



Tutoriel

Utilisation de BadNetTeam

Auteur: Gérard CANTEGRIL

Objet : Tutoriel saisie déportée de rencontres interclubs

Référence :TUT0903

Date : 28-12-2009

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. Afin de faciliter la gestion des rencontres sur les lieux de la compétition, l'outil BadNetteam est mis à la disposition des organisateurs des journées interclubs ou des capitaines d'équipe.

L'organisateur ou le capitaine télécharge Easybadnetteam qui permet d'installer BadNetTeam sur l'ordinateur qui sera utilisé pour la gestion des rencontres.

Avant la journée, le gestionnaire des interclubs génère le fichier de chaque lieu et l'envoie aux organisateurs.

L'organisateur ouvre le fichier dans BadNetTeam puis gère les rencontres et saisit les résultats. A la fin de la journée, il fait un enregistrement qu'il envoie au gestionnaire.

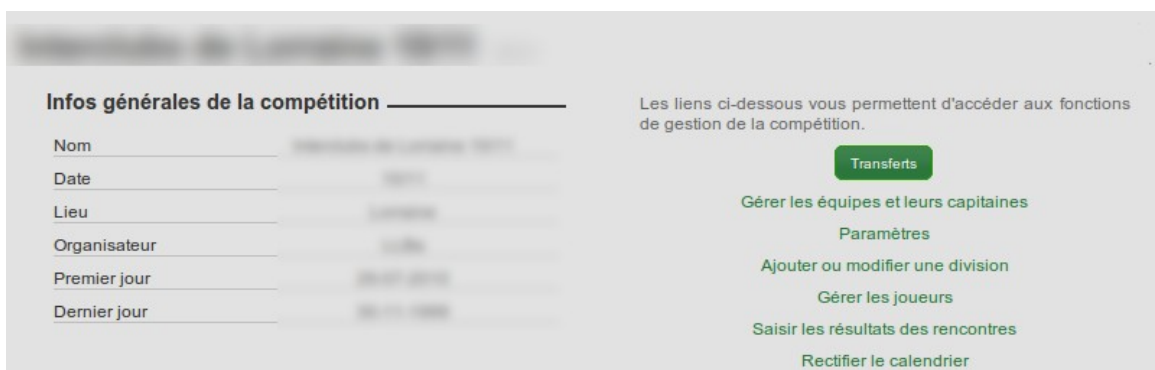
Le gestionnaire réceptionne les fichiers et enregistre les résultats dans la compétition hébergée sur le site BadNet.

2. Exportation et enregistrement des rencontres

Ce chapitre s'adresse aux gestionnaires des interclubs. Il explique comment générer les fichiers qui sont envoyés aux organisateurs des journées interclubs et comment intégrer les résultats renvoyés par les organisateurs

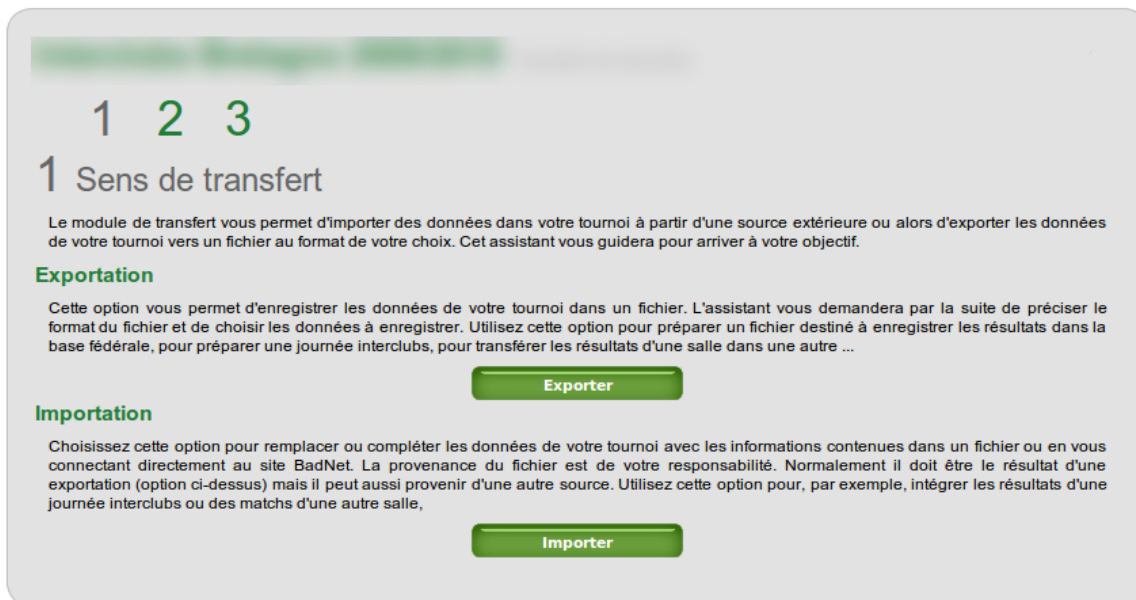
1. Préparer les fichiers

Une fois connecté, le nom de l'interclubs est affichée dans la page principale du compte dans la colonne « Vie sportive », rubrique « Mes interclubs ». Cliquer sur le nom de l'interclubs. Ceci a pour effet d'afficher la page de gestion de la compétition.



