

# Pikaichu

## Table des matières

Pikaichu.....	1
1. Qu'est-ce que Pikaichu ?.....	3
2. Téléchargement de Pikaichu .....	3
Connexion Gestion de compte .....	4
1. Première inscription .....	4
2. Gestion du compte : modification – suppression .....	5
Créer un taikai .....	6
1. Initier un nouveau taikai .....	6
2. Icones d'actions .....	7
3. Suivi des étapes d'avancement du tournoi .....	7
4. Enregistrement du club hôte .....	8
5. Enregistrement du staff.....	9
Tournoi individuel .....	10
1. Enregistrement des participants .....	10
2. Tirage au sort.....	11
3. Feuille de marques .....	12
4. Symbole des marques : .....	12
5. Saisie des marques : .....	13
6. Rectification .....	13
7. Affichage des résultats.....	14
8. Tie Break .....	15
9. Terminé.....	15
Tournoi par équipes .....	16
1. Enregistrement du club hôte .....	16
2. Enregistrement du staff.....	16
3. Saisie des équipes.....	17
4. Former les équipes .....	18
5. Tirage au sort.....	20
6. Le marquage.....	21
7. Tie Break .....	21
8. Terminé.....	21
Tournoi 2 en 1 .....	22
1. Première partie du <i>taikai</i> .....	22
2. Seconde partie du <i>taikai</i> .....	23
3. Saisie des résultats.....	24
4. Tableau des résultats.....	25
Tournoi en distanciel .....	26
1. Créer un tournoi en distanciel .....	26
2. Renseigner les clubs hôtes et le staff : .....	27
3. Saisie des participants.....	28
4. Tirage au sort.....	28
5. Saisie des marques .....	28
6. Tie Break .....	29
7. Terminé.....	29



# Connexion Gestion de compte

## 1. Qu'est-ce que Pikaichu ?

Pikaichu est le logiciel spécifique développé par la cellule tournoi de France Kyudo permettant la saisie en ligne des résultats des tournois et dont l'objectif est de les compiler pour établir le classement annuel du championnat de France.

Pikaichu est donc l'unique outil de récupération des résultats.



Dans le cas où les résultats ont été saisis manuellement, il faudra les inscrire dans Pikaichu à l'issue du tournoi.

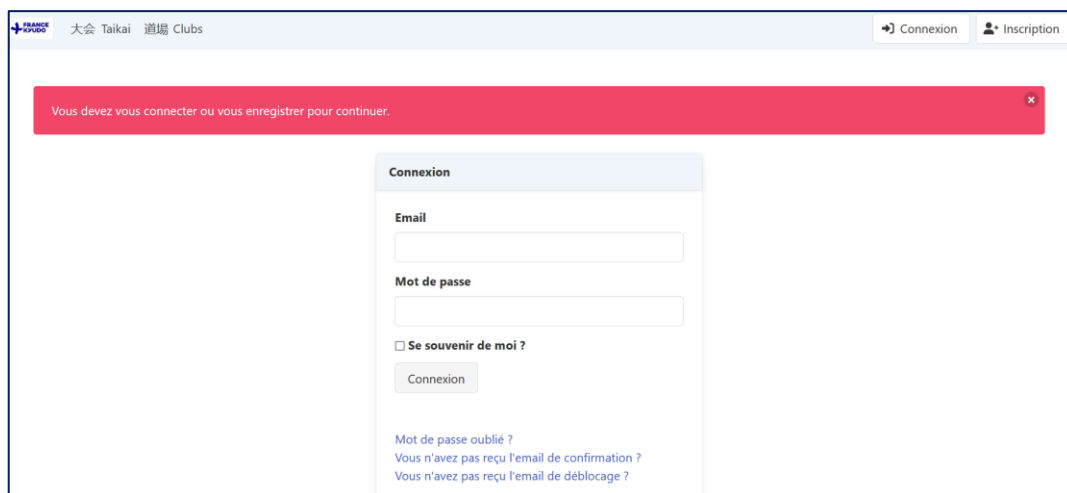
## 2. Téléchargement de Pikaichu

L'application est téléchargeable à l'adresse suivante :



[https://pikaichu.kyudo.fr/users/sign\\_in](https://pikaichu.kyudo.fr/users/sign_in)

### Ecran au téléchargement



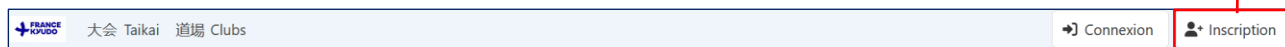
## 3. Matériel nécessaire sur place

- Une bonne connexion internet (Wifi, partage de connexion avec un smartphone...)
- Un ordinateur placé sur le shajo.
- Eventuellement une tablette pour la saisie par un signaleur placé près de l'azuchi.

# Connexion Gestion de compte

## 1. Première inscription

Vous devez au préalable vous inscrire en cliquant sur l'onglet « inscription »



- © Vous devez alors remplir le formulaire qui s'affiche

- Puis vous cliquez sur « Inscription »

**Inscription**

Email

Prénom

Nom

Mot de passe  
  
(6 caractères au moins)

[Vous n'avez pas reçu l'email de confirmation ?](#)  
[Vous n'avez pas reçu l'email de déblocage ?](#)

- © Vous recevez un Email dans votre boîte de réception pour confirmation de votre adresse :

----- Message transmis -----

**De :** "[dominique.broeglin@gmail.com](mailto:dominique.broeglin@gmail.com)" <[dominique.broeglin@gmail.com](mailto:dominique.broeglin@gmail.com)>

**À :**

**Envoyé :** mercredi 14 décembre 2022 à 15:54:24 UTC+1

**Objet :** Instructions de confirmation

Bienvenue !

Vous pouvez confirmer votre email grâce au lien ci-dessous :

[Confirmer mon email](#)

- Vous cliquez sur « Confirmer mon email »

- © Un nouvel écran s'affiche à partir duquel vous pouvez maintenant vous connecter.

Votre compte a bien été confirmé.

**Connexion**

Email

Mot de passe

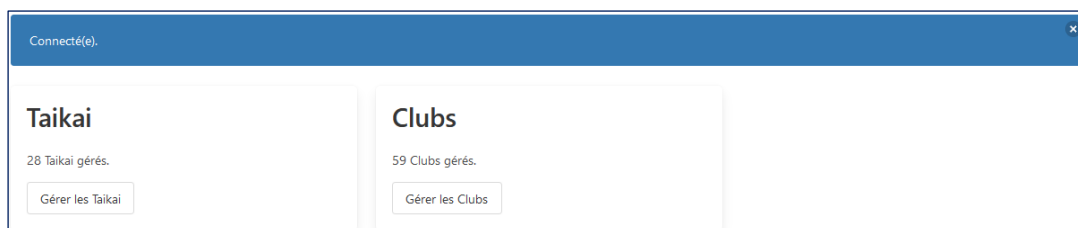
☐ Se souvenir de moi ?

