

APEX FIGHT SYSTEM

Gestion de rencontres en Sports de Combat



Manuel d'utilisation complet

Version : 1.0

Auteur : Johann Delacressonnière

Date : avril 2026

Discipline : Sports de combat (MMA, Karaté, Judo, K1-style, Kick-Boxing, etc.)

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

APEX FIGHT SYSTEM est une application professionnelle de gestion de compétitions dédiée aux sports de combat. Elle centralise dans une seule interface la création de compétitions, la gestion des combattants, la répartition des catégories, l'accès aux arbres de combat, les exports PDF, les statistiques pré-compétition et les statistiques post-compétition.

L'application s'appuie sur une base de données propre à chaque compétition ainsi que sur un référentiel global pour les disciplines, les catégories, les licences et les méthodes de victoire. Cette architecture garantit une cohérence totale entre les modules.

Principaux atouts :

- Interface unifiée pour tout le cycle de vie d'une compétition
 - Génération automatique des arbres et combats
 - Export PDF professionnel des tableaux
 - Statistiques détaillées pré- et post-compétition
 - Gestion paramétrable des disciplines et catégories
 - Support des imports/exports Excel et CSV
-

Table des matières

1. MENU PRINCIPAL.....	3
2. CRÉER UNE COMPÉTITION.....	5
3. ACCÉDER À UNE COMPÉTITION.....	7
4. GESTION DES COMBATTANTS.....	9
5. AJOUTER UN NOUVEAU COMBATTANT.....	12
6. FICHE COMBATTANT.....	14
7. RÉPARTITION DES CATÉGORIES (DISPATCH).....	16
8. ACCÈS AUX ARBRES (BRACKETS).....	19
9. FEUILLES DE CONTRÔLE DES COMBATTANTS.....	21
10. STATISTIQUES PRÉ-COMPÉTITION.....	22
11. EXPORT PDF DES ARBRES.....	24
11.1 DOSSIER PDF ET ARCHIVAGE DES EXPORTS.....	25
12. STATISTIQUES POST-COMPÉTITION.....	26
13. GESTION DES DISCIPLINES.....	28
14. GESTION DES MÉTHODES DE VICTOIRE.....	30
15. CRÉATION D'UNE FICHE D'INSCRIPTION EXCEL.....	32
16. FLUX DE TRAVAIL RECOMMANDÉ.....	33
CONSEILS D'UTILISATION.....	35
CONCLUSION.....	36

1. MENU PRINCIPAL

Le menu principal constitue la fenêtre centrale d'APEX FIGHT SYSTEM.

Il regroupe les fonctions essentielles de création, d'ouverture, de gestion, de contrôle, de répartition, d'export et de consultation de la compétition en cours.

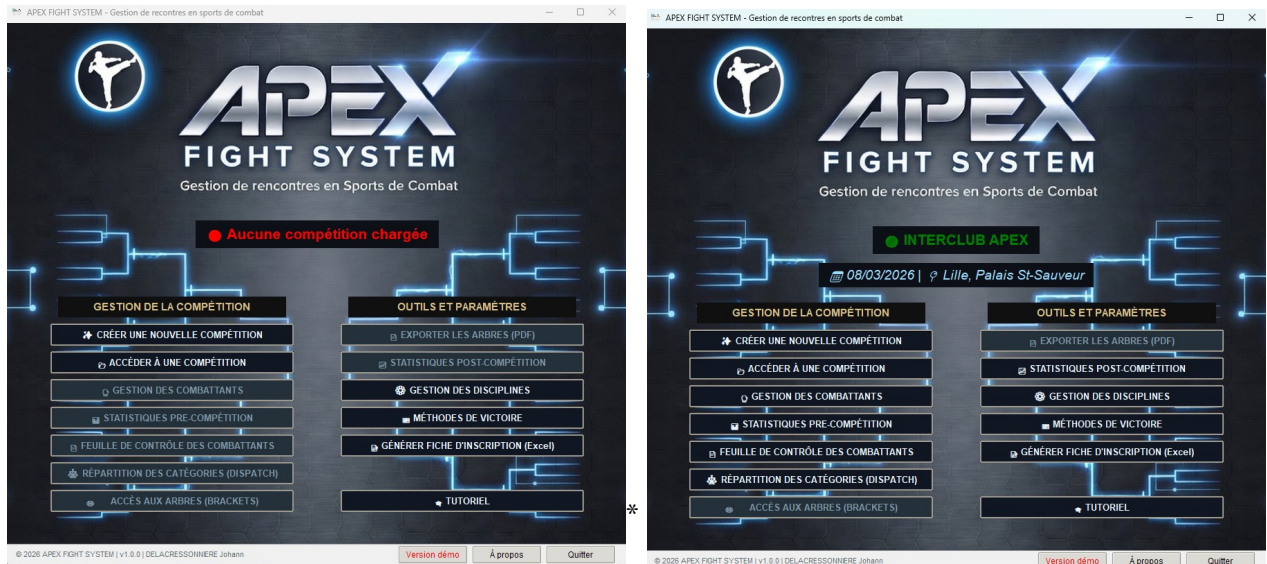


Figure 1: Menu Principal

Il permet de :

- Créer une nouvelle compétition.
- Ouvrir une compétition existante.
- Accéder à la gestion des combattants.
- Consulter les statistiques pré-compétition.
- Générer les feuilles de contrôle des combattants.
- Lancer la répartition des catégories (dispatch).
- Accéder aux arbres de combat (brackets).
- Exporter les arbres au format PDF.
- Consulter les statistiques post-compétition.
- Gérer les disciplines et les méthodes de victoire.
- Générer une fiche d'inscription Excel.
- Ouvrir le tutoriel utilisateur.

Au démarrage, un message **rouge** indique qu'aucune compétition n'est chargée dans l'application.

Cet état signifie qu'aucune base de compétition n'est encore ouverte et que seuls les modules ne dépendant pas d'un événement actif restent immédiatement accessibles.

Lorsque l'utilisateur ouvre ou crée une compétition, le nom de celle-ci s'affiche en **vert** dans la partie supérieure de la fenêtre.

La date et le lieu peuvent également être affichés sous le nom de la compétition afin de rappeler en permanence le contexte de travail actif.

Une fois la compétition chargée, l'application active automatiquement les boutons liés à l'exploitation de la base en cours.

L'accès aux arbres et à l'export PDF dépend de la présence d'un dispatch déjà réalisé, car ces fonctions nécessitent que les combats aient été générés dans la base.

Le menu principal permet également d'ouvrir directement le dossier contenant les documents PDF générés pour la compétition en cours.

Cet accès facilite la consultation, l'impression, le classement et la diffusion des brackets, feuilles de contrôle, statistiques PDF et autres documents produits par l'application.

L'organisation générale de cette fenêtre permet ainsi de centraliser tout le cycle de travail de la compétition, depuis sa création jusqu'à l'exploitation finale des exports et statistiques.

2. CRÉER UNE COMPÉTITION

La fenêtre de création permet de saisir les informations générales de l'événement et d'initialiser automatiquement la base de données associée.

Elle constitue le point de départ de toute nouvelle compétition dans APEX FIGHT SYSTEM.

Champs disponibles :

- **Discipline** (obligatoire) : sélectionnée depuis le référentiel actif de l'application.
- **Nom de la compétition** (obligatoire) : identifiant principal de l'événement.
- **Date** (obligatoire) : à saisir au format jj/mm/aaaa.
- **Lieu** (obligatoire) : localisation de la compétition.

La discipline est chargée depuis la base de configuration globale et ne peut être validée que si une valeur active a été sélectionnée.

Le nom de la compétition est utilisé pour créer le dossier technique et la base de données de l'événement.

Figure 2: Créer Compétition

Importation de combattants :

L'utilisateur peut importer dès cette étape une liste de combattants au format :

- CSV (.csv)
- Excel (.xlsx ou .xls)

Cette fonction permet de gagner du temps en évitant une saisie manuelle complète après la création de la compétition.

Les doublons sont ignorés lors de l'import, et un message de résultat précise le nombre de combattants ajoutés et le nombre d'entrées écartées.

