

GÉRER UN TOURNOI en fonction des contraintes de pratique

Avec : CHRONO MATCH (Pdagogie)



Descriptif:

GÉRER UN TOURNOI

CHRONOMATCH est un **outil de gestion** très ergonomique sans besoin d'accès à internet **qui permet d'organiser et gérer un tournoi adapté à ses contraintes et conditions de pratique** telles que : le nombre de matchs, la durée des matchs, le nombre d'équipes, le nombre de terrains et le temps disponible.

L'application bénéficie d'un chronomètre intégré et gère donc les temps de jeu et de rotation.

Cet outil gère également les résultats des rencontres en proposant une saisie des résultats ainsi qu'un classement instantané en fonction des victoires, matchs nuls ou défaites et archivable.

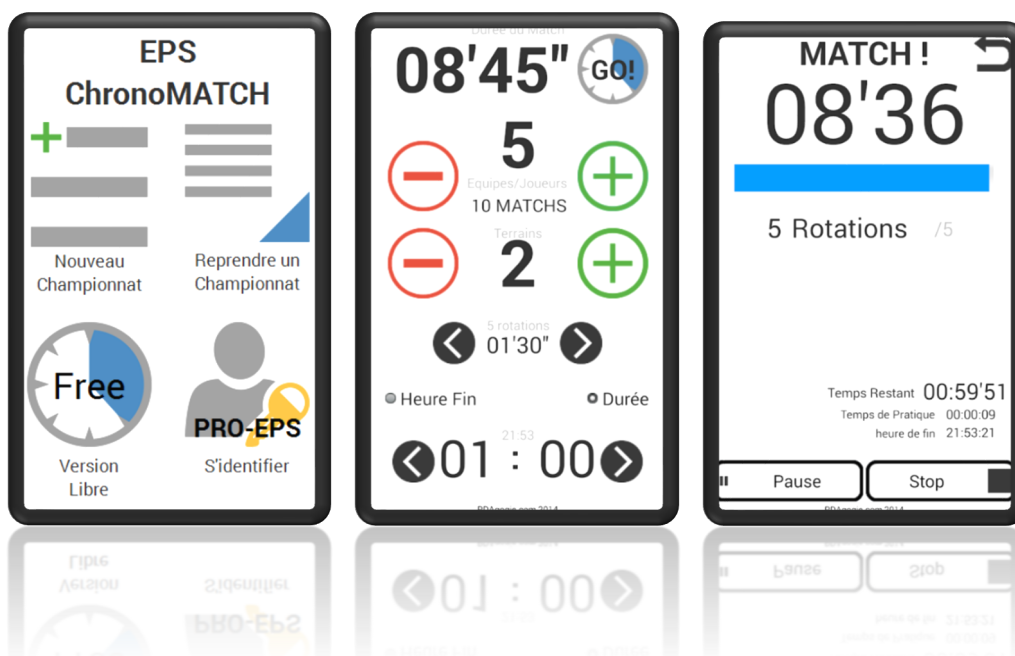
Il est possible d'attribuer des bonus offensifs et défensifs et de modifier les conditions de paramétrages à n'importe quel moment. Tout est automatique et dynamique.





EPS ChronoMATCH
pdagogie.com Sports
PE60 3

EPS Chrono Match est une application similaire qui offre une alternative gratuite pour obtenir uniquement la gestion des chronométrages : **accès uniquement au module de gestion du temps et des durées des rencontres ; pas de saisie des résultats, donc pas de gestion des résultats et du classement avec cette version !**



Intérêt(s) pédagogique(s) :

- Planifier, organiser, gérer un tournoi dans n'importe quelle APSA d'opposition en fonction de ses contraintes et conditions de pratique (effectifs, temps, terrains,...).
- Automatiser la gestion du tournoi (*des élèves plus autonomes et un enseignant plus disponible*)
- Offrir des repères visuels et sonores aux élèves et à l'enseignant par une interface simple