[Mot de passe oublié ?](#)  
[Vous n'avez pas reçu l'email de confirmation ?](#)  
[Vous n'avez pas reçu l'email de déblocage ?](#)

# Connexion

## Gestion de compte

- © Vous arrivez sur l'écran suivant :

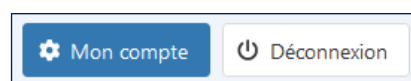


The screenshot shows a user interface with a blue header bar containing the text 'Connecté(e)'. Below the header, there are two main sections: 'Taikai' and 'Clubs'. The 'Taikai' section indicates '28 Taikai gérés.' and has a button labeled 'Gérer les Taikai'. The 'Clubs' section indicates '59 Clubs gérés.' and has a button labeled 'Gérer les Clubs'.

## 2. Gestion du compte : modification – suppression

Vous pouvez modifier votre mot de passe ou supprimer votre compte :

- Vous cliquer sur « Mon compte », en haut à droite du bandeau



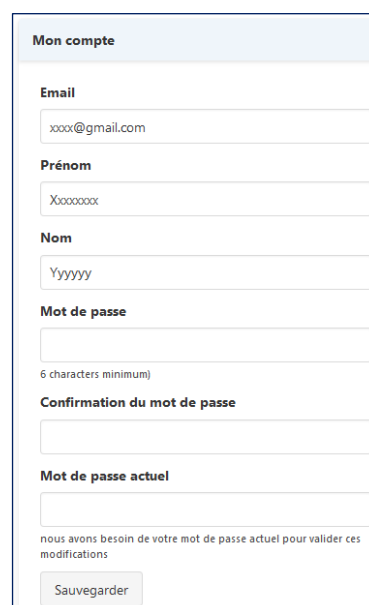
The screenshot shows a navigation bar with two buttons: 'Mon compte' (with a gear icon) and 'Déconnexion' (with a power icon).

- **Modifier le mot de passe :** Vous devez modifier les informations de l'écran « Mon compte » à gauche de l'écran.

- © Vos coordonnées sont pré-remplissées avec votre Email, votre Nom et votre Prénom.

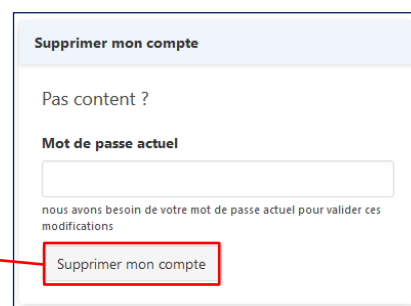
Vous pouvez modifier le mot de passe en remplissant les champs correspondants.

- Sauvegarder



The screenshot shows the 'Mon compte' form. It contains the following fields: 'Email' (pre-filled with 'xxxx@gmail.com'), 'Prénom' (pre-filled with 'Xxxxxxxx'), 'Nom' (pre-filled with 'Yyyyyy'), 'Mot de passe' (with a note '6 caractères minimum'), and 'Confirmation du mot de passe'. There is also a 'Mot de passe actuel' field with a note 'nous avons besoin de votre mot de passe actuel pour valider ces modifications'. A 'Sauvegarder' button is at the bottom.

- © **Supprimer le compte :** Vous avez juste à renseigner votre mot de passe et à cliquer sur :



The screenshot shows the 'Supprimer mon compte' form. It contains a 'Mot de passe actuel' field with a note 'nous avons besoin de votre mot de passe actuel pour valider ces modifications'. A red box highlights the 'Supprimer mon compte' button at the bottom.

## 1. Initier un nouveau taikai

- ⦿ Après vous êtes connecté, vous cliquez sur « Gérer les taikais » :



- ⦿ Vous arrivez sur l'écran « Liste des Taikai ».
- ⦿ Pour créer un taikai, vous cliquez sur « + Ajouter »

Liste des Taikai			
Taikai 1 à 10 affiché(s) sur 28 au total			
Nom court	Nom entier	Dates	+ Ajouter
CF2022EquipesClubs	Coupe de France 2022 Equipes Clubs	27/11/22 - 27/11/22	<span>Kinteki</span> <span>2 en 1</span> <span>Local</span> <span>42</span>

### Ajouter un Taikai

Nom court

Nom entier

Description

Date de début

Date de fin

Scoring

Kinteki

Forme

2 en 1

Nb total de flèches

Nb de cibles/tireurs

Taille des tachi

☐ À distance

Sauvegarder Retour



- ✚ **Nom court** : indiquer un sigle explicite comprenant au moins le nom du club ou de la commission territoriale, **sans espace**
- ✚ **Nom entier** : vous pouvez dérouler le sigle en toutes lettres
- ✚ **Description** : si vous le souhaitez, vous pouvez détailler l'évènement
- ✚ **Date de début et date de fin**
- ✚ **Scoring** : vous avez le choix entre *Kinteki* (28 mètres) ou *Enteki* (60 mètres)
- ✚ **Forme** : vous avez le choix entre plusieurs formes de tournois,
  - ✚ Individuel
  - ✚ En équipes
  - ✚ 2 en 1 : individuel + en équipes
  - ✚ Matches : après la sélection en équipes, saisie des équipes amenées à concourir pour les quarts de finales, demi-finales et finales.
- ✚ **Nb total de flèches** : indiquer le nombre de flèches tirées par archer. Seules les 12 premières sont homologuées pour le classement au championnat de France
- ✚ **Nb de cibles/tireurs** : indiquer le nombre total de cibles
- ✚ **Taille des tachs** : indiquer le nombre d'archers par taichi

➤ **Sauvegarder**

# Créer un taikai

## 2. Icones d'actions

- Après avoir sauvegardé, la ligne du *taikai* créé apparaît en haut de la liste :

Nom entier	Dates							
DTN_Test_vademecum pikaichu	29/05/23 - 29/05/23	Préparation	Individuel	Kinteki	Local	0		

- Les icones à droite de la ligne vous donnent différentes informations et permettent des actions :

Préparation Individuel Kinteki Local 0

Modifier

Supprimer

Etape du tournoi

type de tournoi (voir ci-après) et nombre de participants



En passant la souris sur les icones, l'action correspondante s'affiche.

➤ Pour commencer à renseigner les caractéristiques du tournoi, cliquez sur le nom court.

➤ L'écran **Vue d'ensemble de « nom du tournoi »** s'affiche

## 3. Suivi des étapes d'avancement du tournoi

Dans cet écran, en haut apparaît cette frise :



A droite, ce bouton action :

Étape suivante >>

Pour avancer d'une étape à l'autre, vous devez cliquer sur :

- un message vous demandera de confirmer le changement d'étape

pikaichu.kyudo.fr

Êtes-vous certain.e de vouloir avancer à l'état suivant ?

OK Annuler



pikaichu.kyudo.fr

Êtes-vous certain.e de vouloir revenir à l'état précédent ? Vous risquez de perdre les données de l'état courant!

