



**Manuel sur le programme
'Gestion des tournois'
version 1.0
(24/04/2019*)**

* Pour en savoir plus sur les mises à jour du manuel (modifications apportées par rapport à la version précédente), voir page suivante.



Contenu des mises à jour du manuel

Vous trouverez ici un résumé des modifications apportées au manuel par rapport à la version précédente.

Mise à jour du 24/04/2019

Adaptation de la description de la procédure de tirage au sort suite à l'introduction de la gestion des tournois par poule.

Sont concernés les points : 3.1 Souscrire au service d'inscription en ligne, 7 Effectuer le tirage au sort et toutes les fonctionnalités de la gestion du tournoi (programmation des matches, confirmation des horaires, présence des joueurs, lancement des matches, ...).

Adaptations diverses suite à la disparition de tournoi.org et au remplacement par aftnet.be.

Mise à jour du 07/01/2014

Description de la procédure pour débloquer les pop-ups : le programme tournois travaille avec des pop-ups. La première fois que vous voulez ouvrir un tournoi pour le gérer, vous devez débloquer les pop-ups.

Est concerné le point : 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois – point 6



Table des matières

1. Introduction	5
1.1 Infos générales concernant ce manuel d'aide	5
1.2 Infos générales concernant le programme de gestion de tournois	5
1.3 Prérequis	5
1.4 www.aftnet.be	5
2. Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois	6
3. Encoder les inscriptions	9
3.1 Souscrire au service d'inscription en ligne	10
3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre	12
3.3 Générer une liste des anomalies	16
3.4 Clôturer les inscriptions	16
4. Définir les terrains	17
5. Rechercher un joueur	20
5.1 Faire une recherche dans le fichier des affiliés A.F.T./Tennis Vlaanderen	20
5.2 Faire une recherche dans le fichier des inscrits au tournoi	21
6. Générer des listes des inscriptions	22
7. Effectuer le tirage au sort	23
8. Consulter un tableau	25
8.1 Consulter un tableau à partir de l'onglet 'Tableaux'	25
8.2 Consulter un tableau à partir de l'écran de recherche dans le fichier des inscrits au tournoi/la fiche d'un joueur	29
8.3 Consulter un tableau à partir de l'écran des matches à jouer	30
9. Permuter des joueurs	31
10. Programmer un match	32
11. Annuler la programmation d'un match	34
12. Confirmer un horaire	35
12.1 Confirmer un horaire à partir du tableau/tableau de travail de la poule	35
12.2 Confirmer un horaire à partir du fichier des inscrits au tournoi	37
12.3 Confirmer un horaire de façon automatique	37
13. Annuler une confirmation d'horaire	38
14. Générer une liste des joueurs à prévenir	39
15. Imprimer une liste des matches d'un jour bien précis	40
16. Enregistrer la présence d'un joueur	42
16.1 Enregistrer la présence d'un joueur à partir du tableau/tableau de travail de la poule	42
16.2 Enregistrer la présence d'un joueur à partir des matches à jouer	43
17. Annuler la présence d'un joueur	44
17.1 Annuler la présence d'un joueur à partir du tableau/tableau de travail de la poule	44
17.2 Annuler la présence d'un joueur à partir des matches à jouer	45
18. Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup	45
18.1 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir du tableau/du tableau de travail de la poule	45
18.2 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir des matches à jouer	46
19. Lancer un match	46
19.1 Lancer un match à partir des matches du jour	46
19.2 Lancer un match à partir des matches à jouer	47



20. Enregistrer le résultat d'un match	48
20.1 Enregistrer le résultat d'un match à partir des matches du jour	48
20.2 Enregistrer le résultat d'un match à partir du tableau/tableau de travail de la poule	49
21. Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet	50
21.1 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet séparément, catégorie par catégorie	50
21.2 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet simultanément, pour toutes les catégories	52
22. Injecter les résultats dans la base de données	52
23. Utilitaires	53
23.1 Rendre un terrain indisponible	53
23.2 Changer le planning d'un terrain	56
23.3 Ajouter un terrain	58
23.4 Gérer les teams	60
23.5 Imprimer les tableaux	62
23.6 Effectuer un backup du tournoi	66
23.7 Restaurer un backup du tournoi	67
23.8 Générer une liste des joueurs qui n'ont pas payé	68
23.9 Générer une liste des joueurs qui ont payé	69
23.10 Consulter les recettes du tournoi	69
23.11 Générer une liste des WO	69
23.12 Imprimer le document pour le critérium	70
23.13 Télécharger le fichier d'aide	70



1. Introduction

1.1 Infos générales concernant ce manuel d'aide

Vous trouverez dans ce document l'aide relative au programme de gestion de tournois de l'A.F.T. Nous expliquons comment fonctionne ce programme, pas comment juge-arbitrer un tournoi. Les différentes étapes du processus y sont expliquées dans l'ordre logique des opérations, en partant du principe que vous n'avez pas encore lancé le programme. Au cas où vous l'auriez déjà lancé et, éventuellement, déjà effectué certaines étapes bien précises, reprenez votre travail à l'étape correspondante dans ce manuel.

Nous sommes aussi précis que possible dans la description des actions à exécuter. Toutefois, certaines actions ne sont pas décrites de façon détaillée. Ainsi, nous n'expliquons par exemple pas comment se connecter à Internet.

Pour vous éviter de devoir parcourir tout le document pour obtenir l'aide concernant une fonction bien précise, nous avons, à plusieurs reprises, inséré des renvois (cf. Voir ...) : c'est notamment le cas lorsque nous parlons d'une fonction décrite ailleurs (nous ne la réexpliquons pas entièrement dans la fonction que vous êtes en train d'exécuter, mais nous vous permettons de la retrouver facilement). Dans la version Word de ce manuel que vous pouvez télécharger sur le site de l'A.F.T. (www.aftnet.be), dans l'espace '**Officiels**', '**Documents**', '**Aide applications informatiques**', vous pouvez même obtenir directement l'aide correspondant à la section en question. Vous devez, pour cela, procéder comme suit :

1. Pointez le curseur sur la section à laquelle on renvoie et appuyez éventuellement sur <CTRL> (suivant que le paramètre '**Appuyer sur CTRL, puis cliquer pour suivre le lien hypertexte**' est activé ou non dans le menu [**Fichier, Options**], ☞ **Options avancées** de Word).

Le curseur se change alors en main.

2. Cliquez au niveau du renvoi.

Vous êtes alors directement renvoyé à l'aide correspondante.

Le programme risquant d'évoluer, ce manuel sera régulièrement mis à jour. La date de la dernière mise à jour sera toujours indiquée.

1.2 Infos générales concernant le programme de gestion de tournois

Le programme de gestion de tournois de l'A.F.T. est un programme Internet. Cela signifie que vous ne devez pas l'installer sur votre PC et que vous avez besoin d'une connexion Internet pour travailler dedans. L'avantage d'un programme Internet, c'est que vous êtes certain de travailler avec la dernière version.

Qui dit programme en ligne, dit mise en ligne automatique des données. Toutefois, pour éviter que les joueurs ne voient le tirage au sort et les horaires alors que vous êtes toujours en train de travailler, vous devez lancer la publication des données pour qu'elles soient visibles par les joueurs.

Ce programme permet de gérer entièrement vos tournois, depuis l'encodage des inscriptions jusqu'à l'injection des résultats dans la base de données en passant par la gestion quotidienne.

Ce programme est étroitement lié au site www.aftnet.be. Voir 1.4 www.aftnet.be pour en savoir plus sur les possibilités offertes par www.aftnet.be.

1.3 Prérequis

Tout ce dont vous avez besoin pour vous connecter au programme de gestion des tournois est une connexion Internet.

Par ailleurs, vous devez demander à l'A.F.T. de vous attribuer le profil 'Tournoi' pour avoir accès à la partie Tournoi de Webclub.

1.4 www.aftnet.be

www.aftnet.be est un site Internet qui vous permet de :

- Publier les tableaux et les horaires de vos tournois sur Internet



1.4.1 L'inscription en ligne

Avantages pour les joueurs :

- Inscription de n'importe où, à n'importe quelle heure
- Plus d'attente interminable au bout d'une ligne téléphonique club éternellement occupée
- Encodage par le joueur de ses disponibilités

Avantages pour le club et le juge-arbitre :

- Moins d'encodages par le juge-arbitre
- Forte diminution des inscriptions téléphoniques
- Forte diminution de la surcharge bar pour la prise des inscriptions et diminution des erreurs de compréhension et des inscriptions incomplètes (disponibilités, autres tournois, ...)
- L'encodage des inscriptions téléphoniques peut se faire directement sur le site Internet, à tout moment et de n'importe où, par plusieurs personnes.
- Le juge-arbitre peut suivre l'évolution des inscriptions par catégorie à tout moment et fermer le portail d'inscription Internet quand il le souhaite (maîtrise du nombre d'inscrits).
- Transfert automatique par le juge-arbitre dans le programme de gestion des tournois, des inscriptions et des catégories du tournoi (description du tournoi).
- Liste d'anomalies à traiter par le juge-arbitre, reprenant les joueurs qui se sont inscrits hors de leur catégorie standard (passeports, ...).
- En établissant un lien dans votre site club vers www.aftnet.be, vous assurez de nombreuses visites de votre site par des "étrangers" à votre club.

Voir également :

- 3.1 Souscrire au service d'inscription en ligne.
- 3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre

1.4.2 Publication des tableaux

Avantages

- Publication des tableaux sur www.aftnet.be et sur votre site si vous avez établi un lien
- Possibilité pour les joueurs de vivre le tournoi à distance et de suivre les résultats
- Possibilité pour les joueurs de confirmer leur horaire en ligne

Voir également :

- 21 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet

2. Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois

Pour démarrer le programme tournois pour commencer à travailler dedans, pour ouvrir un tournoi pour le gérer et pour quitter le programme tournois une fois que vous avez fini de travailler dedans, vous devez procéder comme suit :

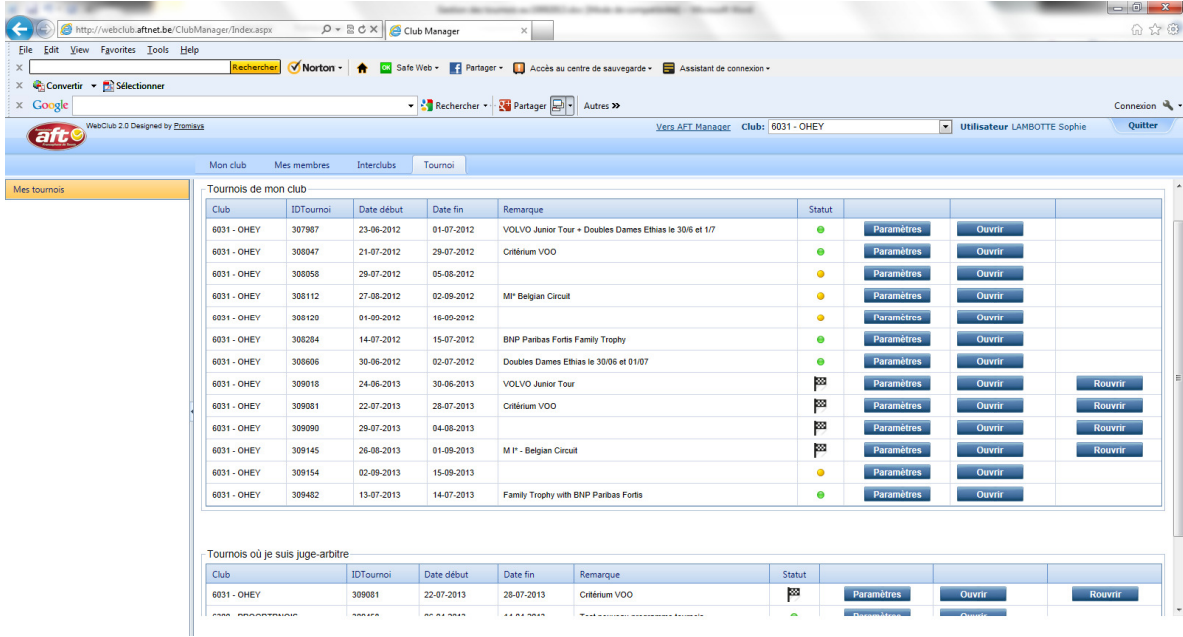
1. Lancez Internet.
2. Dans la barre d'adresse, tapez webclub.aftnet.be.
3. A hauteur de '**Utilisateur**', tapez votre n° d'affiliation.
4. A hauteur de '**Mot de passe**', tapez votre code PIN.
5. Cliquez sur '**Connecter**' ou appuyez sur <Enter>.

Vous arrivez alors dans Webclub.



6. Cliquez sur l'onglet 'Tournoi'.

Vous arrivez alors sur la page suivante :



L'écran se divise en deux parties :

- ✓ **Tournois de mon club** : vous voyez tous les tournois de votre club avec diverses infos (voir ci-après)
- ✓ **Tournois où je suis juge-arbitre** : vous voyez tous les tournois pour lesquels vous êtes renseigné comme juge-arbitre dans les paramètres (voir 3.1 Souscrire au service d'inscription en ligne)

La colonne 'Statut' vous renseigne sur le statut des inscriptions en ligne :

- ✓ Bouton rouge : souscription pas encore effectuée
- ✓ Bouton orange : date de début des inscriptions en ligne pas encore atteinte
- ✓ Bouton vert : inscriptions en ligne ouvertes
- ✓ Bouton jaune : tournoi en cours

Dans la colonne suivante, vous avez soit le bouton 'Souscrire' soit le bouton 'Paramètres' : 'Souscrire' si la souscription à l'inscription en ligne n'a pas encore été faite ; 'Paramètres' si la souscription à l'inscription en ligne a déjà été faite auquel cas vous pouvez modifier les paramètres encodés lors de la souscription.

