

Le Webclub

POUR
LES NULS[®]

Voici un petit mode d'emploi qui pourra aider les capitaines à établir leur feuille de match à partir de leur domicile.

Tout d'abord : se rendre sur le site www.aftnet.be/webclub

IDENTIFICATION

Utilisateur :
 Mot de Passe :

Attention !!!
 Votre navigateur internet doit être configuré comme suit :

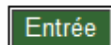
Pour Internet Explorer 5.5 et 6.0 :	- Allez dans le Menu "OUTILS" - Sélectionnez "OPTIONS INTERNET" - Dans l'Onglet général, allez dans les Paramètres des "Fichiers Internet Temporaires" et cochez "A chaque visite de la page"
Pour l'impression des résultats IC :	Vous devez accepter de télécharger et d'installer le composant ActiveX "ScriptX". Ceci ne vous sera demandé qu'une fois lors de la première impression.

Une fois la page chargée, il s'agira d'introduire :

Le nom d'utilisateur : 6028

Le mot de passe : *****

Ensuite,



cliquez

Vous arrivez alors sur une page où il vous est demandé de choisir une section, vous n'avez pas le choix donc cliquez sur « Gestion des interclubs »

CHOISISSEZ UNE SECTION

Gestion des Interclubs

Une fois entré sur le site, les choses sérieuses commencent :

-Choisir la rubrique : Résultats → recherche rencontre

Association **aft** Francophone de Tennis
Interclubs

N° Club : 6028
Nom club :

CALENDRIER
Planning du club

RESULTATS
Recherche rencontre
Déléguer une rencontre

SESSION
Déconnexion
Changer mot de passe

En cliquant sur le bouton  dans le haut de l'écran, vous trouverez expliquant comment procéder pour la gestion des interclubs via cette page (Dernière mise à jour le 21/4/2005)

ICI

Si vous ne disposez pas du programme Acrobat Reader nécessaire, vous pouvez le télécharger gratuitement en cliquant sur cet icône 

Vous devez alors entrer une date, il s'agit de la date de la rencontre d'interclubs sous le format (jj/mm/2011)

Vous avez alors une série de lignes qui apparaît, chacune correspondant à une rencontre d'interclubs de cette date incluant le club aussi bien en déplacement qu'à domicile.

Sur chaque ligne figure différents renseignements :

Date: 30/04/2011 GO (ex : 01/05/2004)

CAT/DIV	PLE	JRN	CLUB A	CLUB B	PA	PB	SA	SB	JA	JB	F.	STAT	B.	RENC
D	R4	1	6029 T.C. AMEE(A)	6029 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
D	R5	1	6029 T.S. GEMELOUTOS(A)	6029 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
D	R5	2	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(B)	6024 T.C. GODINNE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
D	R5	4	6063 T.C. HALLOT(B)	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(C)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
D	R6	11	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(B)	6083 T.C. DE BELGRADE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
D	R6	5	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	6054 T.C. SOMME-LEUZE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G12	R3	11	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(B)	6087 TENNIS INDOORS METTET(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G12	R3	13	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(C)	6008 T.C. AMEE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G12	R3	3	6036 T.C. GERONSART(A)	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G14	R2	3	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	9999 Bye()	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G14	R3	4	6023 BAYARD T.C. DINANT(A)	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G16	R2	1	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	6052 T.C. BOIS DU LOUP(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G16	R2	3	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(B)	6025 T.C. HASTIER(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G16	R3	4	6088 T.C. DES ALLOUV(A)	6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir
G12	R2	2	6087 TENNIS INDOORS METTET(A)	6029 C.S.T.C. LA CLOSIERE(A)	0	0	0	0	0	0		Vide	N	Voir

(Il s'agit ici d'un exemple !)

La catégorie (CAT) : D=dames

M=messieurs

La division(DIV)

Le numéro de la poule(PLE)

La journée (JRN)

Le club visité : club qui jouera à domicile (CLUB A)

LB-2011

Le club visiteur : club qui jouera en déplacement (CLUB B)

Afin de remplir votre feuille de composition d'équipe, cliquez sur le petit rectangle contenant 6028 en face de CSTC La Closière.

Vous avez alors accès à la liste de force de toutes les personnes du club pouvant jouer dans votre catégorie.

S	D	C	POS S	POS D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Chaque ligne de cette page correspond à un joueur.