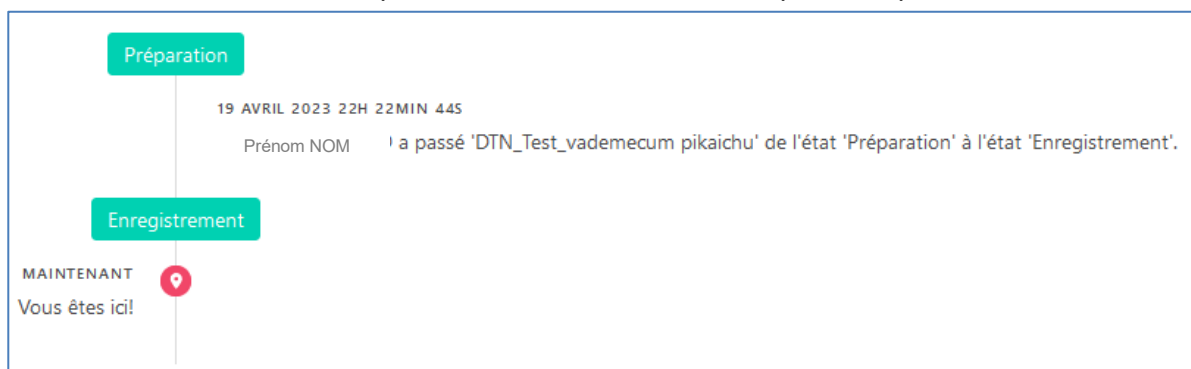
OK Annuler

- Vous pouvez revenir à l'étape précédente, en cliquant à gauche sur « Étape précédente ». Un message vous demandera de confirmer

- Vous pouvez aussi poursuivre l'enregistrement du taikai

# Créer un taikai

En bas de l'écran, vous pouvez savoir à tout moment à quelle étape vous êtes :




## 4. Enregistrement du club hôte

Etape 1 -Préparation-



Prérequis : la création du club hôte est indispensable à la poursuite de la création du taikai

- Cliquer sur l'icône Modifier  de l'écran « Vue d'ensemble » pour accéder à la modification des informations du tournoi

- © cliquez sur « Ajouter » :

Clubs hôtes				
Nom court	Ville	Country	Nb.	+ Ajouter

- © Renseigner le club en indiquant les premières lettres de votre club et choisissez-le dans la liste déroulante des clubs pré-enregistrée.

- © Indiquez un nom court

➤ **Sauvegarder**

**Ajouter un club hôte**

DTN-Tournois-test-tutoriel > Ajouter

**Club**

**Nom court**



# Créer un taikai

## 5. Enregistrement du staff

**Etape 1 -Préparation-**

- Cliquer sur « Ajouter »

Staffs				
Nom	Club hôte	Rôle	Utilisateur	+ Ajouter

- Vous pouvez ajouter quelqu'un en le recherchant dans la liste en tapant les premières lettres du nom dans « Utilisateur »

**Ou**

- En indiquant le « Prénom » et le « Nom » si la personne n'est pas dans la liste.
- Renseigner le rôle en choisissant dans la liste pré- renseignée :

- ✓ Administrateur
- ✓ Administrateur de club
- ✓ Directeur du tournoi
- ✓ Enregistreur
- ✓ Juge de shajo
- ✓ Yatori
- ✓ Juge de cible
- ✓ Responsable logistique

*Pour l'explication quant à la signification des rôles, voir le Guide des tournois*

### Ajouter un staff

**Utilisateur**

Commencez à saisir un nom/prén

**Prénom**

Laisser à blanc pour copier le prén

**Nom**

Laisser à blanc pour copier le nom

**Role**

Administrateur ▼

**Participating dojo**

▼

Sauvegarder Retour



**L'enregistrement du staff minimum** (directeur de tournoi, juge de shajo et juge de cible) est **obligatoire** pour pouvoir accéder à l'étape 3 « Marquage »

**A défaut d'enregistrement, vous serez bloqué dans l'avancement du taikai et ce message apparaîtra :**

Impossible de passer à l'étape "Marquage". Pour passer à l'étape "Marquage" le staff doit disposer au minimum d'un Directeur de tournoi, d'un Juge de Shaho et d'un Juge de Cible.



Votre *taikai*, selon la forme choisie, est créé. Vous pouvez passer à l'étape suivante d'enregistrement des participants



**Prérequis** : au moment de l'initialisation du *taikai* (page 5), vous avez choisi la forme du taikai « **Individuel** »

## Etape 1 -Préparation-

### 1. Enregistrement des participants

- ✓ Pour enregistrer les participants, vous devez cliquer sur l'icone « modifier » de l'encart « Clubs hôtes »

Clubs hôtes			
Nom court	Ville	Country	Nb.
KTLG	Basse-Goulaine	France	0

- © Vous arrivez sur un nouvel écran avec, à gauche la possibilité de modifier les informations du club hôte et à droite, un écran avec la possibilité de renseigner les participants de deux façons différentes, soit :

#### 1) Ajouter un à un les participants.

Cette solution sert surtout à ajuster les listes au moment des inscriptions au début du tournoi.

#### 2) Importer la liste des inscrits

##### RECOMMANDE

Depuis l'application Kyudo gestion ([www.gestion.kyudo.fr](http://www.gestion.kyudo.fr)).

- ✓ Enregistrer la liste des inscrits (\*) sur votre ordinateur sans rien y changer;
- ✓ Cliquer sur « Choisir un fichier » et sélectionner la liste sur répertoire de votre ordinateur ;
- ✓ Cliquer sur « Importer »

### Club hôte

Nom court: KTLG  
Nom entier: Kyudo Traditionnel Loire et Goulaine  
Ville: Basse-Goulaine  
Country: France

### Participants

Nb	Prénom	Nom	Club
----	--------	-----	------

+ Ajouter

### Importer la liste des participants

Fichier Excel CNKyudo

Choisir un fichier

Aucun fichier chargé

Importer

(\*) si vous n'avez pas les droits pour éditer des fichiers Excel depuis Kyudo gestion, vous pouvez contacter votre responsable de club ou vous adresser à [outils-numeriques@kyudo.fr](mailto:outils-numeriques@kyudo.fr)

- La liste des participants s'incrémente automatiquement dans l'encart « Participants » et toutes les informations des *kyudojin* utiles au tournoi sont rapatriées dans Pikaichu.

A ce niveau, on peut modifier les informations des *kyudojin* ou supprimer un nom de la liste.

Participants			
Nb	Prénom	Nom	Club
	Prénom 1	NOM 1	AAAA
	Prénom 2	NOM 2	BBBB
	Prénom 3	NOM 3	CCC

# Tournoi individuel



L'enregistrement des participants peut s'effectuer en amont du *taikai*.  
Vous pouvez ajuster la liste des participants sur place

Étape 2-Enregistrement-

➔ Une fois la liste des participants définie, vous pouvez passer à l'étape 2 en cliquant sur :

Étape suivante >>



2 Enregistrement

➤ Vous revenez sur l'écran :

**Vue d'ensemble de «DTN\_Test\_vademecum pikaichu»**

Avec les trois écrans : « Participants » - « Club hôte » - « Staffs »

## 2. Tirage au sort

Étape 2-Enregistrement-

➤ Dans l'encart « Clubs hôtes » apparaît l'icone :



**Tirage au sort**

Ⓢ Cliquez sur ce bouton action pour lancer le tirage au sort permettant de former les *tachi*

Un message de contrôle  
s'affiche :

pikaichu.kyudo.fr

Êtes-vous certain de vouloir effectuer le tirage au sort ?