Lors de la validation, l'application crée automatiquement un dossier dédié à la compétition dans l'espace de stockage des compétitions.

À l'intérieur de ce dossier, un sous-dossier **PDF** est également créé afin de centraliser les documents exportés pour cet événement.

Il est également possible de générer une fiche d'inscription Excel afin de préparer l'import des athlètes dans un format homogène. Cette fonctionnalité

est détaillée dans la section consacrée à la création d'une fiche d'inscription.

Étapes conseillées :

1. Choisir une discipline dans la liste
2. Saisir le nom de la compétition
3. Renseigner éventuellement la date et le lieu
4. Importer un fichier Excel ou CSV si nécessaire (présence d'un fichier test dans le dossier)
5. Cliquer sur la validation de création

Après validation, la compétition est immédiatement chargée dans le menu principal. L'utilisateur peut alors poursuivre le travail en accédant à la gestion des combattants, aux statistiques pré-compétition, aux feuilles de contrôle et aux autres modules disponibles selon l'état d'avancement de la compétition.

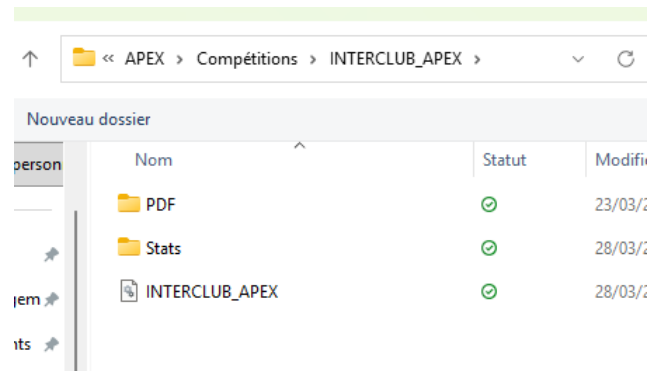
3. ACCÉDER À UNE COMPÉTITION

L'accès à une compétition existante permet de rouvrir rapidement un événement déjà créé à partir de sa base SQLite (.db).

Cette fonction permet de reprendre le travail sur une compétition déjà enregistrée sans recréer sa structure.

Avantages :

- Reprendre la compétition dans l'état où elle avait été laissée.
- Retrouver automatiquement les informations générales déjà enregistrées, notamment le nom, la date et le lieu.
- Réactiver rapidement les principaux modules de travail depuis le menu principal.



Nouveau dossier			
	Nom	Statut	Modifi
	PDF	✓	23/03/2
	Stats	✓	28/03/2
	INTERCLUB_APEX	✓	28/03/2

Fonctionnement :

Depuis le menu principal, l'utilisateur clique sur **ACCÉDER À UNE COMPÉTITION** puis sélectionne le fichier .db correspondant à l'événement souhaité. La boîte de dialogue d'ouverture est orientée vers le dossier racine des compétitions de l'application et filtre les fichiers pour ne proposer que les bases SQLite.

Une fois la base chargée :

- L'application recharge le nom de la compétition
- Les informations de date et de lieu sont restaurées
- Les modules liés à la gestion des combattants sont réactivés
- L'accès aux statistiques, à la feuille de contrôle, au dispatch et aux analyses post-compétition est disponible
- L'accès aux arbres et à l'export PDF dépend de la présence d'un dispatch déjà validé
- Une fois la compétition ouverte, l'utilisateur peut accéder directement au dossier des documents PDF associés à cette base. Cette fonction permet de retrouver rapidement les fichiers déjà générés sans avoir à parcourir manuellement l'arborescence des dossiers.
- Cet accès rapide facilite les opérations de vérification, d'impression, d'archivage et de diffusion des documents liés à l'organisation de la compétition.

Étapes conseillées :

1. Cliquer sur le bouton d'accès à une compétition depuis le menu principal.
2. Sélectionner la base .db correspondant à l'événement souhaité.
3. Vérifier que le nom de la compétition, la date et le lieu s'affichent correctement dans le bandeau supérieur.
4. Reprendre ensuite le travail dans les modules souhaités selon l'état d'avancement de la compétition.

Une fois la compétition ouverte, la gestion des combattants devient l'étape centrale de préparation avant le dispatch, les exports et les analyses.

4. GESTION DES COMBATTANTS

La fenêtre de gestion des combattants centralise l'ensemble des participants inscrits dans la compétition active.

Elle constitue le module principal de contrôle et de préparation des athlètes avant le dispatch, la génération des arbres et les exports.

INTERCLUB APEX - Gestion des combattants

Filtres et Recherche

Recherche : Club : Tous Catégorie : Toutes Catégories invalides Réinitialiser

+ Ajouter Consulter / Modifier ++ Importer (csv/xlsx) Corriger catégories QUITTER

Affichés: 200 Validés: 2 Partiels: 3 Incomplets: 195 Valider tout / Invalider tout

ID	Nom	Prénom	Catégorie	Licence	Club	Poids réel	Dossier	Pesée	Observations	Statut
1	MARCHAND	Sacha	U21-A Garçon Super Heavyweight: +97 kg	LIC20260134	APEX Lille		X	X		INVALIDE
2	HENRY	Tom	U21-A Garçon Flyweight: -56.7 kg	LIC20260137	Hénin Fight Academy		X	X		INVALIDE
3	LEFEVRE	Yanis	U16 Garçon +72 kg	LIC20260022	Douai Team Arena		X	X		INVALIDE
4	FAURE	Eva	+21-A Filles Atomweight: -47.7 kg	LIC20260004	APEX Lille		X	X		PARTIEL
5	DAVID	Mathis	U21-A Garçon Bantamweight: -61.2 kg	LIC20260088	Valenciennes MMA		X	X		PARTIEL
6	ANDRIE	Tom	U21-A Garçon Super Heavyweight: +97 kg	LIC20260132	Amiens Warriors		X	X		Validé
7	FRANCOIS	Enzo	+21-A Garçon Bantamweight: -61.2 kg	LIC20260143	Amiens Warriors	60.2	X	X		Validé
8	ROBIN	Ethan	U21-B Garçon Flyweight: -56.7 kg	LIC20260040	APEX Lille		X	X		INVALIDE
9	HENRY	Sacha	U16 Garçon -57 kg	LIC20260091	APEX Lille		X	X		INVALIDE
10	MOREAU	Ethan	U21-B Garçon Flyweight: -56.7 kg	LIC20260038	Roubaix Combat Club		X	X		INVALIDE
11	FRANCOIS	Julia	U16 Filles -67 kg	LIC20260181	Lens Elite Fight		X	X	Manque autorisation parentale	PARTIEL
12	MASSON	Manon	U14 Filles +57 kg	LIC20260156	Arras Grappling Club		X	X		INVALIDE
13	LEFEVRE	Nathan	+21-B Garçon Super Welterweight: -79.4 kg	LIC20260160	Arras Grappling Club		X	X		INVALIDE
14	ROBIN	Tom	+21-B Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	LIC20260123	Roubaix Combat Club		X	X		INVALIDE
15	PETIT	Ethan	U14 Garçon -31 kg	LIC20260119	Valenciennes MMA		X	X		INVALIDE
16	GARNIER	Mila	+21-A Filles Super Lightweight: -74.8 kg	LIC20260050	Tourcoing Boxing MMA		X	X		INVALIDE
17	VINCENT	Kylian	U16 Garçon -57 kg	LIC20260090	Tourcoing Boxing MMA		X	X		INVALIDE
18	LEFEVRE	Mathis	+21-A Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	LIC20260112	APEX Lille		X	X		INVALIDE
19	LEFEVRE	Mia	+21-A Filles Lightweight: -70.3 kg	LIC20260172	Lens Elite Fight		X	X		INVALIDE
20	ANDRIE	Jade	U21-A Filles Bantamweight: -61.2 kg	LIC20260099	Lens Elite Fight		X	X		INVALIDE
21	SCHMITT	Yasmine	U14 Filles +57 kg	LIC20260154	Roubaix Combat Club		X	X		INVALIDE
22	MERCIER	Léa	+21-A Filles Super Welterweight: -79.4 kg	LIC20260188	Douai Team Arena		X	X		INVALIDE
23	ROUSSEAU	Jade	U16 Filles -40 kg	LIC20260029	Douai Team Arena		X	X		INVALIDE
24	DURAND	Mael	U16 Garçon -67 kg	LIC20260163	Lens Elite Fight		X	X		INVALIDE
25	MASSON	Enzo	+21-B Garçon Heavyweight: -97 kg	LIC20260196	APEX Lille		X	X		INVALIDE
26	DUBOIS	Lola	U21-A Filles Bantamweight: -61.2 kg	LIC20260100	Tourcoing Boxing MMA		X	X		INVALIDE
27	HENRY	Emma	+21-A Filles Super Welterweight: -79.4 kg	LIC20260189	Douai Team Arena		X	X		INVALIDE

Astuce : Dans la ligne d'un combattant, double-clic sur Catégorie, Poids réel, Dossier, Pesée ou Observations pour modifier.

