Tirages
Jeux en direct · ARPASYS Studio

MAQUETTE DU 24 NOVEMBRE 2026

Application de jeux en direct, Quiz du Cercle 1907

Quiz, jeu-concours et tirage au sort, avec un back-office et un front. Premier usage : **jeudi 26 novembre 2026**, soirée du Cercle 1907 du Racing Club Narbonnais, au bar My Beers de Narbonne. **80 joueurs**, 20 questions de 35 secondes, 5 gagnants.



A Écran du joueur, sur téléphone, par QR code, sans installation.

B Écran de salle, projeté : QR code, questions, minuteur, classement, podium.

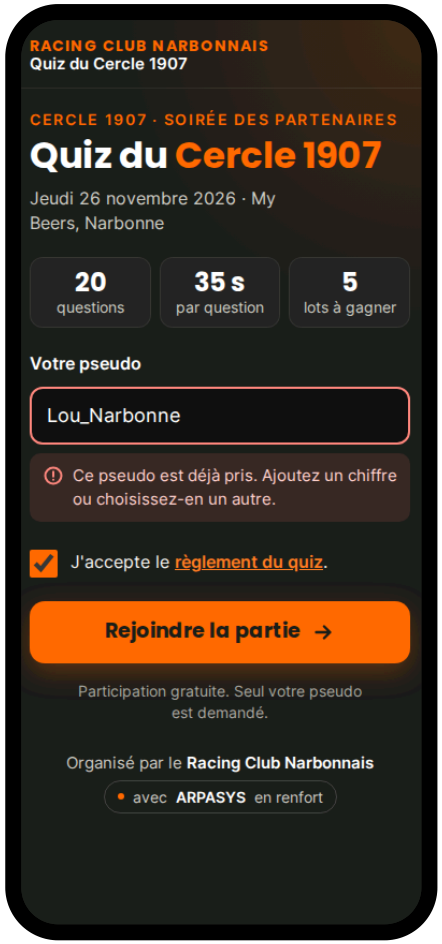
C Back-office animateur : événements, import Excel, pilotage en direct, gagnants.

Maquette en ligne : **https://tqz-4f81c2.dev.arpasys.com**
Adresse prévue de l'application : **tirages.arpasys.com** (pas encore créée).

Du QR code à la première question



Arrivée. Le joueur choisit un pseudo et accepte le règlement. Rien d'autre n'est demandé.



Pseudo déjà pris. Le message dit quoi faire : ajouter un chiffre ou changer.

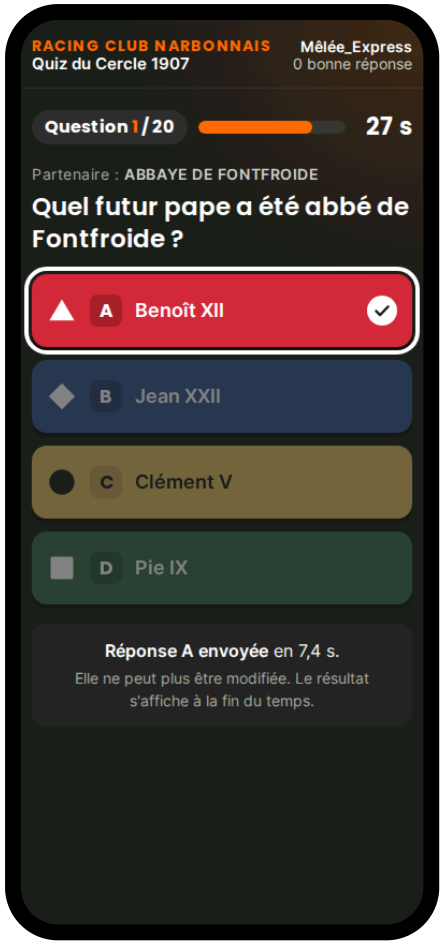


Attente. Nombre d'inscrits en direct et 4 règles simples avant le lancement.



Question. Minuteur, 4 grands boutons : couleur, forme et lettre pour chaque réponse.