OK
Annuler

➤ Après avoir validé, le nom des *kyudojin* apparaît dans l'encart à gauche « Participants » avec leur ordre de passage.

Le nombre de *kyudojin* par *tachi* dépend du nombre de personnes par *sharei* que vous avez indiqué en créant le *taikai*.

Étape 3-Marquage-

➔ Vous pouvez passer à l'étape 3 « Marquage »

Étape suivante >>



3 Marquage

## Tournoi individuel

© Sur la page « Vue d'ensemble » de nouvelles icônes sont affichées en haut à droite de l'écran, signifiant :



Etape 3-Marquage-

### 3. Feuille de marques

Après avoir cliqué sur l'icône correspondante, la feuille de marque s'affiche :

### Feuille de marque - DTN-Tournois-test-tutoriel

Retour au Taikai
Toutes les séries
1
2
3

Club	Nb	Nom	Saisie	Série 1	Série 2	Série 3	Score
	1	Prénom NOM	○ × ?	0	0	0	0
	2	Prénom NOM	○ × ?	0	0	0	0
	3	Prénom NOM	○ × ?	0	0	0	0

Les trois séries homologuées s'affichent automatiquement. Vous pouvez cependant, pour plus de lisibilité, ne faire apparaître qu'une série à la fois en choisissant « 1 » ou « 2 » ou « 3 ». La série choisie se met en surbrillance (comme ci-dessus « Toutes les séries »).

Etape 3-Marquage-

### 4. Symbole des marques :

Les trois symboles signifient :



Touché



Manqué



Incertain

## Etape 3-Marquage-

### 5. Saisie des marques :

- ⊙ **Pendant le tir** : l'enregistreur inscrit les marques en fonction des indications des signaleurs. Il lui suffit de cliquer sur le symbole correspondant à l'information transmise.




Tant que la coche bleue n'est validée, vous pouvez modifier les marques

- ⊙ **Après chaque série de 4 flèches**, pour chaque *kyudojin*, un carré bleu avec une coche apparaît (« Validation de la série 1/2/3 ») uniquement s'il n'y a pas de score incertain « ? ».
- ⊙ **A la fin du tir** : l'enregistreur sur Pikaichu complète, selon les indications du juge de cible les scores incertains « ? » (en cliquant sur le « ? » pour afficher soit « O » soit « X ») et ne valide définitivement le résultat **qu'après la confirmation du juge de cible**, en cliquant sur la coche bleue « Validation de la série »

Série 1
O x O x
O x O O
x x x O

## Etape 3-Marquage-

### 6. Rectification



Tant que l'étape « **3 Marquage** » n'est pas validée, il est possible de revenir sur une erreur de marque après validation de la série.

- Cliquer sur « Retour au taikai » au-dessus du tableau des marques

Retour au Taikai

- Cliquer sur le bouton action « Rectification » en haut à droite



- Le tableau des marques s'affiche :

Nom entier	Série 1			
	1	2	3	4
Prénom NOM	x	x	x	x
Prénom NOM	O	x	O	x
Prénom NOM	x	O	O	O

- Cliquer sur la marque concernée

## Tournoi individuel

Rectification d'un résultat

Participant

Prénom NOM

Description

Série 1, Flèche 2

Status

Manqué

Sauvegarder

Retour

☉ Cet écran s'affiche

Vous pouvez modifier la marque via le menu déroulant.

➤ Sauvegarder

☉ La feuille de marque s'affiche à nouveau

Etape 3-Marquage-

### 7. Affichage des résultats

☉ Pour afficher les résultats, cliquer sur « Retour au *taikai* »

Feuille de marque - DTN-Tournoi-test-tutoriel

Retour au Taikai

Toutes les séries

1

2

3

☉ Vous revenez sur l'écran :

Vue d'ensemble de «DTN\_Test\_vademecum pikaichu»

➤ Cliquez sur l'icone « Tableau des résultats »



☉ Le tableau s'affiche

Tableau des résultats intermédiaires - DTN-Tournoi-test-tutoriel

Retour au Taikai

Résultats publics

Rang	Nom		Série 1				Série 2				Série 3				Score	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	KdB	5	Prénom NOM	○	x	○	○									3
2	KdB	2	Prénom NOM	○	x	○	○									3
3	MIKI	4	Prénom NOM	○	○	x	x									2
4	KPL	1	Prénom NOM	○	x	○	x									2
5	MAM-SK	6	Prénom NOM	x	x	○	x									1
6	KdB	3	Prénom NOM	x	x	x	○									1

☉ Revenir à la « Vue d'ensemble » en cliquant sur « Retour au *taikai* »

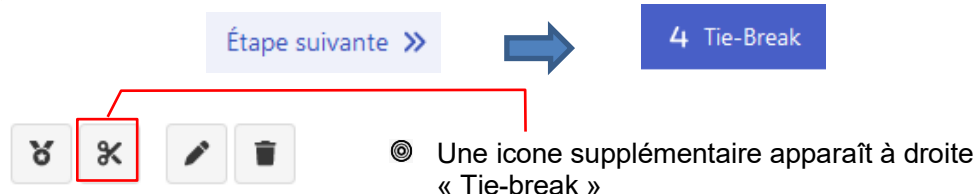
# Tournoi individuel

## Etape 4-Tie-Break-

### 8. Tie Break



➞ Vous pouvez passer à l'étape 4 « Tie-Break »



☉ Toute la liste des participants s'affiche par rang et regroupés par ex-eaquo.

Rang intermédiaire	Nom	Rang final
1	Prénom NOM	1 ▼
	Prénom NOM	1 ▼
	Prénom NOM	1 ▼
4	Prénom NOM	4 ▼
	Prénom NOM	4 ▼
6	Prénom NOM	6 ▼
	Prénom NOM	6 ▼
8	Prénom NOM	8

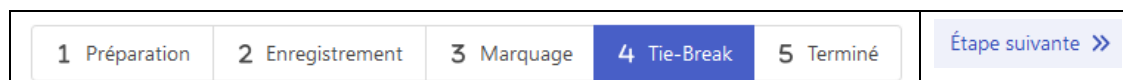
☉ Après les épreuves d'*izume* ou *enkin*, vous pouvez indiquer, en fonction du score, le rang final de chaque kyudojin en cliquant sur le menu déroulant.