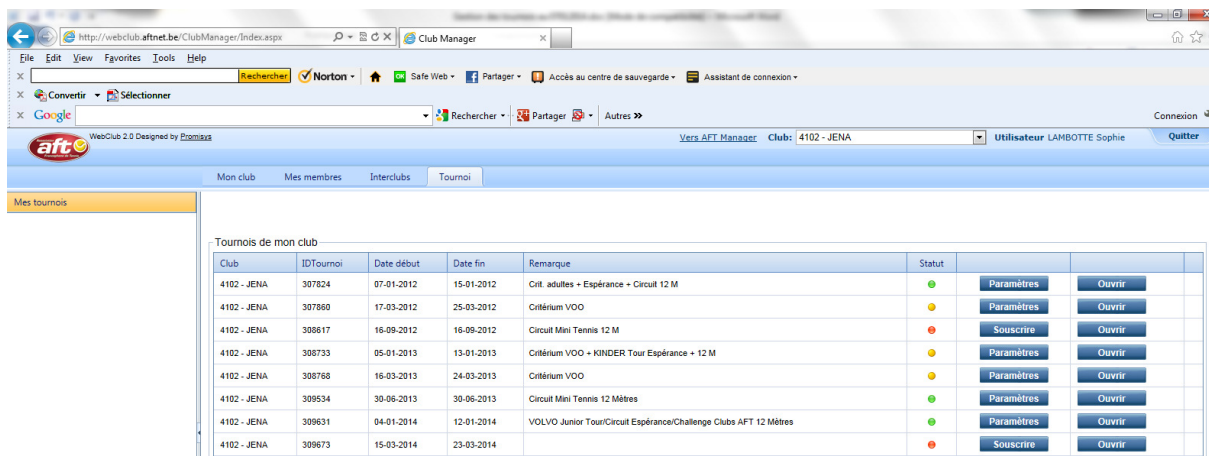
Dans la colonne suivante, vous avez le bouton 'Ouvrir' : ce bouton vous permet d'ouvrir le tournoi en question pour le gérer. Pour pouvoir ouvrir un tournoi, vous devez avoir fait la demande de souscription à l'inscription en ligne. Voir 3.1 Souscrire au service d'inscription en ligne.

Le programme tournois travaille avec des pop-ups. La première fois que vous ouvrez un tournoi pour le gérer, vous devez débloquent les pop-ups une fois pour toutes pour la page de gestion des tournois.

Pour débloquent les pop-ups sous Internet Explorer, vous devez procéder comme suit :

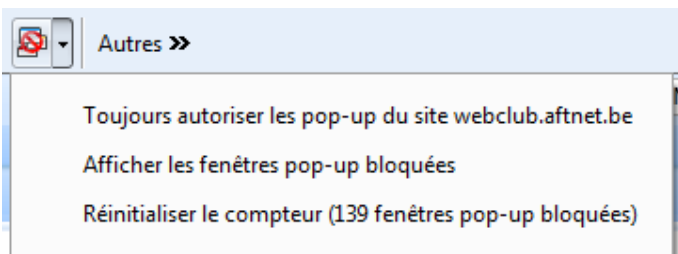
1. Lorsque vous cliquez sur le bouton 'Ouvrir' pour ouvrir le tournoi que vous voulez gérer, le programme affiche un message vous informant que les pop-ups sont bloqués.
2. Cliquez sur 'OK'.

L'écran suivant s'affiche alors :



3. Cliquez sur 

4. Dans la fenêtre qui s'affiche alors, cochez l'option 'Toujours autoriser les pop-up du site webclub.aftnet.be' :



Vous revenez alors dans la fenêtre avec la liste de vos tournois.

5. Cliquez sur le bouton '**Ouvrir**' en regard du tournoi que vous voulez gérer.

La fenêtre de gestion du tournoi en question s'ouvre alors.

Pour débloquer les pop-ups sous Google Chrome, vous devez procéder comme suit :


1. Lorsque vous cliquez sur le bouton '**Ouvrir**' pour ouvrir le tournoi que vous voulez gérer, le programme affiche un message vous informant que les pop-ups sont bloqués.

2. Cliquez sur '**OK**'.

L'écran suivant s'affiche alors :



Club	IDTournoi	Date début	Date fin	Remarque	Statut		
4102 - JENA	307824	07-01-2012	15-01-2012	Crit. adultes + Espérance + Circuit 12 M	●	Paramètres	Ouvrir
4102 - JENA	307860	17-03-2012	25-03-2012	Crénum VOO	●	Paramètres	Ouvrir
4102 - JENA	308617	16-09-2012	16-09-2012	Circuit Mini Tennis 12 M	●	Souscrire	Ouvrir
4102 - JENA	308733	05-01-2013	13-01-2013	Crénum VOO + KINDER Tour Espérance + 12 M	●	Paramètres	Ouvrir
4102 - JENA	308768	16-03-2013	24-03-2013	Crénum VOO	●	Paramètres	Ouvrir
4102 - JENA	309534	30-06-2013	30-06-2013	Circuit Mini Tennis 12 Mètres	●	Paramètres	Ouvrir
4102 - JENA	309631	04-01-2014	12-01-2014	VOLVO Junior Tour/Circuit Espérance/Challenge Clubs AFT 12 Mètres	●	Paramètres	Ouvrir
4102 - JENA	309673	15-03-2014	23-03-2014		●	Souscrire	Ouvrir

3. Cliquez sur  dans le coin supérieur droit en regard de la barre d'adresse.
4. Dans la fenêtre qui s'affiche alors, cochez l'option **'Toujours afficher les fenêtres pop-up de webclub.afnet.be'**, puis cliquez sur le bouton **'OK'** :

Les fenêtres pop-up suivantes ont été bloquées sur cette page :

 <http://webclub.afnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?clubid=4102&idTournoi=309631>

- Toujours afficher les fenêtres pop-up de webclub.afnet.be**
- Continuer à bloquer les fenêtres pop-up

[Configurer le blocage des fenêtres pop-up...](#)

OK

Vous revenez alors dans la fenêtre avec la liste de vos tournois.

5. Cliquez sur le bouton **'Ouvrir'** en regard du tournoi que vous voulez gérer.
La fenêtre de gestion du tournoi en question s'ouvre alors.

Si vous utilisez un autre navigateur ou si vous rencontrez des problèmes pour débloquer les pop-ups sous Internet Explorer ou Google Chrome, vous pouvez toujours consulter l'aide relative à votre navigateur pour savoir comment débloquer les pop-ups.

7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, cliquez sur **'Quitter'** dans le coin supérieur droit de l'écran.

3. Encoder les inscriptions

Afin de vous décharger d'une partie du travail d'encodage des inscriptions, vous pouvez autoriser les inscriptions en ligne. Voir 3.1 Souscrire au service d'inscription en ligne. Lors de la souscription à ce service, vous pouvez indiquer la date jusqu'à laquelle les inscriptions en ligne sont autorisées. La date de début est par défaut un mois avant le début du tournoi.

Pour ne pas avoir à attendre la dernière limite pour encoder les inscriptions que vous recevez par téléphone, par courrier ou au club, vous pouvez, en tant que juge-arbitre, également encoder ces inscriptions en ligne via le programme tournois. Voir 3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre.

Une fois les inscriptions en ligne clôturées, générez la liste des anomalies afin de voir les joueurs qui sont inscrits dans une catégorie qui n'est pas la leur au niveau du classement et/ou de l'âge et de déterminer ce qu'il y a lieu de faire (supprimer l'inscription si le joueur ne peut effectivement pas être inscrit dans la catégorie en question ou la maintenir si le joueur est autorisé à jouer dans la catégorie supérieure par exemple). Voir 3.3 Générer une liste des anomalies.



3.1 Souscrire au service d'inscription en ligne

Pour souscrire au service d'inscription en ligne, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

The screenshot shows the 'Club Manager' interface. At the top, there are navigation tabs: 'Mon club', 'Mes membres', 'Interclubs', and 'Tournoi'. Below these, there are two main sections:

- Tournois de mon club:** A table listing tournaments for the club '4999 - TOURNOIS LIEGE'. The table has columns for Club, IDTournoi, Date début, Date fin, Remarque, and Statut. Each row has buttons for 'Paramètres', 'Souscrire', and 'Ouvrir'.
- Tournois où je suis juge-arbitre:** A table listing tournaments where the user is a referee. The table has columns for Club, IDTournoi, Date début, Date fin, Remarque, and Statut. Each row has buttons for 'Paramètres', 'Ouvrir', and 'Rouvrir'.

2. Sous '**Tournois de mon club**', cliquez sur le bouton '**Souscrire**' à hauteur du tournoi pour lequel vous voulez souscrire à l'inscription en ligne.
3. Dans l'écran suivant, certaines données sont déjà complétées, d'autres sont à compléter. Quelques infos à ce sujet :

The screenshot shows the 'Code Tournoi: 309081' details page. It includes a search bar for 'Mat club' (6031 - OHEY) and a 'Details...' button. Below this is a table for 'No Referees Found'. To the right, there are two sections for dates:

- Dates tournoi:** Du 22/07/2013, Au 28/07/2013.
- Dates inscription en ligne:** Du 22/06/2013, Au 17/07/2013.

- ✓ Les coordonnées du club sont celles renseignées dans la base de données de l'A.F.T. Vous pouvez éventuellement les modifier en cliquant sur le bouton '**Détail**' en regard du matricule et du nom du club.
- ✓ Indiquez si les tableaux doivent être bilingues ou pas en cochant/laissant décochée le champ '**Tableaux bilingues**'.
- ✓ Indiquez la marque de balles.



- ✓ Cliquez sur  pour ajouter un juge-arbitre.





Dans la fenêtre qui s'ouvre, tapez le nom et le prénom ou le n° d'affiliation du juge-arbitre à ajouter, puis cliquez sur '**Rechercher**'.



Les données de la personne recherchée s'affichent dans la partie inférieure de l'écran.



Si nécessaire, sélectionnez la personne adéquate.

Cliquez sur '**Ajouter comme juge-arbitre**'.

La personne en question vient s'ajouter dans la liste des juges-arbitres.

Numéro d'affiliation	Nom	Prénom	Mat. Club	Classement	Tel.	Fax	GSM	Email				
6009267	LAMBOTTE	Sophie	6031	C15								

Vous pouvez éditer ses données (téléphone, fax, GSM, e-mail) en cliquant sur , la supprimer ()

comme juge-arbitre du tournoi, la faire monter ou descendre ( ) dans la liste des juges-arbitres. Ce sont les coordonnées du premier juge-arbitre de la liste qui sont affichées sur www.aftnet.be.

Les coordonnées indiquées ici ne modifient pas celles de la fiche du juge-arbitre.

- ✓ A hauteur du champ '**Nom de la compétition FR/NL**', vous pouvez entrer le libellé de la compétition (exemple : tournoi de simples) en français et/ou en néerlandais.
- ✓ Entrez les données de la personne de contact.
- ✓ Les joueurs déjà inscrits au tournoi ne sont plus visibles.
- ✓ Cochez les types de catégories organisées : Jeunes, Adultes, Vétérans, Simples, Doubles. Ceux qui veulent s'inscrire voient ainsi plus rapidement quels types de catégories sont organisés (si un adulte voit qu'il n'y a que des catégories jeunes, il sait qu'il ne peut pas s'inscrire à ce tournoi).
- ✓ A hauteur du champ '**Remarque FR/NL**', vous voyez la remarque éventuelle encodée par le secrétariat régional lors de l'encodage du calendrier. Vous ne pouvez pas modifier cette remarque.
- ✓ A hauteur du champ '**Remarque JA FR/NL**', vous pouvez entrer les infos que vous souhaitez communiquer aux joueurs (exemple : pour prendre connaissance de son horaire, il faut téléphoner tel jour à telle heure).
- ✓ Les catégories sont celles renseignées au secrétariat régional. Assurez-vous que toutes les catégories sont présentes et qu'elles sont correctes. S'il faut en modifier, en ajouter ou en supprimer, adressez-vous au secrétariat régional. Il est possible d'ajouter ou de supprimer des catégories une fois la souscription terminée. S'il faut en supprimer après la souscription, assurez-vous au préalable qu'il n'y a pas encore d'inscrits dans cette (ces) catégorie(s). S'il y a déjà des inscrits, prenez éventuellement note de leurs coordonnées pour pouvoir les prévenir. S'il faut modifier des catégories après la souscription, assurez-vous au préalable qu'il n'y a pas d'inscrits dans cette (ces) catégorie(s). S'il y a déjà des inscrits, assurez-vous au préalable qu'ils pourront toujours bien être inscrits dans la catégorie en question et dans la négative, prévenez-les du changement.
- ✓ Age minimum et maximum : le programme se base sur ces âges pour générer les anomalies d'âge.
- ✓ Vous pouvez indiquer un nombre maximum d'inscrits par catégorie si vous le souhaitez. Si vous entrez un nombre maximum d'inscrits, la catégorie en question sera automatiquement clôturée une fois ce nombre atteint. Vous pouvez également indiquer un nombre maximum d'inscrits global à hauteur de '**Nombre d'inscriptions maximum**' sur la droite de l'écran.
- ✓ Pour chaque catégorie, vous pouvez entrer la '**Durée de match par défaut**'.
Lors de la programmation des matches, les matches seront, par défaut, programmés sur la durée indiquée ici.
- ✓ Vous pouvez indiquer un '**Intervalle niveau orange/rouge**' (en minutes) pour chaque catégorie.
Il s'agit de l'intervalle entre deux matches. Si un joueur a un second match dans l'intervalle indiqué pour cette catégorie, vous aurez une indication en rouge/orange pour attirer votre attention.
- ✓ A hauteur de '**Fin inscriptions**', figure la date de fin des inscriptions par catégorie, par défaut, le mercredi soir minuit, à l'exception des catégories Messieurs/Dames 1 où c'est le mardi soir minuit.



Vous pouvez indiquer une date antérieure à celle indiquée, pas une date ultérieure.

