

Gestion - Inscriptions - Résultats
Manuel
utilisateur
application
en ligne
- Fast Hiking -

Version du 05/08/2025

Table des matières

1. Avant-propos	3
2. Comment invoquer le logiciel.....	3
3. La page d'accueil	4
4. Les administrateurs	5
a) Les Administrateurs Globaux	5
b) Les administrateurs locaux.....	5
5. Mise en ligne de l'épreuve ou des épreuves.....	6
6. Les inscriptions	8
7. Les paiements	10
8. En amont de la compétition	11
a) Préparation des épreuves	11
b) Les convocations	11
9. Le jour de la compétition	12
a) A l'arrivée des équipes ou compétiteurs solos	12
b) Les résultats.....	12

1. Avant-propos

Cette application est prévue pour couvrir l'ensemble des processus de gestion d'une rencontre de Fast Hiking, Open ou épreuve Découverte, à savoir,

En amont :

- La mise à disposition des informations générales
- Le règlement des épreuves
- La mise en ligne de la compétition
- L'inscription en ligne par les compétiteurs
- La gestion des règlements
- L'envoi des convocations
- La liste des Pass Découvertes à établir Durant la compétition :
- Les listes de pointage et de contrôle
- Le dépouillement des résultats (fiches de contrôle et cartes) En aval :
- Les résultats

2. Comment invoquer le logiciel

Ce logiciel est réalisé pour un serveur Apache sous Unix et utilise les langages : HTML / PHP / CSS/ Javascript / MySql

Il est invocable pour l'instant depuis le site <https://ffrandonnee-competitions.fr>

L'URL spécifique de l'application est : https://ffrandonnee-competitions.fr/Fast_Hiking/

Il est à noter que le logiciel est adapté à un usage sur téléphone portable et sur tablette.

3. La page d'accueil



Les 3 hyperliens de gauche permettent de consulter :

- La présentation générale des Fast Hiking contenue dans les pages du site fédéral de la Fédération Française de la Randonnée Pédestre,
- Le règlement fédéral tel qu'édité par la Fédération Française de la Randonnée Pédestre,
- Un outil de calcul des distances et dénivelés.
- Les 2 premiers boutons de droite permettent aux compétiteurs respectivement les :
- [Inscriptions en ligne](#)
(bouton présent que lorsque des inscriptions sont ouvertes)
- Voir [Les résultats](#) des compétitions terminées

Les boutons graphiques de bas de page permettent (de gauche à droite) :

a) [Roue crantée](#) : (réservée aux seuls administrateurs, protégé par mot de passe)

permet de gérer les épreuves et plus particulièrement

- De mettre en ligne une épreuve et/ou d'en modifier les caractéristiques
- De visualiser les inscriptions et de contrôler les paiements
- De visualiser les équipes
- De renseigner les heures d'arrivée des compétiteurs
- De visualiser les résultats globaux et détaillés

b) [Bouton Aide](#) : de visualiser le présent manuel

c) [Bouton Sortie](#) : de revenir à la page d'accueil du site des compétitions

A noter, en bas à gauche de la page, sous la roue crantée, une petite indication vous situe votre environnement de travail, en l'occurrence la mention « Fast_Hiking » vous indique que vous travaillez dans l'environnement de production. Il permet, en cliquant dessus de supprimer toutes les variables de la session.

4. Les administrateurs

Il existe 2 niveaux d'administration

- Administrateurs globaux
- Administrateurs locaux

a) Les Administrateurs Globaux

Il n'y en a que trois et ils sont les seuls à pouvoir déclarer les administrateurs. Ces trois Administrateurs globaux sont :

- Rémy VIOT joignable par e-mail à l'adresse remy.viot@orange.fr
- Laurent BONZI joignable par e-mail à l'adresse lbonzi@ffrandonnee.fr.
- Jean-Yves GANNE joignable par e-mail à l'adresse jyganne@gmail.com

Pour faire déclarer un nouvel administrateur, il faut communiquer à un de ces trois administrateurs

- Son nom ou celui de sa structure (club ou Comité)
- Son prénom (facultatif)
- Le mot de passe souhaité