Dans cette ligne, figurent trois onglets qui peuvent être cochés et deux espaces pouvant être remplis par des chiffres

S : à cocher si le joueur correspondant fait le simple

D : à cocher si le joueur correspondant fait le double

C : à cocher si le joueur correspondant est le capitaine de l'équipe (un seul par équipe évidemment)

POS S : Si vous avez coché la case S pour un joueur, il est **obligatoire** d'indiquer le numéro du simple qu'il jouera

POS D : si vous avez coché la case D pour un joueur, il ne faut **PAS** remplir quel double jouera ce joueur. En effet, la composition de double peut se décider à l'issue des simples.

Rem : vous pouvez cocher plus de joueurs pour le simple et pour le double qu'il n'en faut normalement.

Rencontre en 2 simples et 1 double : Max 5 pour les simples et 6 pour les doubles

Rencontre en 3 simples et 1 double : Max 5 pour les simples et 6 pour les doubles

Rencontre en 4 simples et 2 doubles : Max 5 pour les simples et 6 pour les doubles

Rencontre en 6 simples et 3 doubles : Max 7 pour les simples et 8 pour les doubles

Lorsque vous avez choisi les joueurs, vous pouvez descendre au bas de la page.

N° aff Capitaine : Nom : Prénom :

N° aff Coach : Nom : Prénom :

N° aff Resp IC : Nom : Prénom :

La première ligne concerne le capitaine : elle se complète automatiquement lors de la sauvegarde, il n'est donc pas nécessaire de la remplir manuellement

La seconde ligne concerne le coach : cette ligne est à remplir manuellement en introduisant le numéro d'affiliation du coach, son nom et son prénom.

Rem : il est possible d'ajouter plusieurs coachs pour une même équipe, cliquez alors sur l'onglet « Ajouter coach » et répétez la procédure d'ajout de coach décrite ci-dessus

Rem 2 : Seules les personnes nommées comme coachs pourront pénétrer sur le terrain afin de donner des conseils aux joueurs. Il ne suffit pas d'être membre de l'équipe pour disposer de ce privilège. Les coachs peuvent provenir d'autres clubs mais doivent impérativement disposer d'un numéro d'affiliation.

La dernière ligne concerne le responsable interclubs : Si vous jouez à domicile, vous n'êtes pas obligé de le remplir, cette personne est probablement celle qui encodera vos résultats, elle le remplira elle-même. Si vous jouez à l'extérieur, il vous est impossible de compléter cette ligne étant donné que le responsable IC proviendra de l'autre club.

Une fois toutes les données complétées, n'oubliez pas de **SAUVEGARDER** votre feuille et cela en cliquant sur l'onglet « Sauver ». Si le programme ne constate pas d'erreur, il acceptera la sauvegarde. S'il détecte une erreur, à vous de la trouver en revérifiant toute la procédure.

Vous avez également la possibilité de « BLOQUER » votre feuille de match afin que l'équipe adverse ne puisse pas prendre connaissance de votre composition d'équipe avant la remise des feuilles le jour même. Je ne conseillerai pas cette technique pour les équipes qui vont jouer à l'extérieur (sauf en cas de rencontre très importante) car une fois qu'il faudra encoder les résultats dans l'autre club, il vous faudra accéder au « Webclub » du club pour débloquer la composition d'équipe.

Il ne vous reste alors plus qu'à imprimer votre feuille en cliquant sur... « IMPRIMER ». Cette feuille est divisée en deux parties, les deux premiers tiers représentent la composition pour les simples. Le dernier tiers de la feuille constitue la composition des équipes de doubles, cette partie est blanche. Découpez cette partie et gardez-la, vous la remettrez au capitaine de l'équipe adverse à l'issue des simples et il vous donnera la sienne en échange.

Rem : N'oubliez pas qu'il est obligatoire de remettre un exemplaire papier de la composition d'équipe au capitaine adverse

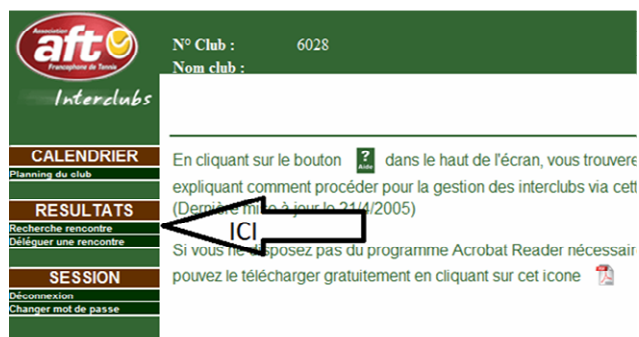
Aide pour remplir la feuille des résultats via le Webclub :

À la fin d'une rencontre à domicile, vous êtes dans l'obligation de remplir une feuille de résultats.