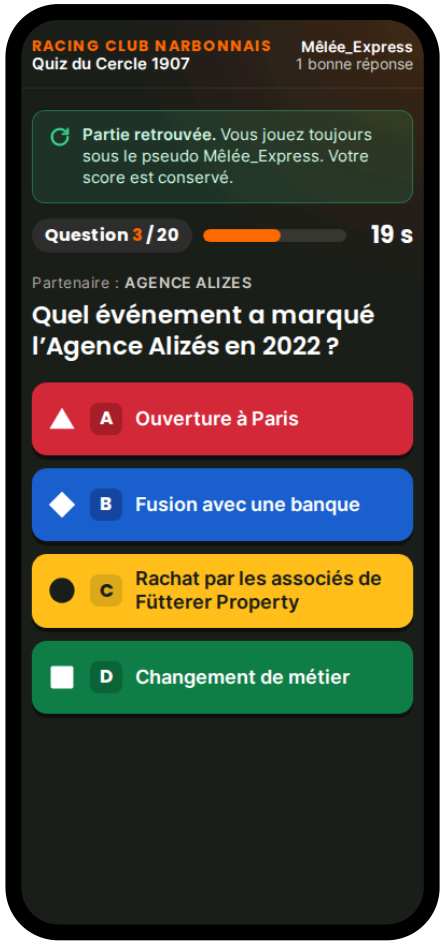
Réponse, résultat et cas particuliers



Réponse envoyée. Seule la première réponse compte. Le temps est affiché.



Bonne réponse. Point gagné, temps, score et rang provisoire.



Page rechargée. Le cookie retrouve la partie : même pseudo, même score.



Trop tard. L'heure du serveur ferme la question pour tous au même instant.

Fin de partie



Mauvaise réponse. La bonne réponse et celle du joueur, côte à côte.



Gagnant. Rang final et code de retrait du lot, à montrer au bar.



Partie terminée. Résultat, 5 gagnants, date d'effacement des données.



Règlement. L'essentiel en 4 lignes, puis les articles. Projet à valider.

Vidéoprojecteur, 1920 × 1080 et 1280 × 720

Accueil et question en cours



Accueil. Grand QR code, adresse courte, 3 étapes, nombre d'inscrits et derniers pseudos arrivés.



Question en cours. Partenaire cité, question, minuteur circulaire, 4 réponses, réponses reçues sur 80.

Fin de question et classement



Fin de question. Bonne réponse mise en avant, répartition des réponses, joueur le plus rapide.



Classement. Les 10 premiers, avec bonnes réponses, temps et évolution depuis la question précédente.