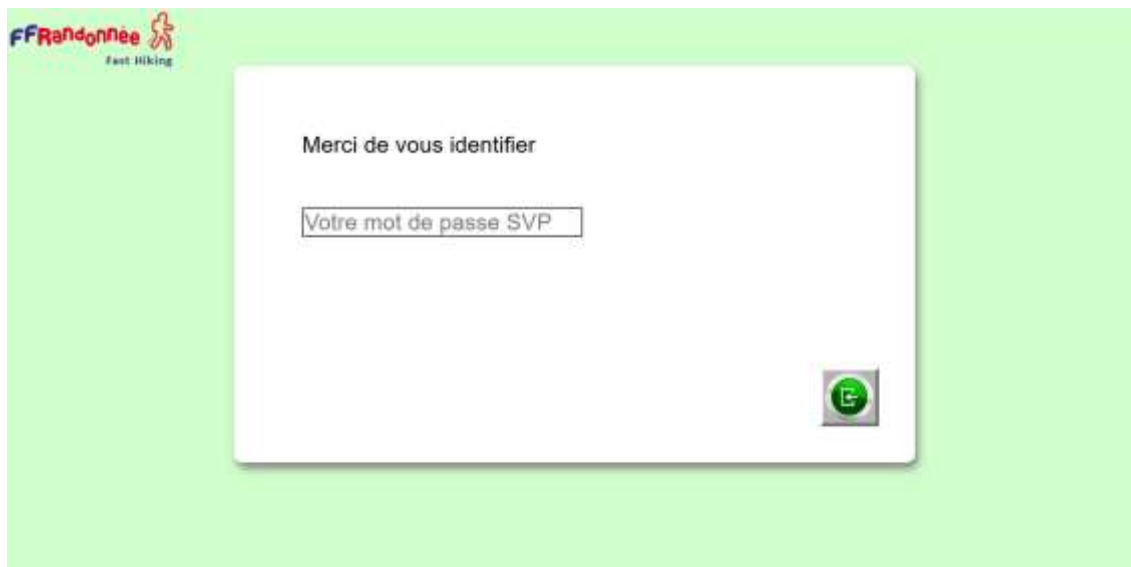
Ils peuvent visualiser et gérer (mettre en ligne et/ou modifier) toutes les compétitions.

b) Les administrateurs locaux

Ils ne peuvent visualiser et/ou gérer que les épreuves de Fast Hiking organisées par leur structure respective.

5. Mise en ligne de l'épreuve ou des épreuves

Une fois le ou les administrateurs locaux créés, il leur revient de déclarer la ou les compétition(s) organisée(s) par leur club.



Pour ce faire, il faut cliquer sur le bouton en forme de roue crantée en bas à gauche de la page d'accueil. Apparaît alors la page d'identification suivante :

Après avoir saisi son mot de passe et cliqué sur le bouton vert, l'administrateur local voit apparaître la page nommée « **FHLst admin** »:



Pour déclarer une nouvelle épreuve, il suffit de cliquer sur le bouton avec la croix bleue en bas à gauche de la page.

La page de déclaration d'une épreuve s'ouvre.

Sur cette page, il convient de renseigner les données suivantes :

- Le nom de la structure organisatrice
- La date du Fast Hiking
- La commune où va se dérouler l'épreuve (ne pas oublier de mettre entre crochets les coordonnées GPS du lieu)
- La région de la structure organisatrice
- Le type d'épreuve (Open ou épreuve Découverte)
- Les Paramètres Helloasso

Entrez un nom (type CDRP11) dans cette rubrique, puis faites un double-clic sur ce nom pour voir apparaître la page de saisie des 3 paramètres ci-dessous (ce nom pourra être réutilisé, permettant d'éviter la ressaisie desdits 3 paramètres) :

- Le Helloasso Organisation Slug qui apparaît dans l'URL du compte Helloasso de votre structure (partie surligne en jaune dans l'exemple ci-dessous) exemple : <https://admin.helloasso.com/cuges-randos-loisirs/accueil>
- Le Helloasso Client ID que l'on obtient en utilisant le menu
« **Mon compte/Intégration et API** » de l'application Helloasso
- Le Helloasso Client Secret que l'on obtient en utilisant le menu
« **Mon compte/Intégration et API** » de l'application Helloasso
- Les prix (attention : ces prix est combinatoire avec l'un des deux autres)
 - par compétiteur solo
 - par compétiteur équipe
 - du Pass Découverte
- L'adresse mail de la personne qui coordonne l'organisation de ce Fast Hiking
- Le numéro de téléphone portable de la personne qui coordonne l'organisation de ce Fast Hiking

Puis cliquez sur le bouton « **Disquette** » (en bas à droite de la page) symbolisant l'enregistrement.