Support d'utilisation :



Smartphone



Tablette 7''

ou



Tablette 10''

Articulation avec autres outils numériques :

EXEMPLES D'UTILISATIONS / EXPERIMENTATIONS

APSA et scénarios pédagogiques envisagés:

❖ **APSA volley-ball :**

1. L'enseignant et/ou les élèves planifie(nt) un tournoi en configurant l'application en fonction des contraintes et conditions suivantes :
 - a. 6 équipes s'affrontent (toutes les équipes se rencontrent) ;
 - b. 3 terrains sont disponibles ;
 - c. On dispose de 45 minutes pour réaliser le tournoi avec 30 secondes dédiées aux rotations ;
 - d. La durée d'une rencontre est calculée automatiquement : 8'30'' pour cet exemple.
2. Avant de lancer la séquence, vérifier si l'heure de fin convient : valeur calculée automatiquement et affichée tout en bas de l'interface de configuration.
3. Cliquer sur « GO » pour basculer sur l'interface de travail
4. Cliquer sur 'Start' pour lancer la séquence et sur 'Stop' pour l'interrompre. Les élèves ont alors pour consigne de disputer les rencontres selon le compte à rebours donnée directement par l'application ou relayées par un élève ou l'enseignant ; l'ordre des rencontres n'est pas imposé.
5. Saisir les résultats des rencontres à l'issue des 8'30'' de match.

Autres APSA supports possibles:

Toute APSA appartenant notamment au groupement d'opposition individuelle ou collective (sports collectifs, sports de raquette, sports de combat), ainsi que les jeux traditionnels organisés sous forme de tournoi.

Où trouver ou télécharger ?

Lien de téléchargement :

❖ **CHRONOMATCH**



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pdagogie.chronomatch>

❖ **EPS ChronoMatch**

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pdagogie.eps_chronomatch

Comment ça marche ?

Tutoriel pour utilisation basique :

1. Lancer l'application
2. Sélectionner le module 'Nouveau Championnat' et ajouter les équipes en définissant la couleur du dossard attribué.
3. Renommer le nom du « championnat » puis valider avec la coche de validation en bas de page pour accéder à **l'interface de configuration**
4. Paramétrer le nombre de terrains utilisés et la durée consacrée aux rotations
5. Paramétrer le temps consacré au tournoi selon l'un des trois modes proposés :
 - a. « Mode Heure » = durée totale du tournoi configurée en fonction de l'heure de fin souhaitée

- b. « Mode Durée » = durée totale du tournoi configurée en fonction de la durée totale souhaitée
- c. « Mode Match » = durée totale du tournoi configurée en fonction de la durée souhaitée d'une rencontre

6. Cliquer sur l'œil pour visualiser le classement et pour éventuellement modifier les résultats ou modifier les points attribués aux victoires, défaites et matchs nuls.
7. Cliquer sur 'I' pour éventuellement modifier les équipes
8. Vérifier si la durée totale de la séquence et l'heure de fin conviennent
9. Cliquer sur « GO » pour basculer sur **l'interface de travail**
10. Cliquer sur « Start » pour lancer la séquence et sur « Stop » pour interrompre le tournoi ou sur « Repos » pour interrompre les matchs en cours
11. Sur l'interface de travail, accès aux boutons « Classement », « Saisie Match » et « à jouer »
 - a) « Classement » : visualisation du classement dynamique et accès aux éventuelles modifications des résultats saisis
 - b) « Saisie Match » : saisie des résultats des rencontres (sélection du vainqueur, du perdant et de leurs scores respectifs)
 - c) « à jouer » : visualisation des rencontres à effectuer.

Coût	Système d'exploitation
 CHRONOMATCH pdapeople.com Sports PEGI 3 CHRONOMATCH : 1,19 €  EPS ChronoMATCH pdapeople.com Sports PEGI 3 'Mode version libre' d' « EPS Chrono Match » : gratuit	