

# Guide pour l'utilisation de GIRPE

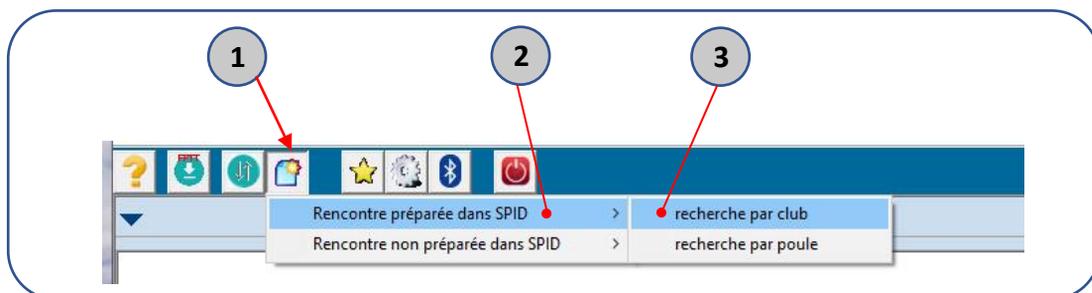
1. [Ouvrir un classeur](#) Page 1
2. [Sélection rencontres](#) Page 1
3. [Configuration feuille de rencontre](#) Page 2
4. [Modification feuille de rencontre](#) Page 2
5. [Enregistrer feuille de rencontre](#) Page 2
6. [Remplir feuille de rencontre](#) Page 3
  - 6.1 [Remplir zone joueurs \(zone 1\)](#) Page 3
    - 6.1.1 [Sélection des joueurs](#) Page 3
    - 6.1.2 [Equipe type](#) Page 4
  - 6.2 [Remplir scores joueurs \(zone 2\)](#) Page 5
7. [Réserves et réclamations](#) Page 6
8. [Signer et bloquer feuille](#) Page 7
9. [Remonter la feuille vers SPID](#) Page 8

**Les points de 6 à 8 ne nécessitent pas de connexion internet**

Ouvrir le programme GIRPE  
- raccourci sur le bureau  
- dans le dossier GIRPE



## 1. Ouvrir un classeur



## 2. Sélection rencontres

Construction d'un classeur à partir des données de SPID (remontée des résultats dans SPID possible)

Club n° club ou nom contenant ou n° département ... et validez  
bod

Forme Liste des clubs être  
BODILIS PLOUGAR TT | 03290284

Sélectionner  
 les rencontres à domicile  
 toutes les rencontres

Dates limites  
début 18/04/2022  
fin 08/05/2022

**Sélectionnez les rencontres et lancez la construction du classeur (roue crantée)**

Libellé R	Libellé D	Division	Epreuve	Poule	Date
<input checked="" type="checkbox"/> BODILIS PLOUGAR TT 2	ST-DIVY SPORT TT 5	D29_D3 Messieurs - Phase 2	FED_Championnat de France par Equipes Masculin	2	07/05/2022
<input type="checkbox"/> BODILIS PLOUGAR TT 1	TT DE SAINTE-SEVE 1	D29_D3 Messieurs - Phase 2	FED_Championnat de France par Equipes Masculin	3	07/05/2022
<input checked="" type="checkbox"/> BODILIS PLOUGAR TT 3	TT DE SAINTE-SEVE 3	D29_D5 Messieurs - Phase 2	FED_Championnat de France par Equipes Masculin	3	07/05/2022
<input type="checkbox"/> BODILIS PLOUGAR TT 1	TT DE SAINTE-SEVE 1	Championnat Jeunes D4 - Ph2	Championnat Jeunes	2	07/05/2022

- 1 : Vérifier la date de la rencontre (modifier si ne correspond pas)
- 2 : Entrer tout ou partie du numéro ou du nom du club puis faire « Entrée » (sur le clavier)
- 3 : Sélection de votre club
- 4 : Cliquer pour récupérer les rencontres
- 5 : Sélectionner la ou les rencontres que vous allez gérer
- 6 : Cliquer pour construire le classeur

### 3. Configuration feuille de rencontre

Confirmation

rencontre :  
BODILIS PLOUGAR TT 2 - ST-DIVY SPORT TT 5  
D29\_D3 Messieurs - Phase 2  
feuille proposée par défaut:  
AW-BX-CY-DZ-AX-BW-DY-CZ-double 1-double 2-AY-CW-DX-BZ

Oui Non

1 : Vérifier si la feuille de rencontre est la bonne  
2 : Cliquer sur « Oui » ou « non » (si oui passer à l'étape 5)

### 4. Modification feuille de rencontre

Choix du type de feuille

FED\_Championnat de France par Equipes Masculin  
D29\_D3 Messieurs - Phase 2 / 2

Sélectionnez votre feuille en cliquant sur le bouton ci-dessus

Choix du type de feuille

FED\_Championnat de France par Equipes Masculin  
D29\_D3 Messieurs - Phase 2 / 2

