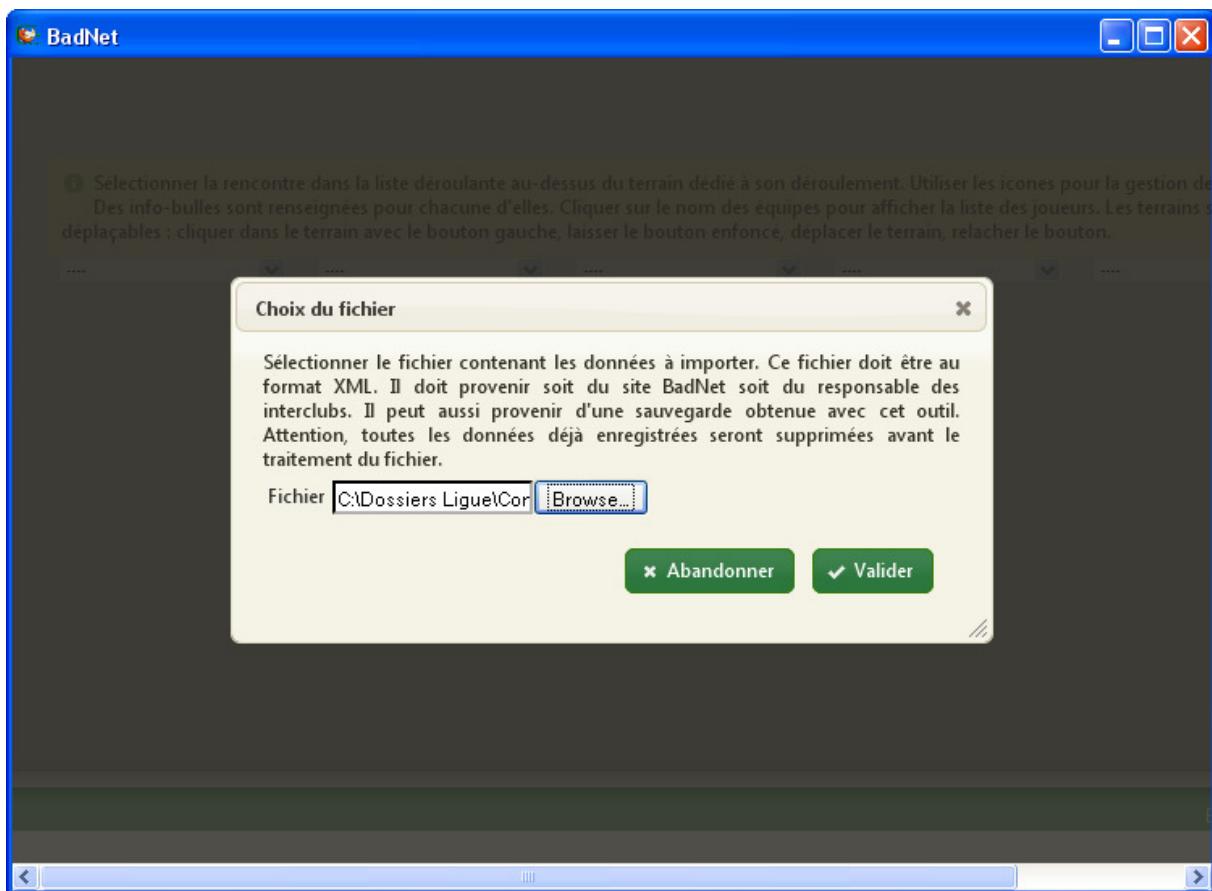


# Tutoriel BadnetTeam v2.8r6

## 1) Ouverture du fichier

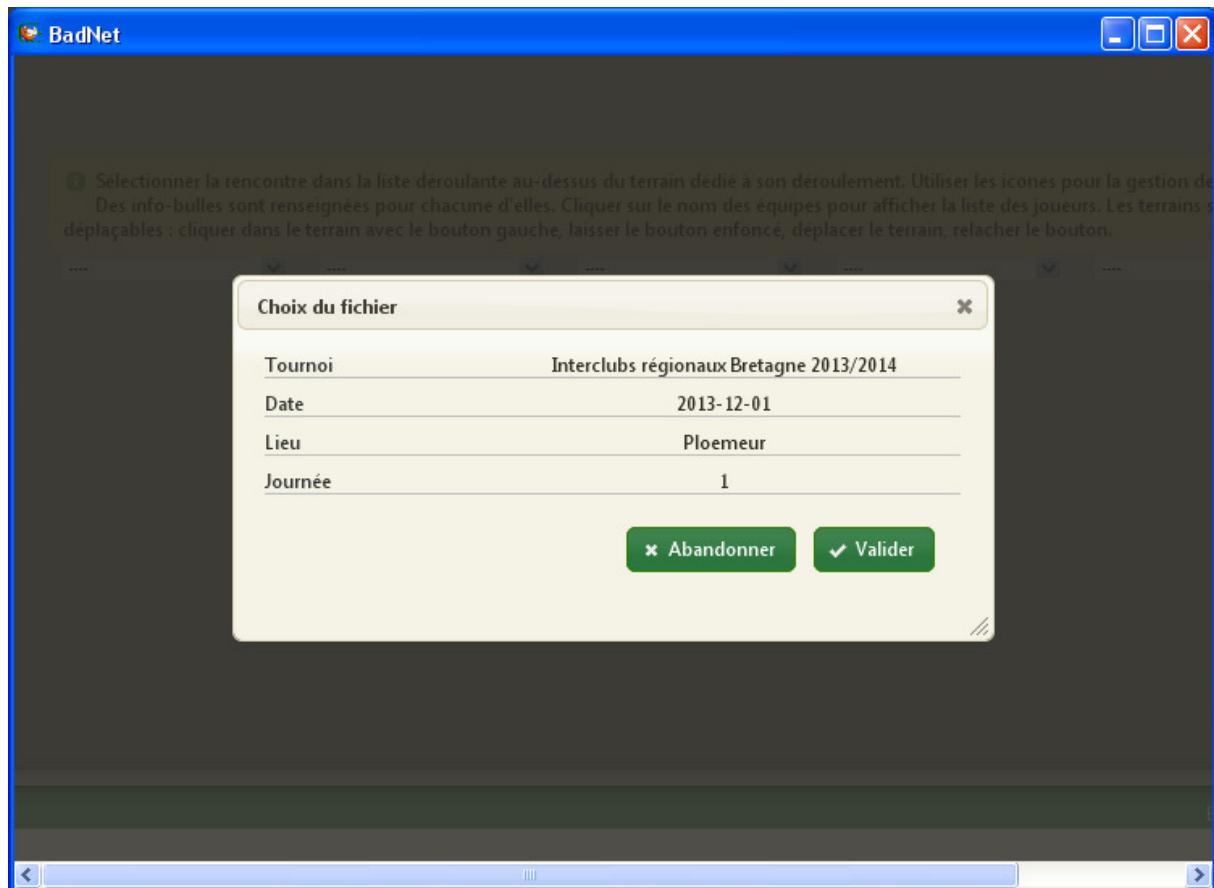
Vous avez reçu par mail le jeudi précédent la rencontre, le fichier de votre rencontre et vous devez l'enregistrer sur votre disque dur. Vous pouvez normalement utiliser le fichier MaVille.xml mais si votre messagerie n'accepte pas ou modifie ce type de fichier, vous pouvez utiliser le fichier MaVille.xml qui se trouve dans l'archive zip jointe au mail.

A l'ouverture de BadnetTeam, vous devez choisir le fichier à utiliser pour importer les données de la journée.



