



Tutoriel

Capitaine d'équipe interclubs

Auteur: Gérard CANTEGRIL

Objet : Tutoriel capitaine d'équipe interclubs

Référence :TUT0902 - v2

Date : 28-03-2009

1. Objet

Le présent document est un tutoriel pour faciliter l'accès et l'utilisation des services proposés par le site Badminton Netware. Ce n'est pas un manuel d'utilisation du logiciel BadNet.

Le site Badminton Netware propose l'hébergement de compétitions de type interclubs. Il permet aux organisateurs de déléguer aux capitaines des équipes la saisie des résultats des rencontres.

Il ne peut y avoir qu'un seul capitaine par équipe. Un capitaine peut manager plusieurs équipes.

Lorsqu'une rencontre est terminée, un des deux capitaines saisit les résultats des matchs. Lorsque la saisie est terminée, un email contenant ces résultats est envoyé au second capitaine. La saisie est verrouillée pour le premier capitaine.

Lorsqu'il reçoit l'email, le second capitaine peut, en utilisant les liens présents dans le courriel, soit confirmer les résultats, soit les modifier. S'il les confirme, les résultats sont validés; les capitaines ne peuvent plus les modifier. Seul les gestionnaire du tournoi peuvent si besoin, les retoucher. S'il les modifie, quand il a terminé, un email est envoyé au premier capitaine qui, à son tour, peut accepter ou modifier les résultats; La saisie est alors verrouillée pour le second capitaine.

2. Devenir capitaine

Pour être capitaine d'équipe, il faut en premier lieu créer un compte utilisateur (voir le tutoriel « Créer un compte » dans la même collection). Il est possible d'utiliser un compte club mais c'est déconseillé. Il est impossible de devenir capitaine en utilisant un compte joueur.

Une fois connecté, sur la page principale du compte, utiliser le lien « Devenir capitaine »

The screenshot shows a user account page with two main columns: 'Informations administratives' and 'Vie sportive'. The 'Vie sportive' section contains a 'Mes interclubs' area with a search bar and two buttons: '+ Devenir gestionnaire' and '+ Devenir capitaine'. The '+ Devenir capitaine' button is circled in red. Other sections include 'Informations administratives', 'Ticknets', and 'Mes commandes en cours'.

La demande s'effectue en quatre étapes. La première consiste à choisir le type de privilège.

Le privilège « Capitaine » est sélectionné par défaut, utiliser le bouton « Suivant »

The screenshot shows a 'Demande de privilèges' page for tournaments. It features a progress indicator with steps 1, 2, and 3, where step 1 is active. The title is '1 Choix du type de privilège'. Below the title, there is a paragraph explaining the request and a list of four privilege options with radio buttons. The 'Capitaine d'équipe interclub' option is selected. At the bottom right, there are two buttons: 'Abandonner' and 'Suivant'.

Mes tournois *Demande de privilèges*

1 2 3

1 Choix du type de privilège

Vous souhaitez obtenir des droits particuliers sur une compétition hébergée sur le site. Choisissez dans les options ci-dessous celle qui correspond à vos attentes. Si vous avez déjà des privilèges sur une compétition, les nouveaux privilèges remplaceront les anciens.

- Gestionnaire de tournoi : vous aurez alors accès à toutes les fonctionnalités pour modifier et administrer le tournoi
- Assistant : pour les interclubs uniquement, en tant qu'assistant vous pourrez saisir les résultats de toutes les rencontres non validées du tournoi et rajouter les joueurs dans les équipes si nécessaire.
- Capitaine d'équipe interclub : en tant que capitaine, vous pourrez ajouter des joueurs de votre club à votre équipe, saisir ou valider les résultats des rencontres de votre équipe et contacter les capitaines des autres équipes.
- Juge arbitre ou juge arbitre adjoint : en tant que Juge Arbitre ou adjoint vous pourrez consulter les tableaux, l'échéancier et communiquer vos remarques aux organisateurs.

Lors de la deuxième étape, il faut choisir l'interclubs dans lequel joue l'équipe.
Sélectionner le tournoi dans la liste puis utiliser le bouton suivant. Si le tournoi n'est pas dans la liste, il est probable que l'organisateur a désactivé l'option Gestion des capitaine.

