

système d'inscription en ligne

**Manuel
utilisateur**

Rando challenge®

Version du 14/08/2026

Table des matières

1	Avant-propos.....	3
2	Comment invoquer le logiciel	4
3	La page d'accueil	5
4	Les administrateurs.....	7
a)	Les Administrateurs Globaux	7
b)	Les administrateurs locaux.....	7
5	Mise en ligne de l'épreuve ou des épreuves.....	8
a)	Déclaration d'une nouvelle épreuve.....	9
b)	Le champ « Paramètres Helloasso »	9
c)	Concernant les prix,	10
d)	Détails pratiques et attentions particulières	10
6	Les inscriptions	11
a)	Les paiements.....	14
7	Préparation des épreuves.....	15
a)	Renseigner le numéro de dossard et l'heure de début d'épreuve.....	15
b)	Envoi des convocations	15
8	Le jour de la compétition.....	17
a)	Après le départ de la dernière équipe.....	17
b)	A l'arrivée de chaque équipe	17
9	Les résultats.....	19
10	Procédure de dépouillement des Rando challenge®	20
a)	1. A l'arrivée de chaque équipe :	20
b)	2. Lors du dépouillement.....	21
c)	Opérations à effectuer dans l'ordre indiqué:	21
	Sur une table lumineuse,.....	21
	Pour chaque ACM,.....	21
	Saisie dans l'application.....	22

1 Avant-propos

Cette application est prévue pour couvrir l'ensemble des processus de gestion d'un Rando challenge®, 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
- Le respect du règlement
- 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 de l'application est :

Dans sa version de production

<https://ffrandonnee-competitions.fr/Rando%20challenges/>

Dans sa version de test

https://ffrandonnee-competitions.fr/RC_Test/

Pour voir les compétitions antérieures au mois d'août 2024

https://ffrandonnee-competitions.fr/RC_avant_2024_08/

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 Rando challenges® 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
- Le calcul des distances et dénivelés à partir d'une trace GPX

A droite, les 2 premiers boutons permettent aux compétiteurs respectivement de :

- s'inscrire en ligne
(bouton présent que lorsque des inscriptions sont ouvertes)
- voir les résultats des compétitions terminées

En dessous de ces 2 boutons

- pour le Championnat de France par équipe, un hyperlien permet de consulter les résultats de la saison sportive en cours. Ces résultats sont immédiatement à jour, dès qu'une épreuve est terminée.
- Pour le Coupe de France des clubs, un hyperlien permet de consulter les résultats de la saison sportive en cours. Ces résultats sont immédiatement à jour, dès qu'une épreuve est terminée.
- Les autres hyperliens permettent de consulter les résultats des Coupes de France antérieures

Les boutons graphiques permettent (de gauche à droite) :

- Roue crantée (réservée aux seuls administrateurs, protégé par mot de passe) : 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 gérer le dépouillement des cartes et fiches de contrôle que les compétiteurs doivent restituer aux organisateurs en fin d'épreuve
 - De visualiser les résultats globaux et détaillés
- Bouton Aide : de visualiser le présent manuel
- 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 « RandoChallenges » vous indique que vous travaillez dans la base de production et « RC_Test » en base de test.

Sous le bouton d'Aide, l'indication « Prod ⇔ Test » permet de basculer de l'environnement de production vers l'environnement de test et inversement.