The screenshot shows a web interface for managing a competition. On the left, under the heading "Infos générales de la compétition", there is a table with the following fields: Nom, Date, Lieu, Organisateur, Premier jour, and Dernier jour. On the right, there is a list of management functions: "Transferts" (highlighted with a green button), "Gérer les équipes et leurs capitaines", "Paramètres", "Ajouter ou modifier une division", "Gérer les joueurs", "Saisir les résultats des rencontres", and "Rectifier le calendrier".

Utiliser le bouton « Transfert ».



The screenshot shows the "Transfert" assistant page. At the top, there are three numbered steps: 1, 2, and 3. Step 1 is selected and titled "1 Sens de transfert". Below this, there is a paragraph explaining the module: "Le module de transfert vous permet d'importer des données dans votre tournoi à partir d'une source extérieure ou alors d'exporter les données de votre tournoi vers un fichier au format de votre choix. Cet assistant vous guidera pour arriver à votre objectif." There are two main sections: "Exportation" and "Importation". Under "Exportation", there is a paragraph explaining the option and a green "Exporter" button. Under "Importation", there is a paragraph explaining the option and a green "Importer" button.

Cliquer sur le bouton « Exporter »

The screenshot shows a web interface for tournament data exportation. At the top, there are three numbered steps: 1, 2, and 3. Step 2, 'Choix du type d'exportation', is the active step. Below the title, there is a paragraph explaining the purpose of the exportation. Three options are listed, each with a corresponding green button: 'Rencontres interclubs' (button: 'Choisir rencontres'), 'Sauvegarde' (button: 'Sauvegarder'), and 'Fédération (Poona)' (button: 'Exporter'). A 'Précédent' button is located at the bottom right.

1 2 3

2 Choix du type d'exportation

Vous souhaitez enregistrer tout ou partie des données de ce tournoi dans un fichier; sélectionnez le type d'opération que vous souhaitez effectuer.

Rencontres interclubs

Vous organisez une journée d'interclubs et devez saisir les résultats sur place avec une version de BadNet. Utilisez cette option pour obtenir le fichier contenant les rencontres de cette journée et pouvoir les importer dans la version de BadNet que vous utiliserez dans la salle.

Choisir rencontres

Sauvegarde

Vous souhaitez effectuer une sauvegarde de votre tournoi qui pourra être utilisée soit pour restaurer le tournoi, soit pour l'installer sur une autre machine. N'hésitez plus; c'est cette option!

Sauvegarder

Fédération (Poona)

Vous devez enregistrer les résultats de ce tournoi dans le logiciel fédéral; Utilisez cette option pour obtenir le fichier.

Exporter

[← Précédent](#)

Dans cette page, il faut choisir le type d'exportation. Cliquer sur le bouton « Choisir rencontre »

The screenshot shows the 'Choix des rencontres' page. It features three numbered steps: 1, 2, and 3. Step 3 is the active step. Below the title, there is a paragraph explaining the process of selecting dates. Three months are listed with their corresponding dates: 'février' (14-02-2010), 'mars' (07-03-2010), and 'avril' (04-04-2010). At the bottom right, there are two buttons: 'Précédent' and 'Abandonner'.

1 2 3

3 Choix des rencontres

Choisissez la date correspondant à la journée que vous organisez. Pour chaque division et chaque groupe, un fichier contenant les rencontres de cette date sera généré. L'ensemble des fichiers sera réuni dans un seul fichier compressé au format zip que vous pourrez enregistrer sur votre ordinateur.