Podium et tirage au sort



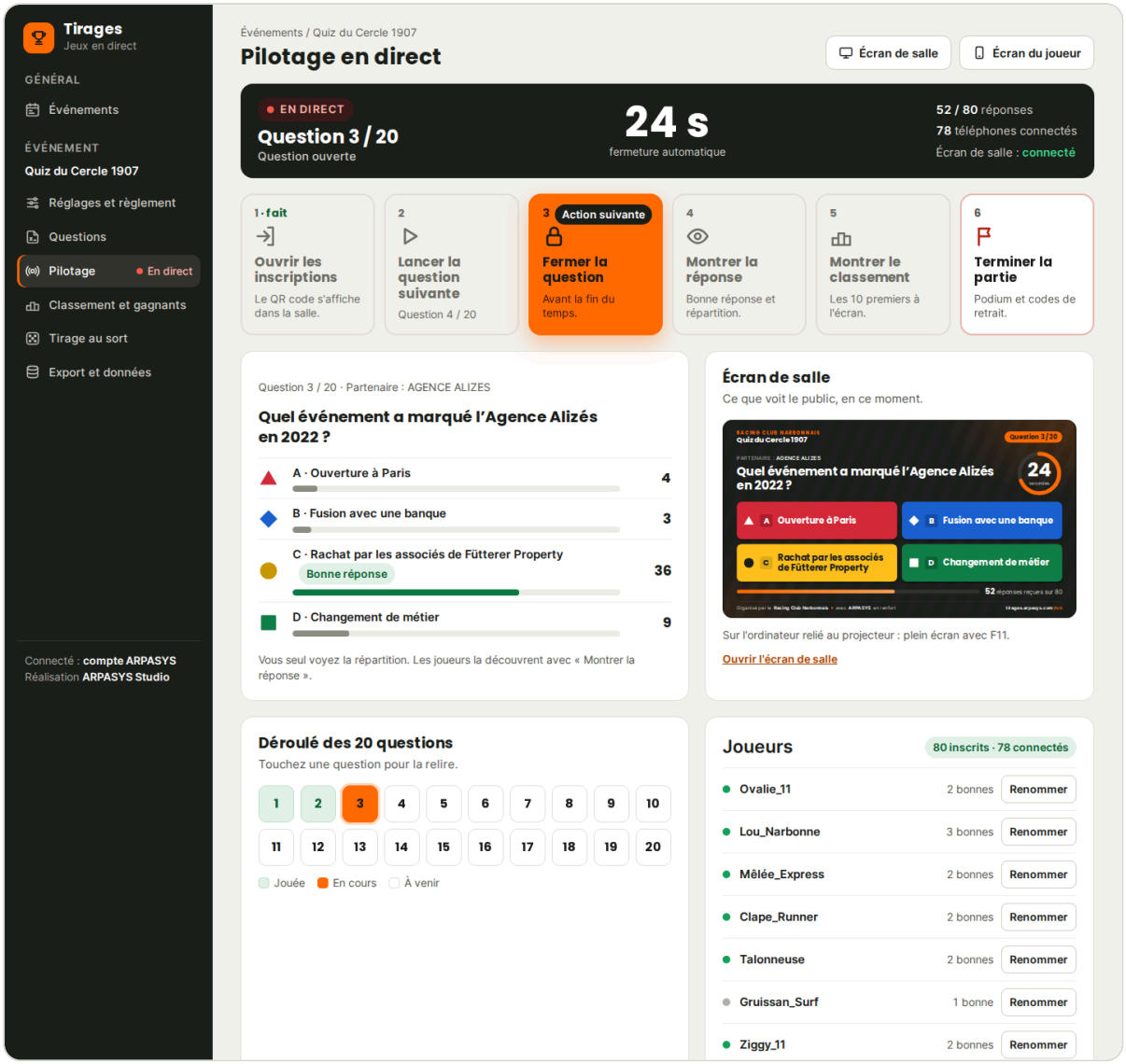
Podium final. Les 5 gagnants. Égalité départagée par le temps total des bonnes réponses.



Tirage au sort. En option, un lot tiré parmi les autres joueurs. Tirage unique et enregistré.