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 :

- Jean-Yves GANNE joignable par e-mail à l'adresse jyganne@gmail.com
- André MASSE joignable par e-mail à l'adresse andre-masse@orange.fr
- Pierre MERCIER joignable par e-mail à l'adresse pierre.mercier@orange.fr.
- 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 Rando challenges® organisés 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 suivante :

FFRandonnée Rando challenge®

Liste des Rando challenge®

	Club organisateur	Date	Lieu	Type	Actions			
31	FFRandonnée TARN	12/04/2024	LACROUZETTE	RC Découverte	Ins	Mod	Sup	Etat
32	FFRandonnée TARN	12/04/2024	LACROUZETTE	Rando challenge®	Ins	Mod	Sup	Etat
15	FFRandonnée Tarn	26/06/2025	LE GARRIC (Gap Découverte)	Rando challenge®	Ins	Mod	Sup	Etat
18	FFRandonnée Tarn	26/06/2025	LE GARRIC (Gap Découverte)	RC Découverte	Ins	Mod	Sup	Etat

Informations actualisées grâce à la synchronisation

Nombre de Rando challenge® : 4

En bas à gauche de la page, 2 boutons :

- Le bouton Excel permet d'obtenir un tableau Excel de tous les participants aux épreuves organisées par l'organisateur identifié.
- Le bouton + permet de déclarer une nouvelle épreuve.

a) Déclaration d'une nouvelle épreuve.

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

Il faut tout d'abord remarquer que certains champs de saisie sont verts et d'autres roses.

Les verts sont modifiables, les roses non.

Par défaut, le type RC est à « Découverte ».

Si l'on modifie le type de RC pour « Rando challenge® »,

On peut remarquer que les champs modifiables et non modifiables changent.

Tous les champs verts doivent être renseignés.

Une fois tous les champs renseignés, cliquez sur le bouton « **Disquette** » (en bas à droite de la page) symbolisant l'enregistrement.

b) Le champ « 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

c) Concernant les prix,

Ils sont maintenant encadrés de la manière suivante :

- Pour le type de RC « Rando challenge® »
 - **Le prix par équipe** est la seule et unique règle.
Ce prix ne peut être ni inférieur à 20 € ni supérieur à 30 €.
Si un prix inférieur à 20 € est saisi, le système le remonte automatiquement à 20 €
Si un prix supérieur à 30 € est saisi, le système le descend automatiquement à 30 €
Par défaut, le prix est fixé à 25 €.
- Pour le type de RC « Découverte »
 - **Le prix par équipier** est la seule et unique règle.
Ce prix ne peut être ni inférieur à 5 € ni supérieur à 8 €.
Si un prix inférieur à 5 € est saisi, le système le remonte automatiquement à 5 €
Si un prix supérieur à 8 € est saisi, le système le descend automatiquement à 8 €
Par défaut, le prix est fixé à 5 €.
- Le Pass découverte Jour
 - Il est **obligatoire** pour tout non licencié.
Il est encadré entre 2,50 € et 5 € et tout saisi en dehors de ces limites, ramène le prix à la limite concernée
Par défaut, le prix du Pass Découverte est fixé à 5 €.

d) Détails pratiques et attentions particulières

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.

Il est à noter qu'afin d'éviter toute tricherie, à cet instant, vous ne pouvez pas renseigner les rubriques

- Distance (km)
- Dénivelé (m)
- Nb de bornes

Ces dernières informations seront renseignées le jour de l'épreuve après le départ de la dernière équipe en utilisant le bouton « modif. ».

La rubrique « Coordonnées du Lieu » ne doit être renseignée que la veille de l'épreuve avant envoi des convocations, mais après que numéros de dossard et heure de départ aient été affectés à chaque équipe.

Si deux épreuves sont proposées, une Rando challenge® et une 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. Il est également important de noter que l'ergonomie de ces pages a été optimisée pour permettre les inscriptions à partir d'un téléphone mobile.

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 le parcours souhaité (*Attention : à un instant donné, plusieurs Rando challenge® peuvent avoir le inscriptions ouvertes*), puis de saisir le nom de l'équipe. Ce nom est obligatoire et il ne peut pas y avoir deux équipes portant le même nom.

Ensuite, il faut indiquer si l'on accorde le droit de diffuser d'éventuelles photographies et pour terminer, cliquer sur le bouton « **verif.** ». 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 « **verif.** » se commute en bouton « **suite** ».

