



Championnat jeune – Notice d'utilisation GIRPE

A partir de la Saison 2026-2027

Principe

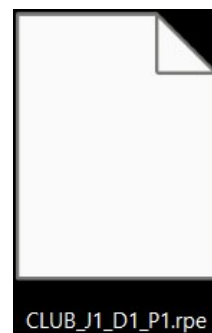
- A partir de la saison 2026-2027, il sera possible pour un club recevant une journée de Championnat Jeune d'utiliser l'application GIRPE pour la gestion des rencontres (remplissage de la feuille de rencontre, saisie des scores, impression, etc..)
- La création et la remontée des feuilles de rencontres 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 GIRPE

- 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.fft.com/girpe/>

Récupération du dossier épreuves de la journée

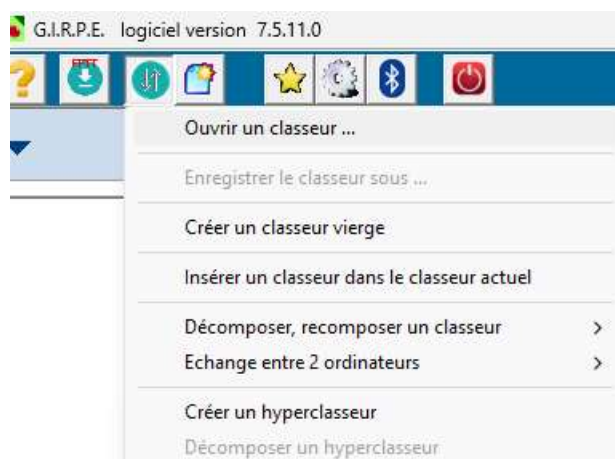
- La création du dossier comprenant l'ensemble des rencontres se déroulant sur une journée est à la charge et du responsable de l'épreuve.
- Au plus tard, 48h avant la date de la journée de championnat l'ensemble des clubs recevront sur l'adresse mail référencée lors de l'inscription d'une équipe un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



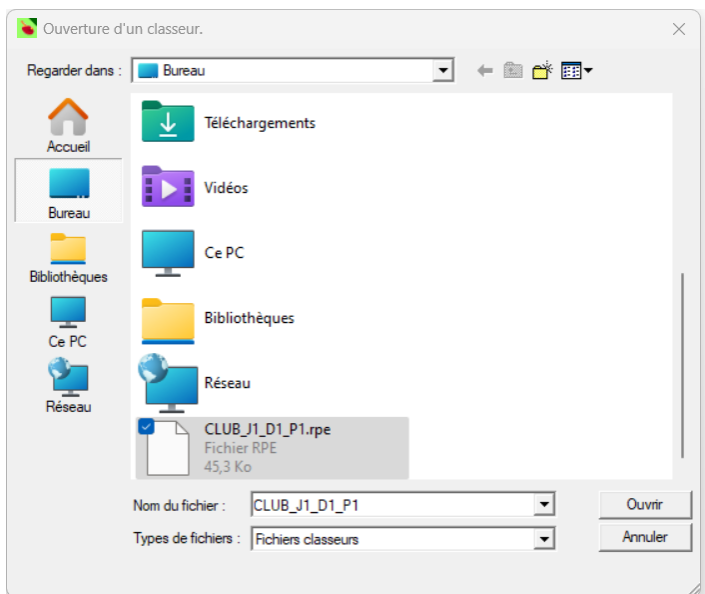
Important ! Retenir le dossier dans lequel le fichier est téléchargé.

Ouverture du classeur dans GIRPE

- 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*.

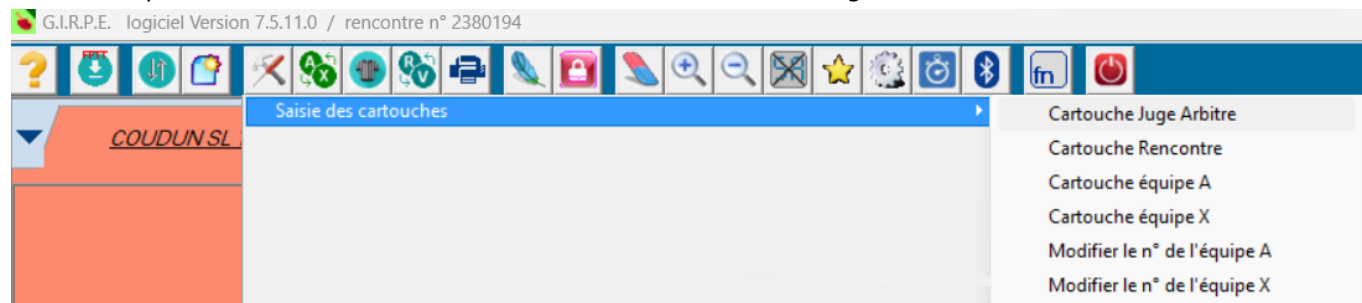


A l'ouverture du classeur, des onglets s'ouvrent sur GIRPE, autant d'onglets que de rencontres sur la journée. Chaque onglet est identifié par les 2 clubs s'opposant sur la rencontre.