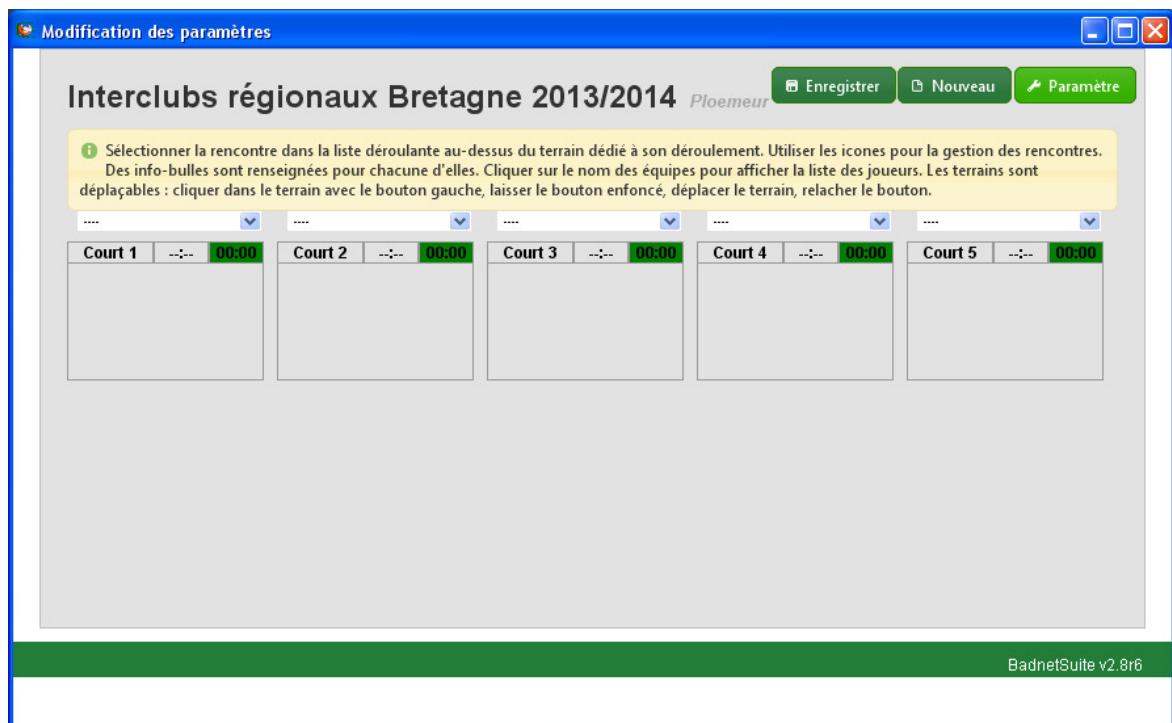
Pour cela, il faut cliquer sur le bouton Browse / Parcourir et aller chercher le fichier MaVille.xml que vous avez reçu par mail.

Après validation de cette étape, vous obtenez une fenêtre vous rappelant les éléments de la rencontre : Compétition / Date / Lieu / nombre de journées