Un clic sur ce bouton, 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 4 personnes pour les Rando challenge® Labellisés et 6 personnes pour les Rando challenge® Découvertes.

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.

FFRandonnée
Rando challenge

Composition de l'équipe CRL2

Rôle	Nom	Date de naissance	Club
Capitaine	SL	VACHER, TOTO, 25/12/1980	
1.équipier	1013454Q	CHAIX, LYDIE, 19/11/1960	(Club 09954)

Montant de l'inscription : 24,00 €
(sans paiement immédiat, cette inscription ne sera pas prise en compte)
Vous recevrez un mail de confirmation après paiement.

Paiement CB en ligne

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.

Si une équipe est éligible à la Coupe de France des Clubs, cela apparaît sur cette page récapitulative.

Rappel : pour qu'une équipe puisse participer à la coupe de France des clubs, tous ses membres doivent être détenteurs d'une licence dans le même club.

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. Ce dernier mail récapitule les termes de l'inscription et donne quelques instructions pour la suite. Il se présente comme suit :



Nota Bene : les Rando challenge® 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.

a) 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.

Autre point important : les inscriptions pour les moins de 16 ans sont totalement gratuites.

7 Préparation des épreuves

A l'aide de la page « [Liste des équipes du parcours](#) », le matin du jour précédent l'épreuve (le plus tôt possible), les organisateurs doivent, pour chaque équipe :

a) Renseigner le numéro de dossard et l'heure de début d'épreuve de l'équipe

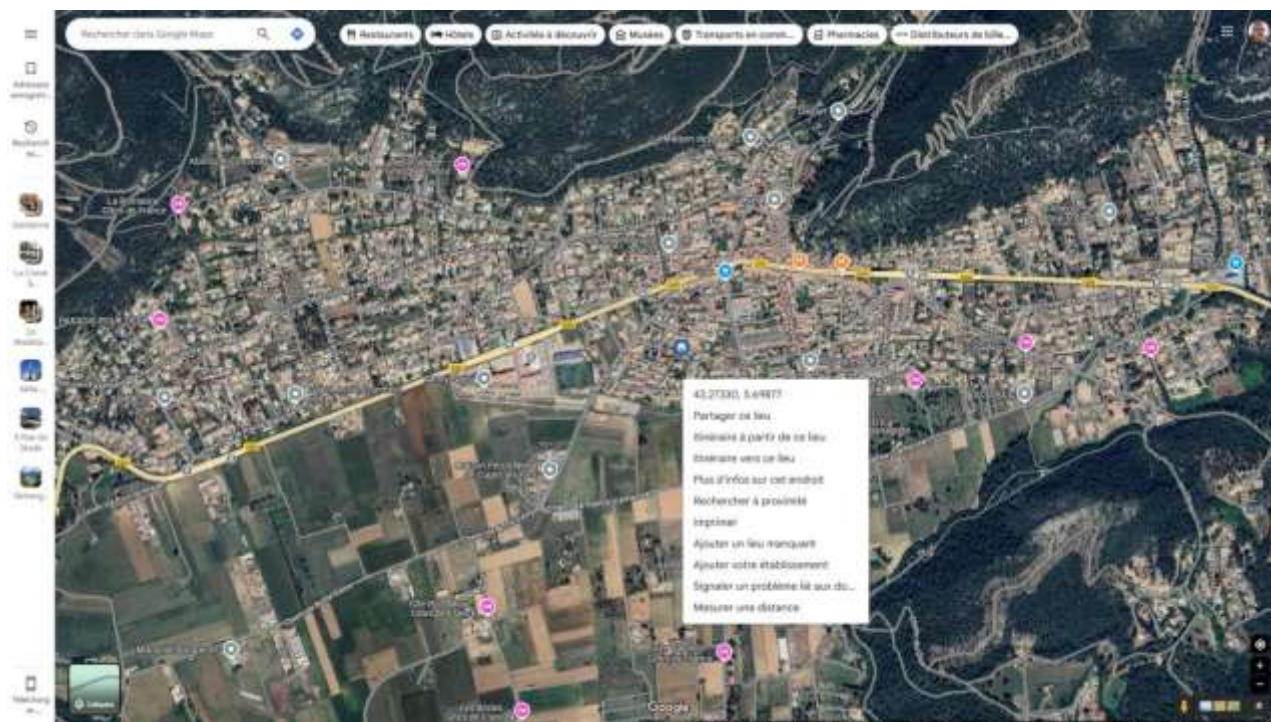
Cela constituera ainsi la grille de départ. Ces informations figureront sur le mail de convocation.