Figure 3: Gestion des Combattants

Rôle du module :

La gestion des combattants permet de consulter, corriger, compléter et valider les informations de chaque participant enregistré dans la base de la compétition.

Ce module est accessible depuis le menu principal dès qu'une compétition est chargée dans l'application.

Fonctionnalités principales :

- Rechercher rapidement un combattant par texte libre, notamment à partir du nom, du prénom ou du club.
- Filtrer les combattants selon différents critères afin de retrouver plus facilement les dossiers à traiter.
- Importer de nouveaux combattants depuis un fichier CSV ou Excel.

- Corriger les informations d'un athlète déjà enregistré.
- Ajouter ou supprimer des combattants selon les besoins de préparation de la compétition.
- Vérifier et valider les dossiers avant l'organisation sportive.

Colonnes affichées :

- Nom et prénom
- Catégorie
- Numéro de licence
- Club d'affiliation
- Poids réel
- Statut du dossier
- Statut de la pesée
- Observations
- Statut général de validation

Zone de filtres et recherche :

En haut de la fenêtre, l'utilisateur peut :

- Filtrer par texte libre (nom, prénom, club)
- Filtrer par club spécifique
- Filtrer par catégorie
- Afficher uniquement les catégories invalides
- Réinitialiser tous les filtres

Indicateurs visuels :

- Vert : combattant validé
- Jaune : combattant partiellement validé
- Rouge : combattant incomplet ou non validé

Des compteurs récapitulatifs permettent de visualiser :

- Nombre de combattants affichés
- Nombre de combattants validés

- Nombre de combattants partiels
- Nombre de combattants incomplets

Formats d'import acceptés :

- .csv
- .xlsx
- .xls

Lorsque des catégories inconnues ou incohérentes sont détectées, l'application peut proposer une action de correction afin de préserver la cohérence des données utilisées ensuite par le dispatch, les arbres et les statistiques.

Une action rapide par double-clic peut également permettre de modifier certaines informations directement depuis la liste, sans ouvrir systématiquement la fiche complète du combattant.

Condition d'accès importante :

La gestion des combattants reste accessible tant que le dispatch n'a pas été validé.

Si un dispatch a déjà été réalisé et que des combats existent dans la base, l'application verrouille ce module afin d'éviter des modifications qui rendraient l'organisation sportive incohérente.

Dans ce cas, il faut d'abord annuler le dispatch avant de pouvoir modifier de nouveau les combattants.

Depuis cette fenêtre, l'utilisateur peut ensuite ajouter un nouvel athlète ou ouvrir la fiche détaillée d'un combattant existant pour compléter ou corriger ses informations.

5. AJOUTER UN NOUVEAU COMBATTANT

La fenêtre d'ajout permet d'enregistrer manuellement un participant dans la compétition.

Elle est utile pour :

- Les ajouts ponctuels
- Les inscriptions de dernière minute
- Les corrections individuelles

Champs du formulaire :

- Nom (texte)
- Prénom (texte)
- Date de naissance (date)
- Club (sélection ou texte)
- Numéro de licence (numérique)
- Catégorie (sélection depuis le référentiel)

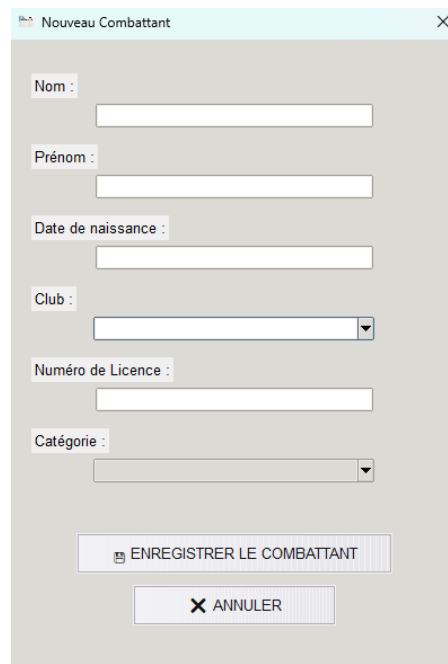
The image shows a software window titled "Nouveau Combattant" with a close button (X) in the top right corner. The window contains a form with the following fields: "Nom :" with a text input box; "Prénom :" with a text input box; "Date de naissance :" with a date selection box; "Club :" with a dropdown menu; "Numéro de Licence :" with a text input box; and "Catégorie :" with a dropdown menu. At the bottom of the form, there are two buttons: "ENREGISTRER LE COMBATTANT" (with a small icon) and "X ANNULER".

Figure 4: Ajouter un Combattant

Rôle du module :

Cette fenêtre sert à créer rapidement une nouvelle fiche combattant directement depuis le module de gestion des combattants.

Elle complète les fonctions d'import CSV et Excel déjà prévues dans l'application, en offrant une saisie unitaire plus souple lorsque quelques dossiers seulement doivent être ajoutés ou corrigés.

Étapes conseillées :

1. Cliquer sur le bouton d'ajout depuis la gestion des combattants
2. Renseigner les informations du combattant
3. Vérifier en particulier le club, la licence et la catégorie
4. Enregistrer la fiche pour l'ajouter immédiatement à la base de la compétition.

Après validation, le nouveau combattant apparaît directement dans la liste générale des inscrits.

Il peut ensuite être retrouvé dans la fenêtre de gestion des combattants pour être contrôlé, modifié ou validé comme les autres participants.

Une fois le combattant créé, sa fiche détaillée peut être ouverte à tout moment afin de consulter ou modifier ses informations.

6. FICHE COMBATTANT

La fiche combattant permet de consulter l'ensemble des informations d'un participant déjà présent dans la base de la compétition et de les modifier si nécessaire.

Elle constitue l'outil principal de correction individuelle lorsqu'un dossier doit être complété, ajusté ou supprimé.

Rôle du module :

Cette fenêtre est utilisée pour accéder au détail complet d'un combattant à partir de la liste générale de gestion.

Elle permet de revoir les données déjà enregistrées, de corriger les erreurs de saisie et de mettre à jour les informations administratives ou sportives avant les étapes suivantes de la compétition.

Fonctions disponibles :

- Consulter les informations complètes
- Modifier les données existantes
- Supprimer le combattant en cas d'erreur

Informations modifiables :

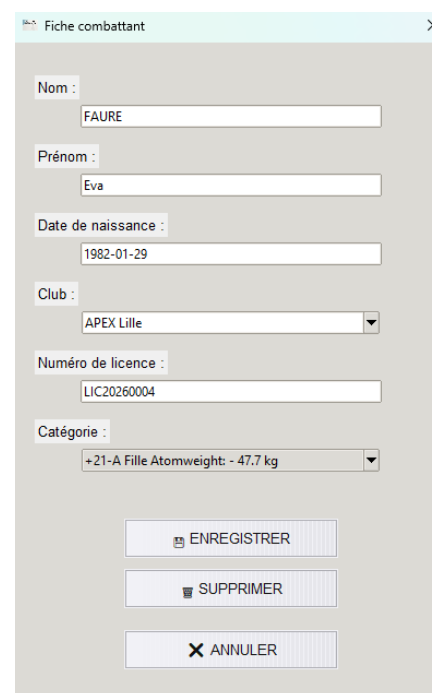
- Nom et prénom
- Date de naissance
- Club d'affiliation
- Numéro de licence
- Catégorie

Important :

La catégorie choisie doit rester cohérente avec le référentiel actif, afin d'éviter des incohérences lors du dispatch, des exports ou des statistiques.