février _____ **mars** _____

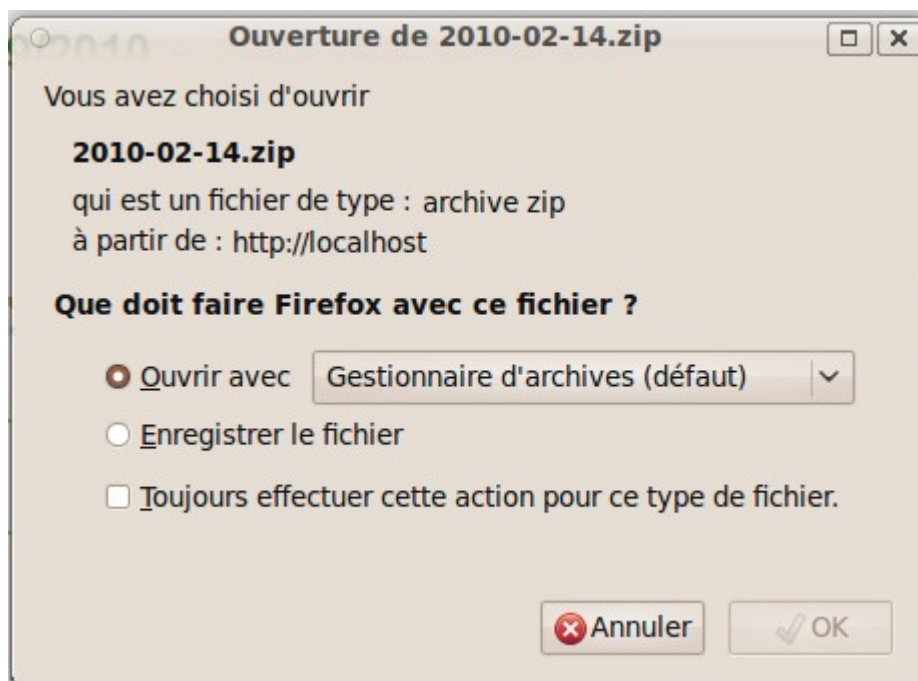
[14-02-2010](#) [07-03-2010](#)

avril _____

[04-04-2010](#)

[← Précédent](#) [✖ Abandonner](#)

La dernière page maintenant affichée présente toutes les futures dates enregistrées dans le calendrier de la compétition (date des rencontres). Elles sont regroupées par mois. Les dates passées ne sont pas proposées. Pour obtenir les fichiers d'une date, il suffit de cliquer dessus. Le navigateur propose alors d'enregistrer ou d'ouvrir un fichier au format zip.



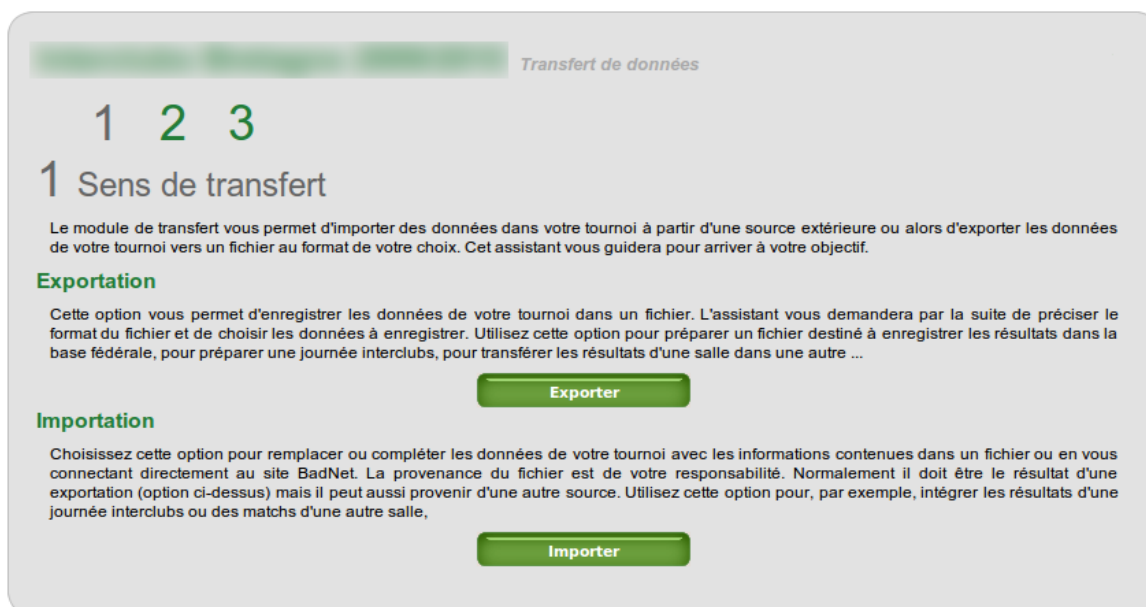
Cette archive contient un fichier pour chaque lieu de la journée. Il faut l'enregistrer, la décompresser et envoyer le fichier adéquat à chaque organisateur de journée.

xml	37,4 Kio	document XML	22 décembre 2009, 23:36
xml	28,7 Kio	document XML	22 décembre 2009, 23:36
xml	69,6 Kio	document XML	22 décembre 2009, 23:36
xml	80,3 Kio	document XML	22 décembre 2009, 23:36
xml	80,5 Kio	document XML	22 décembre 2009, 23:36

2. Réceptionner les fichiers

Lorsque les organisateurs ont terminé la gestion de leurs rencontres avec BadNetTeam, ils génèrent un fichier et l'envoient au gestionnaire. Chaque fichier contient la totalité des rencontres prévues pour cet organisateur. Le fichier porte le nom du lieu des rencontres.