Ordinateur, 1440 px de large

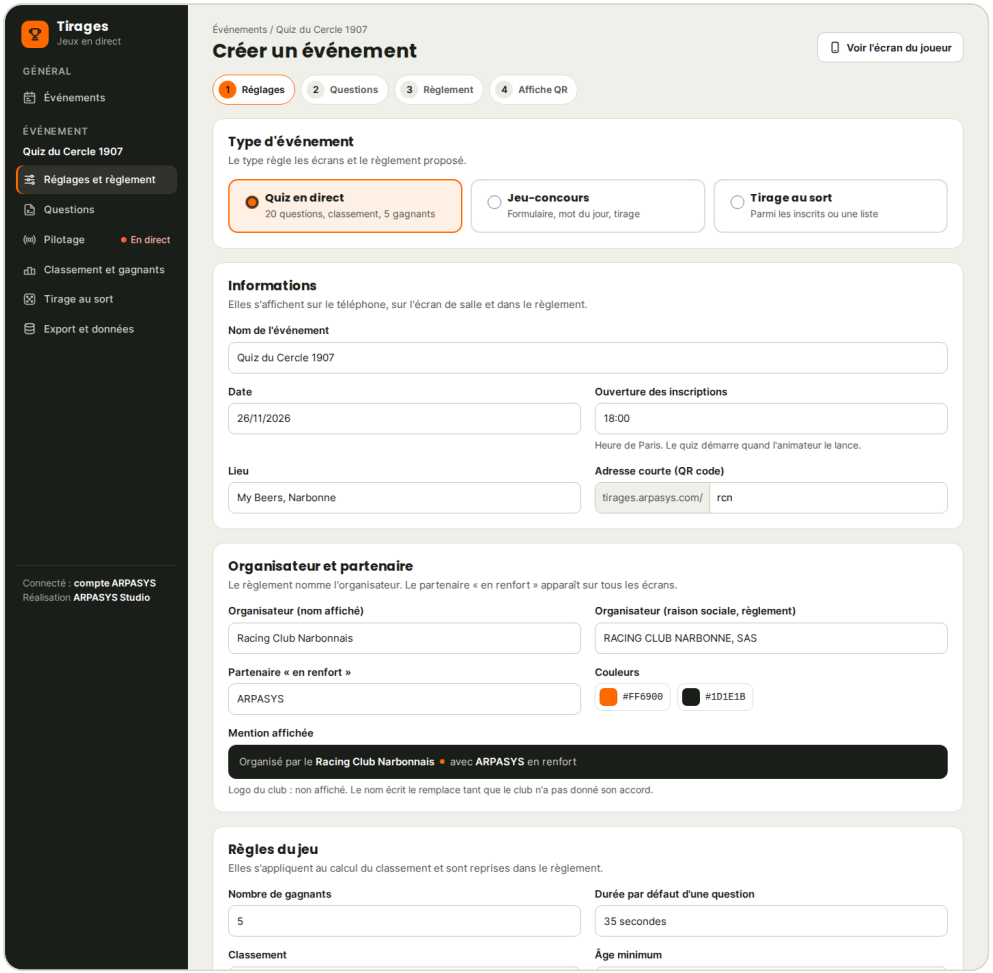
Pilotage en direct



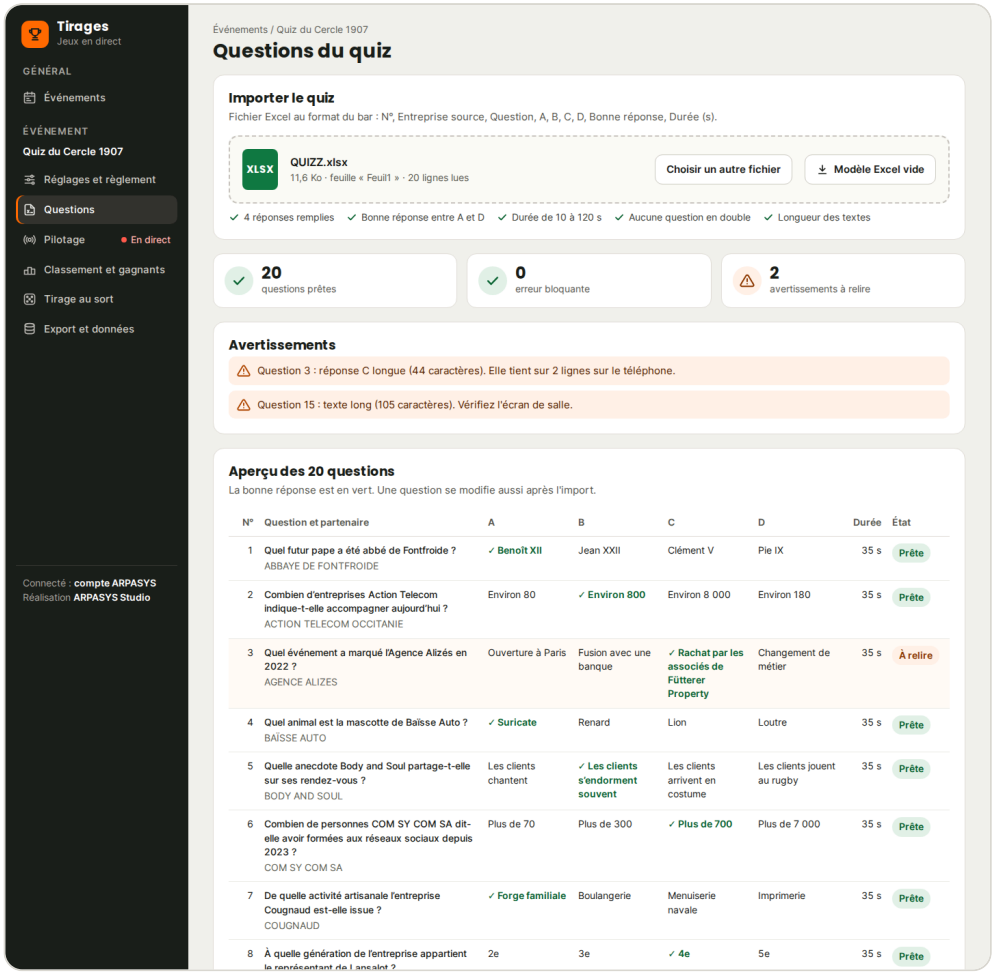


6 gros boutons, dans l'ordre. L'action suivante est en orange. Les gestes impossibles sont grisés. L'animateur voit la répartition avant le public, l'aperçu de l'écran de