Il doit être tenu compte d'un laps de temps de minimum 2 minutes entre deux départs d'équipe et, pour les parcours Rando challenge® labellisé, d'un écart minimum 6 minutes entre deux équipes d'un même club.

b) Envoi des convocations

Afin que les convocations contiennent toutes informations nécessaires, il faut, dans la page « [Liste des Rando challenge®](#) », cliquez sur le bouton « [Modif.](#) ».

Renseignez alors les coordonnées géographiques au format degrés, décimales du lieu de rendez-vous. Notons au passage les deux informations du bas de tableau :



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).

Dès que ces coordonnées sont renseignées, l'envoi des convocations peut être fait mais Il est impératif que tous les numéros de dossard et les heures de départs aient été renseignés au préalable car toutes ces informations figurent sur la feuille de convocation.

En bas la page de modification de l'épreuve, apparaissent deux zones :

- Carte .pdf (après résultats)
- ACM .pdf (après résultats)

Elles contiennent toutes les deux un bouton « => Serveur » qui permet de mettre en ligne le lendemain de la compétition la carte avec les bornes positionnées dessus ainsi que les ACM avec les bonnes réponses surlignées. Les fichiers à mettre en ligne doivent être au format PDF.

Pour terminer la préparation, n'oubliez pas d'imprimer (bouton « **Etats** » de la page « **Liste des Rando Challenge®** » en regard du parcours concerné) les listings suivants :

- Liste des Pass Découvertes à établir
(Le système fournit un tableau Excel prêt à l'emploi dans de Système de Gestion de la Vie Fédérale)
- Envoi des mails de convocation
- Enregistrement accueil,
- Feuille de contrôle départ et arrivée,
- Feuille de contrôle sur parcours.

Il est à noter que dans l'environnement de test les mails de convocation (fictive) arrivent tous sur la boîte mail de la personne déclaré comme organisateur de la compétition.

Pour information, le mail de convocation se présente de la manière suivante :



8 Le jour de la compétition

a) Après le départ de la dernière équipe

Dans la page « **Modification des caractéristiques d'un parcours** », il convient de renseigner, pour chaque parcours, les informations suivantes :

- Distance (km)
- Dénivelé (m)
- Nb de bornes

Modification des caractéristiques d'un parcours

Identifiant du parcours : 65
 Structure Organisatrice : FFRandonnée Vaucluse
 Date du RC : 13/06/2026
 Lieu du RC : Malesmort du Crestat (84)
 Région : Provence Alpes Côte d'Azur
 Type de RC : Rando challenge®
 Distance (km) : 16.6
 Dénivelé (m) : 422
 Vitesse (km/h) : 4
 Temps de pause (minutes) : 45
 Nb de bornes : 15
 Nombre maximum d'équipes : 50
 Coordonnées du lieu : 44.021425, 5.137659
 Heure limite : 17:00
 Paramètres Héliosano : CRRF/MCA
 Prix par équipier : 0
 Prix par équipe : 25
 Prix du Pass Découverte : 5
 Mail de l'organisateur : a.dubert@wanadoo.fr
 Téléphone de l'organisateur : 0388771730
 Carte .pdf (après résultats) : Schéma_CarteParcours53.pdf
 ACM .pdf (après résultats) : ACM/MCM_Parcours53.pdf

b) A l'arrivée de chaque équipe

Lorsqu'une équipe arrive, elle remet aux organisateurs ses cartes et sa fiche de contrôle.