Utiliser le bouton « Transfert » dans la barre de menu.



1 2 3

1 Sens de transfert

Le module de transfert vous permet d'importer des données dans votre tournoi à partir d'une source extérieure ou alors d'exporter les données de votre tournoi vers un fichier au format de votre choix. Cet assistant vous guidera pour arriver à votre objectif.

Exportation

Cette option vous permet d'enregistrer les données de votre tournoi dans un fichier. L'assistant vous demandera par la suite de préciser le format du fichier et de choisir les données à enregistrer. Utilisez cette option pour préparer un fichier destiné à enregistrer les résultats dans la base fédérale, pour préparer une journée interclubs, pour transférer les résultats d'une salle dans une autre ...

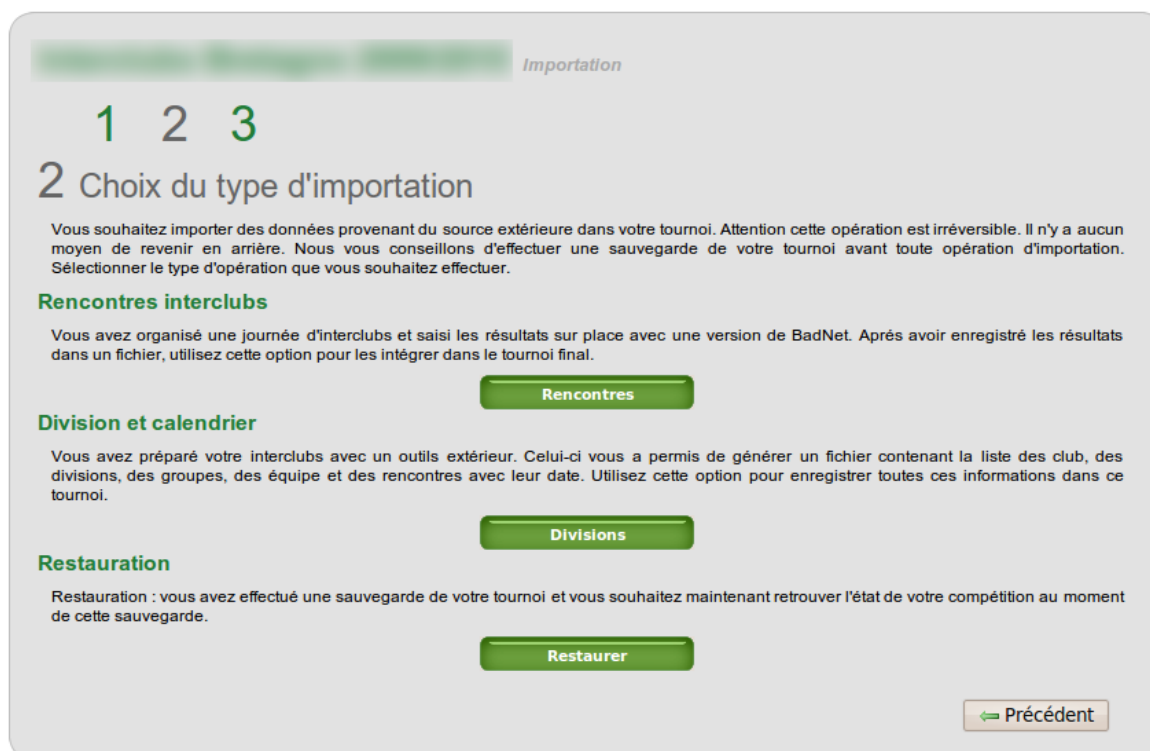
Exporter

Importation

Choisissez cette option pour remplacer ou compléter les données de votre tournoi avec les informations contenues dans un fichier ou en vous connectant directement au site BadNet. La provenance du fichier est de votre responsabilité. Normalement il doit être le résultat d'une exportation (option ci-dessus) mais il peut aussi provenir d'une autre source. Utilisez cette option pour, par exemple, intégrer les résultats d'une journée interclubs ou des matchs d'une autre salle.

Importer

Cliquer sur le bouton « Importer »



1 2 3

2 Choix du type d'importation

Vous souhaitez importer des données provenant du source extérieure dans votre tournoi. Attention cette opération est irréversible. Il n'y a aucun moyen de revenir en arrière. Nous vous conseillons d'effectuer une sauvegarde de votre tournoi avant toute opération d'importation. Sélectionner le type d'opération que vous souhaitez effectuer.