- ✓ A hauteur de '**Début**'/'**Fin**' figure la date de début/fin de la catégorie si elle se déroule certains jours bien précis (cf. grades 3).
- ✓ A hauteur de '**Tarif 1er/2ème tour**', vous pouvez indiquer le tarif du 1^{er}/2^{ème} tour pour la catégorie en question. Celui-ci prévaut sur le tarif global.
- ✓ A hauteur de '**Remarque**', vous pouvez indiquer une remarque particulière pour la catégorie en question.
- ✓ A hauteur de '**Court size**' figure la taille du terrain pour la catégorie en question.
- ✓ A hauteur de '**Type**' figure le type de tableau (tableau, poules, poules + tableau final) pour la catégorie en question en fonction de la réforme.
- ✓ Attachez le règlement du tournoi via le bouton '**Sélectionner**'. Il doit s'agir d'un document Word ou PDF. Lorsque le règlement du tournoi est attaché, les joueurs doivent cocher une case '**J'ai lu et j'accepte le règlement du tournoi**' pour pouvoir s'inscrire.
- ✓ En haut à droite, entrez les dates effectives de début et de fin du tournoi. C'est en effet pour ces jours que les joueurs devront encoder leurs disponibilités.
- ✓ Modifiez éventuellement la date de clôture des inscriptions en ligne.

Il n'est pas possible de mettre une date au-delà du mercredi (mardi pour les Messieurs/Dames I) minuit précédant le début du tournoi.

Il est impossible de modifier la date de début des inscriptions en ligne. Par défaut, elle est fixée à un mois avant le début du tournoi.

- ✓ Vous pouvez indiquer un '**Nombre d'inscriptions maximum**' si vous ne voulez/pouvez pas dépasser les x inscrits pour votre tournoi.
- ✓ Indiquez les disponibilités exigées par défaut. Il s'agit des disponibilités proposées par défaut lors de l'inscription pour ne pas que les joueurs doivent réencoder toutes les disponibilités.
- ✓ Indiquez les tarifs pour les types de catégories organisées. Si vous n'organisez pas un type de catégorie (doubles par exemple), laissez 0.
- ✓ Indiquez la durée en minutes pour l'**intervalle niveau rouge** (exemple : 60) et l'**intervalle niveau orange** (exemple : 240).
Il s'agit de l'intervalle entre deux matches. Si un joueur a un second match dans l'intervalle indiqué, vous aurez une indication en rouge/orange.
- ✓ Vous pourrez encore modifier les paramètres ci-dessus une fois les inscriptions en ligne activées.

4. Cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**'.

La souscription est alors envoyée pour approbation à l'A.F.T. Une fois activé, le tournoi apparaît sur aftnet.be. L'activation se fait dans les 24 heures les jours ouvrables.

Pour accéder à votre tournoi en tant que juge-arbitre, voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois. Vous pouvez alors consulter les inscrits à une catégorie, inscrire vous-même des joueurs, modifier les disponibilités, supprimer des inscriptions, clôturer les inscriptions.

En tant que juge-arbitre, vous pouvez encoder des inscriptions en ligne via la zone juges-arbitres. Voir 3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre.

5. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois pour l'instant, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre

L'avantage des inscriptions en ligne, c'est que ce sont les joueurs qui s'inscrivent eux-mêmes à votre tournoi. Vous pouvez cependant encoder les inscriptions que vous recevez par téléphone, par courrier ou au club au fur et à mesure via webclub.aftnet.be.

Pour encoder les inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre, vous devez procéder comme suit :



1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi auquel vous voulez inscrire un joueur. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Recherche joueurs**'.

OU

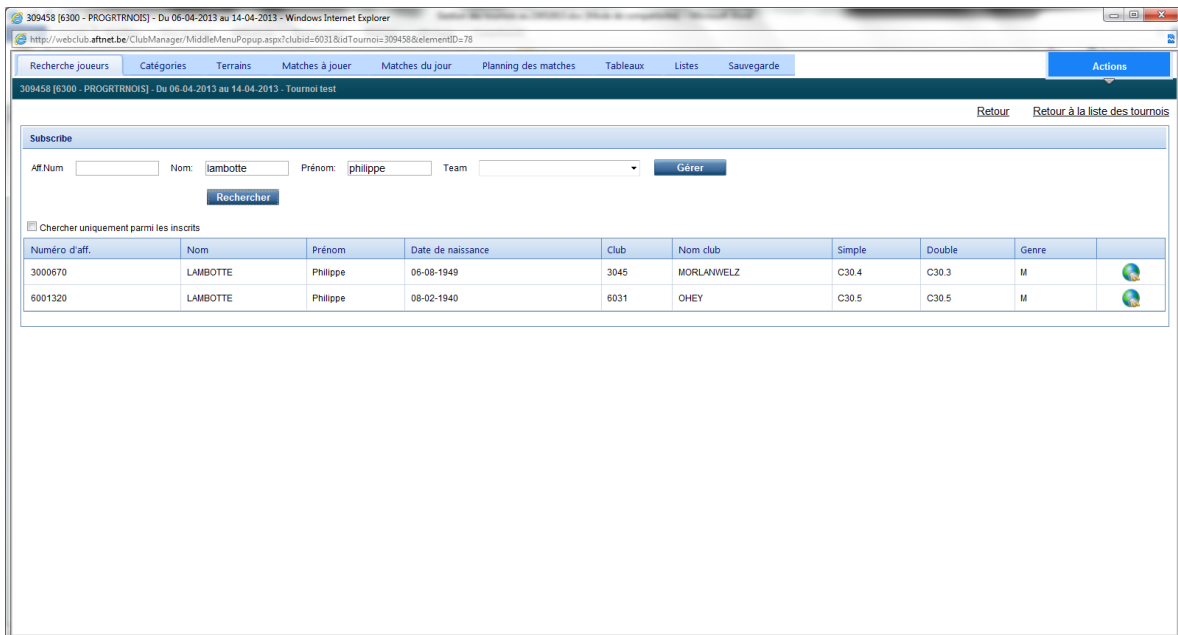
Cliquez sur l'onglet '**Catégories**', puis sur le lien '**Actions**', puis '**Inscrire**' à hauteur de la catégorie dans laquelle vous voulez inscrire un joueur.

4. Tapez le numéro d'affiliation ou le nom et le prénom du joueur que vous devez inscrire et sélectionnez éventuellement le team auquel il appartient.
5. Décochez éventuellement la case '**Chercher uniquement parmi les inscrits**'.
6. Cliquez sur le bouton '**Rechercher**'.



Si un seul joueur correspond aux données entrées, sa fiche s'affiche à l'écran.

Si plusieurs joueurs correspondent aux données entrées, ils s'affichent dans la fenêtre inférieure. Vous devez alors

sélectionner le joueur en question en cliquant sur le bouton  en regard du joueur à inscrire. Sa fiche s'affiche alors à l'écran.



The screenshot shows a web browser window displaying the AFT website. The page title is "309458 (6300 - PROGRTRNOIS) - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test". The browser address bar shows the URL: "http://web-club.aftnet.be/ClubManager/MiddleMenuPopup.aspx?clubid=6031&idTournoi=309458&elementID=78". The page has a navigation menu with tabs: "Recherche joueurs", "Catégories", "Terrains", "Matches à jouer", "Matches du jour", "Planning des matches", "Tableaux", "Listes", "Sauvegarde", and "Actions". Below the navigation menu, there is a "Subscribe" section with a search form. The form has fields for "Aff Num", "Nom" (containing "lambotte"), "Prénom" (containing "philippe"), and "Team". There is a "Gérer" button and a "Rechercher" button. Below the search form, there is a checkbox labeled "Chercher uniquement parmi les inscrits". Below the checkbox, there is a table with the following data:

Numéro d'aff.	Nom	Prénom	Date de naissance	Club	Nom club	Simple	Double	Genre	
3000670	LAMBOTTE	Philippe	06-08-1949	3045	MORLANVELZ	C30.4	C30.3	M	
6001320	LAMBOTTE	Philippe	08-02-1940	6031	OHEY	C30.5	C30.5	M	

Modifiez éventuellement les n° de téléphone et l'adresse e-mail, indiquez si le joueur fait partie d'un team et indiquez si le joueur participe à un autre tournoi et s'il y a une remarque éventuelle ("en même temps que le joueur x" par exemple), encodez-la.

7. Sélectionnez la catégorie dans laquelle vous voulez inscrire le joueur, puis cliquez sur '**Inscrire**'.
8. Complétez ensuite les disponibilités du joueur.



Date	Indisponible toute la journée	09:00	23:00	Action
sam. 06-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
dim. 07-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
lun. 08-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
mar. 09-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
mer. 10-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
jeu. 11-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
ven. 12-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
sam. 13-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire
dim. 14-04-2013	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ajouter une autre tranche horaire

Le format est hh:mm. Vous pouvez taper vous-même les chiffres ou sélectionner l'heure en cliquant sur le bouton

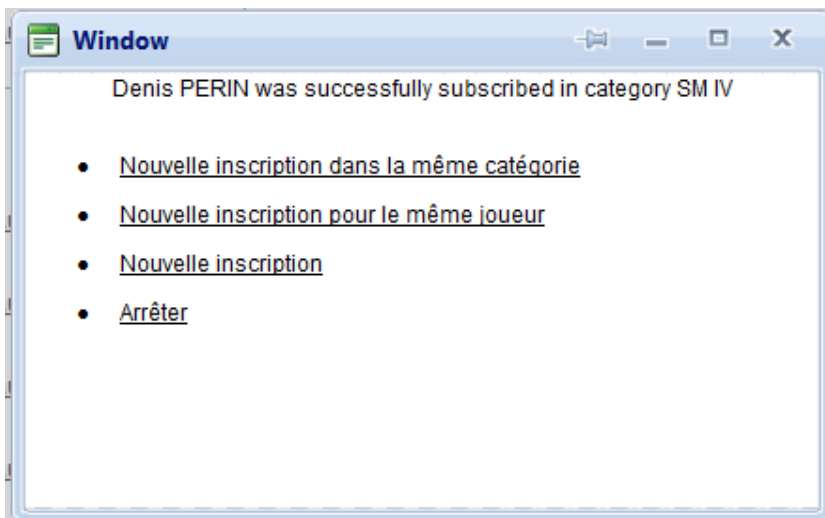


Si un joueur n'est pas disponible tout un jour, cochez la case '**Indisponible toute la journée**'.

Vous pouvez indiquer différentes tranches horaires (exemple : libre de 10:00 à 15:00 et de 18:00 à 22:00) en cliquant sur le lien '**Ajouter une autre tranche horaire**'.

9. Cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**'.

Le programme affiche alors la fenêtre suivante :



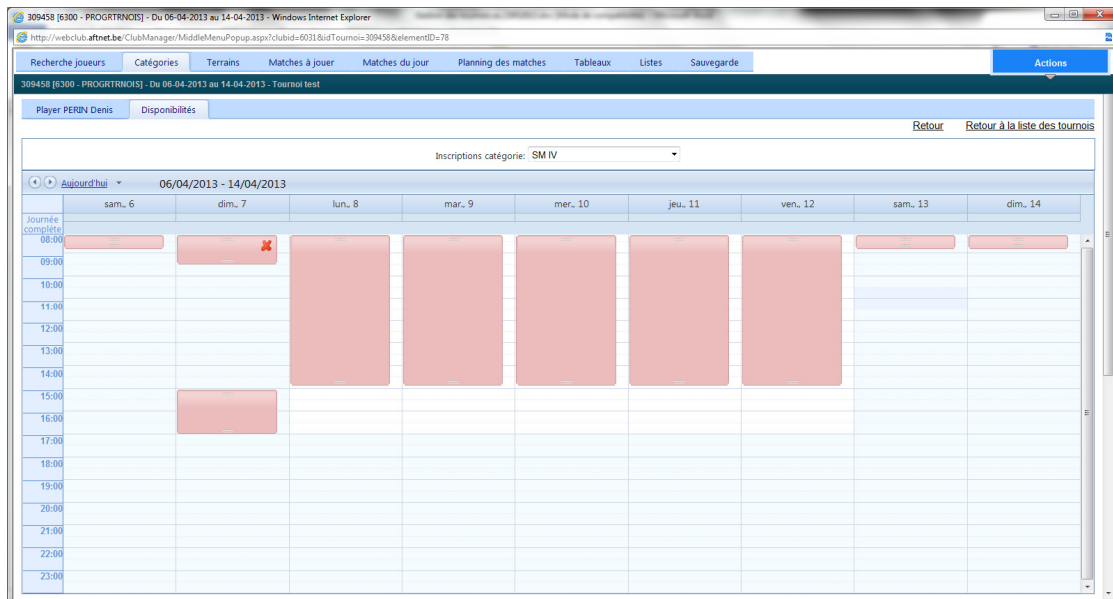
Vous pouvez faire une nouvelle inscription dans la même catégorie, inscrire le joueur dans une autre catégorie, faire une nouvelle inscription ou arrêter.

10. Si nécessaire :

✓ Vous pouvez supprimer une inscription. Vous devez pour cela procéder comme suit :



- ✓ Cliquez sur l'onglet '**Catégories**'.
- ✓ Pointez le curseur sur le lien '**Actions**', puis sur '**Voir détails**' à hauteur de la catégorie dans laquelle vous devez supprimer un joueur.
- ✓ Cliquez sur le lien '**Action**', puis sur le lien '**Supprimer**' à hauteur du joueur à supprimer.
- ✓ Cliquez sur le bouton '**OK**' lorsque le programme vous demande si vous voulez supprimer cette inscription. Le joueur est alors supprimé de la liste.
- ✓ Modifier les disponibilités d'un joueur. Vous devez pour cela procéder comme suit :
 - ✓ Cliquez sur l'onglet '**Catégories**'.
 - ✓ Pointez le curseur sur le lien '**Actions**', puis sur '**Voir détails**' à hauteur de la catégorie dans laquelle vous devez modifier les disponibilités d'un joueur.
 - ✓ Cliquez sur le nom et le prénom du joueur dont vous devez modifier les disponibilités.
 - ✓ Cliquez sur l'onglet '**Disponibilités**'.