Boutons disponibles :

- Enregistrement des modifications



The screenshot shows a window titled "Fiche combattant" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields:

- Nom : FAURE
- Prénom : Eva
- Date de naissance : 1982-01-29
- Club : APEX Lille (dropdown menu)
- Numéro de licence : LIC20260004
- Catégorie : +21-A Fille Atomweight: - 47.7 kg (dropdown menu)

At the bottom, there are three buttons: "ENREGISTRER" (with a document icon), "SUPPRIMER" (with a trash can icon), and "ANNULER" (with an X icon).

Figure 5: Fiche Combattant

- Suppression du combattant
- Annulation des modifications

Attention :

La suppression d'un combattant doit être utilisée avec prudence, car elle retire ce participant de la base active de la compétition.

Cette action est utile en cas de doublon, d'inscription erronée ou de désistement confirmé, mais elle doit être contrôlée pour éviter toute perte involontaire d'information.

Une fois les combattants vérifiés et corrigés, l'étape suivante consiste à répartir les catégories afin de préparer l'organisation sportive de la compétition.

7. RÉPARTITION DES CATÉGORIES (DISPATCH)

Le dispatch est une étape centrale de l'organisation sportive.

Il permet de répartir les catégories validées entre les différentes aires de rencontre avant la génération des combats.

Répartition des catégories par aire de rencontre (Dispatch)

Aire(s) disponible(s): 4

DISPATCH AUTO

REINITIALISER

VALIDER LE DISPATCH

SUPPRIMER LE DISPATCH

QUITTER

Pool d'attente

Catégorie	Temps Estimé
U21-A Garçon Super Heavyweight: +97 kg	00h42
U21-A Garçon Flyweight: -56.7 kg	00h14
U16 Garçon +72 kg	00h12
+21-A Filles Atomweight: -47.7 kg	03h16
U21-A Garçon Bantamweight: -61.2 kg	00h14
+21-A Garçon Bantamweight: -61.2 kg	00h28
U21-B Garçon Flyweight: -56.7 kg	00h28
U16 Garçon -57 kg	00h12
U16 Filles -67 kg	00h24
U14 Filles +57 kg	00h15
+21-B Garçon Super Welterweight: -79.4 kg	00h42
+21-B Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	00h14
U14 Garçon -31 kg	00h10
+21-A Filles Lightweight: -70.3 kg	00h14
+21-A Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	00h56
+21-A Filles Lightweight: -70.3 kg	00h28
U21-A Filles Bantamweight: -61.2 kg	00h42
+21-A Filles Super Welterweight: -79.4 kg	00h28
U16 Filles -67 kg	00h24
U16 Garçon -67 kg	00h18
+21-B Garçon Heavyweight: -97 kg	00h28
+21-B Garçon Featherweight: -65.8 kg	00h28
U21-A Filles Lightweight: -70.3 kg	00h56
U21-B Garçon Featherweight: -65.8 kg	00h28
U21-B Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	01h10
U21-B Garçon Super Lightweight: -74.8 kg	00h42

Assigner →

→ AIRE 1

→ AIRE 2

→ AIRE 3

→ AIRE 4

AIRE 1 Total: 00h00 Retirer

AIRE 2 Total: 00h00 Retirer

AIRE 3 Total: 00h00 Retirer

AIRE 4 Total: 00h00 Retirer

Figure 6: Dispatch

Répartition des catégories par aire de rencontre (Dispatch)

Aire(s) disponible(s): 4

DISPATCH AUTO

REINITIALISER

VALIDER LE DISPATCH

SUPPRIMER LE DISPATCH

QUITTER

Pool d'attente

Catégorie	Temps Estimé
U21-A Garçon Super Heavyweight: +97 kg	00h42
U21-A Garçon Flyweight: -56.7 kg	00h14
U16 Garçon +72 kg	00h12
+21-A Filles Atomweight: -47.7 kg	03h16
U21-A Garçon Bantamweight: -61.2 kg	00h14
+21-A Garçon Bantamweight: -61.2 kg	00h28
U21-B Garçon Flyweight: -56.7 kg	00h28
U16 Garçon -57 kg	00h12
U16 Filles -67 kg	00h24
U14 Filles +57 kg	00h15
+21-B Garçon Super Welterweight: -79.4 kg	00h42
+21-B Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	00h14
U14 Garçon -31 kg	00h10
+21-A Filles Lightweight: -70.3 kg	00h14
+21-A Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	00h56
+21-A Filles Lightweight: -70.3 kg	00h28
U21-A Filles Bantamweight: -61.2 kg	00h42
+21-A Filles Super Welterweight: -79.4 kg	00h28
U16 Filles -67 kg	00h24
U16 Garçon -67 kg	00h18
+21-B Garçon Heavyweight: -97 kg	00h28
+21-B Garçon Featherweight: -65.8 kg	00h28
U21-A Filles Lightweight: -70.3 kg	00h56
U21-B Garçon Featherweight: -65.8 kg	00h28
U21-B Garçon Super Middleweight: -88.4 kg	01h10
U21-B Garçon Super Lightweight: -74.8 kg	00h42

Assigner →

→ AIRE 1

→ AIRE 2

→ AIRE 3

→ AIRE 4

AIRE 1 Total: 06h49 Retirer

AIRE 2 Total: 06h57 Retirer

AIRE 3 Total: 06h52 Retirer

AIRE 4 Total: 06h52 Retirer

Rôle du module :

Cette fenêtre intervient après la phase de gestion et de validation des combattants. Dans le code du menu principal, le lancement du dispatch s'appuie sur les catégories de combattants validés, et le module n'est ouvert que si ces données existent bien pour la compétition en cours.

Fonctionnement général :

- Toutes les catégories apparaissent dans un pool d'attente avec leur temps estimé
- L'utilisateur peut les répartir manuellement ou utiliser le bouton de répartition automatique
- **Le dispatch automatique cherche à équilibrer le temps total entre les aires disponibles afin de rendre l'organisation plus homogène.**
- La validation n'est possible que lorsque la répartition est complète

Condition d'accès :

Dans le menu, le bouton de dispatch n'est activé qu'après chargement d'une compétition.

Si aucun athlète validé n'est disponible, l'application affiche un message d'avertissement et empêche l'ouverture du module de répartition.

Validation du dispatch :

La validation n'est possible que lorsque la répartition est complète. Une fois cette étape confirmée, l'application enregistre la distribution des catégories et génère automatiquement les combats associés.

Après la validation :

- L'application enregistre la distribution
- L'application génère automatiquement les combats
- L'accès aux arbres et à l'export PDF est activé
- La gestion des combattants est verrouillé afin d'éviter des incohérences après génération des combats.
- La suppression du dispatch efface les combats générés et rouvre l'accès à la modification des combattants

Annulation et prudence :

La suppression ou l'annulation du dispatch efface les combats générés et rouvre l'accès à la modification des combattants.

Cette logique est cohérente avec le verrouillage temporaire de la gestion des combattants lorsque le dispatch est considéré comme réalisé dans le menu principal.

Il est donc conseillé de vérifier soigneusement les catégories et les temps estimés avant de valider définitivement la répartition.

Étapes conseillées :

1. Choisir le nombre d'aires disponibles
2. Vérifier les catégories présentes dans le pool d'attente
3. Répartir manuellement ou utiliser le dispatch automatique
4. Contrôler les temps totaux par aire
5. Valider la répartition

Une fois le dispatch validé et les combats générés, l'utilisateur peut accéder aux arbres de combat pour consulter, contrôler et exploiter les tableaux produits par l'application.

8. ACCÈS AUX ARBRES (BRACKETS)

La fenêtre de visualisation des arbres permet de consulter les tableaux de combat générés après le dispatch.