Détail pratique pour effectuer des tests de paiement : utilisez l'organisme encaisseur nommé « **test** » et au moment de faire le test de paiement, le numéro de carte fictive 4000 0025 0000 0003 avec une date de fin de validité supérieure à la date du jour et le CCV 000.

Nota bene : toute structure organisatrice doit disposer d'un compte Helloasso.

Si deux épreuves sont proposées, une Fast Hiking et une épreuve Découverte, cette opération de déclaration d'épreuve devra être répétée deux fois.

6. Les inscriptions



Il est important de noter que les inscriptions sont automatiquement ouvertes 60 jours avant la date de la compétition et restent ouvertes jusqu'au jour de ladite compétition.

Ces inscriptions sont faites en ligne par les compétiteurs eux-mêmes.

Pour ce faire, un clic sur le bouton « **Inscriptions en ligne** » de la page d'accueil.

Afin d'éviter les erreurs, le processus d'inscription est décomposé en plusieurs pages. Cela permet, à chaque étape, de faire les contrôles qui s'imposent avant de passer à l'étape suivante.

La première de ces pages est la suivante :

Lors de cette première étape, il est demandé de choisir l'épreuve souhaitée (Attention : à un instant donné, plusieurs Fast Hiking peuvent avoir les inscriptions ouvertes).

Ensuite, le compétiteur choisit s'il concourt en solo ou en équipe.

Si le mode équipe a été choisi, la saisie du nom de l'équipe est obligatoire et il ne peut pas y avoir deux équipes portant le même nom dans une même compétition.

Ensuite, il faut indiquer si l'on accorde le droit de diffuser d'éventuelles photographies.

Pour terminer, cliquer sur

- le bouton « vérif. », si mode équipe ou
- le bouton « suite » si mode solo.

Si le nom d'équipe choisi est déjà utilisé, un message rouge en dessous du droit à l'image apparaît. Si tout va bien le bouton « **vérif.** » se commute en bouton « **suite** ».

Un clic sur le bouton « **suite** », affiche la page de saisie du capitaine de l'équipe.

Si le capitaine est licencié à la FFRandonnée, il suffit saisir son numéro de licence et cliquer sur le bouton « **vérif.** ».

Si le numéro de licence saisi est exact, les nom, prénom et date de naissance apparaissent vert à droite de la case saisie et le bouton « **vérif.** » change en « **suite** » qui permet de passer à l'étape suivante.

Si le numéro de licence est inconnu ou si cette personne est déjà inscrite à ce parcours, un message rouge apparaît en dessous de la zone de saisie et le bouton reste à l'état « **Vérif.** ».

Dans le cas où cette personne ne serait pas licenciée à la FFRandonnée, il convient de saisir SL dans la zone saisie et de cliquer sur « **vérif.** ». La page de saisie de ses coordonnées s'affiche alors.

Hormis la zone Complément, toutes zones sont obligatoires.

Si la personne est déjà inscrite sur ce parcours, soit dans la même équipe, soit dans une autre équipe, le clic sur « **suite** » affiche la page précédente avec le message rouge indiquant cette erreur.

Dans le cas contraire, le système passe à la saisie du premier équipier pour lequel il faut procéder comme pour le capitaine.

S'ensuivent alors la saisie des autres équipiers pour lesquels la procédure sera toujours la même.

Le système tient compte du règlement en obligeant qu'une équipe soit composée d'au moins deux personnes et au plus de 4 personnes

Si une équipe n'est composée que de 2 ou 3 personnes, après la saisie du dernier équipier, il suffit de laisser la zone de saisie vierge et de cliquer sur « **vérif.** ». La page de récapitulation s'affiche alors.



