</b>	<b>A</b>	<b>Y ou Z (entourez la lettre du joueur)</b>		
Score			.....	.....
<b>B (ou C si 3 joueurs) Contre X</b>	<b>B ou C (entourez la lettre du joueur)</b>	<b>X</b>		
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 :

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

### 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 : **Le Responsable de l'épreuve**