Rencontres interclubs

Vous avez organisé une journée d'interclubs et saisi les résultats sur place avec une version de BadNet. Après avoir enregistré les résultats dans un fichier, utilisez cette option pour les intégrer dans le tournoi final.

Rencontres

Division et calendrier

Vous avez préparé votre interclubs avec un outils extérieur. Celui-ci vous a permis de générer un fichier contenant la liste des club, des divisions, des groupes, des équipe et des rencontres avec leur date. Utilisez cette option pour enregistrer toutes ces informations dans ce tournoi.

Divisions

Restauration

Restauration : vous avez effectué une sauvegarde de votre tournoi et vous souhaitez maintenant retrouver l'état de votre compétition au moment de cette sauvegarde.

Restaurer

← Précédent

Utiliser le bouton « Rencontre » pour choisir le fichier.

Importation-->Rencontres Interclubs

1 2 3

3 Choix du fichier

Fichier contenant les rencontres

Choisissez le fichier contenant les rencontres à importer dans le tournoi. Ce fichier doit avoir été généré par l'outil déporté de gestion des rencontres BadNetTeam. Les résultats des rencontres contenus dans le fichier remplaceront ceux actuellement enregistrés dans le tournoi. Il est conseillé de faire une sauvegarde du tournoi avant de procéder à l'importation.

Fichier Parcourir...

Traiter un autre fichier après celui-ci

Si vous n'avez qu'un seul fichier à traiter, décocher l'option « Traiter un autre fichier après celui-ci », sinon à la fin du traitement d'un fichier, cette page est à nouveau affichée, avec un message indiquant le nom du fichier qui vient d'être traité.

Importation-->Rencontres Interclubs

1 2 3

3 Choix du fichier

Fichier contenant les rencontres

Choisissez le fichier contenant les rencontres à importer dans le tournoi. Ce fichier doit avoir été généré par l'outil déporté de gestion des rencontres BadNetTeam. Les résultats des rencontres contenus dans le fichier remplaceront ceux actuellement enregistrés dans le tournoi. Il est conseillé de faire une sauvegarde du tournoi avant de procéder à l'importation.

Fichier traité : ../Temp/Tmp/...xml

Fichier Parcourir...

Traiter un autre fichier après celui-ci

Si c'est le dernier fichier, l'affichage bascule sur la page de saisie des rencontres.

3. Utilisation de BadNetTeam

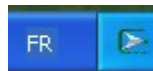
Ce chapitre décrit l'installation et l'utilisation de BadNetTeam pour la gestion des rencontres. Il s'adresse aux organisateurs de journées interclubs.

1. Installation

Utiliser le lien sur le page d'accueil du site pour télécharger le programme d'installation EasyBadNetTeam (ne pas confondre avec EasyBadNet). Ce programme d'installation ne fonctionne que pour Windows. Si vous utilisez un autre système d'exploitation (Linux ou Mac) vous devrez installer manuellement BadNetTeam.

Une fois le programme téléchargé, double-cliquer sur son icône pour débiter l'installation. Suivre les instructions. Nous vous conseillons de ne pas changer les valeurs par défaut proposées. Une fois l'installation terminée, supprimer le programme d'installation EasyBadNetTeam.

L'icône BadNet doit apparaître dans la barre des tâches en bas à droite de votre écran.



De la même façon, un nouveau raccourci a été installé sur le bureau.

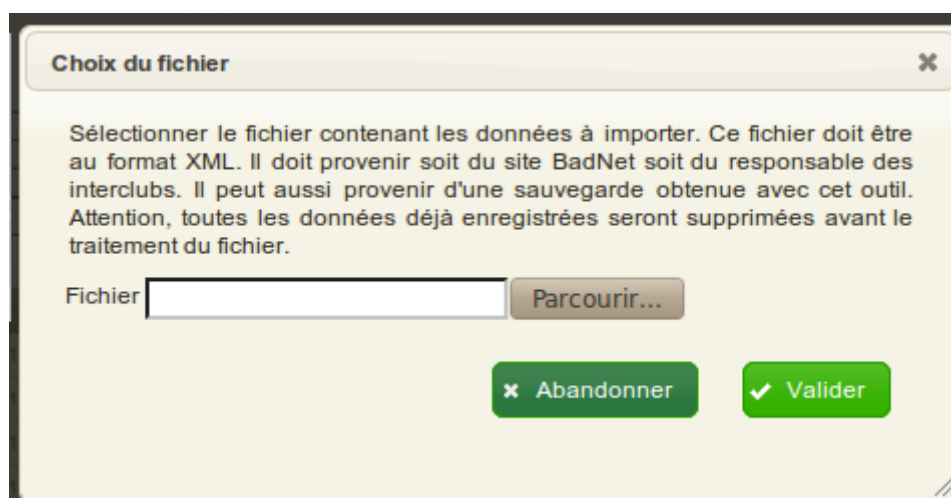


Il suffit de double-cliquer sur ce nouveau raccourci pour lancer le navigateur avec et afficher BadNetTeam.