- ✓ Modifiez les disponibilités comme suit :
 - Pour supprimer une indisponibilité, cliquez sur la croix rouge qui s'affiche dans le coin supérieur droit de l'indisponibilité en question lorsque vous pointez le curseur dans l'indisponibilité.
 - Pour raccourcir ou allonger une indisponibilité, cliquez sur la limite inférieure ou supérieure de l'indisponibilité. Le curseur se change alors en flèche vers le haut et vers le bas. Maintenez alors le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas et lâchez-la une fois que vous êtes sur la bonne heure.
 - Pour ajouter une nouvelle indisponibilité, cliquez sur le bouton gauche de la souris à hauteur du jour et de l'heure de début de l'indisponibilité, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser la souris jusqu'à l'heure de fin de l'indisponibilité, puis lâchez le bouton gauche de la souris. Cliquez ensuite sur le bouton droit de la souris et cliquez sur '**Mettre indisponibilité**'. Le programme affiche une fenêtre avec le jour et l'heure de début et de fin d'indisponibilité. Modifiez-les éventuellement et cliquez sur '**Sauvegarder**'.
 - Vous pouvez déplacer une indisponibilité, en cliquant sur une indisponibilité existante et en la faisant glisser vers un autre endroit.
11. Revenez éventuellement aux catégories en cliquant sur l'onglet '**Catégories**'.
 12. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois pour l'instant, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



3.3 Générer une liste des anomalies

Vous pouvez générer deux listes d'anomalies : âge (joueurs inscrits dans une catégorie qui n'est pas la leur en terme d'âge) et classement (joueurs inscrits dans une catégorie qui n'est pas la leur en terme de classement). Pour les anomalies d'âge, le programme se base sur les âges minimum et maximum des catégories. Pour les anomalies de classement, le programme se base sur les classements minimum et maximum des catégories et sur les règles spécifiques de la réforme.

Il convient en tout cas de générer ces listes à la clôture des inscriptions pour savoir s'il n'y a pas des joueurs inscrits dans une catégorie qui n'est pas la leur. S'il y a des anomalies, déterminez ce qu'il y a lieu de faire avec les inscriptions en question (supprimer l'inscription si le joueur ne peut effectivement pas être inscrit dans la catégorie en question ou la maintenir si le joueur a un passeport par exemple).

Pour générer une liste des anomalies de classement et d'âge, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez gérer une liste des anomalies. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Catégories**'.
4. Cliquez sur le lien '**Actions**', puis sur '**Voir détails**' à hauteur d'une catégorie.
5. A hauteur de '**Catégorie**', sélectionnez une catégorie ou '**Toutes**'.
6. A hauteur de '**Mode**', cochez '**Anomalies d'âge**' ou '**Anomalies de classement**'.

The screenshot shows the 'Actions' page for a tournament. The category is 'Messieurs 1 - Belgian Circuit 4* (95-115)'. The mode is set to 'Anomalies d'âge'. The list shows 41 players with their details and anomaly status.

Catégorie	Joueur	Horaires	Statut	Paie ment 1	Pay ment 2	Class	Indice	Age	Club	Team	
Messieurs 1 (BC4*)	BENETTI Julien (4070867)		E	10,00	5,00	B-15.1	331	22	HAILLOT		▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	KALLEN Julien (4042880) - (Tabora Tennis Academy)		E	10,00	0,00	B-15.1	359	26	TABORA	Tabora Tennis Academy	▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	KOCH Julien (4045181)		E	10,00	5,00	B-15.1	356	21	EUPEN		▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	DUGUENOT Xavier (6023995)		E	10,00	5,00	B-15.1	311	25	CITADELLE		▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	GODERNAUX Antoine (6018598)		E	10,00	0,00	B-4/6		28	OHEY		▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	VANDENDOOREN Maxime (3037753) - (RAECT MONS)		E	10,00	5,00	B-15.4	82	21	MONSRAECT	RAECT MONS	▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	STELLINGS Stephane (6016155) - (Tabora Tennis Academy)		E	10,00	0,00	B-4/6		34	TABORA	Tabora Tennis Academy	▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	VANDURME Frédéric (6001786)		E	10,00	0,00	B-15.2	242	46	CITADELLE		▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	CLEEREN NIELS (0766885)		E	10,00	5,00	A Nat	44	28	T.C. TENNISDEL GENK		▼ Action
Messieurs 1 (BC4*)	VAN HERCK Louis (6031851)		E	10,00	5,00	B-15.4	98	20	LEOPOLD		▼ Action

Vous obtenez alors la liste des joueurs inscrits dans une catégorie qui n'est pas la leur au niveau de l'âge respectivement de leur classement.

Vérifiez si ces joueurs peuvent être inscrits dans cette catégorie. Si pas, supprimez l'inscription (pour savoir comment procéder, voir 3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre).

7. Si, à hauteur de '**Catégorie**', vous avez sélectionné une catégorie bien précise, sélectionnez une autre catégorie et répétez l'étape 6 pour chacune des catégories.
8. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois pour l'instant, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

3.4 Clôturer les inscriptions

Une fois l'encodage des inscriptions terminé et les anomalies traitées et avant d'effectuer le tirage au sort, vous devez clôturer les inscriptions. Vous devez pour cela procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



- Ouvrez le tournoi dont vous voulez clôturer les inscriptions. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
- Cliquez sur l'onglet '**Catégories**'.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://webclub.aftnet.be/ClubManager/MiddleMenuPopup.aspx?clubid=6300&idTournoi=309458&elementID=78>. The page title is "309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test". The navigation menu includes "Recherche joueurs", "Catégories", "Terrains", "Matches à jouer", "Matches du jour", "Planning des matches", "Tableaux", "Listes", "Sauvegarde", and "Actions".

At the top right, there are links for "Retour à la liste des tournois" and "Clôturer toutes les catégories".

ID Catégorie	Catégorie	Class. Min.	Class. Max.	Age min.	Age max.	Critérium	Crombez	Nbr. Inscr.	Inscr. Max.	Inscriptions dôturées	Tirage publié	Horaires publiés	Résultats publiés	Actions
406820	Simple Messieurs II	C15.1	Bv208	13	99	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	38	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions
408209	Simple Messieurs III	C30	C15.2	13	99	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions
408210	Simple Messieurs IV	C30.4	C15.5	13	99	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions
406821	Simple Jeunes Filles -12 II (2002-2011)	NC	C30.3	11	12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions
407128	Double Mixte IV	10	30	10	99	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions
								Total inscriptions:	66					

- En haut à droite, cliquez sur le bouton '**Clôturer toutes les catégories**'.
Vous pouvez également clôturer chaque catégorie séparément si vous voulez bloquer les inscriptions à un certain nombre. Pour cela, vous devez cliquer sur le lien '**Actions**' à hauteur de la catégorie en question et cliquer ensuite sur '**Clôturer inscriptions**'.
Si vous avez indiqué un nombre maximum d'inscrits par catégorie lors de la souscription à l'inscription en ligne, les inscriptions sont automatiquement clôturées une fois le nombre indiqué atteint.
- Si vous ne devez plus travailler dans le programme, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

4. Définir les terrains

Afin de pouvoir programmer les matches, vous devez définir les terrains et les tranches horaires. Vous devez pour cela procéder comme suit :

- Démarez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
- Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez définir les terrains. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
- Cliquez sur l'onglet '**Terrains**'.



309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Windows Internet Explorer
http://webclub.aftnet.be/ClubManager/MiddleMenuPopup.aspx?clubid=6031&idTournoi=309458&elementID=78

Recherche joueurs Catégories Terrains Matches à jouer Matches du jour Planning des matches Tableaux Listes Sauvegarde Actions

309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test [Retour à la liste des tournois](#)

Terrains

Numéro de terrain	Nom de terrain			
6	Terrain 6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	Terrain 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Terrain 2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Terrain 3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Terrain 4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Terrain 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[Ajouter](#) [Actualiser](#)

Configuration des horaires de matches par défaut

Veillez sélectionner des terrains dans la grille de terrains ci-contre, des journées dans le calendrier ci-dessous, et définir les périodes à prévoir pour les matches.
Il ne s'agit que de prévisions. Ces horaires ne devront pas obligatoirement être respectés dans la réalité.

« « avril 2013 » »

	l	m	m	j	v	s	d
13	25	26	27	28	29	30	31
14	1	2	3	4	5	6	7
15	8	9	10	11	12	13	14
16	15	16	17	18	19	20	21
17	22	23	24	25	26	27	28
18	29	30	1	2	3	4	5

Ajouter périodes de 30 Minutes

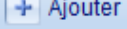

De

A

[Ajouter](#)

Effacer toutes les périodes pour les terrains et les jours sélectionnés

Horaires par défaut

4. Cliquez sur .
5. Dans le cadre qui s'affiche, tapez le numéro et le nom du terrain.
6. Cliquez sur  pour ajouter le terrain.
7. Cochez le(s) terrain(s) pour le(s)quel(s) vous voulez configurer les horaires des matches par défaut.
8. Cochez le(s) jour(s) pour le(s)quel(s) vous voulez configurer les horaires des matches par défaut.



Configuration des horaires de matches par défaut

Veillez sélectionner des terrains dans la grille de terrains ci-contre, des journées dans le calendrier ci-dessous, et définir les périodes à prévoir pour les matches.

Il ne s'agit que de prévisions. Ces horaires ne devront pas obligatoirement être respectés dans la réalité.

avril 2013							
	l	m	m	j	v	s	d
13	25	26	27	28	29	30	31
14	1	2	3	4	5	6	7
15	8	9	10	11	12	13	14
16	15	16	17	18	19	20	21
17	22	23	24	25	26	27	28
18	29	30	1	2	3	4	5

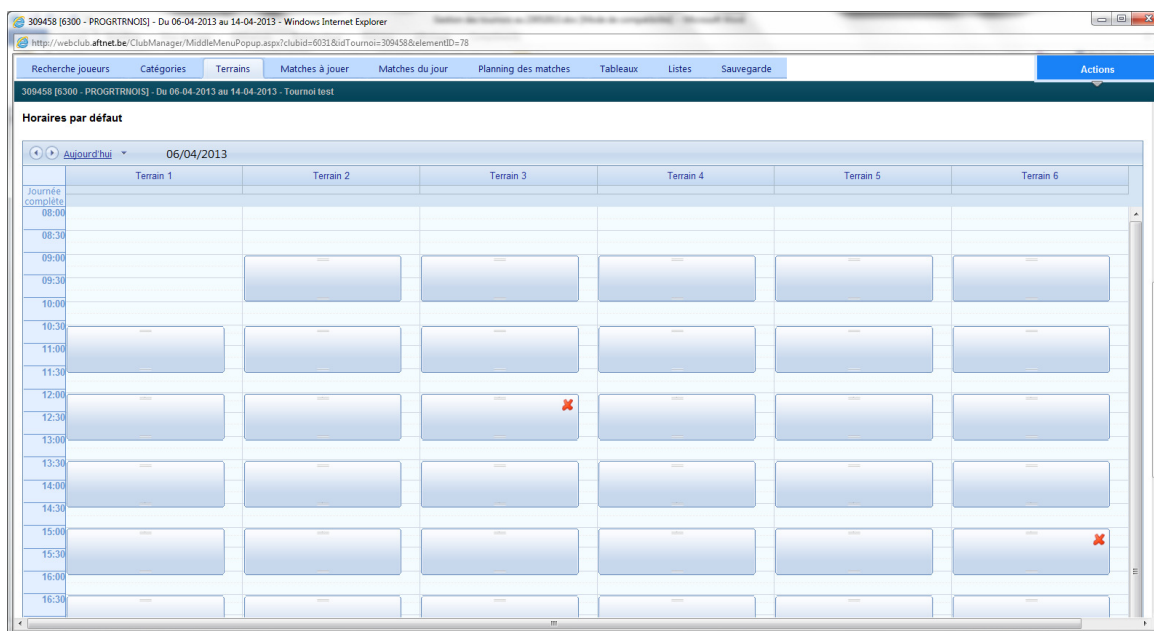
Ajouter périodes de Minutes

De

A

- Sélectionnez la durée des tranches horaires à hauteur de '**Ajouter périodes de**'.
- Sélectionnez l'heure à partir de laquelle vous voulez définir les tranches horaires à hauteur de '**De**'.
- Sélectionnez l'heure jusqu'à laquelle vous voulez définir les tranches horaires à hauteur de '**A**'.
- Cliquez sur le bouton '**Ajouter**'.

Vous voyez les terrains et les tranches horaires par défaut dans la partie inférieure de l'écran.



Lors de la programmation des matches, vous aurez des indicateurs des tranches horaires définies.

Vous pourrez néanmoins programmer les matches sur une durée plus ou moins longue.

13. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois pour le moment, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

5. Rechercher un joueur

Il est possible, à tout moment, de faire une recherche :

- Dans le fichier des affiliés A.F.T./Tennis Vlaanderen. Voir 5.1 Faire une recherche dans le fichier des affiliés A.F.T./Tennis Vlaanderen
- Dans le fichier des inscrits au tournoi uniquement. Voir 5.2 Faire une recherche dans le fichier des inscrits au tournoi.

5.1 Faire une recherche dans le fichier des affiliés A.F.T./Tennis Vlaanderen


Pour effectuer une recherche dans le fichier des affiliés A.F.T./Tennis Vlaanderen., vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez rechercher un joueur. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Dans l'onglet '**Recherche joueurs**', tapez le numéro d'affiliation ou le nom et éventuellement le prénom du joueur recherché et sélectionnez éventuellement le team auquel appartient le joueur recherché.
4. Décochez le champ '**Chercher uniquement parmi les inscrits**'.
5. Cliquez sur le bouton '**Rechercher**'.

La fiche du joueur répondant aux critères entrés s'affiche à l'écran.