Feuilles nationales  
Feuilles locales

1.203.3.1	4	1	14	AW-BX-CY-DZ-AX-BW-DY-CZ-double 1-double 2-AY-CW-DX-BZ
1.203.3.2	4	1	18	AW-BX-CY-DZ-AX-BW-DY-CZ-double 1-double 2-DW-CX-AZ-BY-CW-DX-AY-BZ
1.203.4	4	2	9	AW-CY-BX-DZ-AX-CZ-BW-DY-double

1 : Cliquer  
2 : Sélectionner « Feuilles nationales » et cliquer  
3 : Double clic sur la feuille que vous désirez

### 5. Enregistrer feuille de rencontre

1 : Cliquer sur « D29 »  
2 : Attention à la date ! (par défaut le samedi)  
3 : Cliquer sur « Enregistrer »

4 : Renommer le fichier pour mieux le retrouver  
5 : Cliquer sur « Enregistrer »  
6 : Cliquer sur « Ok »

## 6. Remplir feuille de rencontre

Pour écrire : double cliquer

N° 03290284	BODILIS PLOUGAR TT 2	Points	Max (joueurs)	Cartons
N° Licence	NOM - PRENOM			
A				
B				
C				
D				

N° 03290052	ST-DIVY SPORT TT 5	Points
N° Licence	NOM - PRENOM	
W		
X		
Y		
Z		

SCORES					ORDRE DES PARTIES	
1	2	3	4	5	A	contre W
						X
						Y
						Z

### 6.1 Remplir zone joueurs (zone 1)

1 : Charger équipe type  
 2 : Valider et fermer  
 3 : Fermer sans valider  
 4 : Indiquer si équipe reçoit ou non  
 5 : Indiquer si équipe forfait ou exempte

#### 6.1.1 Sélection des joueurs

1 : Cliquer sur la lettre du joueur  
 2 : Entrer le nom ou début du nom du joueur  
 3 : Double clic sur le joueur voulu  
 4 : Cliquer sur « Cap » pour désigner le capitaine

## 6.1 Remplir zone joueurs (suite)

### 6.1.2 Equipe type

#### Créer équipe type

The screenshot shows the 'Configuration Equipe type' form. Callout 1 points to the 'Ajouter' (+) button. Callout 2 points to the 'Club' dropdown menu. Callout 3 points to the 'champ. Masculin' radio button. Callout 4 points to the 'Joueur' input field. Callout 5 points to the 'Enregistrer' (floppy disk) button. Callout 6 points to the 'Modifier' (wrench) button.

- 1 : Ajouter fiche
- 2 : Choix club (cf à droite)
- 3 : Choix championnat Modifier fiche
- 4 : Sélection joueur (idem 6.1.1)
- 5 : Enregistrer fiche
- 6 : Modifier fiche

The 'Choix du club' dialog box shows a list of clubs. A green checkmark icon is labeled '2 Valider'. A checkbox next to 'BODILIS PLOUGAR TT' is labeled '1 Cocher'.

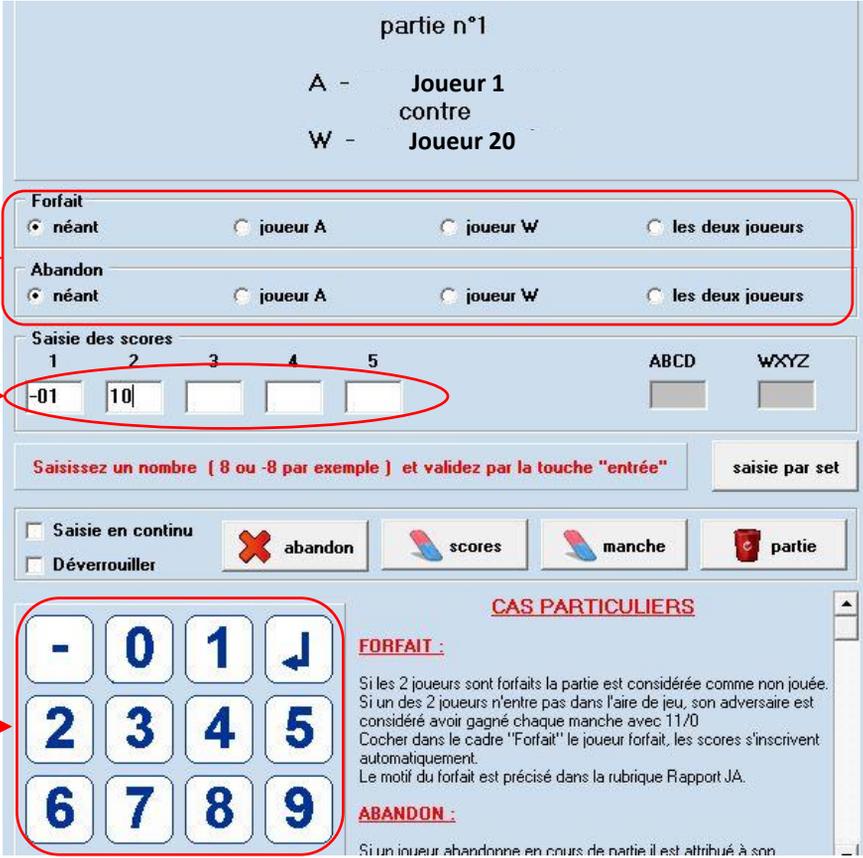
#### Choisir équipe type

Callout 1 points to the 'Ajouter' (+) button. Callout 2 points to the 'Club' dropdown menu. Callout 3 points to the 'Fermer' (power) button.