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*

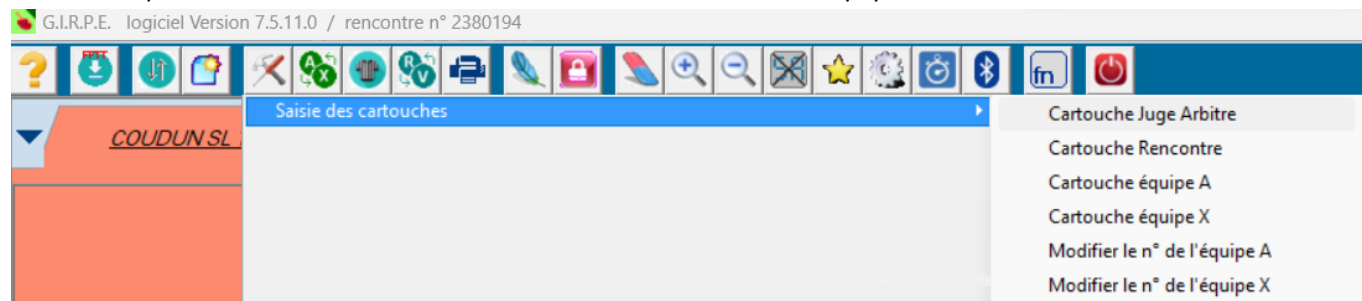


- Remplir les données et valider avec la coche verte

Remplissage du cartouche équipe

N° 07600069	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

libellé équipe: EPEV LTLJ 1 N° de l'équipe: 1

☐ équipe forfait ☐ équipe exempte

Capitaine: Nom: BONNINGRE Prénom: Quentin Numéro de licence: 6017462

Joueurs:

Nom	Prénom	Numéro de licence
GRUAZ	VIET	
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

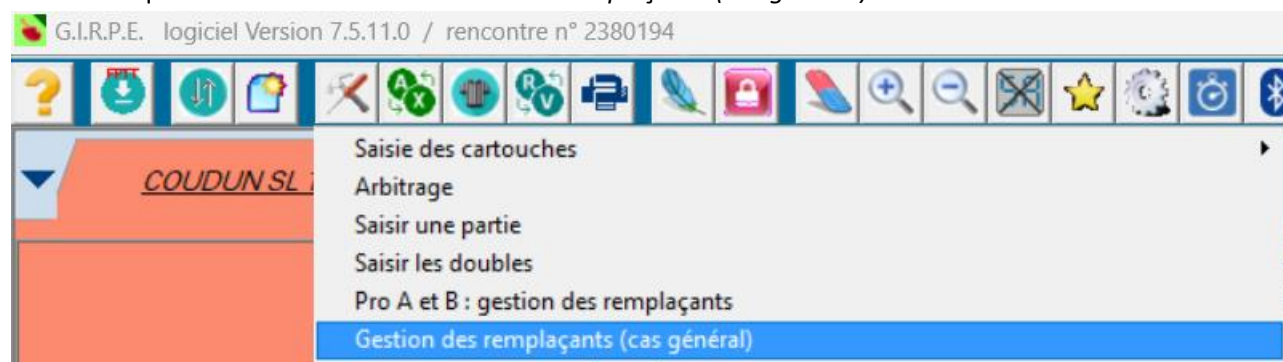
- Une fois les cartouches JA et des équipes A et X remplies il reste à valider et confirmer l'ordre des parties. En effet comme vous pourrez le constater il manque des informations sur les parties 3 et 4 car les parties dépendent de la composition des équipes.

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 :

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
choix du remplaçant ☒ A CRNIC LIENNEL Antoine ☐ B COLLE Louis ☐ C LALOUETTE Clovis	choix du remplaçant ☒ X GRUAZ Ydriss ☒ Y VIET Axel ☐ 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**