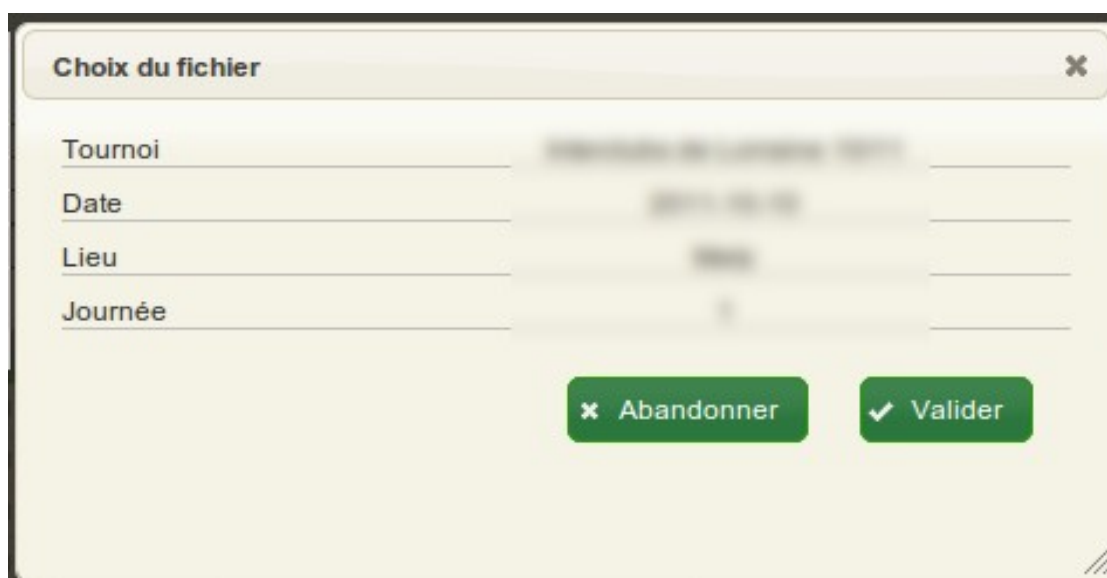
Si par erreur ce raccourci est supprimé, il est possible de le retrouver en passant par le traditionnel menu « Démarrer » de Windows. Aller dans « Tous les programmes », puis dans le groupe « BadNetTeam ».

2. Première utilisation

Lors de la première utilisation, il n'y a aucune donnée exploitable. C'est pourquoi BadNetTeam affiche directement la fenêtre d'ouverture d'un fichier interclubs. Ce fichier doit vous avoir été envoyé par le responsable des interclubs. Si ce n'est pas le cas, contactez-le pour plus d'information. Utiliser le bouton « Parcourir... » pour sélectionner le fichier, puis valider votre choix.



Les informations relatives au contenu du fichier sont affichées.



Utiliser le bouton « Valider » pour confirmer l'ouverture du fichier et le traitement des données qu'il contient.

Lorsque l'importation du fichier est terminée, la page principale s'affiche automatiquement. Elle présente :

- la liste des équipes concernées par cette journée interclubs
- la listes des rencontres qui vont se dérouler pendant cette journée
- une légende explicative des différents icônes présentent sur la page

Interclubs de Lorraine 10/11 Metz

Enregistrer Nouveau Paramètre

Equipes

Badminton Club Saint Avold 1 (BCSA 1) Badminton Marly Metz 1 (BMM1)
Metz Badminton 1 (MB1) Sarreguemines Badminton Club 2 (SBC2)

Rencontres

1	X	2	X	3	X	4	X	5	X
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

Rencontres

#	Heure	Division	Group	Equipe hote	Equipe visiteur	Score	Action
+ 1	10:00	Régionale 1	Régionale 1	Metz Badminton 1	Sarreguemines Badminton Club 2	0 : 0	[Icones]
+ 2	10:00	Régionale 1	Régionale 1	Badminton Club Saint Avold 1	Badminton Marly Metz 1	1 : 1	[Icones]
+ 3	13:00	Régionale 1	Régionale 1	Badminton Marly Metz 1	Sarreguemines Badminton Club 2	0 : 0	[Icones]
+ 4	13:00	Régionale 1	Régionale 1	Badminton Club Saint Avold 1	Metz Badminton 1	0 : 0	[Icones]
+ 5	16:00	Régionale 1	Régionale 1	Badminton Club Saint Avold 1	Sarreguemines Badminton Club 2	0 : 0	[Icones]
+ 6	16:00	Régionale 1	Régionale 1	Badminton Marly Metz 1	Metz Badminton 1	0 : 0	[Icones]