salle, l'état des 20 questions et les joueurs connectés. Le pilotage marche aussi sur téléphone (à droite, en haut).

Préparer l'événement

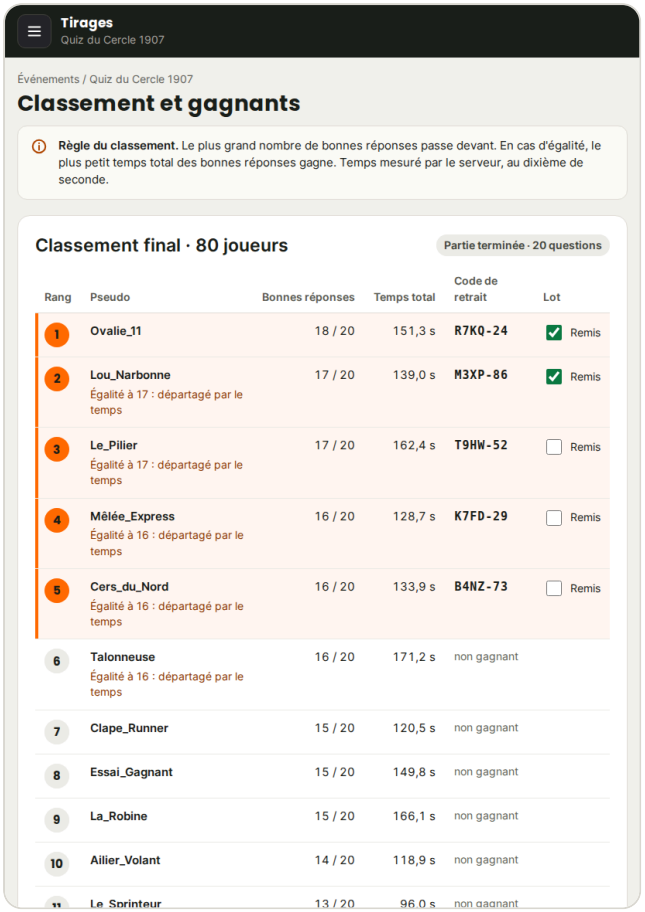


Création. Type (quiz, jeu-concours, tirage), date, lieu, organisateur, partenaire « en renfort », règles, lots, règlement.