Mes tournois *Demande de privilèges*

1 2 3 4

2 Choix du tournoi

Privilège demandé

Choisissez le tournoi concerné par votre demande.

Chercher

Vie sportive

#	Date	Nom
1		

Page 1 sur 1 50 Enregistrements 1 - 1 sur 1

Une fois le tournoi choisi, il faut indiquer l'équipe concernée.

Mes tournois *Demande de privilèges*

1 2 3 4

3 Choix de l'équipe

Privilège demandé

Tournoi choisi

Choisissez votre équipe dans la liste ci dessous.

Chercher

Equipes du tournoi sélectionné

#	Division	Poule	Nom	Capitaine
1	Régionale 1	Régionale 1		
2	Régionale 1	Régionale 1		
3	Régionale 1	Régionale 1		
4	Régionale 1	Régionale 1		

Page 1 sur 1 50 Enregistrements 1 - 4 sur 4

S'il y a beaucoup d'équipe, une partie du nom de l'équipe peut être renseignée dans la zone de saisie « Chercher »; utiliser le bouton « Trouver » pour déclencher la recherche; la liste peut-être triée suivant le contenu d'une colonne en cliquant sur le titre de la colonne.

La dernière étape est l'étape de validation. Le formulaire doit être renseigné avec vos données personnelle. Elles seront communiquées aux organisateurs et aux capitaines des autres équipes pour qu'ils puissent vous contacter.

The screenshot shows a web interface for 'Mes tournois' with a sub-header 'Demande de privilèges'. It features a progress indicator with steps 1, 2, 3, and 4, where step 4 is highlighted. The main heading is '4 Confirmation et envoi de la demande'. Below this, there are two rows of information: 'Privilège demandé' (Capitaine) and 'Tournoi choisi'. A third row shows 'Equipe sélectionnée'. A message states: 'Votre demande va être envoyée aux gestionnaires du tournoi. Vos coordonnées seront également transmises.' The form contains two columns of input fields: the left column includes 'Civilité' (a dropdown menu with 'Mr' selected), 'Nom', 'Prénom', 'Email', 'Mobile', and 'Fixe'; the right column includes 'N° et voie', 'Lieu dit', 'Appartement', 'Code postal', 'Ville', and 'Cédex'. At the bottom, there is a 'Votre commentaire' text area and three buttons: '← Précédent', '✘ Abandonner', and '✓ Envoyer'.

La demande est envoyée par email aux organisateurs de la compétition. Une notification est envoyée au demandeur lorsqu'un des organisateurs a accepté ou refusé la demande.

Si un capitaine est déjà déclaré pour l'équipe et que les organisateurs valident la demande, le demandeur remplace l'ancien capitaine.

3. Gérer les rencontres

L'accès aux rencontres d'une équipe n'est possible que si au moins un des organisateurs a validé la demande de capitaneat. Ensuite, il faut se connecter sur le site BadNet en utilisant l'identifiant et le mot de passe du compte utilisé pour effectuer la demande.

1 Accès aux rencontres de l'équipe

Une fois connecté, cliquer sur le nom du tournoi dans la rubrique « Mes interclubs » de la partie « Vie sportive ».

The screenshot shows a user profile page with two main columns: 'Informations administratives' and 'Vie sportive'. The 'Vie sportive' section contains three sub-sections: 'Mes tournois', 'Mes interclubs', and 'Mes commandes en cours'. The 'Mes interclubs' section is highlighted with a red oval and contains a link labeled 'Interclubs'.

La page de gestion des rencontres de l'équipe s'affiche. La liste contient toute les rencontres classées par date. Les icones permettent d'effectuer diverses actions.

- L'enveloppe permet d'envoyer un email soit à l'organisateur, soit au capitaine de l'équipe choisie.
- La carte de visite affiche au format pdf les coordonnées des capitaines de toutes les équipes.
- Le calendrier affiche au format pdf le calendrier des rencontres.
- La loupe permet d'afficher le résultat de la rencontre.
- Le crayon permet d'afficher la page de saisie des résultats de la rencontre
- Le petit bonhomme indique l'état de le rencontre. Il n'y a pas d'action associé.

Pour chaque match, les listes proposent les joueurs disponibles, classés par ordre de classement décroissant. S'il manque un joueur dans une liste de l'équipe adverse, seul le capitaine de cette équipe pourra le rajouter. Saisir WO à la place du joueur ou des joueurs manquant puis enregistrer le résultat. La page suivante permet de confirmer la saisie avant la transmission au capitaine de l'équipe adverse.