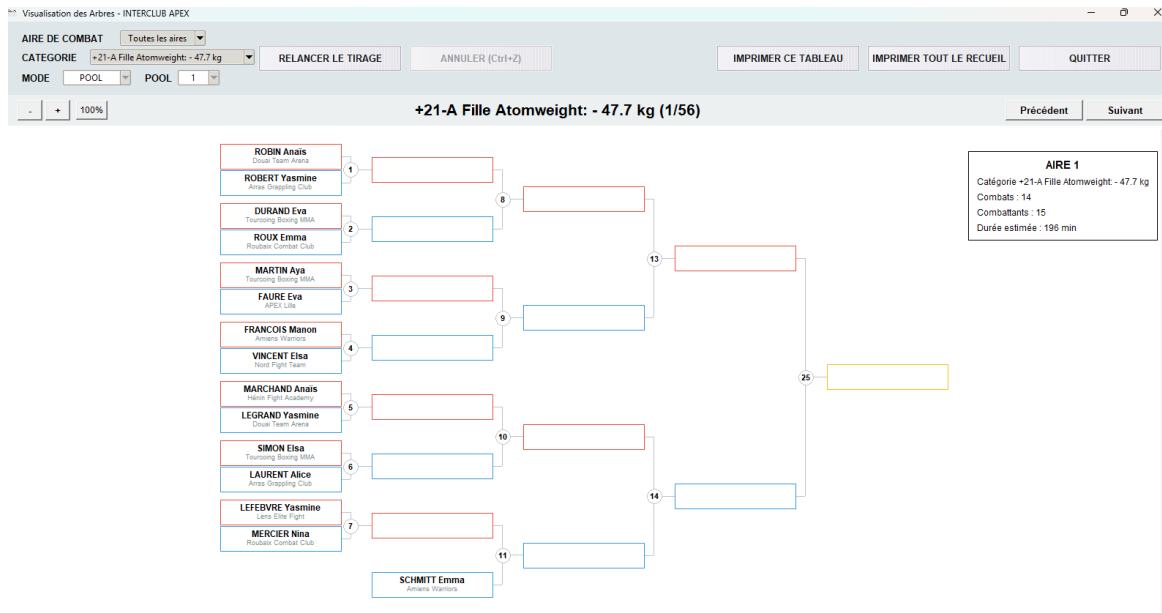


Figure 7: Arbres / Brackets

Rôle du module :

Ce module sert à visualiser les tableaux de combat produits automatiquement une fois les combats créés dans la compétition.

Il intervient après le dispatch et permet de contrôler la structure sportive avant impression ou exploitation pendant l'événement.

Il devient accessible uniquement lorsque les combats ont bien été créés dans la compétition.

Navigation :

- Sélection par aire
- Sélection par catégorie
- Navigation par pool ou interpool si applicable
- Fonctions de zoom avant/arrière
- Impression du tableau en cours
- Impression du recueil complet

Informations affichées :

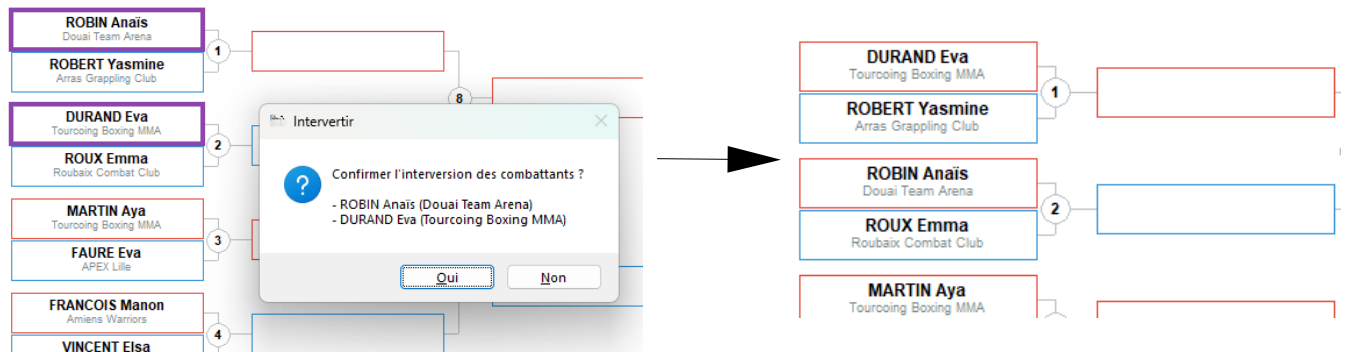
- Discipline
- Catégorie active
- Aire de combat
- Nombre de combats
- Nombre de combattants
- Durée estimée

Actions disponibles :

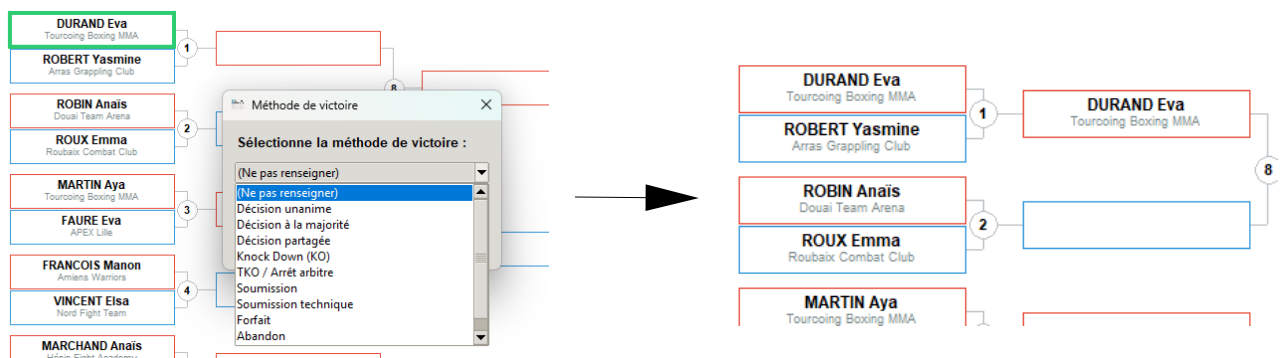
Certaines actions sont encadrées pour éviter des incohérences une fois la compétition commencée.

Par exemple :

- La relance du tirage est bloquée si un vainqueur existe déjà dans la catégorie
- Un clic droit sur deux combattants permet de les intervertir
- Un double-clic sur un combattant peut permettre de le qualifier au tour suivant
- Une fonction d'annulation (Ctrl + Z) permet de revenir sur une qualification récente



Intervir deux combattants



Qualifier un combattant au tour suivant

9. FEUILLES DE CONTRÔLE DES COMBATTANTS

Le module de feuilles de contrôle permet de produire les documents nécessaires au suivi administratif et sportif des participants.

Il s'intègre dans la phase de préparation, entre la gestion des combattants et l'organisation opérationnelle de la compétition.

Utilité :

- Faciliter les vérifications des dossiers
- Organiser la pesée
- Répartir les clubs entre plusieurs postes de contrôle
- Générer des documents PDF prêts à imprimer

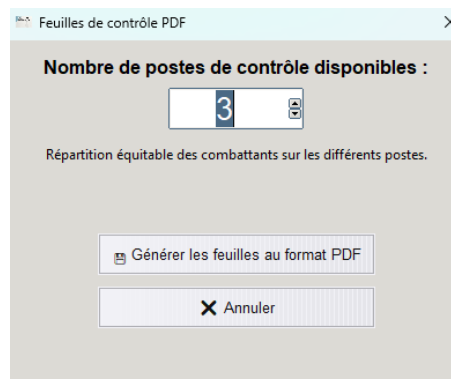


Figure 8: Feuille de Contrôle

Configuration :

- Saisie du nombre de postes de contrôle disponibles
- Distribution automatique des clubs
- Chaque document mentionne clairement le numéro du poste concerné

Étapes conseillées :

1. Ouvrir le module depuis le menu principal
2. Saisir le nombre de postes de contrôle disponibles
3. Générer les feuilles au format PDF
4. Distribuer les documents à chaque poste concerné