Si le joueur que vous recherchez n'est pas automatiquement sélectionné (parce que vous n'avez tapé qu'une partie du nom et que plusieurs joueurs ont le nom tapé par exemple), affinez vos critères de recherche en tapant



davantage de lettres de son nom et/ou de son prénom, puis cliquez sur le bouton  à hauteur du joueur en question.

S'il s'agit d'un nom composé ou d'un nom avec une apostrophe ou un autre signe, écrivez-le sans espaces respectivement sans l'apostrophe ou le signe en question.

6. Vous pouvez maintenant :

- ✓ Inscrire le joueur si les inscriptions sont encore ouvertes
- ✓ Modifier les coordonnées et/ou les disponibilités du joueur si le joueur est inscrit au tournoi
- ✓ Si le tournoi n'a pas encore commencé, annuler une inscription
- ✓ Si le tirage au sort a déjà été effectué, consulter le tableau

Si vous apportez des modifications à la fiche d'un joueur, elles seront sauvegardées lorsque vous cliquerez sur le bouton '**Sauvegarder**'.

7. Cliquez sur le bouton '**Retour**' pour quitter la fiche du joueur.

8. Répétez les étapes 3 à 7 pour tous les joueurs dont vous voulez consulter la fiche.

9. Si vous ne devez plus travailler dans le programme, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.


5.2 Faire une recherche dans le fichier des inscrits au tournoi

Pour effectuer une recherche uniquement dans le fichier des inscrits au tournoi, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez rechercher un joueur. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Dans l'onglet '**Recherche joueurs**', tapez le numéro d'affiliation ou le nom et éventuellement le prénom du joueur recherché et sélectionnez éventuellement le team auquel appartient le joueur recherché.
4. Laissez le champ '**Chercher uniquement parmi les inscrits**' coché.
5. Cliquez sur le bouton '**Rechercher**'.

La fiche du joueur répondant aux critères entrés s'affiche à l'écran.

Si le joueur que vous recherchez n'est pas automatiquement sélectionné (parce que vous n'avez tapé qu'une partie du nom et que plusieurs joueurs ont le nom tapé par exemple), affinez vos critères de recherche en tapant

davantage de lettres de son nom et/ou de son prénom, puis cliquez sur le bouton  à hauteur du joueur en question.

S'il s'agit d'un nom composé ou d'un nom avec une apostrophe ou un autre signe, écrivez-le sans espaces respectivement sans l'apostrophe ou le signe en question.

6. Vous pouvez maintenant :

- ✓ Inscrire le joueur dans une autre catégorie si les inscriptions sont encore ouvertes
- ✓ Modifier les coordonnées et/ou les disponibilités du joueur
- ✓ Si le tournoi n'a pas encore commencé, annuler une inscription
- ✓ Si le tirage au sort a déjà été effectué, consulter le tableau

Si vous apportez des modifications à la fiche d'un joueur, elles seront sauvegardées lorsque vous cliquerez sur le bouton '**Sauvegarder**'.

7. Cliquez sur le bouton '**Retour**' pour quitter la fiche du joueur.



8. Répétez les étapes 3 à 7 pour tous les joueurs dont vous voulez consulter la fiche.
9. Si vous ne devez plus travailler dans le programme, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

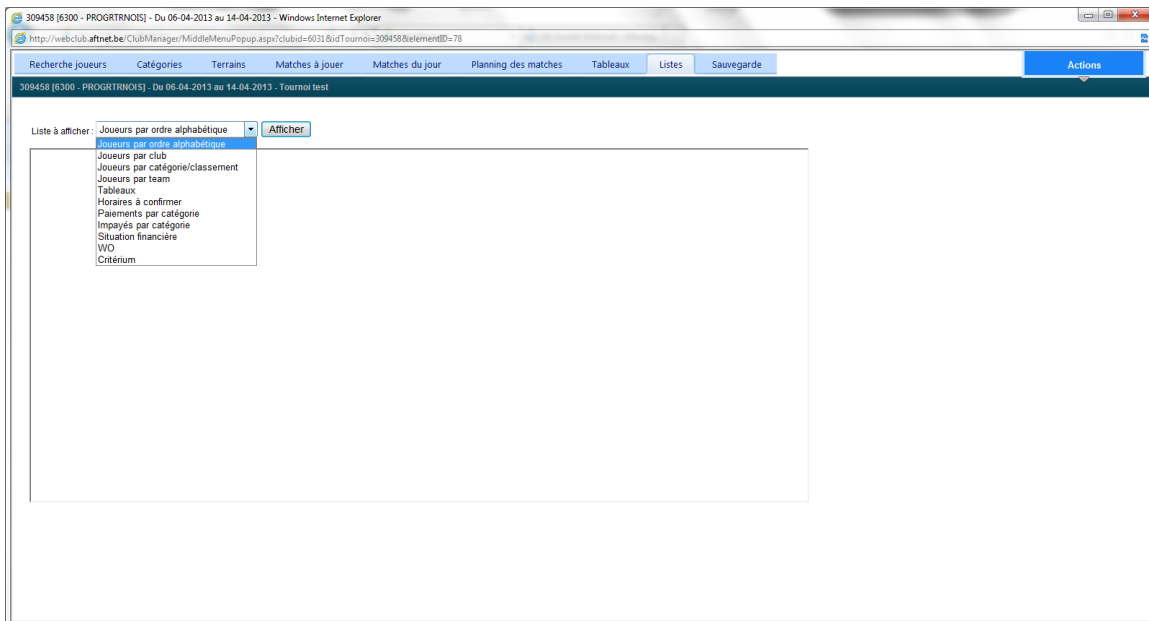
6. Générer des listes des inscriptions

Vous pouvez, à tout moment, générer une liste des joueurs inscrits. En fonction de vos besoins, vous opterez pour l'une ou l'autre des listes proposées. Vous avez le choix entre :

- Liste des joueurs par ordre alphabétique
Les joueurs sont triés par ordre alphabétique sur le nom, puis le prénom.
- Liste des joueurs par club
Les clubs sont triés par ordre alphabétique et les joueurs d'un même club, par ordre alphabétique sur le nom, puis le prénom.
- Liste des joueurs par catégorie/classement
Les joueurs sont triés par catégorie, puis par classement et, à classement égal, par ordre alphabétique sur le nom, puis le prénom.
- Liste des joueurs par team
Les teams sont classés par ordre alphabétique et les joueurs d'un même team, par ordre alphabétique sur le nom, puis le prénom.


Pour générer une liste des joueurs inscrits, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez générer une liste des inscriptions. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**', puis sélectionnez la liste de votre choix à hauteur de '**Liste à afficher**'.



La liste s'affiche d'abord à l'écran d'où vous pouvez l'imprimer ou la sauvegarder.



Une fois la liste affichée à l'écran, il est possible d'effectuer une recherche sur un joueur, un club ou un team en cliquant sur le bouton  sur la gauche dans la fenêtre avec la liste des joueurs.

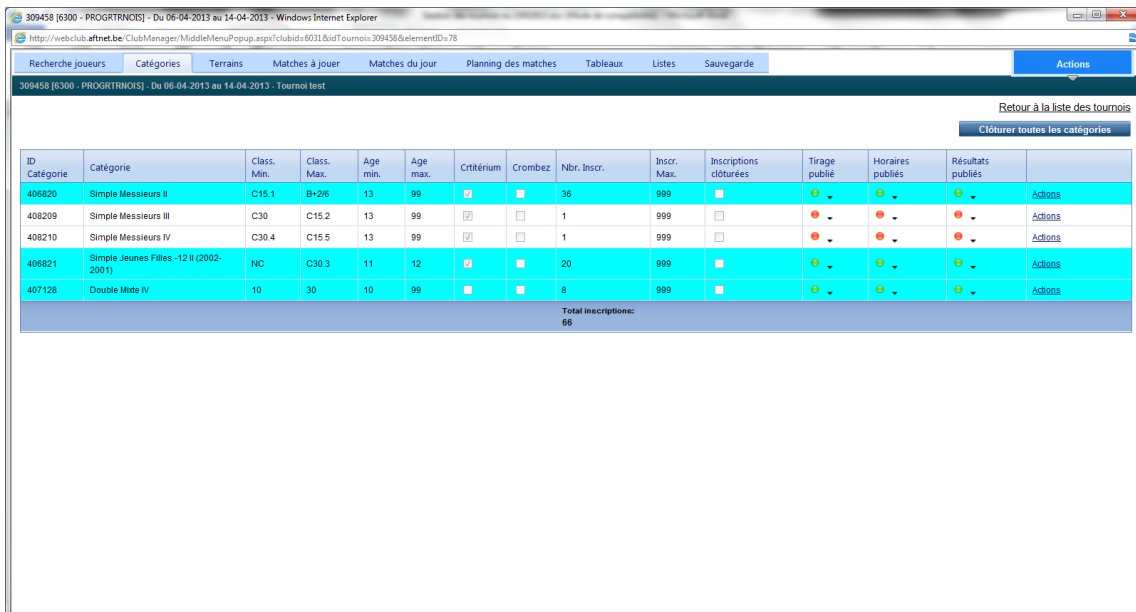
4. Quittez la liste en sélectionnant une autre ou en cliquant sur un autre onglet.
5. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

7. Effectuer le tirage au sort

Une fois l'encodage des inscriptions terminé (voir 3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre) et les anomalies traitées (voir 3.3 Générer une liste des anomalies), vous pouvez effectuer le tirage au sort. Vous devez pour cela procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez effectuer le tirage au sort. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Catégories**'.

Vous obtenez alors l'écran suivant dans lequel vous voyez toutes les catégories avec un certain nombre de renseignements :



The screenshot shows a web browser window with the URL <http://webclub.aftnet.be/ClubManager/MiddleMenuPopup.aspx?clubid=6031&idTournoi=309458&elementID=78>. The page title is "309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Windows Internet Explorer". The page content includes a navigation menu with tabs: Recherche joueurs, Catégories, Terrains, Matches à jouer, Matches du jour, Planning des matches, Tableaux, Listes, Sauvegarde, and Actions. Below the menu, there is a header for the tournament: "309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test". A "Retour à la liste des tournois" link and a "Clôturer toutes les catégories" button are also visible. The main content is a table with the following columns: ID Catégorie, Catégorie, Class. Min., Class. Max., Age mn., Age max., Critérium, Crombez, Nbr. Inscr., Inscr. Max., Inscriptions clôturées, Tirage public, Horaires publics, Résultats publics, and Actions. The table contains five rows of data:

ID Catégorie	Catégorie	Class. Min.	Class. Max.	Age mn.	Age max.	Critérium	Crombez	Nbr. Inscr.	Inscr. Max.	Inscriptions clôturées	Tirage public	Horaires publics	Résultats publics	Actions
406820	Simple Messieurs II	C15.1	B+26	13	99	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	36	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions
408209	Simple Messieurs III	C30	C15.2	13	99	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	999	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Actions
408210	Simple Messieurs IV	C30.4	C15.5	13	99	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	999	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Actions
406821	Simple Jeunes Filles -12 II (2002-2001)	NC	C30.3	11	12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions
407128	Double Mixte IV	10	30	10	99	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Actions

At the bottom of the table, it says "Total inscriptions: 66".

Vous pouvez consulter les inscrits d'une catégorie en cliquant sur le lien '**Actions**', puis sur l'option '**Voir détails**' à hauteur de la catégorie dont vous voulez voir les inscrits.

Une fois la liste des inscrits affichée, vous pouvez la trier par nom, par classement, par club, par team ou par âge. Il vous suffit pour cela de cliquer sur l'en-tête de la colonne correspondante.

4. Assurez-vous que les inscriptions sont bien clôturées. Voir 3.4 Clôturer les inscriptions.
5. Cliquez sur le lien '**Actions**', puis sur l'option '**Tirage au sort**' à hauteur de la catégorie que vous voulez tirer au sort.
6. Cliquez sur '**Oui**' pour confirmer que c'est bien cette catégorie que vous voulez tirer au sort.