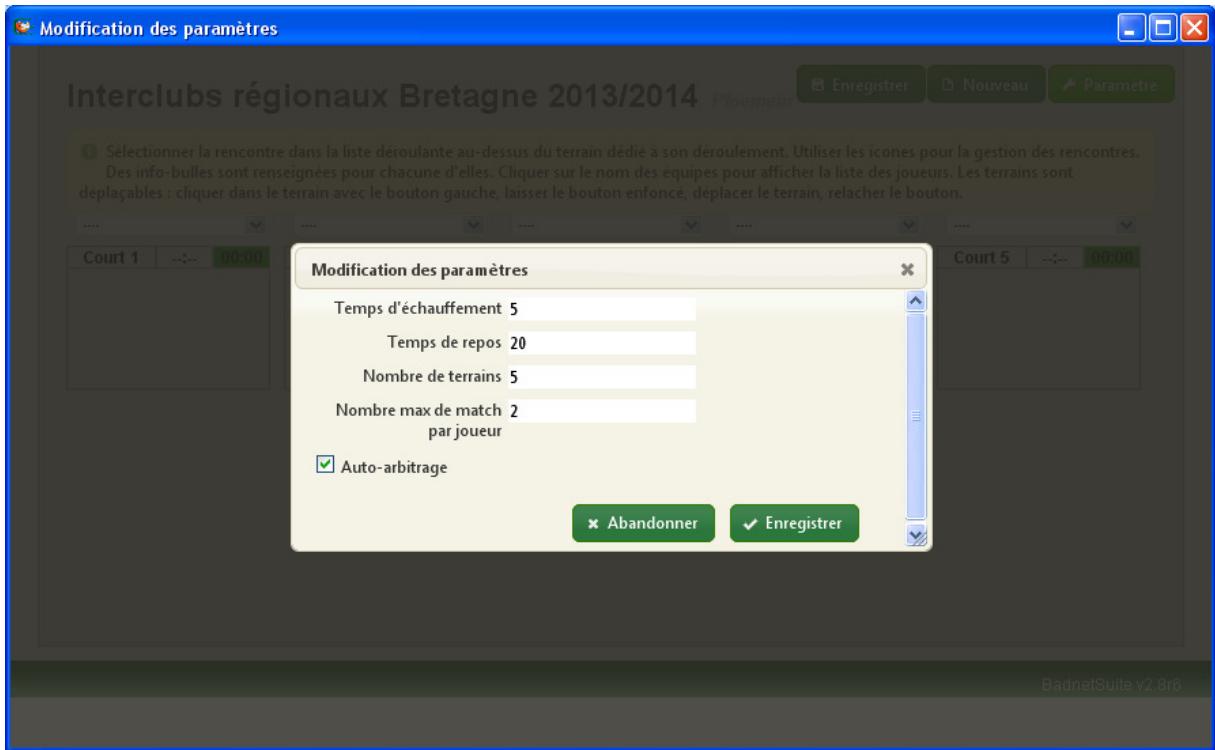
Après validation de cette fenêtre, vous obtenez la fenêtre principale de BadnetTeam qui va vous permettre de gérer la journée de championnat.

## 2) Fenêtre principale



Vous trouvez 3 boutons en haut à droite :

- Le bouton Enregistrer sera à utiliser en fin de journée pour obtenir le fichier à retourner par mail à l'adresse [interclubs@bretagnebadminton.com](mailto:interclubs@bretagnebadminton.com)
- le bouton Nouveau vous permet d'ouvrir un nouveau fichier si vous avez déjà utiliser BadnetTeam précédemment. Vous revenez alors l'étape 1.
- Le bouton Paramètre qui vous permet de régler les informations spécifique au lieu de rencontre :



Vous pouvez préciser le temps d'échauffement, le temps de repos, le nombre de terrains utilisés, le nombre de match maximum par joueur par rencontre et enfin le déroulement des matchs en arbitrage ou auto-arbitrage. L'influence de ces réglages sera détaillé dans la suite de ce tutoriel.