➤ **SAUVEGARDER**  
Avec le bouton action positionné à la fin de la liste des participants

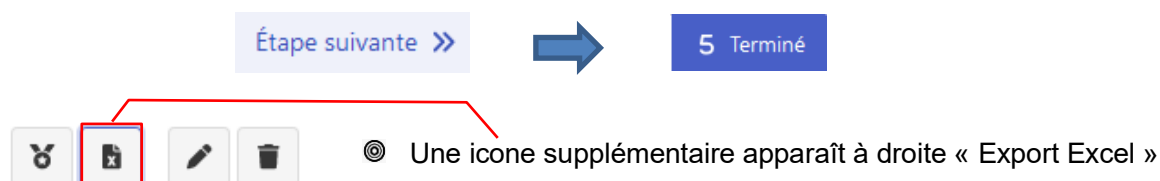
☉ Vous revenez sur l'écran de la « Vue d'ensemble »

## Etape 5-Terminé-

### 9. Terminé



➞ Vous pouvez passer à l'étape 4 « Terminé»



☉ Vous pouvez donc télécharger un fichier excel qui comprends 4 onglets :  
Résumé – Staff – Participants - Résultats individuels

# Tournoi par équipes



**Prérequis** : au moment de l'initialisation du *taikai* (page 5), vous avez choisi la forme du taikai « **En équipes** »

## Etape 1 -Préparation-

### 1. Enregistrement du club hôte



**Prérequis** : la création du club hôte est indispensable à la poursuite de la création du taikai

☉ cliquer sur « Ajouter » :

Remplir les champs  
(voir page 8)

Clubs hôtes				
Nom court	Ville	Country	Nb.	+ Ajouter

## Etape 1 -Préparation-

### 2. Enregistrement du staff

☉ cliquer sur « Ajouter » :

Remplir les champs  
(voir page 9)

Staffs				
Nom	Club hôte	Rôle	Utilisateur	+ Ajouter



**L'enregistrement du staff minimum** (directeur de tournoi, juge de shajo et juge de cible) est **obligatoire** pour pouvoir accéder à l'**étape 3 « Marquage »**

**A défaut d'enregistrement, vous serez bloqué dans l'avancement du taikai et ce message apparaîtra :**

Impossible de passer à l'étape "Marquage". Pour passer à l'étape "Marquage" le staff doit disposer au minimum d'un Directeur de tournoi, d'un Juge de Shaho et d'un Juge de Cible.



Votre taikai, selon la forme choisie, est créé. Vous pouvez passer à l'étape suivante d'enregistrement des participants



## Etape 1 -Préparation-

### 3. Saisie des équipes



Les étapes de l'enregistrement des participants et de la création des équipes peuvent s'effectuer en amont du taikai, pour plus de rapidité au moment de l'enregistrement sur place.

- ☉ Pour saisir les équipes, cliquer sur l'icone « modifier » du club hôte

Clubs hôtes			
Nom court	Ville	Country	Nb.
KTLG	Basse-Goulaine	France	0

- ☉ Un nouvel écran s'affiche avec, à gauche la possibilité de modifier les informations du club hôte et à droite, un écran avec la possibilité de saisir les équipes, soit :
  - ✓ en les ajoutant manuellement,
  - ✓ en important la liste des participants.

Équipes		
Former les équipes		
Numéro	Name	Nb.
+ Ajouter		

#### 1) Saisie manuelle des équipes :

##### a. Créer l'équipe :

- ✓ cliquer sur ajouter
- ✓ sur l'écran suivant, renseigner le nom de l'équipe

➤ **Sauvegarder**

Ajouter une équipe	
Numéro	<input type="text" value="Laisser blanc pour un choix par défaut..."/>
Nom court	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Mixte	
Sauvegarder	Retour

- ✓ Saisie des participants :
- ✓ L'équipe créée s'affiche
- ✓ Cliquer sur l'icone « modifier »
- ✓ Ajouter les participants : remplir les champs proposés soit :
  - en recherchant les *kyudojin* dans la base,
  - ou en saisissant manuellement leur nom, prénom et club.
- ✓ Le nombre de participants « affectés » apparaît.

➤ **Sauvegarder**

Équipes		
3 participants affectés sur 3.		
Former les équipes		
Numéro	Name	Nb.
EQ1		3
+ Ajouter		

Participants		
Prénom	Nom	Club
+ Ajouter		

# Tournoi par équipes

## 2) Importer la liste des inscrits :

### RECOMMANDE

Depuis l'application Kyudo gestion ([www.gestion.kyudo.fr](http://www.gestion.kyudo.fr)).

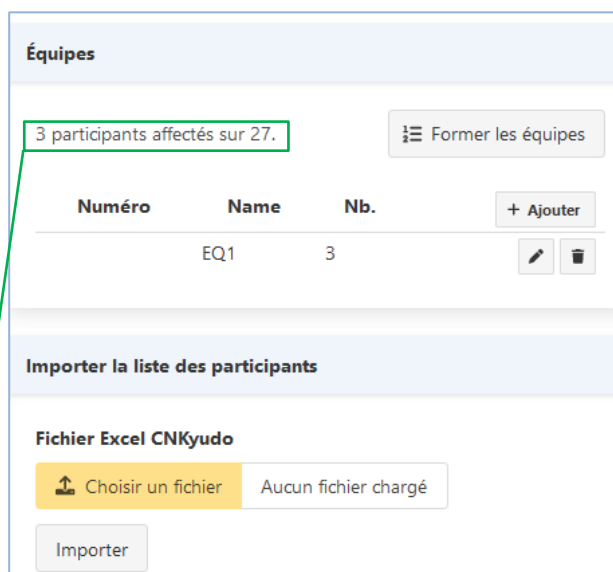
### a. Importer la liste des participants sans rien changer

- ✓ Enregistrer la liste des inscrits (\*) sur votre ordinateur ;
- ✓ Aller le chercher en cliquant sur « Choisir un fichier » ;
- ✓ Cliquer sur « Importer »
- ✓ Le nombre total de participants enregistrés s'affiche

### b. Saisir les équipes

- ✓ Suivre la procédure indiquée au paragraphe 1) a. page 17.

(\*) si vous n'avez pas les droits pour éditer des fichiers Excel depuis Kyudo gestion, vous pouvez contacter votre responsable de club ou vous adresser à [outils-numeriques@kyudo.fr](mailto:outils-numeriques@kyudo.fr)



Équipes

3 participants affectés sur 27.