Vous obtenez alors l'écran suivant :



314623 [6063 - HAILLOT] - Du 06-04-2019 au 21-04-2019 - Google Chrome

Non sécurisé | webclub.afnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?IdTournoi=314623

Recherche joueurs | Catégories | Terrains | Matches à jouer | Matches du jour | Planning des matches | Tableaux | Listes | E-mails | Sauvegarde | Actions

314623 [6063 - HAILLOT] - Du 06-04-2019 au 21-04-2019 - tournoi officiel de simples adultes

Ouvrir les inscriptions

ID Catégorie	Catégorie	Class. Min.	Class. Max.	Age min.	Age max.	Type	Debut	A jouer	Critérium	Nbr. Inscr.	Inscr. Max.	Inscriptions clôturées	Tirage publié	Horaires publiés	Résultats publiés	Dernier envoi	Actions
851959	Simple Messieurs 2	B0	B-15	14	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851960	Simple Messieurs 3	C15.1	B+2/6	14	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851961	Simple Messieurs 4	C15.5	C15.2	14	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851962	Simple Messieurs 5	C30.3	C30	16	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851963	Simple Messieurs 6	C30.6	C30.4	16	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851968	Simple Messieurs 35.2	C15.1	B+2/6	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851969	Simple Messieurs 35.3	C15.5	C15.2	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851970	Simple Messieurs 35.4	C30.3	C30	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851971	Simple Messieurs 35.5	C30.6	C30.4	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851967	Simple Messieurs 35.1	B0	A int	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851972	Simple Messieurs 45.1	C15.1	A int	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851973	Simple Messieurs 45.2	C15.5	C15.2	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851974	Simple Messieurs 45.3	C30.3	C30	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851975	Simple Messieurs 45.4	C30.6	C30.4	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851976	Simple Messieurs 55.1	C15.5	A int	55	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
851977	Simple Messieurs 55.2	C30.3	C30	55	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	23	999	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions

Draw Options

Catégorie : Simple Dames 45.2 Nombre de joueurs : 2

Tableau avec élimination directe

Règles : Régionales ITF

Type de tirage : Avec qualifications Sans qualifications

Options :

Nombre de qualifiés tableau final : 0

Nombre de qualifiés tableau qualifications : 0

Poules

Tirage Annuler

OU

314859 [3045 - MORLANWELZ] - Du 25-04-2019 au 05-05-2019 - Google Chrome

Non sécurisé | webclub.afnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?IdTournoi=314859

Recherche joueurs | Catégories | Terrains | Matches à jouer | Matches du jour | Planning des matches | Tableaux | Listes | E-mails | Sauvegarde | Actions

314859 [3045 - MORLANWELZ] - Du 25-04-2019 au 05-05-2019 -

Clôturer toutes les catégories

ID Catégorie	Catégorie	Class. Min.	Class. Max.	Age min.	Age max.	Type	Debut	A jouer	Critérium	Nbr. Inscr.	Inscr. Max.	Inscriptions clôturées	Tirage publié	Horaires publiés	Résultats publiés	Dernier envoi	Actions
857686	Simple Messieurs 35.2	C15.1	B+2/6	35	99	Tableau	26/04/2019	0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857687	Simple Messieurs 35.3	C15.5	C15.2	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857688	Simple Messieurs 35.4	C30.3	C30	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857689	Simple Messieurs 35.5	C30.6	C30.4	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857685	Simple Messieurs 35.1	B0	A int	35	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857690	Simple Messieurs 45.1	C15.1	A int	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857691	Simple Messieurs 45.2	C15.5	C15.2	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857692	Simple Messieurs 45.3	C30.3	C30	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857693	Simple Messieurs 45.4	C30.6	C30.4	45	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857694	Simple Messieurs 55.1	C15.5	A int	55	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857695	Simple Messieurs 55.2	C30.3	C30	55	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857696	Simple Messieurs 55.3	C30.6	C30.4	55	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857697	Simple Dames 25.1	C15.5	A int	25	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857698	Simple Dames 25.2	C30.3	C30	25	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857699	Simple Dames 25.3	C30.6	C30.4	25	99	Tableau		0	<input checked="" type="checkbox"/>	10	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857700	Simple Dames 35.1	C15.5	A int	35	99	Tableau	26/04/2019	0	<input checked="" type="checkbox"/>	4	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions
857701	Simple Dames 35.2	C30.3	C30	35	99	Tableau	26/04/2019	0	<input checked="" type="checkbox"/>	2	999	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				Actions

Draw Options

Catégorie : Simple jeunes gens - 13 ans Grade 3 Nombre de joueurs : 2

Tableau avec élimination directe

Poules

Règles : Manuel Critérium

Nombre de poules : 1 (1 poules de 2)

Tour final : OUI NON

Tirage Annuler

- L'option adéquate est cochée par défaut en fonction des règles de la réforme. Vous avez soit uniquement un tableau par élimination directe ou un tableau par élimination directe avec qualifications et éventuellement préqualifications ou des poules (avec ou sans tableau final). Dans le cas d'un tableau par élimination directe avec (pré)qualifications, le nombre de qualifiés pour le tableau final/de qualifications est automatiquement sélectionné en fonction des règles en vigueur.

Vous ne pouvez sélectionner les options vous-même que pour les catégories de doubles et les catégories de simples hors critérium.



8. Cliquez sur le bouton '**Tirage**'.
9. Cliquez sur le bouton '**OK**' lorsque le programme affiche un message comme quoi le tirage au sort est terminé.
Vous revenez alors à la liste des catégories.
10. Répétez les étapes 5 à 9 pour chaque catégorie à tirer au sort.
Vous devez maintenant, dans la mesure du possible, permuter les joueurs d'un même club qui se rencontrent au premier tour. Pour que vous les repérez plus facilement, ceux-ci sont marqués en rouge dans le tableau à l'écran. Voir 8 Consulter un tableau.
Vous pouvez retirer un tableau. Il vous suffit pour cela de répéter les étapes 3 à 9, mais de sélectionner l'option '**Relancer tirage**' à l'étape 5. Dans ce cas, le programme vous signale que le tableau en question a déjà été tiré au sort et que le tirage précédent sera remplacé par le nouveau. Confirmez ou non votre choix.
11. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

8. Consulter un tableau

Il est possible de consulter un tableau de diverses manières :

- A partir de l'onglet '**Tableaux**' : voir 8.1 Consulter un tableau à partir de l'onglet 'Tableaux'.
- A partir de l'écran de recherche dans le fichier des inscrits au tournoi/la fiche d'un joueur : voir 8.2 Consulter un tableau à partir de l'écran de recherche dans le fichier des inscrits au tournoi/la fiche d'un joueur.
- A partir de l'écran des matches à jouer : voir 8.3 Consulter un tableau à partir de l'écran des matches à jouer.

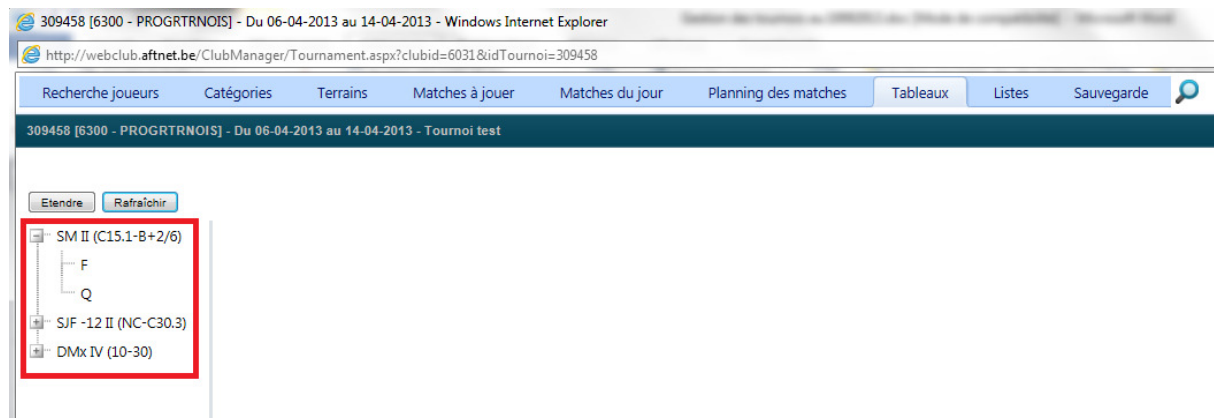
8.1 Consulter un tableau à partir de l'onglet 'Tableaux'

Pour consulter un tableau à partir de l'onglet '**Tableaux**', vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez consulter un tableau. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Tableaux**'.
4. Sur la gauche de l'écran, cliquez sur le + à hauteur d'une catégorie afin de voir les différents tableaux pour cette catégorie.

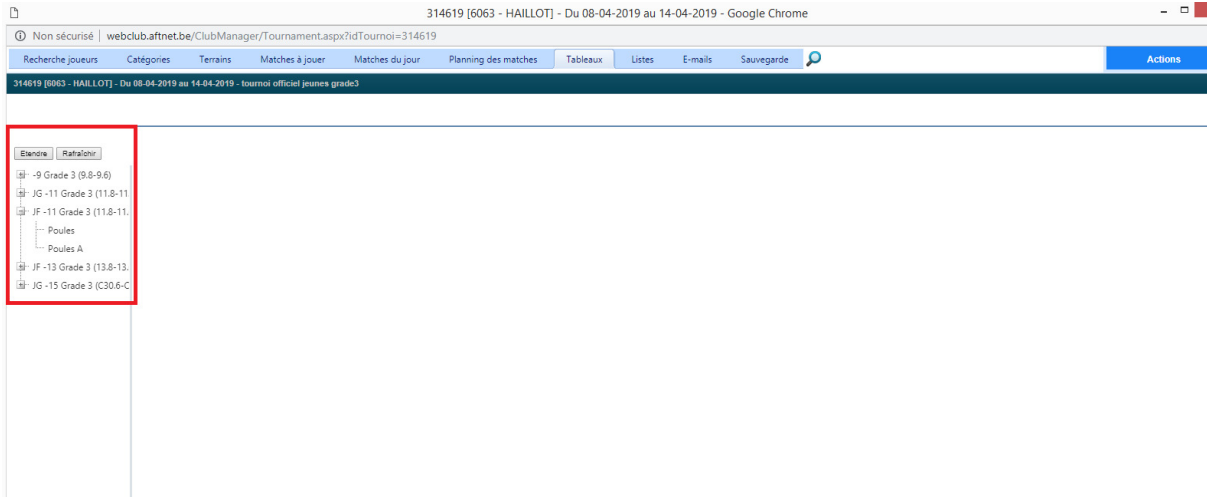
Le + se change alors en -. Si vous cliquez sur le -, vous masquez les différents tableaux.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton '**Etendre**' pour voir d'un seul coup tous les tableaux de toutes les catégories. Le bouton '**Etendre**' se change alors en '**Refermer**'.



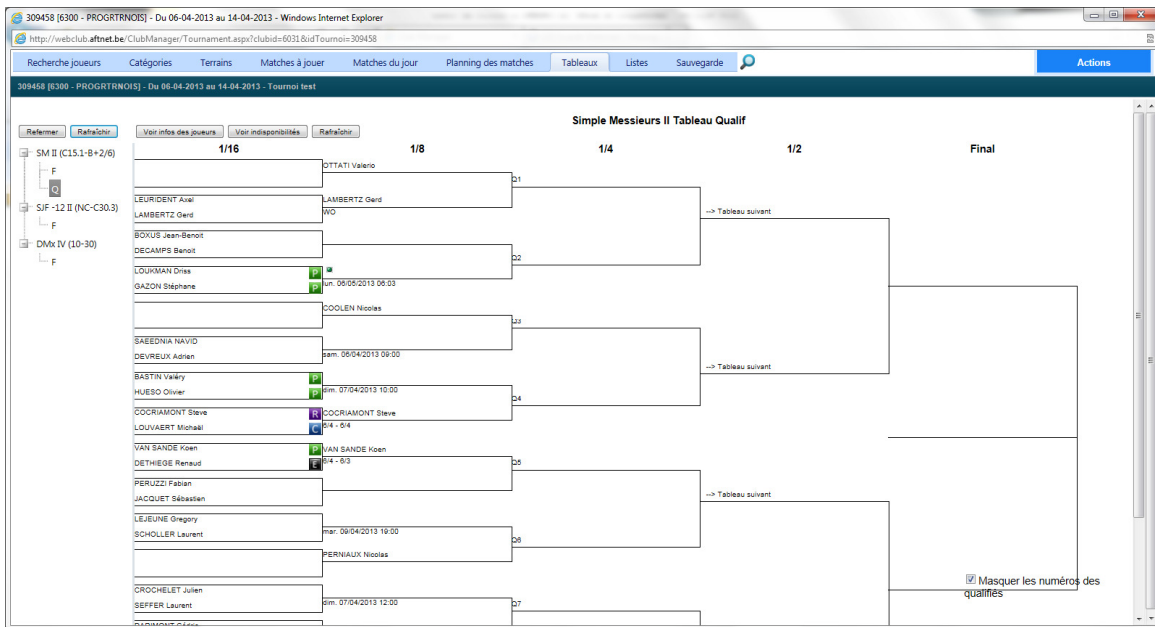


OU



5. Cliquez sur le tableau que vous voulez voir.

Vous obtenez alors l'écran suivant :



Vous pouvez passer du tableau de (pré)qualifications au tableau de qualifications/final, en cliquant sur le libellé correspondant sur la gauche du tableau.

OU l'écran suivant :



314619 [6063 - HAILLOT] - Du 08-04-2019 au 14-04-2019 - Google Chrome

Non sécurisé | webclub.afnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?IdTournoi=314619

Recherche joueurs Catégories Terrains Matchés à jouer Matchés du jour Planning des matches Tableaux Listes E-mails Sauvegarde Actions

314619 [6063 - HAILLOT] - Du 08-04-2019 au 14-04-2019 - tournoi officiel jeunes grade3

Etendre Ratafôhr Voir infos des joueurs Voir indisponibilités Ratafôhr Définir la date des matches

Simplees jeunes filles - 11 ans Grade 3

Poule A

	LIBION Eléa	LEMAIRE Alice	ANDRE Romane	VERHEYDEN Lili	J	V	D	SG	SP	JG	JP
LIBION Eléa		4/1	4/1	4/0	3	3	0	3	0	12	2
LEMAIRE Alice	4/1		4/3	4/0	3	2	1	2	1	9	7
ANDRE Romane	4/1	4/3		4/0	3	1	2	1	2	8	8
VERHEYDEN Lili	4/0	4/0	4/0		3	0	3	0	3	0	12

Vous pouvez passer du tableau de travail d'une poule à une autre, à la composition de la poule ou au tableau final en cliquant sur le libellé correspondant sur la gauche du tableau.

En cliquant sur le nom d'un joueur, vous ouvrez sa fiche.

Dans le cas d'un tableau par élimination directe, les joueurs marqués en rouge sont des joueurs d'un même club. Dans la mesure du possible, vous devez, une fois le tirage au sort terminé, permuter les joueurs d'un même club qui se rencontrent au premier tour avec des joueurs d'un autre club. Dans le cas d'une poule, il est également possible de permuter des joueurs d'une poule à une autre. Voir 9 Permuter des joueurs.

Vous pouvez cliquer sur le bouton **'Voir infos des joueurs'** dans le tableau pour voir l'ensemble du tableau avec les infos concernant les joueurs (club, n° d'affiliation, classement, place des têtes de série). Pour revenir au tableau "réduit", cliquez sur le bouton **'Cacher infos des joueurs'** dans le tableau.