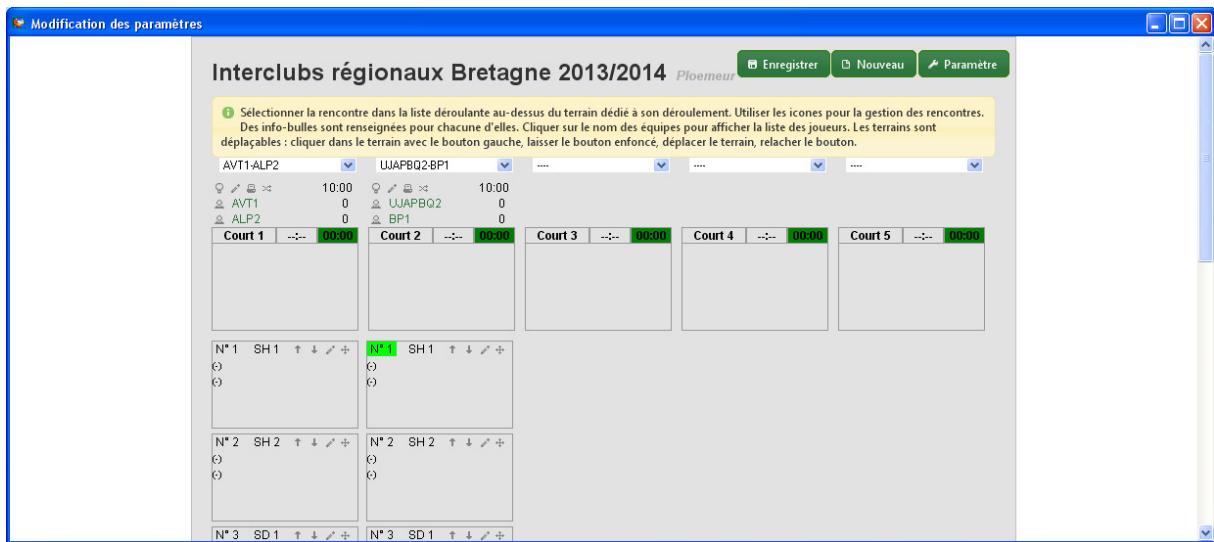
Sur la fenêtre principale, vous trouvez également 5 rectangles correspondant aux terrains et identifiés par leur numéro (Court 1, Court 2, etc...). En fonction du nombre de terrains défini dans la fenêtre Paramètre, vous pouvez avoir un nombre plus ou moins important de terrains.

Enfin, au dessus des terrains, vous trouvez des menus déroulant vous permettant de choisir les rencontres qui se jouent actuellement.



Après avoir choisi les rencontres à lancer, vous allez pouvoir imprimer les documents correspondant à ces rencontres et saisir les informations remises par les capitaines.

### 3) Préparation des rencontres



La sélection d'une rencontre provoque l'apparition des matchs à jouer dans des rectangles placés sous les terrains et au dessus des terrains, vous accédez aux commandes permettant de préparer les rencontres.

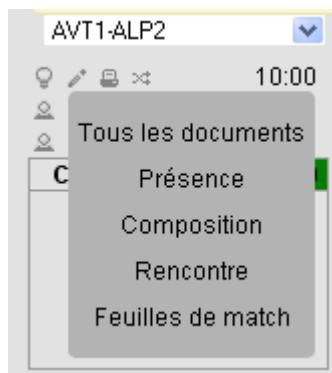


Au niveau du menu déroulant, vous retrouvez les sigles des 2 équipes se rencontrant.

Sous ce menu, vous trouvez l'heure prévue pour le début de la rencontre et le sigle des équipes suivie du score de l'équipe sur la rencontre.

- Impression

La première étape consistera à imprimer les documents utiles. Pour cela, il suffit de cliquer sur l'imprimante (3è bouton sur la ligne indiquant l'heure de la rencontre)



Vous pouvez imprimer la déclaration de présence. Les capitaines doivent arriver à la salle avec ce document préalablement rempli mais en cas de besoin vous pouvez imprimer un document vierge et vous pourrez également imprimer la déclaration de présence avec la liste des joueurs présents lorsque vous les aurez enregistrés.

Vous pouvez imprimer la feuille de composition d'équipe qui sera à remettre à chaque capitaine.

Vous pouvez imprimer la feuille de rencontre lorsque vous aurez enregistré les compositions d'équipe.

Vous pouvez imprimer les feuilles de match. En fonction du réglage choisi avec le bouton Paramètre (cf partie 2), vous obtenez des feuilles simples (2 par page) ou des feuilles pour arbitre.