A cet instant, il est important de noter qu'un paiement en ligne par carte bancaire est requis.

A défaut d'effectuer ce paiement, l'inscription n'est pas prise en compte et devra être entièrement refaite s'il y a réellement volonté d'inscrire cette équipe.

Une fois le paiement en ligne effectué, un mail d'information est automatiquement envoyé par le système à l'organisateur de la rencontre et un mail de confirmation est automatiquement envoyé au capitaine de l'équipe.

Nota Bene : les Fast Hiking sont ouverts à tous les publics. Si un membre d'une équipe n'est pas détenteur d'une licence FFRandonnée, il convient de saisir « SL » dans la zone N° de Licence. Dans ce cas, toutes les informations relatives à cette personne doivent être saisies pour permettre d'établir un Pass Découverte à la journée dont le montant sera automatiquement ajouté au montant de l'inscription.

7. Les paiements

Tous les paiements sont faits en cliquant sur le bouton prévu à cet effet dans la fiche récapitulative. Ces paiements sont réalisés via l'API Helloasso.

Le formulaire de paiement Helloasso, généré automatiquement, fait état du prix calculé par l'application, prix non modifiable à ce stade.



Il est important de noter que le paiement est impératif. En cas d'impossibilité d'un des compétiteurs à participer à l'épreuve, l'organisateur procédera, sur demande et après la rencontre, au remboursement du montant versé.

8. En amont de la compétition

a) Préparation des épreuves

L'organisateur doit dans les quelques jours qui précède l'épreuve en utilisant le bouton « **Etats** »

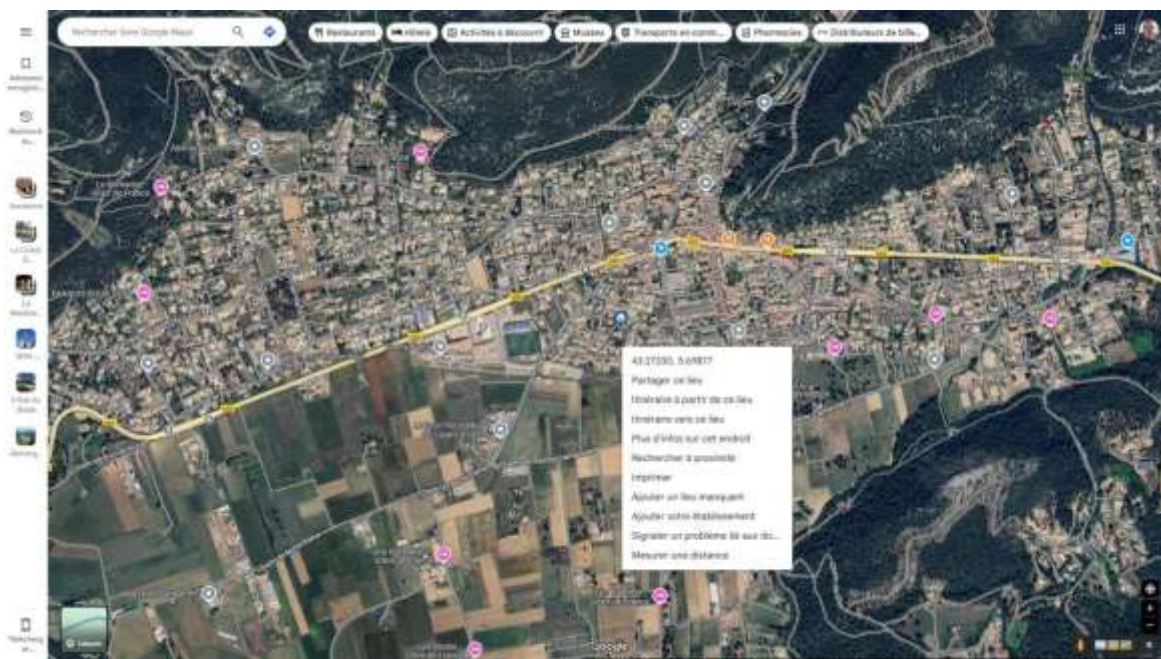
- Etablir les Pass Découverte pour les non licenciés (le système en fourni la liste)
- Envoyer les convocations à tous les compétiteurs (le système le fait par un simple clic)
- Editer les différentes listes de pointage.

b) Les convocations

Afin que les convocations contiennent toutes informations nécessaires, il convient, lors de la mise en ligne de l'épreuve de ne pas oublier de faire figurer, dans le lieu de la compétition, les coordonnées du lieu de rendez-vous.