INTERCLUB APEX
08/03/2026 - Lille, Palais St-Sauveur

Poste de contrôle 1

Clubs affectés au poste 1

Présentez-vous à ce poste pour le contrôle du dossier et de la pesée

- Arras Grappling Club
- Roubaix Combat Club

- Tourcoing Boxing MMA

INTERCLUB APEX
08/03/2026 - Lille, Palais St-Sauveur

Poste de contrôle 1

Club	Nom / Prénom	Catégorie	Pesée	Dossier	Observations
Arras Grappling Club	ANDRE Milo	U16 Garçon -67 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	BERTRAND Elia	+21.8 File Atomweight - 47.7 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	BONNET Manon	U21-A File Bantamweight -61.2 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	BONNET Mia	U21-A File Super Lightweight -74.8 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	CHEVALIER Louise	+21.8 File Bantamweight -61.2 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	DAVID Yasmine	U18 File Bantamweight -61.2 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	DUPONT Sarah	U14 File -40 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	DURAND Gabriel	+21.8 Garçon Featherweight -65.8 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	FAURE Tom	+21-A Garçon Flyweight -56.7 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	FOURNIER Jade	U16 File -67 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	FOURNIER Manon	+21-A File Bantamweight -61.2 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	GARCIA Imène	+21.8 File Light Heavyweight -93.0 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	GARNIER Camille	+21.8 File Atomweight - 47.7 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	LAURENT Alice	+21-A File Atomweight - 47.7 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	LEFEVRE Aya	U21-A File Bantamweight -61.2 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	LEFEVRE Lucas	U21-A Garçon Flyweight -56.7 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	LEFEVRE Nathan	+21.8 Garçon Super Welterweight -79.4 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	LEFEVRE Tom	U21-B Garçon Middleweight -83.9 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	MARTIN Louna	U18 File Super Middleweight -88.4 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	MARTINEZ Hugo	U21-B Garçon Super Middleweight -88.4 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	MASSON Manon	U14 File +57 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	MASSON Milo	+21-A Garçon Super Middleweight -88.4 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	PETIT Inès	U21-B File Heavyweight -97 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	PETIT Lina	U14 File -40 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	PETIT Tom	U21-A Garçon Super Heavyweight +97 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	ROBERT Kylian	+21-A Garçon Super Middleweight -88.4 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	ROBERT Yasmine	+21-A File Atomweight - 47.7 kg	☐	☐	
Arras Grappling Club	ROUSSEAU Tiago	U21-B Garçon Middleweight -83.9 kg	☐	☐	
Roubaix Combat Club	BONNET Hugo	U14 Garçon -40 kg	☐	☐	
Roubaix Combat Club	DUBOIS Adam	U21-B Garçon Featherweight -65.8 kg	☐	☐	
Roubaix Combat Club	DUPONT Léa	+21.8 File Light Heavyweight -93.0 kg	☐	☐	

10. STATISTIQUES PRÉ-COMPÉTITION

Les statistiques pré-compétition fournissent une vue d'ensemble du tournoi avant son démarrage.

Statistiques Pré-Compétition

Statistiques Pré-Compétition

Résumé Global

Compétition

Nom : INTERCLUB APEX

Discipline : MMA

Date : 08/03/2026

Lieu : Lille, Palais St-Sauveur

Prévisionnel

Athlètes inscrits : 200

Clubs inscrits : 10

Combats (prév.) : 144

Durée totale (prév.) : 27h 30min

Réel

Athlètes validés : 200

Clubs représentés : 10

Combats (réel) : 144

Occupation totale cumulée : 27h 30min

Catégorie

Catégorie	Données prévisionnelles				Données réelles			
	Combattants (prév.)	Combats (prév.)	Durée (prév.)	Poules (prév.)	Combattants (réel)	Combats (réel)	Durée (réelle)	Poules (réel)
U18 Garçon Flyweight -56.7 kg	2	1	10 min	1	2	1	10 min	1
U18 Garçon Strawweight -52.2 kg	2	1	10 min	1	2	1	10 min	1
U21-A Fille Bantamweight -61.2 kg	4	3	42 min	1	4	3	42 min	1
U21-A Fille Light Heavyweight -93.0 kg	2	1	14 min	1	2	1	14 min	1
U21-A Fille Lightweight -70.3 kg	5	4	56 min	1	5	4	56 min	1
U21-A Fille Super Lightweight -74.8 kg	4	3	42 min	1	4	3	42 min	1
U21-A Garçon Bantamweight -61.2 kg	2	1	14 min	1	2	1	14 min	1
U21-A Garçon Flyweight -56.7 kg	2	1	14 min	1	2	1	14 min	1
U21-A Garçon Super Heavyweight -97 kg	4	3	42 min	1	4	3	42 min	1
U21-A Garçon Super Welterweight -79.4 kg	2	1	14 min	1	2	1	14 min	1
U21-B Fille Atomweight -47.7 kg	2	1	14 min	1	2	1	14 min	1
U21-B Fille Heavyweight -97 kg	3	2	28 min	1	3	2	28 min	1
U21-B Garçon Featherweight -65.8 kg	3	2	28 min	1	3	2	28 min	1
U21-B Garçon Flyweight -56.7 kg	3	2	28 min	1	3	2	28 min	1
U21-B Garçon Middleweight -83.9 kg	5	4	56 min	1	5	4	56 min	1
U21-B Garçon Super Lightweight -74.8 kg	4	3	42 min	1	4	3	42 min	1
U21-B Garçon Super Middleweight -88.4 kg	6	5	1h 10min	1	6	5	1h 10min	1
TOTAL	200	144	27h 30min		200	144	27h 30min	

X

QUITTER

Figure 9: Statistiques Pré-Compétition

Rôle du module :

Ce module permet de comparer les données prévisionnelles issues des inscriptions avec les données réelles des combattants validés.

Il aide ainsi à mesurer l'écart entre ce qui était attendu et ce qui sera effectivement exploitable pour l'organisation sportive.

Données comparées :

- Données prévisionnelles issues des inscriptions
- Données réelles des combattants validés

Métriques calculées :

- Nombre de combattants
- Volume de combats
- Durée estimée d'occupation
- Nombre de poules
- Analyses au niveau global

- Analyses détaillées par catégorie

Utilité :

- Visualiser les écarts entre prévisions et réalité
- Anticiper les ajustements nécessaires avant la génération des combats
- Valider la cohérence des données avant le dispatch

Présentation visuelle :

L'interface distingue visuellement les données prévisionnelles et réelles pour une lecture comparative aisée.

Cette présentation permet à l'utilisateur de repérer rapidement les catégories ou volumes nécessitant une attention particulière.

11. EXPORT PDF DES ARBRES

Le module d'export PDF permet de produire les tableaux de combat dans un format imprimable et diffusable.

Format d'export :

- Chaque page affiche le titre de la compétition
- L'arbre correspondant à la catégorie concernée
- Un panneau d'informations optionnel

Informations optionnelles :

- Aire de combat
- Catégorie
- Nombre de combats
- Nombre de combattants
- Durée estimée

Modes d'export :

- Export d'un seul tableau
- Export d'un recueil complet (liste des athlètes uniques + toutes les catégories)

Le recueil complet suit une logique d'organisation cohérente avec le déroulement de la compétition.

Utilité :

- Faciliter l'impression et la diffusion des brackets
- Fournir aux officiels un document de référence
- Distribuer aux coaches et responsables d'aire
- Conserver une trace écrite de l'organisation

Les exports PDF sont enregistrés dans le dossier dédié à la compétition. L'application permet d'ouvrir directement ce dossier afin d'accéder immédiatement aux fichiers produits.

Cette organisation simplifie la consultation des brackets exportés et facilite leur impression ou leur transmission aux officiels, responsables d'aire et encadrants.

11.1 DOSSIER PDF ET ARCHIVAGE DES EXPORTS

Lors de la création d'une compétition, l'application met en place une arborescence dédiée contenant notamment un sous-dossier nommé PDF.

Cette organisation permet de centraliser les documents générés au cours de la préparation et du déroulement de la compétition.