Les trous de la carte plastifiée sont alors comptés et le nombre obtenu est enregistré dans la ligne de l'équipe concernée (rubrique **#Trous**) ainsi que

- son heure de départ (rubrique **H.départ**),
- son temps cible (rubrique **T.cible**),
- et son heure d'arrivée (rubrique **H.Arrivée**).

FFRandonnée
Rando challenge

Participants au Rando challenge®
du 28/06/2025 à LE GARRIC (Cap'Découverte)

17:22:35

Ordre	Nom de l'équipe	Nom du club	H.départ	T.cible	H.cible	H.arrivée	#Trous	Action
1	ASPTT CASTRES 4	ASPTT CASTRES SECTION RANDONNÉE	09:00	05:43	14:43	14:43	13	Equiers Bornes
2	Les Bartassaires		09:02	05:46	14:48	14:50	13	Equiers Bornes
3	RANDOLATTES L1	RANDOLATTES	09:04	05:42	14:46	14:46	13	Equiers Bornes
4	Les Tatanes Rieuses		09:08	05:40	14:46	15:01	14	Equiers Bornes
5	CUGES RANDOS LOISIRS 1	CUGES RANDOS LOISIRS	09:08	05:20	14:28	14:41	13	Equiers Bornes
6	ASPTT CASTRES 1	ASPTT CASTRES SECTION RANDONNÉE	09:10	05:29	14:39	14:39	13	Equiers Bornes
7	Sinorre 1		09:12	05:25	14:37	15:15	13	Equiers Bornes
8	GAILLAC RANDO 1		09:14	05:05	14:18	15:41	13	Equiers Bornes
9	Les Tahitiens		09:18	05:24	14:40	14:40	12	Equiers Bornes
11	ASPTT CASTRES 2	ASPTT CASTRES SECTION RANDONNÉE	09:25	05:20	14:40	15:01	13	Equiers Bornes
13	RANDOLATTES L2	RANDOLATTES	09:24	05:37	15:01	15:05	13	Equiers Bornes
14	Les corsees		09:28	05:00	14:01	15:14	13	Equiers Bornes
15	Les Tatanes en Folie		09:28	05:23	14:50	14:50	13	Equiers Bornes
16	ASPTT CASTRES 3	ASPTT CASTRES SECTION RANDONNÉE	09:30	05:43	15:12	15:00	13	Equiers Bornes
17	Sinorre 3G		09:32	05:30	15:02	15:02	11	Equiers Bornes
18	GAILLAC RANDO 2		09:34	05:50	15:24	16:20	13	Equiers Bornes
19	ISAFAGE 2025		09:38	06:12	14:48	15:43	10	Equiers Bornes
20	NOGARO		09:38	05:18	14:56	14:56	10	Equiers Bornes
21	ASPTT CASTRES 5		09:40	05:40	15:20	15:30	10	Equiers Bornes
22	RANDOLATTES L3	RANDOLATTES	09:42	05:38	15:20	15:38	12	Equiers Bornes

Différentiel vertical possible grâce à la sécurité de la assise

Temps de référence : 05:43

Nombre d'équipes : 20

Ces informations sont retranscrites à partir de la **Feuille de contrôle départs et arrivées**.

Pour accélérer le dépouillement des résultats, les personnes du club organisateur en charge du pointage des arrivées peuvent être équipées d'un ordinateur pour saisir immédiatement ces informations en ligne, ce qui ne doit pas empêcher le nécessaire pointage et l'émargement sur la **Feuille de contrôle départs et arrivées** afin d'éviter toute contestation ultérieure.