- Enregistrement des joueurs

A réception de la déclaration de présence d'une équipe, il faut cliquer sur le sigle de l'équipe correspondante pour faire apparaître la fenêtre d'enregistrement des joueurs présents

Après avoir sélectionner les joueurs en cochant la case correspondant à chaque joueur, en cliquant sur le bouton Présent vous enregistrez ces joueurs comme présents et ils apparaîtront donc sur la feuille de déclaration de présence si vous l'imprimez à nouveau et surtout ils seront dans la liste des joueurs disponibles pour remplir la composition d'équipe. Un bonhomme vert apparaît à côté de ces joueurs dans la liste.

Le lien Page principale en haut à droite vous permet de revenir à l'écran précédent.

- Composition d'équipe

En cliquant sur le buste à gauche du sigle de l'équipe, vous faites apparaître l'écran de saisie de la composition d'équipe

Un menu déroulant vous permet de choisir les joueurs pour chaque match. Les choix possibles sont limités aux joueurs qui ont été déclarés présents lors de l'étape précédente et à Wo WO en cas de match forfait.

Des messages d'erreur apparaissent en rouge pendant la saisie pour indiquer une composition d'équipe invalide (joueur disputant plus de 2 matchs ou 2 matchs d'une même discipline, paire avec 2 fois le même joueur, erreur de hiérarchie, etc...)

- Ordre des matchs

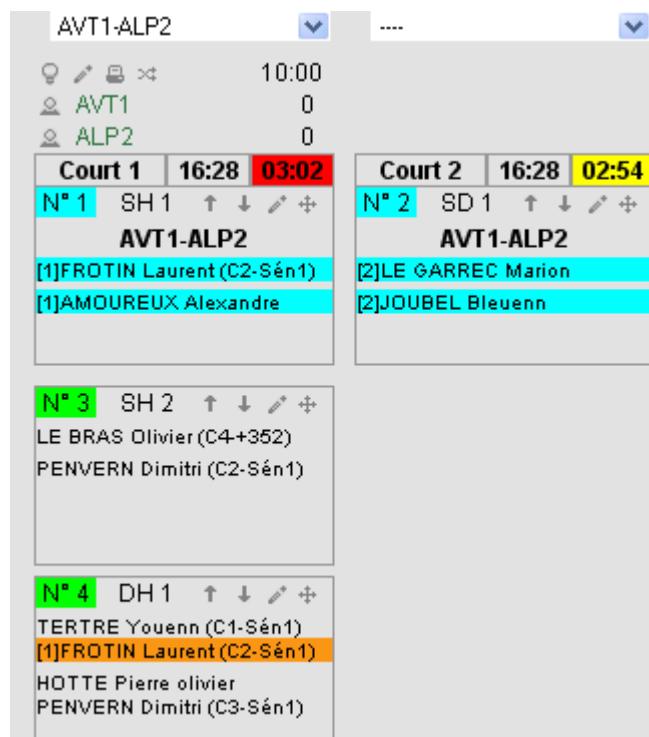
Quand les compositions des 2 équipes ont été saisies, vous pouvez enregistrer l'ordre des matchs qui vous sera indiqué par le Juge Arbitre.



L'ampoule (1<sup>ère</sup> icône de la ligne indiquant l'heure de la rencontre) vous permet de définir un ordre automatique des matchs calculé par le logiciel pour limiter les temps de pause. L'ordre des matchs peut également être modifié manuellement en utilisant les flèches vers le haut et le bas dans chaque rectangle de match.

#### 4) Déroulement de la rencontre

Pour lancer un match, il faut déplacer le rectangle du match en cliquant sur la croix en haut à droite et déposer le match sur un des courts.



Dans l'exemple ci-dessus, le SH 1 est lancé sur le Court 1 et le SD 1 sur le Court 2.

En haut du rectangle du terrain, vous trouvez le numéro du terrain, l'heure et enfin le chronomètre. Si le chronomètre est jaune, les joueurs sont encore à l'échauffement et s'il est rouge, le match a débuté (ou devrait avoir débuté). Dans le cas présent, le temps d'échauffement défini depuis la fenêtre paramètre (cf 2) est de 3 minutes.