309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Windows Internet Explorer

http://webclub.aftnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?clubid=6031&idToumoi=309458

Recherche joueurs Catégories Terrains Matches à jouer Matches du jour Planning des matches Tableaux Listes Sauvegarde Actions

309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test

Simple Messieurs II Tableau Qualif

1/16 1/8 1/4 1/2

1038 RACING BRUXELLES 1029480 B+2/0 1 OTTATI Valerio

3027 NIMY 3045426 C16 LEURIDENT Axel

4001 BUTGENBACH 4037957 C16 LAMBERTZ Gerd

4108 FAIMES 4033103 C16 PT BOXUS Jean-Benoit

1052 EVERE WS 1071996 C15.1 PT DECAMPS Benoit

1421 T.I.B 1034886 C16 PT LOUKMAN Driss

1081 E BERGUIT 1003088 B+4/0 3 GAZON Stéphane

1048 RAQUETTE WAVRE 1035190 B+4/0 3 COULEN Nicolas

1011 LAMBERMONT 1085945 C15.1 SAEEDNIA NAVID

4012 LESBOIS 4001445 C16 DEVREUX Adrien

6047 BOIS DE VILLERS 6007612 C16 BASTIN Valéry

3010 JUMETEXG 3001937 C16 HUBSO Olivier

1005 BAUDOUIN 1000536 C15.1 PT COCRAMONT Steve

3081 BONEGNIEN 3039749 B+4/0 0 PT LOUVAERT Michaël

1025 LAEKEN 1005324 B+4/0 0 VAN SANDE Koen

4044 HEBAYE 4009179 C16 PT DETHIEGE Renaud

3008 BINCHOIS 3040264 C30 0 PT PIERUZZI Fabien

1028 INTERG 1039634 C16 JACQUET Sébastien

4005 BALM 4040670 C16 LEJEUNE Gregory

1068 SPORT VILLAGE 1034299 C15.1 SCHOLLER Laurent

1008 KRDAYON 1017806 B+4/0 4 PERNIAUX Nicolas

4000 BAUDOUIN 4000062 B+4/0 0 PROCHELLET Julien

4101 TENNISSMO 4037240 C15.1 BEFFER Laurent

Masquer les numéros des qualifiés

313877 [6031 - OHEY] - Du 10-09-2018 au 16-09-2018 - Google Chrome

Non sécurisé webclub.aftnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?idToumoi=313877

Recherche joueurs Catégories Terrains Matches à jouer Matches du jour Planning des matches Tableaux Listes E-mails Sauvegarde Actions

313877 [6031 - OHEY] - Du 10-09-2018 au 16-09-2018 - Tournoi de doubles par poules

Hors critérium Doubles Dames

Poule A

	LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie	BROERS Isabelle LIGOT Annick	FERRIER Marie-Eve MASSART Virginie	J	V	D	SG	SP	JG	JP
6018892 6031-OHEY 35 P		7/5 - 4/6 - 7/6	mar. 11/09/2018 19:30	1	1	0	2	1	18	17
6030200 6031-OHEY 35 P										
6039834 6030-NATHAM 35 P	7/5 - 4/6 - 7/6		6/3 - 7/5	2	1	1	3	2	30	26
6034140 6030-NATHAM 50 P										
6005714 6031-OHEY 40 P	mar. 11/09/2018 19:30	6/3 - 7/5		1	0	1	0	2	8	13
6004871 6063-HALLOT 30 P										

Vous pouvez également afficher/cacher les disponibilités des joueurs en cliquant sur le bouton 'Voir indisponibilités'/'Cacher indisponibilités' dans le tableau. Si vous pointez le curseur sur une des cases bleues ou rouges, le programme affiche le jour et les heures auxquelles le joueur concerné est (in)disponible. Vous pouvez passer d'un jour à l'autre en cliquant sur la double-flèche vers la gauche ou vers la droite en haut à gauche du tableau.



The screenshot shows a tournament bracket for 'Simple Messieurs II Tableau Qualif'. The interface includes a navigation menu with options like 'Recherche joueurs', 'Catégories', 'Terrains', 'Matches à jouer', 'Matches du jour', 'Planning des matches', 'Tableaux', 'Listes', 'Sauvegarde', and 'Actions'. The main area displays a bracket with rounds 1/16, 1/8, 1/4, and 1/2. Players listed include DTTATI Valerie, LEURIDENT Axel, LAMBERTZ Gerd, BOXUS Jean-Benoit, DECAMP3 Benoit, LOUKMAN Dries, GAZON Stéphane, STAEONIA NAVID, DEVIREUX Adrien, BASTIN Valéry, HUESO Olivier, COCRIAMONT Steve, LOUVAERT Michaël, VAN SANDE Koen, DETHIEGE Renaud, PERUZZI Fabian, JACQUET Sébastien, LEJEUNE Gregory, SCHOLLER Laurent, PERNAUX Nicolas, CROCHELET Julien, and BEFFER Laurent. Match results and dates are indicated by colored bars and text.

The screenshot shows a tournament table for 'Hors critérium Doubles Dames'. The interface includes a navigation menu with options like 'Recherche joueurs', 'Catégories', 'Terrains', 'Matches à jouer', 'Matches du jour', 'Planning des matches', 'Tableaux', 'Listes', 'E-mails', 'Sauvegarde', and 'Actions'. The main area displays a table for 'Poule A' with columns for player names, match dates, and statistics (J, V, D, SG, SP, JG, JP). The players listed are LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie, BROERS Isabelle LIGOT Annick, and FERIER Marie-Eve MASSART Virginie. Match results and dates are indicated by colored bars and text.

	LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie	BROERS Isabelle LIGOT Annick	FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	J	V	D	SG	SP	JG	JP
LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie		7/5 - 4/6 - 7/6	mar. 11/09/2018 19:30	1	1	0	2	1	18	17
BROERS Isabelle LIGOT Annick	7/5 - 4/6 - 7/6		6/3 - 7/5	2	1	1	3	2	30	26
FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	mar. 11/09/2018 19:30	6/3 - 7/5		1	0	1	0	2	8	13

6. Passez éventuellement à un autre tableau ou à une autre catégorie en cliquant dessus comme expliqué précédemment.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

8.2 Consulter un tableau à partir de l'écran de recherche dans le fichier des inscrits au tournoi/la fiche d'un joueur

Pour consulter un tableau à partir de l'écran de recherche dans le fichier des affiliés, vous devez procéder comme suit :



1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez consulter un tableau. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Recherchez le joueur dont vous voulez voir le tableau (voir 5.2 Faire une recherche dans le fichier des inscrits au tournoi).
4. Si le joueur est inscrit dans plusieurs catégories, cliquez sur le lien '**Action**' à hauteur de la ligne correspondant à la catégorie dont vous voulez voir le tableau, puis sur '**Voir Tableau**'.

309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Windows Internet Explorer

http://webclub.aftnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?clubid=6031&idTournoi=309458

Recherche joueurs Catégories Terrains Matches à jouer Matches du jour Planning des matches Tableaux Listes Sauvegarde Actions

309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test

DEFLANDRE Samuel Disponibilités

Informations générales

Nom DEFLANDRE Prénom Samuel

Num. aff. 6039922 Club 6022 NASSOGNE

Date de naissance 02-04-1972 Genre M

Tel. privé 08437.88.38 Tel. professionnel 08421.10.07

GSM 049524.29.85 Email sam.deflandre@skynet.be

Nationalité RFI (GIC) JF (RF)

Classement	Valeur	Indice	Ss/Indice
Simple	B+2/6	70	0 0
Double	B+2/6	70	0 0

Coach

Team Gérer Autre tournoi

Remarque

DEFLANDRE Samuel est inscrit(e) dans les catégories suivantes:

Catégorie	Type	Joueur	Horaire	Statut	Paiement 1	Paiement 2	CriteriumIndex	
SM II	S		09-04-13 18:00:00				0	Action

Sauvegarder Retour

http://webclub.aftnet.be/ClubManager/TournamentSubscribePlayerInfo.aspx?clubid=6031&idTournoi=309458&affNum=...

Vous arrivez alors dans le tableau sélectionné. Le joueur en question apparaît en surbrillance rouge dans le cas d'un tableau par élimination directe et dans le tableau de travail de la poule dans le cas d'une poule.

En cliquant sur le nom du joueur, vous ouvrez sa fiche.

5. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

8.3 Consulter un tableau à partir de l'écran des matches à jouer

Pour consulter un tableau à partir de l'écran des matches à jouer, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez consulter un tableau. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Matches à jouer**'.

Vous voyez alors tous les matches programmés pour toute la durée du tournoi.



309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Windows Internet Explorer
 http://webclub.aftnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?clubid=6031&idTournoi=309458

Recherche joueurs Catégories Terrains Matches à jouer Matches du jour Planning des matches Tableaux Listes Sauvegarde Actions

309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test

Date du match Voir Rafraîchir

Heure	Catégorie	Joueur	Class	Partenaire	Class	Statut	Adversaire	Class	Partenaire	Class	Statut	Terrain	Actions
06-04-2013 14:00	SJF -12 II	LOMO MAESTU Aishoa	NC				Semenstaia Maria	NC				Terrain 1	Actions
07-04-2013 10:00	SM II	BASTIN Valéry	C15			P	HUESO Olivier	C15			P	Terrain 1	Actions
07-04-2013 12:00	SM II	CROCHELET Julien	B+4/6				SEFFER Laurent	C15.1				Terrain 1	Actions
08-04-2013 16:00	SJF -12 II	BASTIN Léa	C30.5				BDAHMA Saphara	NC				Terrain 1	Actions
08-04-2013 18:00	SJF -12 II	DIEUDONNÉ Katheline	NC			C	DESCLIN Eliza	C30.5				Terrain 2	Actions
08-04-2013 18:00	SM II	DARIMONT Cédric	C15.1				STASSE Laurent	C15				Terrain 3	Actions
09-04-2013 18:00	SJF -12 II	FOUARDES Eim	NC									Terrain 1	Actions
09-04-2013 18:00	SM II	OZ					DEFLANDRE Samuel	B+2/6				Terrain 2	Actions
09-04-2013 19:00	SM II	LEJEUNE Gregory	C15				SCHOLLER Laurent	C15.1				Terrain 1	Actions
10-04-2013 10:00	SJF -12 II	FISCHER Lila	NC			P	Muller Elizabeth	C30.5			P	Terrain 1	Actions

4. Sélectionnez éventuellement une date bien précise.
5. Cliquez sur le lien '**Actions**' à hauteur de la ligne pour laquelle vous voulez voir le tableau.
6. Cliquez sur l'option '**Voir tableau**'.

La ligne où l'on indique le score du match sélectionné apparaît en surbrillance rouge dans le tableau en cas de tableau par élimination directe.

Vous arrivez dans le tableau de travail de la poule dans le cas d'une poule.

7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

Voir également 15 Imprimer une liste des matches d'un jour bien précis.

9. Permuter des joueurs

Dans la mesure du possible, il faut éviter que deux joueurs d'un même club se rencontrent au premier tour en les permutant.

Pour rappel : il est possible de permuter :

- Les têtes de série ayant le même classement
- Un joueur du tableau avec une tête de série ayant le même classement
- Les autres joueurs dans le tableau

Pour permuter deux joueurs, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez faire une permutation. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau dans lequel vous devez effectuer des permutations. Voir 8 Consulter un tableau.

Il est également possible de permuter des joueurs d'une poule avec une autre poule. Pour cela, il faut afficher la composition des poules en cliquant sur '**Poules**'.



4. Si vous avez déjà programmé les matches des joueurs que vous allez permuter, vous devez au préalable déprogrammer ces matches.
5. Cliquez sur le bouton droit de la souris sur le joueur à permuter.
6. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option '**Permutation**'.
7. Cliquez ensuite sur le bouton droit de la souris sur le joueur avec lequel vous voulez permuter le joueur précédemment sélectionné.
8. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option '**Permutation avec <Nom + prénom du joueur>**'.
A ce moment, vous pouvez encore choisir de ne pas effectuer la permutation en cliquant sur l'option '**Annuler permutation**'.
9. Cliquez sur '**Oui**' lorsque le programme affiche un message vous demandant si vous voulez permuter les joueurs.
10. Répétez les étapes 3 à 9 pour tous les joueurs à permuter.
11. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois

10. Programmer un match

Pour programmer un match, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez programmer un match. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau pour lequel vous voulez programmer un match. Voir 8 Consulter un tableau.
4. Pour les tableaux par élimination directe, cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur de la ligne sur laquelle doit figurer le vainqueur du match à programmer.

Pour les poules, cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur de la case correspondant au match à programmer.



313877 [6031 - OHEY] - Du 10-09-2018 au 16-09-2018 - Google Chrome

Non sécurisé | webclub.afnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?IdTournoi=313877

Recherche joueurs | Catégories | Terrains | Matches à jouer | Matches du jour | Planning des matches | Tableaux | Listes | E-mails | Sauvegarde | Actions

313877 [6031 - OHEY] - Du 10-09-2018 au 16-09-2018 - Tournoi de doubles par poules

Etendre | Rafraîchir | Voir infos des joueurs | Voir indisponibilités | Rafraîchir | Définir la date des matches

Hors critérium Doubles Messieurs

Poule B

	HERIX Samuel ANCIAX Jérôme	SAMPAOLI Denis SALESSE Thomas	VERRAYER Antoine VERRAYER Julien	COLARD Christophe GOBILLON Michael	J	V	D	SG	SP	JG	JP
HERIX Samuel ANCIAX Jérôme		7/5 - 7/5	6/4 - 6/4	6/2 - 6/4	3	3	0	6	0	38	24
SAMPAOLI Denis SALESSE Thomas			6/4 - 6/1	6/1 - 6/3	3	2	1	4	2	34	23
VERRAYER Antoine VERRAYER Julien				6/1 - 6/0	3	1	2	2	4	25	25
COLARD Christophe GOBILLON Michael					3	0	3	0	6	11	36

Context menu options:
 Déclarer SAMPAOLI Denis / SALESSE Thomas WO
 Déclarer HERIX Samuel / ANCIAX Jérôme WO
 Modifier score
 Annuler le score
 Editer le match
 Définir la date des matches

5. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option **'Programmer le match'**.