Ces coordonnées doivent être exprimées en degrés, décimales.

Les coordonnées géographiques du lieu de rendez-vous peuvent être obtenues en utilisant par exemple Google Maps qui, par un clic-**droit** sur le lieu de rendez-vous, ouvre un menu contextuel « plus d'info sur cet endroit »



En tête de ce menu contextuel, apparaissent les coordonnées sous la forme **43.272301, 5.702124** (latitude, longitude en degrés décimal, les 2 chiffres étant séparés par une virgule et un blanc). Afin d'éviter les mauvaises retranscriptions, il est fortement conseillé d'utiliser les fonctions Copier (Ctrl+C) et Coller (Ctrl+V).

Avant de procéder à l'envoi des convocations, il est important de vérifier, dans la page de modification de l'épreuve, que les rubriques :

- Date et l'heure de l'épreuve
- Carte au format pdf
- Trace GPX

sont correctement renseignées. Si tel est le cas, l'envoi des convocations peut être fait.

Pour renseigner les zones Carte et Trace des boutons « => Serveur » permettent de mettre en ligne la carte ainsi que la trace.

9. Le jour de la compétition

a) A l'arrivée des équipes ou compétiteurs solos

Une personne de l'organisation doit être positionner sur la ligne pour pointer les heures d'arrivée.

Ce pointage peut être effectué sur papier avec la liste produite à cet effet, puis retranscrite sur ordinateur ou directement sur ordinateur à partir de la page « **Equipes** », accessible par la page « **FHLst admin** », bouton « **Equip.** ».

Dossards	Nom de l'équipe	Nom du club	H.arrivée	Temps	Vitesse	Action
1	GANNE, JEAN YVES	CUGES RANDOS LOISIRS	11:15	2:45	8.4	Équipes supprimer
2	DUCHMOUL, PATRICK		11:48	3:18	7.1	Équipes supprimer
3	CRL.1	CUGES RANDOS LOISIRS	12:35	4:05	6.2	Équipes supprimer
4	CRL.2		12:39	5:00	4.8	Équipes supprimer
5	CRL.3	CUGES RANDOS LOISIRS	12:13	3:43	6.2	Équipes supprimer

Distance = 13.8kms, Dénivelé = 531m, Départ = 08h30
19 participants répartis sur 5 équipes

Pour pointer les heures d'arrivée directement sur ordinateur, deux façons de faire sont possibles :

- Soit en effectuant un double-clic sur la rubrique Dossard de l'équipe ou du compétiteur concerné. Dans ce cas l'heure courante de l'ordinateur sera inscrite automatiquement dans la rubrique « H.arrivée ».
- Soit en saisissant directement l'heure d'une horloge de référence dans la rubrique « H.arrivée ».

Dans les deux cas, le temps, la vitesse et la médaille seront alors automatiquement calculés et inscrites dans le tableau.



Dans le cas d'équipe, c'est l'heure d'arrivée du dernier équipier de l'équipe qui devra être inscrite.

b) Les résultats

Une fois toutes les équipes arrivées, par le bouton « **Etats** » de la page « **FHLst admin** », un tableau peut être directement obtenu.

Dossards	Nom de l'équipe	H.arrivée	Temps	Vitesse
1	GANNE, JEAN YVES	11:15	2:45	8.4
2	DUCHMOUL, PATRICK	11:48	3:18	7.1
3	CRL.1	12:35	4:05	6.2
4	CRL.2	12:39	5:00	4.8
5	CRL.3	12:13	3:43	6.2

Distance = 13.8kms, Dénivelé = 531m, Départ = 08h30
19 participants répartis sur 5 équipes