Saisie du match Feuille de rencontre Composition de l'équipe Feuilles de score Déclaration de présence
Déclaration compo équipe Ordre des matchs Match en cours Joueur en repos Joueur sur terrain

3. Impression des documents

Tous les documents nécessaires pour la gestion de la journée d'interclubs peuvent être imprimé depuis cette page. Ils ne sont pas imprimables directement mais par l'intermédiaire de fichier Pdf qui sont affichés à l'écran.

I. Déclaration de présence

La déclaration de présence d'une équipe peut-être imprimée en utilisant l'icône précédent son nom. Il est possible d'imprimer toutes les feuilles de présence en une seule fois en utilisant l'icône positionné dans la barre titre de la liste des rencontres.




La feuille de présence contient les joueurs qui ont été pointés présents.


II. Déclaration de composition d'équipe

Pour chaque rencontre, les déclarations de composition de chaque équipe de la rencontre peuvent-être imprimées en utilisant le deuxième icône de la colonne action de la ligne de la rencontre [Icones]. Le fichier Pdf affiché contient deux pages : une pour chaque équipe.

III. Feuille de rencontre

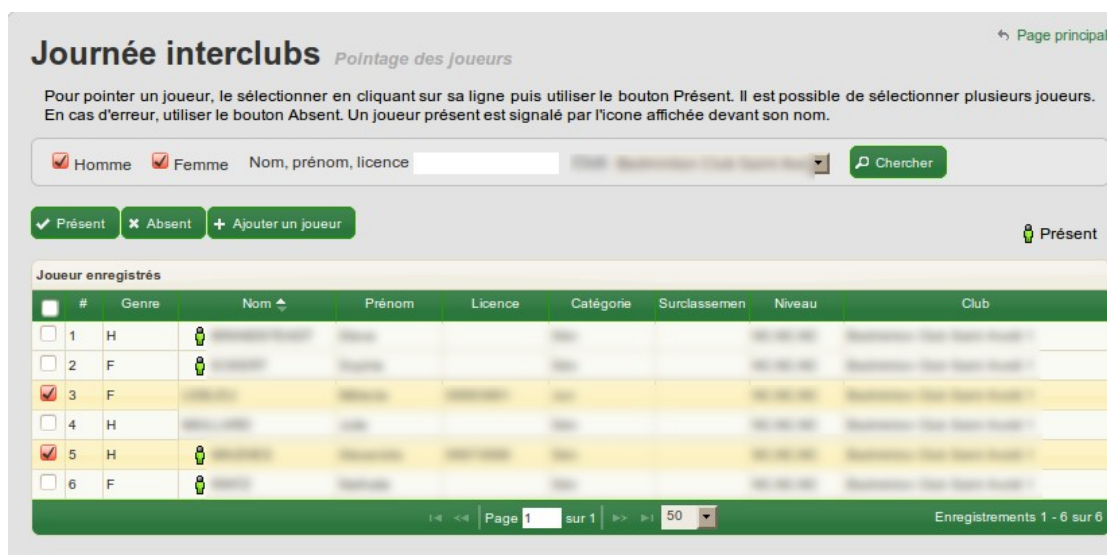
Pour chaque rencontre, la feuille de rencontre peut-être imprimée en utilisant le troisième icône de la colonne action de la ligne de la rencontre 

IV. Feuilles de score

Pour chaque rencontre, les feuilles de score de tous ses matchs peuvent-être imprimées en utilisant le quatrième icône de la colonne action de la ligne de la rencontre . Toutes les feuilles de score sont imprimées en une seule fois.

4. Pointage des joueurs


Lors de l'import du fichier contenant les rencontres, tous les joueurs inscrits sont à l'état absent. Pour pointer les joueurs présents d'une équipe, il faut cliquer sur le nom de l'équipe.









Journée interclubs *Pointage des joueurs* [Page principale](#)

Pour pointer un joueur, le sélectionner en cliquant sur sa ligne puis utiliser le bouton Présent. Il est possible de sélectionner plusieurs joueurs. En cas d'erreur, utiliser le bouton Absent. Un joueur présent est signalé par l'icône affichée devant son nom.