Ce dossier a vocation à recevoir les exports PDF produits par l'application, en particulier les arbres de combat destinés à l'impression et à la diffusion.

Il s'inscrit dans une logique de classement simple, afin que l'utilisateur retrouve rapidement les documents associés à une compétition donnée.

L'intérêt de ce rangement est double : il facilite le travail des organisateurs pendant l'événement et il permet de conserver une trace documentaire claire après la compétition.

Les PDF peuvent ainsi être utilisés pour les officiels, les responsables d'aire, les coaches, mais aussi pour l'archivage administratif.

Le manuel recommande d'ailleurs de générer le recueil complet avec les métadonnées utiles pour la traçabilité, puis d'archiver les PDF après la compétition. Cette bonne pratique complète naturellement l'export des arbres avant le passage aux statistiques post-compétition.

Une fois les documents de travail générés, classés et archivés, l'application permet d'exploiter les résultats finaux à travers le module de statistiques post-compétition.

12. STATISTIQUES POST-COMPÉTITION

Les statistiques post-compétition constituent le module d'analyse finale de l'événement.

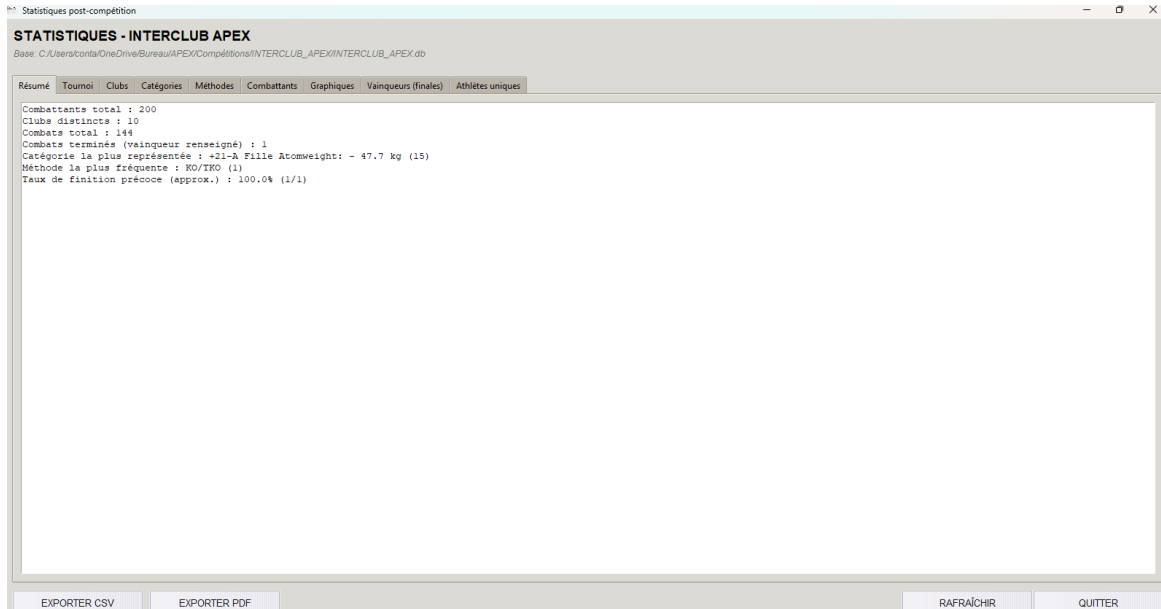


Figure 10: Statistiques Post-Compétition

Onglets disponibles :

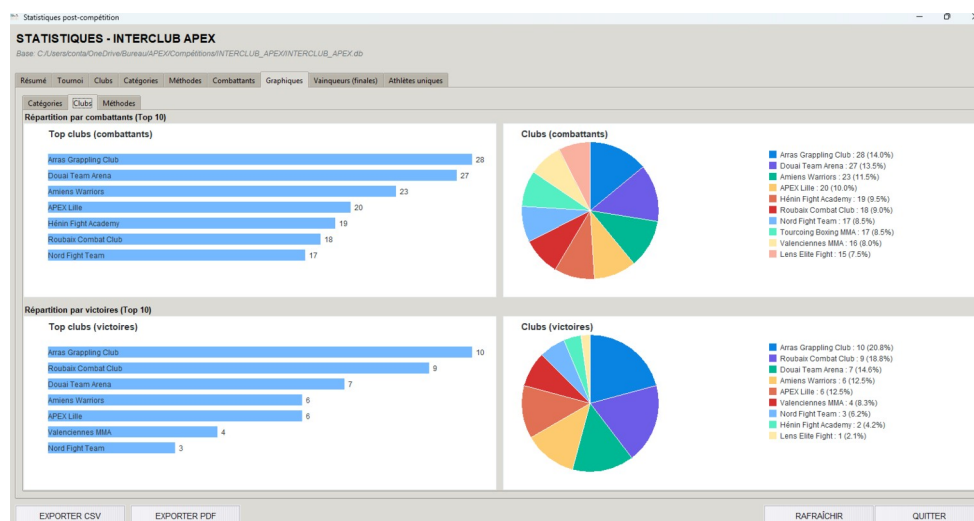
1. **Résumé** : vue globale rapide
2. **Tournoi** : synthèse générale
3. **Clubs** : analyse par club
4. **Catégories** : analyse par catégorie
5. **Méthodes** : analyse par méthode de victoire
6. **Combattants** : analyse par combattant
7. **Graphiques** : représentations visuelles
8. **Vainqueurs finales** : liste des champions
9. **Athlètes uniques** : listing exhaustif

Cette organisation permet de passer d'une vue globale à une lecture plus détaillée des résultats sportifs.

Métriques clés calculées :

- Nombre total de combattants

- Nombre de clubs participants
- Nombre total de combats
- Nombre de combats terminés
- Catégorie la plus représentée
- Méthode de victoire la plus fréquente



Analyses proposées :

- Tableaux d'analyse par club
- Tableaux d'analyse par catégorie
- Tableaux d'analyse par méthode de victoire
- Tableaux d'analyse par combattant
- Graphiques de répartition et tendances

Fonctionnalités avancées :

- Identification des vainqueurs de finales
- Identification des catégories comportant un seul athlète validé
- Export CSV des données
- Export PDF des analyses
- Conservation ou diffusion des résultats

13. GESTION DES DISCIPLINES

La gestion des disciplines permet d'administrer le référentiel global de l'application.

ID	Discipline	Libellé de la catégorie	Rounds	Durée (sec)	Repos (sec)
1140	FC	Femme - Cadette 2ème année - -40 kg	3	120	60
1141	FC	Femme - Cadette 2ème année - -44 kg	3	120	60
1142	FC	Femme - Cadette 2ème année - -48 kg	3	120	60
1143	FC	Femme - Cadette 2ème année - -52 kg	3	120	60
1144	FC	Femme - Cadette 2ème année - -56 kg	3	120	60
1145	FC	Femme - Cadette 2ème année - -60 kg	3	120	60
1146	FC	Femme - Cadette 2ème année - -70 kg	3	120	60
1147	FC	Homme - Cadet 2ème année - -45 kg	3	120	60
1148	FC	Homme - Cadet 2ème année - -48 kg	3	120	60
1149	FC	Homme - Cadet 2ème année - -51 kg	3	120	60
1150	FC	Homme - Cadet 2ème année - -54 kg	3	120	60
1151	FC	Homme - Cadet 2ème année - -57 kg	3	120	60
1152	FC	Homme - Cadet 2ème année - -60 kg	3	120	60
1153	FC	Homme - Cadet 2ème année - -71 kg	3	120	60

Figure 12: Gestion des Disciplines

Ce module sert à :

- Structurer les disciplines actives
- Gérer pour chacune la liste des catégories types
- Définir les paramètres de combat associés

Importance du référentiel :

Les paramètres enregistrés dans ce référentiel sont réutilisés par :

- Les statistiques
- Les exports PDF
- Le dispatch
- Les feuilles de contrôle
- Tous les calculs de durée et de volume

Fonctions disponibles :