3 Contrôle et transmission

Cette page permet un dernier contrôle des résultats et la saisie d'un commentaire à l'attention du capitaine de l'équipe adverse.

Résultat d'une rencontre

Division _____
Groupe _____
Date _____
Lieu _____
Journée _____

Les résultats que vous avez saisis vont être envoyés au capitaine de l'équipe adverse pour confirmation. Vous ne pourrez plus les modifier. Si le capitaine adverse n'est pas d'accord avec votre saisie, il pourra la modifier. Vous recevrez alors un email pour confirmer ou refuser sa modification.

SH 1	🙄	09-21 10-21	😊
SH 2	🙄	15-21 15-21	😊
SD 1	🙄	12-21 12-21	😊
SD 2	🙄	10-21 10-21	😊

Commentaire _____

✖ Abandonner ✔ Envoyer

Le bouton « Envoyer » déclenche l'envoi d'un email au capitaine de l'équipe adverse. Une fois l'email envoyé, le capitaine qui a effectué la saisie ne peut plus modifier les résultats

Mon compte Administration

Infos générales de la compétition

Nom _____
 Date _____
 Lieu _____
 Organisateur _____
 Premier jour _____
 Dernier jour _____

Vous êtes le capitaine de cette équipe

Les liens ci-dessous vous permettent d'accéder aux fonctions de gestion de votre équipe.

[Joueurs de votre équipe](#)
[Consulter les joueurs des équipes](#)
[Consulter les résultats et le classement du groupe](#)
 Changer d'équipe

La liste des rencontres de votre équipe est classée par date. Utilisez les icônes pour contacter les capitaines des équipes adverses ou pour saisir le résultat de la rencontre. La saisie est accessible à compter du jour prévu pour la rencontre et pendant 5 jours.

#	Date	Lieu	Adversaire	Résultat	Score	Action
1	07-09-2010	Metz	_____	Perdu	1-3	
2	15-09-2010	Metz	_____	Perdu	0-4	
3	30-10-2010	Metz	_____	Non joué	0-0	

Derniers résultats

15-09-2010
 ■ _____ : 4 - 0

07-09-2010
 ■ _____ : 3 - 1

En attente de validation par capitaine En attente de controle par gestionnaire Résultat validé et contrôlé

4 Confirmation des résultats

Le capitaine qui n'a pas saisi les résultats reçoit un email contenant les résultats (nom des joueurs et scores de chaque match) et deux liens.

Le premier lien permet de confirmer directement les résultats. Une fois confirmés, les résultats sont verrouillés et aucun capitaine ne peut les modifier. Seul un gestionnaire du tournoi pourra intervenir et apporter des modifications.

Le second lien permet au capitaine de modifier les résultats. Il doit l'utiliser en particulier quand il manque des joueurs de son équipe. Il est dirigé vers la page de modification des résultats. Le bouton « Modifier » permet d'accéder à la page de modification des résultats. Le bouton « Accepter » permet de valider définitivement les résultats affichés.

[Retour à la page principale](#)

Résultat d'une rencontre

Vous êtes le capitaine de cette équipe

Résultats saisis par [nom] le [date]

Les résultats de cette rencontre ont été saisis par le capitaine de l'équipe adverse. Vous devez soit les accepter de façon définitives et ils ne seront plus modifiables, soit les modifier. Dans le second cas, un email est envoyé au capitaine adverse pour qu'il les valide.

SH 1		[nom]	09-21 10-21		[nom]
SH 2		[nom]	15-21 15-21		[nom]
SD 1		[nom]	12-21 12-21		[nom]
SD 2		[nom]	10-21 10-21		[nom]

5 Ajout de joueur

L'ajout de joueur est accessible à partir du lien « Joueurs de votre équipe » dans la page contenant la liste des rencontres. La page rappelle les limitations d'ajout de joueur en fonction des options choisies par l'organisateur. Il se peut que l'ajout de joueur soit impossible si la date de la rencontre est trop proche.