Un agent de liaison ira alors remettre les cartes et la fiche de contrôle aux personnes de la structure organisatrice chargées de faire le dépouillement.

 Cliquer sur le bouton Bornes sans avoir au préalable renseigné le nombre de trous faits dans la carte plastifiée empêche passer sur la page Bornes.

Le dépouillement doit être impérativement fait sur ordinateur.

Précision importante : tous ces ordinateurs doivent obligatoirement avoir accès à internet. S'il n'y a pas de Wifi disponible, pensez à utiliser les points d'accès mobile de vos Smartphones.

Ces organisateurs doivent alors cliquer sur le bouton « **Bornes** » de l'équipe concernée.



N° de la borne	Bien positionnée	Réponse OK	Pas de réponse ou mauvaise pince
1	☐	☐	☒
2	☒	☒	☐
3	☒	☒	☐
4	☒	☒	☐
5	☒	☒	☐
6	☒	☐	☐
7	☒	☒	☐
8	☒	☒	☐
9	☒	☒	☐
10	☒	☐	☐
11	☒	☒	☐
12	☒	☐	☐

Nombre de bornes : 12

Il faut tout d'abord vérifier le titre de la page pour s'assurer de traiter la bonne équipe.

Il convient alors de comparer, en les superposant, la carte de correction avec celle des concurrents.

Si, pour une borne donnée, les trous coïncident, dans la colonne « **Bien positionnée** », il convient de laisser **cochée** la case de la borne concernée. Dans le cas contraire, il convient de décocher cette case.

Réitérez cette opération pour chaque borne dans l'ordre de progression sur le tracé du parcours. Ensuite comparez la fiche de contrôle témoin avec celle des concurrents.

Si la réponse est conforme, dans la colonne « **Réponse OK** », il faut, pour la borne concernée, laisser la case cochée. Dans le cas contraire, il convient de la décocher.

Pour chaque borne, en cas d'absence de poinçon sur la fiche de contrôle des concurrents ou si le poinçon n'est pas le bon (*chaque pince a une empreint unique*), cochez la case « **Pas de réponse ou mauvaise pince** ».

9 Les résultats

Une fois toutes les équipes arrivées et toutes les cartes et fiches de contrôle dépouillées et enregistrées, revenez dans la page « [Liste des Rando challenges®](#) » et cliquez sur le bouton « [Etats](#) » puis, sur la page des états, sur le bouton « [Les résultats](#) », vous obtiendrez alors immédiatement la page de classement et de résultats.

Cette page peut être consultée en cours de saisie des équipes mais n'aura de réelle valeur que lorsque le dépouillement pour toutes équipes aura été fait.

Important : les résultats visibles depuis la liste des Rando challenges® contiennent systématiquement un rang (y compris pour les RC-Découvertes ainsi qu'un bouton détail donnant accès aux informations complètes de l'épreuve.

Sur les résultats accessibles depuis la page d'accueil, le rang ne figure pas pour les RC Découvertes car cela est illégal du fait de la non-exigibilité des certificats médicaux (loi relative aux compétitions sportives).

De même, le bouton « Détail » n'y figure pas car il donne accès aux coordonnées des compétiteurs, ce qui est interdit par la loi « informatique et liberté »

10 Procédure de dépouillement des Rando challenge®

L'usage de cette procédure est facultatif, mais toutefois fortement conseillé, car, au-delà d'éviter de gaspiller du papier, elle permet d'avoir tous les éléments d'évaluation à un même endroit.

a) 1. A l'arrivée de chaque équipe :

Lorsqu'une équipe arrive, elle remet aux organisateurs sa carte et sa fiche de contrôle.

N° du dossard :										Temps cible :					
										Heure de départ :					
										Heure d'arrivée :					
										Nombre de trous :		(a)			
	1 (b)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															

(c)

Les trous dans la carte plastifiée sont alors comptés et le nombre obtenu est noté à l'emplacement

(a).