Former les équipes

Numéro	Name	Nb.	
EQ1		3	+ Ajouter

Importer la liste des participants

Fichier Excel CNKyudo

Choisir un fichier

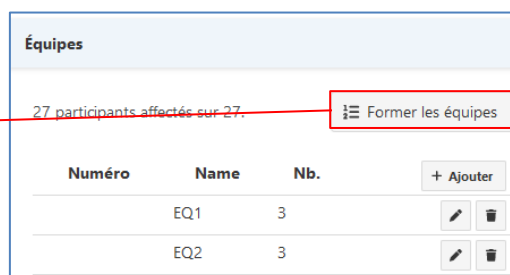
Aucun fichier chargé

Importer

## Etape 1 -Préparation-

## 4. Former les équipes

### © Cliquer sur « Former les équipes »



Équipes

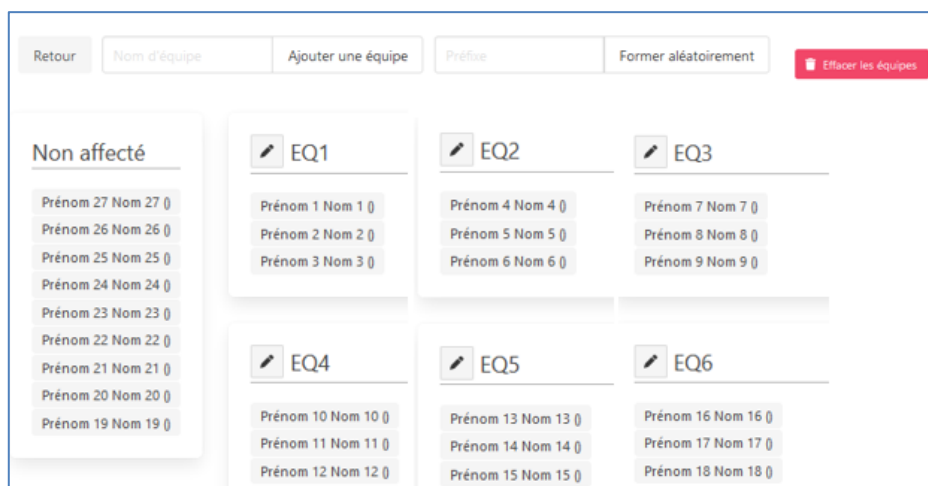
27 participants affectés sur 27.

Former les équipes

Numéro	Name	Nb.	
EQ1		3	+ Ajouter
EQ2		3	


# Tournoi par équipes

© L'écran suivant s'affiche :



The screenshot shows a web interface for managing a tournament. At the top, there are buttons: 'Retour', 'Nom d'équipe', 'Ajouter une équipe', 'Préfixe', 'Former aléatoirement', and a red button 'Effacer les équipes'. Below these, there is a section 'Non affecté' with a list of participants (Prénom 27 Nom 27 0, Prénom 26 Nom 26 0, etc.). To the right, there are six team boxes labeled EQ1 through EQ6. Each team box contains a list of participants assigned to that team (e.g., EQ1 has Prénom 1 Nom 1 0, Prénom 2 Nom 2 0, Prénom 3 Nom 3 0).

Les équipes déjà formées apparaissent avec leurs participants.



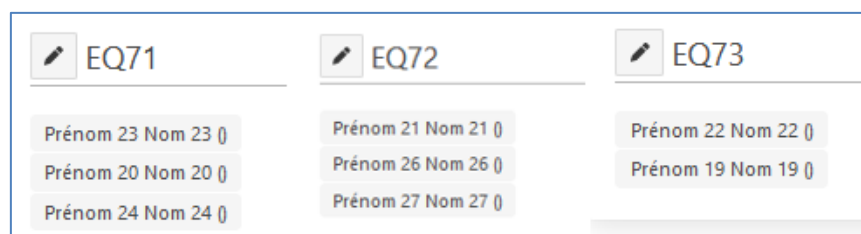
*L'ordre des tachi est communiqué par les équipes au moment de l'enregistrement*

« **Non affecté** » : les participants non intégrés à une équipe apparaissent dans cette rubrique.

« **Ajouter une équipe** » : vous pouvez ajouter une nouvelle équipe.

« **Former aléatoirement une équipe** »  
Il est possible de créer aléatoirement une équipe (participants sans appartenance à une équipe ou volonté de l'organisateur) :

- © Indiquer un « Préfixe » (Nom court)
- © Cliquer sur « Former aléatoirement »
- © Autant d'équipes se formeront (selon la forme indiquée : x3 ou x5) qu'il reste de participants non affectés.



The screenshot shows three team boxes labeled EQ71, EQ72, and EQ73. Each team box contains a list of participants assigned to that team (e.g., EQ71 has Prénom 23 Nom 23 0, Prénom 20 Nom 20 0, Prénom 24 Nom 24 0).

## Tournoi par équipes

🚩 Equipes « Mixte » :  
Les participants ne faisant partie d'aucune équipe club/CTK peuvent être regroupés pour former une équipe, dite mixte.

Ces types d'équipes peuvent être saisies manuellement selon la procédure indiquée page 16, en cochant « Mixte ».

➔ **Les équipes cochées « Mixte » sont exclues de la phase finale du taikai**

➔ Si, dans un taikai de club, toutes les équipes, même participant jusqu'à la phase finale, on ne coche pas « Mixte »

Modifier une équipe

Numéro

Laisser blanc pour un choix par défaut...

Nom court

EQ71

☒ Mixte

Sauvegarder

Retour

© Il ne doit plus rester de noms dans la colonne de gauche « Non affectés »

➔ Une fois la liste des participants définie, vous pouvez passer à l'étape 2 en cliquant sur :

Étape suivante >>



2 Enregistrement

Etape 2-Enregistrement-

### 5. Tirage au sort

1) Revenir sur le club hôte et cliquer sur l'icône « Tirage au sort »

Clubs hôtes			
Nom court	Ville	Country	Nb.
KTLG	Basse-Goulaine	France	23

2) Un message s'affiche : « Êtes-vous certain de vouloir effectuer le tirage au sort ? »

3) Cliquer sur OK, le tirage au sort des équipes s'affiche.

# Tournoi par équipes

Etape 3-Marquage-

## 6. Le marquage

➡ Vous pouvez passer à l'étape 3 « Marquage »

Étape suivante >>



3 Marquage

Vous pouvez vous référer aux pages suivantes dans la poursuite de la saisie du taikai :

- © Accès à la feuille de marques [page 12](#)
- © Modalités des scores [page 12](#)
- © Saisie des marques [page 13](#)
- © Rectification [page 13](#)
- © Affichage des résultats [page 14](#)

Etape 4-Tie-Break-

## 7. Tie Break

➡ Vous pouvez passer à l'étape 4 « Tie Break »

Étape suivante >>



4 Tie-Break

- © Vous trouverez l'explication de cette étape [page 15](#)

Etape 5-Terminé-

## 8. Terminé

➡ Vous pouvez passer à l'étape 4 « Terminé »

Étape suivante >>



5 Terminé

- © Vous trouverez l'explication de cette étape [page 15](#)

# Tournoi 2 en 1



**Prérequis** : au moment de l'initialisation du *taikai* (page 5), vous avez choisi la forme du taikai « 2 en 1 »

Etape 1 -Préparation-

## 1. Première partie du *taikai*

Dans un tournoi 2 en 1, les kyudojin s'inscrivent en équipes. Tout le déroulé du tournoi se déroule en équipes et les résultats sont comptabilisés pour l'équipe mais aussi en individuel.