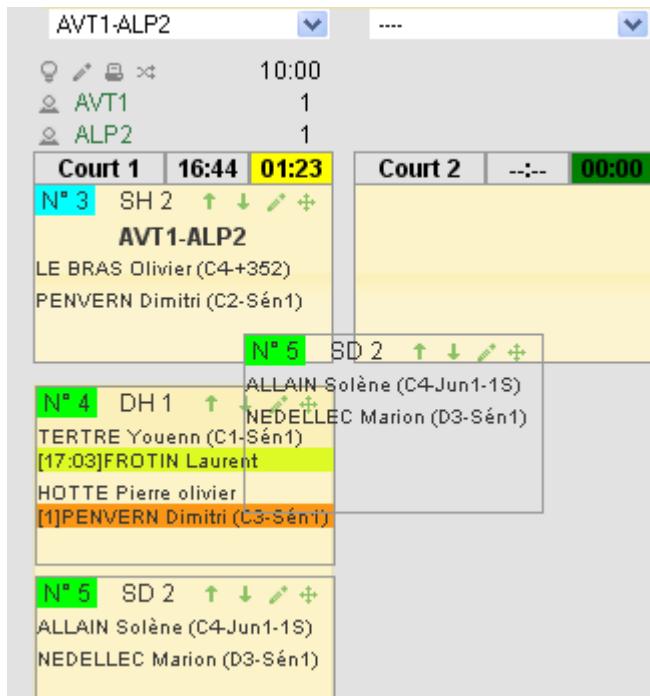
Les autres informations contenues dans la fenêtre sont le match, les clubs et joueurs concernés.

On voit en dessous les prochains matchs à lancer : SH 2 puis DH 1. Le SH 2 pourraît être lancé sur un troisième terrain. Le DH 1 ne peut pas être lancé car un joueur est déjà en train de jouer (surligné en orange). Si le joueur est en temps de récupération, il est surligné en jaune.

Lorsqu'un match est terminé, en cliquant sur le crayon (entre la flèche vers le bas et la croix) dans le rectangle du match concerné, vous pouvez saisir le résultat de la rencontre.

Saisie résultat			
FROTIN Laurent	21	15	AMOUREUX Alexandre
<input type="checkbox"/> Wo	<input type="checkbox"/> Ab	15	21
		22	2
Heure début 29-11-2013 16:28			
Heure fin 29-11-2013 16:43			
<input type="button" value="✗ Abandonner"/>		<input checked="" type="button" value="✓ Enregistrer"/>	

Les cases à cocher vous permettent d'enregistrer un match non joué (Wo du côté du joueur n'ayant pas démarré le match) ou un abandon (Ab du côté du joueur ayant abandonné et saisie du score au moment de l'abandon). Un message vous informe en cas de score incorrect.



Après validation d'un score, le match disparaît, le terrain est vide et le score de la rencontre évolue sous le menu déroulant de choix des rencontres.

Dans l'exemple ci-dessus, le score est de 1 / 1 après les 2 premiers matchs. Le match N°3 est à l'échauffement sur le Court 1 et le match N°4 ne pouvant pas être lancé, on se prépare à lancer le match N°5 sur le Court 2.

Il est possible de faire apparaître les matchs terminés pour vérification ou modification du résultat en cliquant sur les flèches croisées (4<sup>e</sup> icône sur la ligne affichant l'heure de la rencontre).

##### 5) Fin des rencontres

A la fin des rencontres, il faut imprimer la feuille de rencontre après enregistrement de tous les résultats.

Il est temps de préparer l'envoi des résultats à la Ligue pour leur mise en ligne. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton Enregistrer pour créer un fichier MaVille.zip qu'il faut envoyer par mail à [interclubs@bretagnebadminton.com](mailto:interclubs@bretagnebadminton.com)