Vérifier que son heure de départ son temps cible, et son heure d'arrivée sont bien inscrits.

Pour accélérer le dépouillement des résultats, les personnes du club organisateur en charge du pointage des arrivées peuvent être équipées d'un ordinateur pour saisir immédiatement ces informations en ligne. **Ce qui ne doit pas empêcher le nécessaire pointage sur la Feuille de contrôle départs et arrivées afin d'éviter toute contestation ultérieure.**

b) 2. Lors du dépouillement

Le carton de contrôle se présente comme suit :

N° du dossard :										Temps cible :					
										Heure de départ :					
										Heure d'arrivée :					
										Nombre de trous :		a			
	1 b	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															

c

Afin d'économiser du papier et gagner du temps, en utilisant un feutre indélébile (à cause du papier polyester), il est recommandé aux correcteurs d'exploiter la fiche de contrôle pour y reporter toutes informations qui vont permettre la saisie dans le système en ligne des informations liées à la correction des cartes (placement des trous symbolisant l'emplacement des bornes sur la carte) et des ACM.

c) Opérations à effectuer dans l'ordre indiqué:

Sur une table lumineuse,

Superposer les cartes correction (au-dessus) et compétiteur (en dessous) et pour chaque borne dans la zone b à droite de chaque numéro de borne sans surcharger le numéro de borne :

Si le trou percé par les compétiteurs dans leurs cartes pour marquer l'emplacement de la borne est dans le trou (de 3 millimètres pour des cartes au 1 / 25 000 ou de 6 millimètres pour des cartes au 1 / 12 500) de la carte de correction, indiquer un placement correct par la lettre **B**

Si le trou percé les compétiteurs dans leur carte pour marquer l'emplacement de la borne est en dehors du trou de la carte de correction, indiquer un placement erroné par la lettre **F**

Pour chaque ACM,

Dans la zone c en bas de chaque colonne de borne

Si la réponse est correcte, indiquer **B** pour bon

Si la réponse est incorrecte ou incomplète, indiquer **F** pour faux

Si pas de réponse (absence de poinçon) ou usage d'une pince autre que celle de la borne, indiquer **M** pour mauvaise pince

Il est à noter que si une ACM prévoit plusieurs réponses justes et que les compétiteurs n'ont indiqué qu'une seule des réponses, l'ACM de la borne doit être noté par les correcteurs comme fausse.

Ainsi la personne chargée de saisir ces informations dans le système économise énormément de temps, ce qui réduit considérablement le temps de correction et accélère la proclamation des résultats.

Saisie dans l'application

Le carton de contrôle et la carte est ensuite transmis à l'équipe (2 personnes) en charge de la saisie des résultats sur l'application. Cette équipe est impérativement équipée d'un ordinateur qui doit obligatoirement pouvoir accéder à internet.

Le 1^{er} membre de l'équipe dicte les résultats et vérifie que la saisie est exacte, le 2^{ème} membre de l'équipe saisie les résultats dans l'application.

Une fois la saisie des temps et heures ainsi que le nombre de trous dans la carte entrés dans l'application, il convient de cliquer sur le bouton « Bornes » de l'équipe concernée.

Sur cette page « Bornes », il faut tout d'abord vérifier le titre de la page pour s'assurer de traiter la bonne équipe.

Si les réponses des positions de bornes  et les ACM  sont bonnes il convient de laisser cochées les cases de la borne concernée.

Dans le cas contraire, il convient de la décocher.

Pour chaque borne, en cas d'absence de poinçon sur la fiche de contrôle des concurrents ou si le poinçon n'est pas le bon (chaque pince a une empreinte unique), cochez la case « **Pas de réponse ou mauvaise pince** » (noté **M** sur le carton de contrôle).

Le classement se fait automatiquement.

Pour la suite, se reporter au chapitre Résultats du présent manuel.