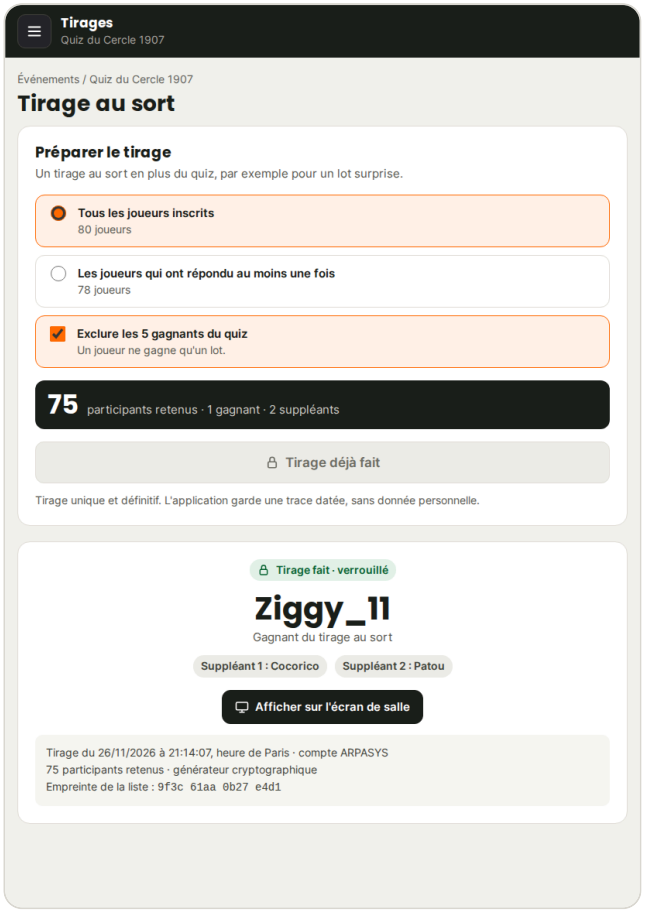


Import Excel. QUIZZ.xlsx lu : 20 questions prêtes, 0 erreur, 2 avertissements de longueur à relire.

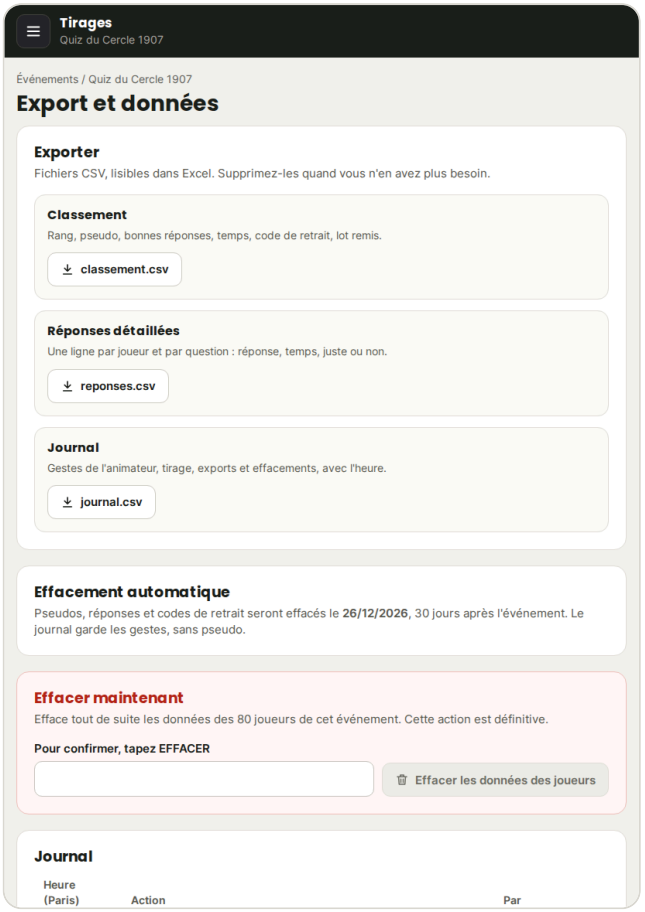
Gagnants, tirage et données



Classement. 5 gagnants, codes de retrait, lot remis. Égalités expliquées.



Tirage au sort. Unique et verrouillé, avec suppléants et trace datée.



Données. Exports CSV, effacement automatique à 30 jours, journal.

Ce qui est vérifié, ce qui reste à décider

Vérifié dans un vrai navigateur

- 138 écrans contrôlés avec Playwright : 390 px, 1280 × 720, 1440 px, 1920 × 1080, et 820 px pour le back-office.
- Aucun débordement de côté, aucun texte coupé.
- Sur téléphone, aucun texte sous 14 px.
- Contraste AA partout : 7 668 textes mesurés, le plus faible à 4,54 pour 4,5 exigé.
- Les 20 questions viennent du fichier QUIZZ.xlsx, sans retouche du texte.
- Polices locales libres (Inter, Poppins). Aucune ressource en ligne.

À décider par Olivier

1. Valider la maquette des 3 écrans.
2. Créer l'adresse tirages.arpasys.com (enregistrement DNS, puis HTTPS).
3. Logo du club : l'afficher seulement avec l'accord du RCN. La maquette montre le nom écrit.
4. Âge minimum : aucun, 16 ans ou 18 ans, selon la demande du RCN.
5. Intitulés des 5 lots et heure du quiz, à obtenir du RCN.
6. Texte du règlement : projet à relire, organisateur RACING CLUB NARBONNE.