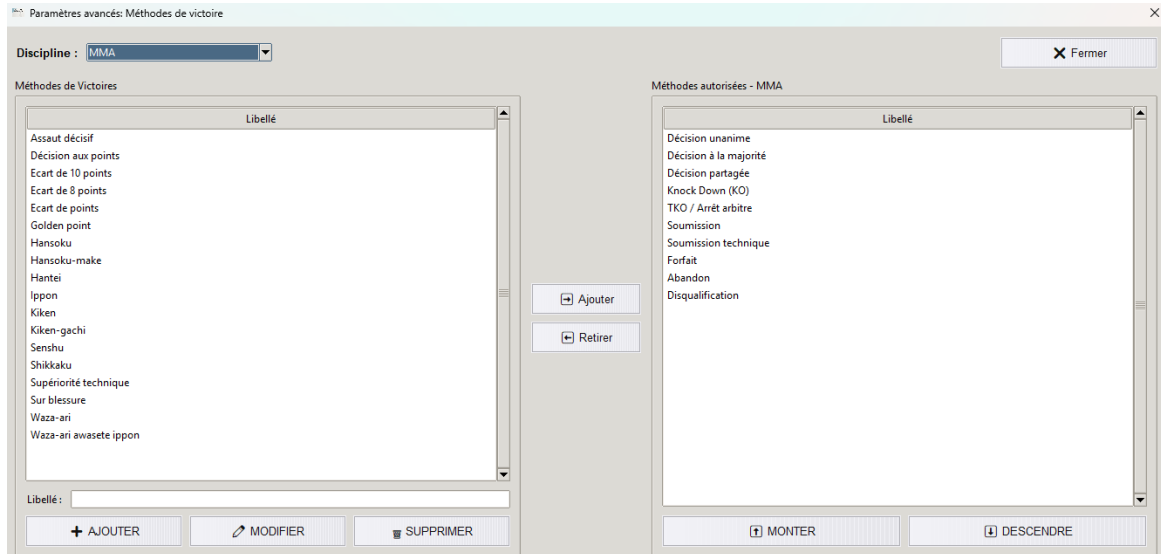
- Création d'une nouvelle discipline
- Recherche rapide
- Modification des paramètres
- Duplication d'une discipline existante
- Suppression si non utilisée

Impact global :

Cette fenêtre joue un rôle central dans la cohérence générale du logiciel. Les données configurées ici garantissent l'uniformité de tous les exports et statistiques.

14. GESTION DES MÉTHODES DE VICTOIRE

La gestion des méthodes de victoire permet de configurer les modes de victoire disponibles dans l'application.



Fonctionnalités :

- Définir les méthodes de victoire globales
- Sélectionner pour chaque discipline les méthodes autorisées
- Utiliser ces listes lors de la saisie ou la gestion des résultats

Impact sur la qualité :

Ce paramétrage contribue à :

- L'uniformité des saisies
- La qualité des statistiques de fin de compétition
- La cohérence du vocabulaire utilisé

Organisation de l'interface :

L'écran distingue :

- Le référentiel global des méthodes disponibles
- Les méthodes affectées à la discipline sélectionnée

Cette organisation améliore la lisibilité et la cohérence du vocabulaire utilisé dans toute l'application.

15. CRÉATION D'UNE FICHE D'INSCRIPTION EXCEL

L'application peut générer une fiche d'inscription Excel destinée aux clubs.

	A	B	C	D	E	F
	nom	prenom	date_naissance	categorie	licence	club
2						
3				+21-A Fille Atomweight: - 47.7 kg		
4				+21-A Fille Bantamweight: -61.2 kg		
5				+21-A Fille Featherweight: -65.8 kg		
6				+21-A Fille Flyweight: -56.7 kg		
7				+21-A Fille Heavyweight: -97 kg		
8				+21-A Fille Light Heavyweight: -93.0 kg		
9				+21-A Fille Lightweight: -70.3 kg		
10				+21-A Fille Strawweight: -52.2 kg		
11				+21-A Fille Super Heavyweight: -97 kg		
12				+21-A Fille Super Lightweight: -74.8 kg		
13				+21-A Fille Super Middleweight: -88.4 kg		
14				+21-A Fille Super Welterweight: -79.4 kg		
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						

Figure 13: Fiche d'Inscription Excel

Structure du modèle :

- Colonnes normalisées : Nom, Prénom, Date de naissance, Catégorie, Licence, Club
- Liste déroulante de catégories issue du référentiel de l'application
- Formatage professionnel prêt à imprimer

Avantages :

- Réduit les erreurs de saisie avant import
- Clarifie les attentes de catégorisation
- Fournit aux clubs un format unifié et homogène
- Rend le processus d'inscription plus fluide

Utilisation :

- Générer le fichier depuis le menu principal
- Le transmettre à chaque club
- Collecter les fichiers remplis
- Importer facilement dans le logiciel

16. FLUX DE TRAVAIL RECOMMANDÉ

Pour une utilisation optimale d'APEX FIGHT SYSTEM, suivez cet ordre :

Phase 1 : Préparation (avant la compétition)

1. Créer la compétition

- Saisir la discipline et le nom
- Ajouter la date et le lieu
- Importer les combattants (si disponible)

2. Gérer les combattants

- Vérifier les données importées
- Corriger les erreurs
- Ajouter les combattants manquants
- Valider les dossiers

3. Consulter les statistiques pré-compétition

- Vérifier les volumes estimés
- Anticiper les besoins en ressources
- Valider la cohérence des données

4. Générer les feuilles de contrôle

- Saisir le nombre de postes de contrôle
- Imprimer et distribuer les documents

Phase 2 : Organisation (juste avant la compétition)

5. Valider les dossiers des combattants et lancer le dispatch

- Saisir le nombre d'aires
- Répartir les catégories
- Valider la répartition

6. Consulter les arbres

- Vérifier les tableaux générés
- Tester l'impression

7. Exporter les arbres en PDF

- Générer le recueil complet
- Imprimer pour les officiels et les coaches

Phase 3 : Alimentation (pendant la compétition)

8. Renseigner les vainqueurs dans les arbres

Pendant le déroulement des combats, l'utilisateur peut suivre l'avancement des tableaux depuis la fenêtre de visualisation des arbres, accessible après le dispatch lorsque les combats ont bien été créés.

La documentation précise qu'un double-clic sur un combattant peut permettre de le qualifier au tour suivant, et qu'une fonction d'annulation avec `Ctrl + Z` permet de revenir sur une qualification récente.

Cette phase permet donc de mettre à jour les résultats en temps réel, de faire progresser les tableaux au fil de la compétition et de fiabiliser les données qui seront ensuite exploitées dans les analyses finales.

Phase 4 : Analyse (après la compétition)

9. Consulter les statistiques post-compétition

- Analyser les résultats
 - Identifier les tendances
 - Exporter les rapports
-

CONSEILS D'UTILISATION

Points clés à retenir :

1. Validation des données

Un combattant avec une catégorie invalide bloquera le dispatch. Vérifiez l'intégrité des données en phase 1.

2. Sauvegarde

La base SQLite est la source de vérité. Conservez une copie de sécurité régulièrement.

3. Référentiels

Mettez à jour les disciplines et méthodes de victoire avant de créer une compétition, car ces paramètres ne peuvent pas être modifiés rétroactivement.

4. Imports/Exports

Utilisez les formats Excel pour plus de compatibilité. Le format CSV est toléré mais moins lisible.

5. Export PDF

Générez le recueil complet avec les métadonnées pour traçabilité. Archivez les PDF après la compétition.

6. Statistiques

Consultez les statistiques post-compétition pour valider la cohérence des résultats saisis ou importés.

CONCLUSION

APEX FIGHT SYSTEM propose une approche unifiée et professionnelle de l'organisation de compétitions en sports de combat.

En reliant les référentiels, la gestion des inscrits, le dispatch, les arbres, les exports et les statistiques, l'application fournit un cadre de travail cohérent, lisible et adapté aux besoins d'un organisateur de tous niveaux.

Ce manuel a vocation à servir de guide pratique pour chaque étape d'utilisation du logiciel.

Pour toute question supplémentaire ou signalement de bug contactez le support.