[Retour à la page principale](#)

L'ajout de joueur est bloqué 3 jours avant la prochaine rencontre et tant que toutes les rencontres passées ne sont pas validés.
Seul les joueurs licenciés peuvent participer à cette compétition.
Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe.
Seul les joueurs du club sont autorisés à jouer pour cette équipe.

i L'ajout de joueur est bloqué 3 jours avant la prochaine rencontre et tant que toutes les rencontres passées ne sont pas validés.

Joueurs de l'équipe

<input type="checkbox"/>	#	Genre	Nom ↑	Prénom	Licence	Catégorie	Surclassement	Classement	Rang	Action
<input type="checkbox"/>	1	Homme	[nom]	[prénom]	[licence]	[catégorie]	[surclassement]	[classement]	[rang]	
<input type="checkbox"/>	2	Homme	[nom]	[prénom]	[licence]	[catégorie]	[surclassement]	[classement]	[rang]	
<input type="checkbox"/>	3	Femme	[nom]	[prénom]	[licence]	[catégorie]	[surclassement]	[classement]	[rang]	
<input type="checkbox"/>	4	Femme	[nom]	[prénom]	[licence]	[catégorie]	[surclassement]	[classement]	[rang]	
<input type="checkbox"/>	5	Homme	[nom]	[prénom]	[licence]	[catégorie]	[surclassement]	[classement]	[rang]	
<input type="checkbox"/>	6	Homme	[nom]	[prénom]	[licence]	[catégorie]	[surclassement]	[classement]	[rang]	
<input type="checkbox"/>	7	Femme	[nom]	[prénom]	[licence]	[catégorie]	[surclassement]	[classement]	[rang]	

Page 1 sur 1 50

Enregistrements 1 - 7 sur 7

Si un joueur n'a joué aucun match, il est possible de l'enlever de l'équipe en utilisant la croix rouge sur la droite de sa ligne.

Si l'adresse email d'un joueur est renseignée, une enveloppe est affichée devant son nom et peut-être utilisée pour le contacter.

L'enveloppe située dans le titre de la liste permet d'envoyer un email a tous les joueurs de l'équipe dont l'adresse email est renseignée.

Si l'ajout de joueur est possible, un bouton « Nouveau joueur » permet de rajouter des joueurs.

Retour à la page principale

Seul les joueurs licenciés peuvent participer à cette compétition.
Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe.
Seul les joueurs du club sont autorisés à jouer pour cette équipe.

+ Nouveau joueur

Joueurs de l'équipe

<input type="checkbox"/>	#	Genre	Nom	Prénom	Licence	Catégorie	Surclassement	Classement	Rang	Action
<input type="checkbox"/>	1									
<input type="checkbox"/>	2									
<input type="checkbox"/>	3									
<input type="checkbox"/>	4									

Page 1 sur 1 50 Enregistrements 1 - 4 sur 4

La fenêtre d'ajout de joueur permet de rechercher un joueur parmi ceux autorisés a jouer dans votre équipe en fonction des options choisies par l'organisateur.

Ajouter un joueur

Metz Badminton 1

Saisissez le nom ou le numéro de licence puis choisissez le joueur dans la liste. Utilisez le caractère % pour remplacer un ou plusieurs caractères. Seul l'email du joueur choisi est modifiable.

Nom ou licence % %i

Genre ANDRIEUX Carole - 00349148 - D3,D3,D3 - 965,1164,1576

Nom DI TUCCI Jonathan - 00401479 - B3,B4,B2 - 752,668,263

Prénom DIXON Lucy - 06588506 - C3,C1,B3 - 2382,1218,683

Née le LEININGER Etienne - 00119375 - D4,D1,D2 - 4218,2664,1746

Email MIDROIT Fabien - 00124248 - D4,D3,D4 - 4517,3570,3243

SWIRBUT Adrien - 00101782 - D4,D1,C4 - 4517,2464,734

USQUELIS Didier - 00028073 - NC,NC,NC - 4517,4426,3243

Ajouter un autre

Abandonner Enregistrer

Dans la zone de saisie «Nom ou licence» renseigner tout ou partie du nom ou du numéro de licence du joueur recherché. A partir de la troisième lettre, la recherche est lancée et les joueurs correspondant au critère sont affichés dans la liste. La recherche peut-être longue, il faut avoir la patience d'attendre quelques secondes. Cliquer sur le nom de la liste. Ensuite, seule l'adresse email du joueur est modifiable avant enregistrement.