Vous trouverez ci-après les étapes du déroulé du taikai

- |                                      |               |                         |
|--------------------------------------|---------------|-------------------------|
| 1) Renseigner le club hôte           | page 16       | Etape 1 -Préparation-   |
| 2) Enregistrer le staff              | page 16       | Etape 1 -Préparation-   |
| 3) Former les équipes                | pages 18 à 20 | Etape 1 -Préparation-   |
| 4) Effectuer le tirage au sort       | page 20       | Etape 2-Enregistrement- |
| 5) Effectuer la saisie des résultats | pages 12 à 14 | Etape 3-Marquage-       |
| 6) Affichage des résultats           |               | Etape 3-Marquage-       |

Le tableau des résultats affiche d'abord le résultat par équipes :

Tableau des résultats intermédiaires - DTN-Test-tutoriel-2en1

Retour au Taikai

Résultats individuels

Rang	Nom		Série 1				Série 2				Série 3				Score	Total	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	2	EQ4	Prénom 10 Nom 10	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	4	15
		Prénom 11 Nom 11	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○	×	×	7		
		Prénom 12 Nom 12	○	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	4		
2	1	EQ5	Prénom 13 Nom 13	○	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	4	13
		Prénom 14 Nom 14	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	3		
		Prénom 15 Nom 15	×	×	○	○	○	×	×	○	×	○	×	×	6		

Pour obtenir le résultat en individuel, il suffit de cliquer sur « Résultats individuels »

Retour au Taikai		Résultats publics													
		Résultats en équipe													
Rang		Nom	Série 1				Série 2				Série 3				Score
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1		Prénom 11 Nom 11	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○	×	×	7
2		Prénom 15 Nom 15	×	×	○	○	○	×	×	○	×	○	×	○	6

# Tournoi 2 en 1

7) Tie-Break

Page 21

Etape 4-Tie-Break-

8) Terminé

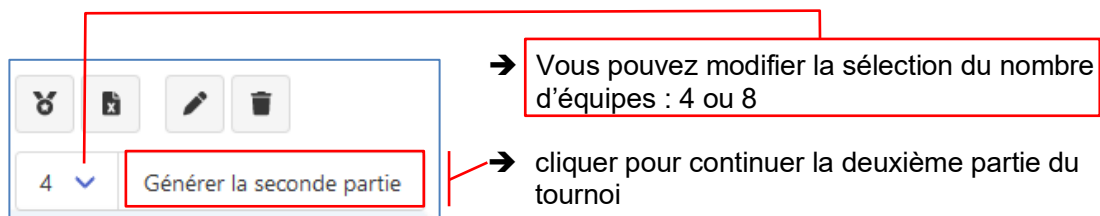
Page 21

Etape 5-Terminé-

Après être passé à l'étape 5 « Terminé », vous revenez sur l'écran :

Vue d'ensemble de «DTN\_Test\_vademecum pikaichu»

A droite de l'écran vous retrouvez les icones et un nouveau bouton action « Générer la seconde partie »



Une fois que vous avez validé, la première partie du tournoi.

## 2. Seconde partie du *taikai*

Un second tournoi s'est créé :

DTN-Test-tutoriel-2en1 2 partie 2

03/06/23 - 03/06/23

Préparation

Matches

Kinteki

Local

12

Cliquer sur le tournoi

Vous arrivez sur :

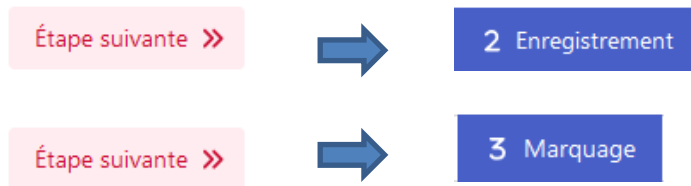
Vue d'ensemble de «DTN-Test-tutoriel-2en1 2 partie 2»

Le nombre d'équipes sélectionnées apparaît :

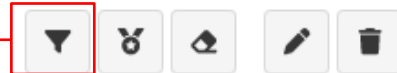
Nb	Équipe	Nom
1	EQ4	Prénom 10 Nom 10
		Prénom 11 Nom 11
		Prénom 13 Nom 13
2	EQ2	Prénom 4 Nom 4
		Prénom 5 Nom 5
		Prénom 6 Nom 6
3	EQ3	Prénom 7 Nom 7
		Prénom 8 Nom 8
		Prénom 9 Nom 9
4	EQ5	Prénom 14 Nom 14
		Prénom 15 Nom 15
		Prénom 16 Nom 16

## Tournoi 2 en 1

➤ Passez à l'étape « 3 Marquage »



➤ L'icone « Feuille de marque » est sous forme d'entonnoir



➤ En cliquant dessus, vous affichez le tableaux des marques

**Tableau des matchs - DTN-Test-tutoriel-2en1-part2**

Retour au Taikai

EQ4 (1)	Prénom 10 Nom 10	Prénom 11 Nom 11	Prénom 13 Nom 13	0		
EQ5 (4)	Prénom 14 Nom 14	Prénom 15 Nom 15	Prénom 16 Nom 16	0		
EQ3 (3)	Prénom 7 Nom 7	Prénom 8 Nom 8	Prénom 9 Nom 9	0		
EQ2 (2)	Prénom 4 Nom 4	Prénom 5 Nom 5	Prénom 6 Nom 6	0		

**Affichage des matchs**

-	0	
-	0	
-	0	
-	0	

**Affichage de la grande finale et de la petite finale**

### 3. Saisie des résultats

#### **Éliminatoires :**

➤ Saisir les marques en cliquant sur l'icone « feuille de marques »

➤ Désigner l'équipe gagnante à l'issue du match :

- cliquer sur l'icone modifier du match :

EQ4 (1)	Prénom 10 Nom 10	Prénom 11 Nom 11	Prénom 13 Nom 13	0		
EQ5 (4)	Prénom 14 Nom 14	Prénom 15 Nom 15	Prénom 16 Nom 16	0		

- renseigner manuellement le résultat en sélectionnant le **numéro de l'équipe gagnante**.

➔ **SAUVEGARDER**

**Modifier un match**

Niveau  
2

Numéro  
1

Vainqueur  
1

Équipe 1  
EQ4



Équipe 2  
EQ5

Sauvegarder Retour



## Tournoi 2 en 1

Une marque bleue s'affiche à gauche de l'équipe gagnante :

EQ4 (1)	Prénom 10 Nom 10	Prénom 11 Nom 11	Prénom 13 Nom 13	8		
EQ5 (4)	Prénom 14 Nom 14	Prénom 15 Nom 15	Prénom 16 Nom 16	4		

### Petite finale et grande finale :

- Grande finale :




EQ4 (1)	Prénom 10 Nom 10	Prénom 10 Nom 10	Prénom 11 Nom 11	Prénom 13 Nom 13	4	✎	⊙	⚙	13	4	✎	⊙	⚙
EQ3 (3)	Prénom 7 Nom 7	Prénom 8 Nom 8	Prénom 9 Nom 9		6								
EQ5 (4)	Prénom 14 Nom 14	Prénom 15 Nom 15	Prénom 16 Nom 16		4	✎	⊙			6			
EQ2 (2)	Prénom 4 Nom 4	Prénom 5 Nom 5	Prénom 6 Nom 6		6								