Homme Femme Nom, prénom, licence

 Présent

Joueur enregistré									
<input type="checkbox"/>	#	Genre	Nom	Prénom	Licence	Catégorie	Surclassemen	Niveau	Club
<input type="checkbox"/>	1	H							
<input type="checkbox"/>	2	F							
<input checked="" type="checkbox"/>	3	F							
<input type="checkbox"/>	4	H							
<input checked="" type="checkbox"/>	5	H							
<input type="checkbox"/>	6	F							

Enregistrements 1 - 6 sur 6

Sélectionner les joueurs en cliquant sur une ligne : les lignes sélectionnées change de couleur.

Utiliser le bouton « Présent » pour changer l'état des joueurs sélectionnés. Un joueur présent a un indicateur devant son nom. En cas d'erreur, sélectionner à nouveau la ligne du joueur et utiliser le bouton « Absent »

Pour pointer les joueurs d'un autre club, sélectionner le club dans la liste déroulante puis utiliser le bouton « Chercher » pour rafraichir la liste des joueurs.

Si le joueur présent n'apparait pas dans la liste, il est possible de le rajouter en utilisant le bouton « Ajouter un joueur ». Ce bouton peut-être absent si les organisateurs ont décidé de bloquer l'ajout de joueur pendant le déroulement des rencontres.

Journée interclubs *Ajouter un joueur* ← Page principale

Etat civil **Sportif**

Homme Femme

Nom

Prénom

Né(e) le

Licence

Equipe

Catégorie Sénior 1

Surclassement Aucun

Simple Rang


Double Rang

Mixte Rang

Ajouter un nouveau joueur après enregistrement

Il est important de renseigner les champs nom, prénom et numéro de licence. Les autres champs seront mis à jour lors l'enregistrement des résultats dans le tournoi final.

5. Composition des équipes

Pour chaque rencontre, la page de saisie de composition d'une équipe est accessible en utilisant l'icône présente devant le nom de l'équipe dans la liste des rencontres. 

Les listes ne contiennent que les joueurs qui ont été pointés présents.

SH 1

SH 2

SD 1

SD 2

DH 1


DD 1

Mx 1

Mx 2

Seul les joueurs pointés présents sont dans les listes de joueurs de chaque match.

6. Ordre des matchs

Pour chaque rencontre, l'ordre des matchs peut-être modifié en utilisant le premier icône de la colonne action de la ligne de la rencontre .

Le bouton « Ordre automatique » permet d'obtenir une proposition d'ordre qui permet d'optimiser le déroulement de la rencontre.



SH 1	1	SH 2	2
SD 1	3	SD 2	4
DH 1	5	DD 1	6
Mx 1	7	Mx 2	8

Buttons:

7. Gestion des rencontres

Pour chaque rencontre, la liste de ses matchs est affichée en utilisant le signe + en début de ligne.

Pour lancer un match, choisissez le terrain dans la liste déroulante de la colonne « Court ».

Pour les matchs en cours, les joueurs sont affichés sur fond bleu.

Un affichage sur fond orange indique que le joueur est en train de jouer : le numéro de terrain est indiqué devant son nom.

Un affichage sur fond jaune indique que le joueur est en repos : l'heure de fin de repos est indiqué devant le nom du joueur.

Pour chaque terrains, un chronomètre est affichée. La couleur verte indique que le terrains est libre. La couleur jaune indique le temps d'échauffement, la couleur rouge indique le temps de jeu. Utiliser le bouton « Paramètre » en haut à droite pour modifier le nombre de terrain et le temps d'échauffement.

Rencontres

1	X	2	X	3	X	4	X	5	X
SD 2		SH 2		--		--		--	
14:27		14:32		--		--		--	
05:30		00:22		00:00		00:00		00:00	

Rencontres

#	Heure	Division	Group	Equipe hote	Equipe visiteur	Score	Action
+	1	10:00	Régionale 1	Régionale 1		0 : 0	
-	2	10:00	Régionale 1	Régionale 1		1 : 1	

Match

Match	Hote	Visiteur	Court	Score	Action
DD 1			2	21-10 21-15	
DH 1			1	15-21 19-21	
SD 2			1		
SH 2			2		
SD 1			0		
SH 1			0		
Mx 2			0		

La saisie du résultat d'un match est réalisée en utilisant l'icône crayon, dans la colonne « Action ». La deuxième icône permet d'imprimer la feuille de score du match.

8. Envoi des résultats

A la fin de la journée, quand tous les matchs sont terminés et les résultats saisis, il faut préparer le fichier à envoyer aux gestionnaires. Pour ce faire, utiliser le bouton « Enregistrer » en haut à droite de la page. Un fichier archive est généré et est proposé automatiquement pour être enregistré ou ouvert. Enregistrer le fichier pour pouvoir l'envoyer au gestionnaire.