Cette feuille est à remplir sur le webclub. En équipe « jeunes », pas de panique, il y aura un responsable interclubs qui s'en chargera, il vous suffira de lui communiquer les scores.

Voici la méthode à suivre :

- 1) Se connecter en suivant la méthode décrite plus haut
- 2) -Choisir la rubrique : Résultats → recherche rencontre



- 3) Vous devez alors entrer une date, il s'agit de la date de la rencontre d'interclubs sous le format (jj/mm/2011)
- 4) Il apparaît alors une série de lignes... Cliquez sur le petit onglet **Voir** à l'extrémité droite de la ligne vous concernant.
- 5) Il apparaît alors cette page...

Samedi 30/04/2011 REG D DIV:R4 Série/Poule:1 Simple : 4/5 Double : 4/6 Nb jeux/set : 6
Points:100-140

Rencontre incomplète

6008 T.C. AMEE		6028 C.S.T.C. LA CLOSIERE		S1	S2	S3	Vict	Sets	Jeux	Vqr	WO/Ab./Disqu.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TOTAL SIMPLES: 0							0-0	0-0	0-0		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	S1	S2	S3	Vict	Sets	Jeux	Vqr	WO/Ab./Disqu
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0-0	0-0	0-0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TOTAL DOUBLES: 0							0-0	0-0	0-0		

Horaires+Cap Retour Imprimer Valider Clôturer

1/L'ovale noir entoure les flèches sur lesquelles vous devez cliquer afin de choisir le nom des joueurs ayant joué les différents matchs

Rem : un joueur ne peut jouer que 1 simple et 1 double lors d'une rencontre.

➔ Nombre de joueurs minimum : Jeunes -9/-10 : 2

Jeunes -12/-14/-16 : 3

Dames/Dames 30.../Messieurs 35... : 4

Messieurs : 6

2/Le rectangle rouge encadre l'endroit où vous devez introduire le score du match

/ !\ Si j'ai gagné mon match 6/4-2/6-7/6 ➔

S1	S2	S3
6	4	2

6	7	6
---	---	---

Un seul chiffre par case !

Rem : Le 3ème set d'un double est un super-tiebreak (premier à 10 points et 2 points d'écart) → Il s'inscrit 7/6

3/L'ovale mauve entoure les flèches sur lesquelles il faut cliquer pour déterminer le gagnant du match. Vous avez le choix entre A et B. Si l'équipe qui reçoit a gagné cochez A, si c'est l'équipe qui est en déplacement qui a gagné, cochez B

4/L'ovale vert entoure lui aussi des flèches. Il faudra y cliquer uniquement dans le cas où :

-le match s'est arrêté suite un abandon → introduire alors le score du match lorsqu'il s'est arrêté et cocher Ab.

5/L'ovale gris entoure l'onglet Horaires+Cap :

Capitaine visité :
 N° Fed :
 Nom/Prénom :

Capitaine visiteur :
 N° Fed :
 Nom/Prénom :

Responsable IC :
 N° Fed :
 Nom/Prénom :

Simple : -
 Double : -

Complétez juste les espaces disponibles pour les heures pendant lesquelles se sont déroulées la rencontre

Rappel : début des matchs :

-à 9h pour les jeunes et les messieurs

-à 14h pour les dames et les (juniors-)vétérans

6/Le rectangle jaune encadre l'onglet Valider à cocher lorsque vous avez fini de remplir (même si vous êtes prêt à clôturer → sécurité)

7/Le rectangle brun encadre l'onglet Clôturer à cocher uniquement lorsque tout est rempli.

Ce n'est pas tout, il vous faudra alors introduire le numéro d'affiliation, le mot de passe des capitaines et du responsable interclubs.

**BON AMUSEMENT,
BONS MATCHS,
BONS INTERCLUBS !!!**