- 1 : Sélection équipe
- 2 : Définir la position des joueurs en faisant glisser
- 3 : Fermer fenêtre

The interface shows a list of players on the left and a grid of positions (A, B, C, D) on the right. Callout 1 points to the player list. Callout 2 points to the instruction: 'Faites glisser les joueurs de gauche à droite et inversement si nécessaire ou sur l'emplacement du Capitaine'. Callout 3 points to the player cards being dragged.

## 6.2 Remplir scores joueurs (zone 2)



partie n°1

A - Joueur 1  
contre  
W - Joueur 20

**Forfait**  
 néant     joueur A     joueur W     les deux joueurs

**Abandon**  
 néant     joueur A     joueur W     les deux joueurs

Saisie des scores

1	2	3	4	5	ABCD	WXYZ
-01	10					

Saisissez un nombre ( 8 ou -8 par exemple ) et validez par la touche "entrée"    saisie par set

Saisie en continu     abandon    scores    manche    partie

Déverrouiller

**CAS PARTICULIERS**

**FORFAIT :**  
Si les 2 joueurs sont forfaités la partie est considérée comme non jouée.  
Si un des 2 joueurs n'entre pas dans l'aire de jeu, son adversaire est considéré avoir gagné chaque manche avec 11/0  
Cocher dans le cadre "Forfait" le joueur forfait, les scores s'inscrivent automatiquement.  
Le motif du forfait est précisé dans la rubrique Rapport JA.

**ABANDON :**  
Si un joueur abandonne en cours de partie il est attribué à son

1 : Zone forfait ou abandon (attention à bien choisir le joueur impacté). Pour pouvoir indiquer les scores cliquer sur « néant »

2 : Saisir les scores. Pour passer d'un set à l'autre, plusieurs possibilités :

- Tabulation
- Touche « entrée » ou « return » (suivant l'ordinateur)
- Flèches directionnelles
- Sélection du set à la souris

3 : Pavé numérique pour la saisie des scores

# 7 Réserves et réclamations



Cliquer sur R/V pour aller au verso de la feuille

Double clic pour accéder



Clic pour accéder



Saisie d'une réserve / réclamation

Genre:  Néant  Réserve  Réclamation

Heure: [ ] H [0] [ ]

Score: équipe A [0] équipe X [0]

Déposée par:  Equipe A  Equipe X

1 2 3 4

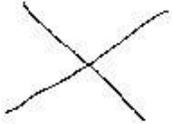
5 [Signature field]

6  le capitaine est absent  
 le capitaine refuse de signer

3 [ok] [abandon]

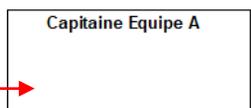
- 1 : Faire le bon choix
- 2 : Bien indiquer l'heure de l'évènement
- 3 : Noter le score au moment ou cela c'est passé
- 4 : Indiquer qui rédige
- 5 : Signature du capitaine (veux juste dire qu'il a vu)
- 6 : Si le capitaine ne veux ou ne peux signer
- 7 : Valider ou abandonner

## Exemples de réclamation et de réserve

RESERVES ET / OU RECLAMATIONS
<p>Pour chaque réserve ou réclamation, veuillez noter l'heure et la marque au moment de l'infraction et faire signer chaque capitaine sous chaque réserve ou réclamation La signature n'atteste que la connaissance, et non la reconnaissance des faits</p>
<p>Réclamation : 20H50 score A : 1 score X : 2 déposée par équipe A Le joueur W a lancé la balle dans les séparations et frappé la table de sa main Le capitaine X a refusé de signer </p>
<p>Réserve : 20H00 score A : 0 score X : 0 déposée par équipe X Il pleut sur les aires de jeux Le capitaine A est absent </p>

## 8 Signer et bloquer feuille

Double clic pour accéder



Clic pour accéder



Une fois la signature faite, fermer fenêtre



Uniquement si la feuille est bien remplie et signée, bloquer feuille

Voici la fenêtre qui doit s'afficher (en départementale) :

modifier	✓ Saisie complète
modifier	✓ Feuille signée
modifier	✓ Le cartouche JA n'est pas rempli.
modifier	✓ Aucun arbitre officiel n'a été inscrit au dos de la feuille de rencontre.

plus aucune modification ne sera possible

Bloquer si vous êtes sûr de vous, sinon « abandon »

Bloquer la feuille

abandon

# 9 Remonter la feuille vers SPID