- Petite finale

## ● VALIDATION DES FINALES

➔ Cliquer sur la balance pour valider **définitivement** le match

7

#### 4. Tableau des résultats

## Tableau des résultats intermédiaires - DTN-Test-tutoriel-2en1-part2

Retour au Talcai

EQ4

Prénom 10 Nom 10  
Prénom 13 Nom 13

Prénom 11 Nom 11

8

EQ5

Prénom 14 Nom 14  
Prénom 16 Nom 16

Prénom 15 Nom 15

4

EQ3

Prénom 7 Nom 7  
Prénom 9 Nom 9

Prénom 8 Nom 8

8

EQ2

Prénom 4 Nom 4  
Prénom 6 Nom 6

Prénom 5 Nom 5

5

EQ4

Prénom 10 Nom 10  
Prénom 13 Nom 13

Prénom 11 Nom 11

4

EQ3

Prénom 7 Nom 7  
Prénom 9 Nom 9

Prénom 8 Nom 8

6

EQ5

Prénom 14 Nom 14  
Prénom 16 Nom 16

Prénom 15 Nom 15

4

EQ2

Prénom 4 Nom 4  
Prénom 6 Nom 6

Prénom 5 Nom 5

6

Rang	Nom	Série 1				Score	Total
		1	2	3	4		
1	KTLG - EQ3	Prénom 7 Nom 7	○	×	×	○	2
		Prénom 8 Nom 8	○	×	○	×	2
		Prénom 9 Nom 9	○	○	×	×	2
2	KTLG - EQ4	Prénom 10 Nom 10	×	×	×	○	1
		Prénom 11 Nom 11	×	○	×	○	2
		Prénom 13 Nom 13	×	○	×	×	1
3	KTLG - EQ2	Prénom 4 Nom 4	○	×	○	○	3
		Prénom 5 Nom 5	○	×	○	×	2
		Prénom 6 Nom 6	×	×	○	×	1
4	KTLG - EQ5	Prénom 14 Nom 14	×	×	×	○	1
		Prénom 15 Nom 15	×	×	○	○	2
		Prénom 16 Nom 16	×	×	×	×	1

## Tournoi en distanciel

Le *taikai* en distanciel permet de réaliser une rencontre avec plusieurs clubs situés dans les lieux éloignés.

Un programme détaillé du timing devra être préparé afin d'assurer la coordination de la rencontre.

Une visio peut être également organisée afin que le *taikai* s'effectue en direct, en simultané jusqu'à la remise des prix.

Le classement s'affichera sur deux niveaux, par club et en inter-club, ce qui permettra de classer les trois premiers tous clubs confondus.

### 1. Créer un tournoi en distanciel

Le mode opératoire est le même que celui des tournois individuels, **indiqué pages 4 à 9**.

Vous renseignez les informations sur le type, la forme, le nombre total de flèches, le nombre de cibles, la taille des taichi et la catégorie du tournoi

<b>Type de score</b> Kinteki	<b>Forme</b> Individuel
<b>Nb total de flèches</b> 12	<b>Nb de cibles/tireurs</b> 6
<b>Taille des taichi</b> 3	<b>Catégorie</b> ▼

☒ À distance

Sauvegarder Retour


**Vous devez cocher « A distance »** pour spécifier que c'est un tournoi en distanciel

→ **SAUVEGARDER**

# Tournoi en distanciel

## Etape 1 -Préparation-

### 2. Renseigner les clubs hôtes et le staff :



**Prérequis** : la création du club hôte est indispensable à la poursuite de la création du taikai

#### CLUBS HÔTES

- © Les administrateurs ajoutent les clubs :
  - Remplir les champs (voir page 7)

Clubs hôtes				
Nom court	Ville	Country	Nb.	+ Ajouter
AKVM	Noisiel	France	6	  
KTG	Basse-Goulaine	France	0	  

#### STAFF

- © cliquer sur « Ajouter »
  - Remplir les champs (voir page 8)

Staffs				
Nom	Club hôte	Rôle	Utilisateur	+ Ajouter



**A minima, un administrateur par club doit être renseigné afin que chacun puisse enregistrer les marques de son club**



**L'enregistrement du staff minimum** (directeur de tournoi, juge de shajo et juge de cible) est **obligatoire** pour pouvoir accéder à l'**étape 3 « Marquage »**

**A défaut d'enregistrement, vous serez bloqué dans l'avancement du taikai et ce message apparaîtra :**

Impossible de passer à l'étape "Marquage". Pour passer à l'étape "Marquage" le staff doit disposer au minimum d'un Directeur de tournoi, d'un Juge de Shaho et d'un Juge de Cible.



Votre taikai, selon la forme choisie, est créé. Vous pouvez passer à l'étape suivante d'enregistrement des participants

# Tournoi en distanciel

## Etape 1 -Préparation-

### 3. Saisie des participants



L'enregistrement des participants peut s'effectuer en amont du taikai, pour plus de rapidité au moment de l'enregistrement sur place.

Le processus d'enregistrement des participants dépend de la forme du tournoi :

- ⦿ En **individuel** : reportez-vous **page 10**
- ⦿ En **équipes** : reportez-vous de la page **16 à 20**

## Etape 2-Enregistrement-

### 4. Tirage au sort

➡ Une fois la liste des participants définie, vous pouvez passer à l'étape 2 en cliquant sur :

Étape suivante >>



2 Enregistrement

- Dans l'encart « Clubs hôtes » apparaît l'icone « Tirage au sort » :

Clubs hôtes				
Nom court	Ville	Country	Nb.	+ Ajouter
AKVM	Noisiel	France	6	  
KTG	Basse-Goulaine	France	6	  

- ⦿ Chaque club lance le tirage au sort permettant de former les tachi pour son club.

## Etape 3-Marquage-

### 5. Saisie des marques

➡ Vous pouvez ensuite passer à l'étape 3 « Marquage »

Étape suivante >>



3 Marquage

# Tournoi en distanciel

Vous pouvez vous référer aux pages suivantes concernant les explications liées au marquage :

- ⦿ Accès à la feuille de marques [page 12](#)
- ⦿ Modalités des scores [page 12](#)
- ⦿ Saisie des marques [page 13](#)
- ⦿ Rectification [page 13](#)
- ⦿ Affichage des résultats [page 14](#)



Les résultats affichent le classement tous clubs confondus et le classement par club

## Etape 4-Tie-Break-

### 6. Tie Break

➡ Vous pouvez passer à l'étape 4 « Tie Break »

Étape suivante >>



4 Tie-Break

- ⦿ Vous trouverez l'explication de cette étape [page 14](#)

## Etape 5-Terminé-

### 7. Terminé

➡ Vous pouvez passer à l'étape 4 « Terminé »

Étape suivante >>



5 Terminé

- ⦿ Vous trouverez l'explication de cette étape [page 15](#)

Le fichier excel, onglet « Résultats », présentent les résultats pour l'ensemble des clubs et pour chaque club