Le programme affiche alors l'écran suivant :

Voir Par jour | Joueur supérieur [SM II bis] BATTIA Renaud (3050968) | Joueur inférieur [SM II bis] FREREJEAN Sébastien (3004589)

Valider | Rafraîchir | Retour | Minutes par ligne du planning: 30 | Match

Aujourd'hui | lun. 26/08/2013

	Indisponibilité	terrain 1	terrain 2	terrain 3	terrain 4	terrain 5
08:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						
15:00		SM I Draw Q DECANT B vs POPADINEC E				
16:00						SM III Draw Q PALUMBO N vs LESCART L
17:00		SM III Draw Q ROUVROY C vs SCARFO P	SM III Draw Q VALENTIN A vs DECREM P	SD III Draw F VANHAVERBEKE C vs LEGER J	SD IV Draw Q VANROME S vs BUSSON L	
18:00		SM III Draw Q Bayon Vicente G	SM 35 II Draw Q MERCIOX E			SM II Draw F DELGAMBE O

Dans la colonne **'Indisponibilités'**, vous voyez d'un seul coup d'œil quelles sont les (in)disponibilités communes aux deux joueurs.



Lorsque des matches sont programmés sur un terrain, la tranche horaire apparaît avec la catégorie et le nom des joueurs.

6. Allez à la date adéquate.

Vous pouvez passer d'un jour à l'autre en cliquant sur la flèche vers la gauche/droite suivant que vous voulez revenir au jour précédent/passer au jour suivant. Vous pouvez également aller à une date bien précise en la sélectionnant dans le calendrier qui s'affiche lorsque vous cliquez sur la flèche en regard du jour et de la date.

7. Cliquez sur le terrain et la tranche horaire à laquelle vous voulez programmer le match.

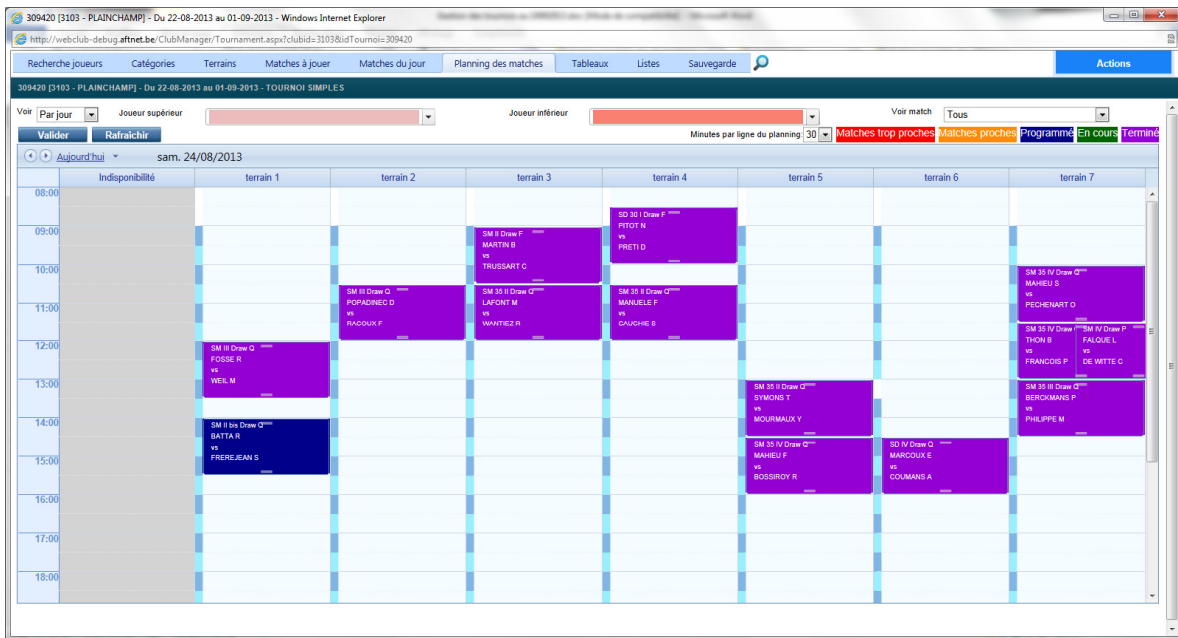
Le programme affiche un message si vous voulez programmer le match un jour/une heure non commun(e) aux deux joueurs, mais vous pouvez néanmoins programmer le match.

Si un joueur a déjà un match programmé le jour en question dans l'intervalle défini à hauteur de '**Intervalle niveau rouge/orange**' lors de la souscription à l'inscription en ligne/dans les paramètres, ses matches sont affichés en rouge/orange, mais vous pouvez néanmoins programmer le match.

Une fois le match programmé, vous revenez dans le tableau.

Le match est automatiquement programmé sur la durée définie à hauteur de '**Durée de match par défaut**' lors de la souscription à l'inscription en ligne/dans les paramètres. Vous pouvez étendre ou raccourcir la durée du match en allant dans le '**Planning des matches**', puis en cliquant sur la double ligne inférieure ou supérieure du match en question, en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé et en étendant la sélection vers le haut ou vers le bas.

Vous pouvez également déplacer un match sur un autre terrain/à une autre tranche horaire en allant dans le '**Planning des matches**', puis en cliquant sur le match en question, en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé et en déplaçant le match sur un autre terrain/à une autre tranche horaire.



8. Répétez les étapes 3 à 7 pour tous les matches à programmer.
9. Vous pouvez annuler un horaire en cliquant sur le bouton droit de la souris à hauteur de la ligne/la case où figure l'horaire à annuler, puis en cliquant sur l'option '**Annuler programmation**' dans le menu contextuel.
10. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

11. Annuler la programmation d'un match

Pour annuler la programmation d'un match, vous devez procéder comme suit :



1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez annuler la programmation d'un match. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau/la poule pour lequel/laquelle vous voulez annuler la programmation d'un match. Voir 8 Consulter un tableau.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur de la ligne où figure l'horaire à annuler.
5. Cliquez sur l'option '**Annuler programmation**' dans le menu contextuel.

Attention : si un ou les deux joueurs concernés avai(en)t déjà pris connaissance de son (leur) horaire, vous devez le(s) prévenir de ce changement. La mention '**R**' (reconfirmer) apparaît sur fond mauve à hauteur du joueur auquel vous devez communiquer un changement d'horaire. Dans la fiche du joueur, le statut est '**R**'. Vous trouvez par ailleurs la liste des joueurs à prévenir sous l'onglet '**Listes**', '**Horaires à confirmer**'.
6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

12. Confirmer un horaire

Lorsque vous communiquez un horaire à un joueur, vous devez l'indiquer dans le programme afin de savoir quels joueurs connaissent leur horaire/quels joueurs vous devez encore prévenir. Vous pouvez confirmer un horaire :

- A partir du tableau/du tableau de travail de la poule : voir 12.1 Confirmer un horaire à partir du tableau/tableau de travail de la poule.
- A partir du fichier des inscrits au tournoi : voir 12.2 Confirmer un horaire à partir du fichier des inscrits au tournoi.
- De façon automatique en cas d'envoi de confirmation des horaires par les joueurs : voir 12.3 Confirmer un horaire de façon automatique.

12.1 Confirmer un horaire à partir du tableau/tableau de travail de la poule

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez confirmer un horaire. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau/tableau de travail de la poule dans lequel vous devez confirmer l'horaire. Voir 8 Consulter un tableau.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur dont vous voulez confirmer l'horaire.



OU

Hors critérium Doubles Dames				Poule A						
	LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie	BROERS Isabelle LIGOT Annick	FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	J	V	D	SG	SP	JG	JP
LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie		7/5 - 4/6 - 7/6	mar. 11/09/2018 19:30	1	1	0	2	1	18	17
BROERS Isabelle LIGOT Annick	7/5 - 4/6 - 7/6		6/3 - 7/5	2	1	1	3	2	30	26
FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	mar. 11/09/2018 19:30			1	0	1	0	2	8	13

5. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option '**Confirmer horaire**'.

Un '**C**' sur fond bleu s'affiche en regard du nom du joueur en question.

Vous pouvez annuler la confirmation en cliquant sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur dont vous voulez annuler la confirmation, puis en cliquant sur l'option '**Annuler confirmation horaire**' dans le menu contextuel.

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque joueur dont vous voulez confirmer l'horaire.



7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois

12.2 Confirmer un horaire à partir du fichier des inscrits au tournoi

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez confirmer un horaire. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Recherchez le joueur dont vous voulez confirmer l'horaire. Voir 5.2 Faire une recherche dans le fichier des inscrits au tournoi.

Vous arrivez dans l'écran suivant :

The screenshot shows a web browser window displaying the AFTnet interface. The main content area shows the profile of 'Batta Renaud' with various personal and contact details. To the right, there is a table for 'Classement' (Ranking) with columns for 'Classement', 'Valeur', 'Indice', and 'Ss/Indice'. Below this, there is a table listing categories where the player is registered. The table has columns for 'Catégorie', 'Type', 'Joueur', 'Horaire', 'Statut', 'Paiement 1', 'Paiement 2', 'CriteriumIndex', and 'Action'. The first row shows 'SM II bis' with a status of 'R'. An 'Action' button is visible next to this row, with a dropdown menu showing 'Confirmer horaire' and 'Voir tableau'. At the bottom, there is an 'Inscrire' section with a dropdown menu set to 'Simple Messieurs I (70-115)' and an 'Inscrire' button.

4. Si le joueur est inscrit dans plusieurs catégories, cliquez sur le lien '**Action**' à hauteur de la ligne correspondant à la catégorie pour laquelle vous voulez confirmer son horaire.
5. Cliquez sur l'option '**Confirmer horaire**'.
Son statut (cf. colonne '**Statut**') devient alors '**C**'.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour tous les joueurs dont vous voulez confirmer l'horaire.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois

12.3 Confirmer un horaire de façon automatique

Les joueurs peuvent confirmer eux-mêmes leur horaire via aftnet.be. Dans ce cas, un '**C**' sur fond bleu s'affiche à hauteur de leur nom pour l'horaire qu'ils ont confirmé.

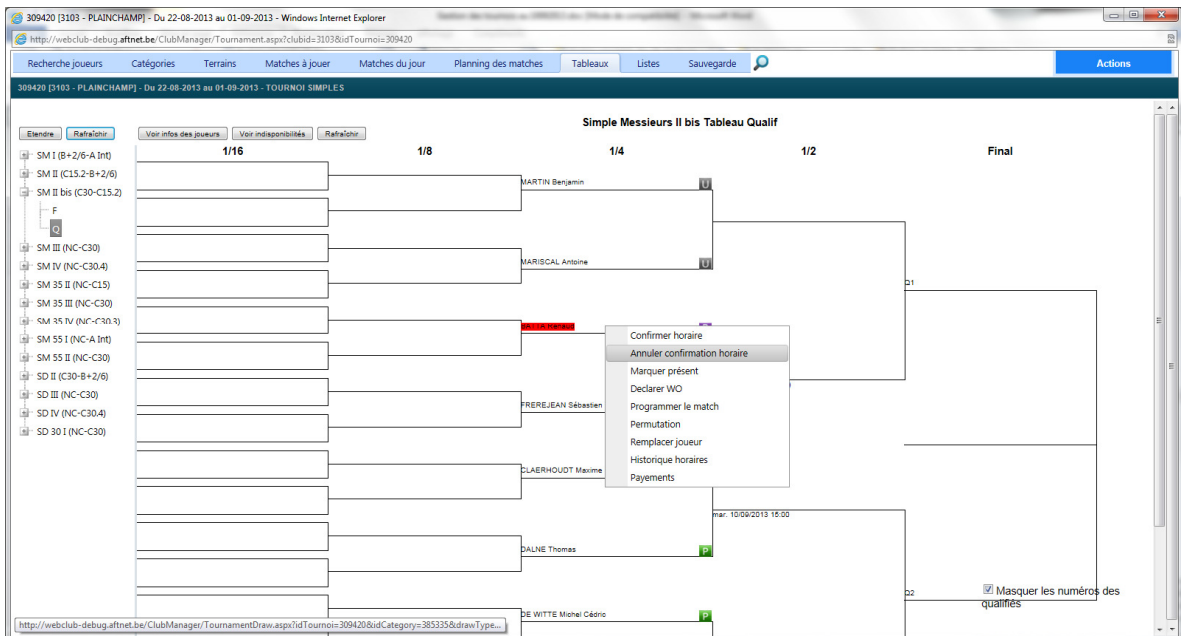
Pour que les joueurs puissent confirmer leur horaire sur aftnet.be, vous devez avoir publié les tableaux. Voir 21 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet.



13. Annuler une confirmation d'horaire

Il se peut que vous deviez annuler un horaire fixé précédemment parce qu'un des deux joueurs n'est pas libre, parce que vous devez absolument programmer un autre match à cette heure-là, ... Vous devez pour cela procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez annuler la confirmation d'un horaire. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau/tableau de travail de la poule dans lequel vous devez annuler la confirmation d'horaire. Voir 8 Consulter un tableau.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur de la la personne dont vous voulez annuler la confirmation d'horaire.



OU



5. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option '**Annuler confirmation horaire**'.
Un '**U**' sur fond gris s'affiche à hauteur du joueur en question.
6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois

14. Générer une liste des joueurs à prévenir

Afin de savoir quels joueurs n'ont pas encore pris connaissance de leur horaire, vous pouvez générer une liste des joueurs à prévenir. Vous devez pour cela procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez générer une liste des joueurs à prévenir. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**'.
4. A hauteur de '**Liste à afficher**', sélectionnez la liste '**Horaires à confirmer**'.
5. Cochez éventuellement la case '**Filterer par date**' et sélectionnez la date pour laquelle vous voulez générer la liste en cliquant sur le calendrier.

La date doit être comprise entre la date du jour et la date de fin du tournoi.

Vous obtenez la liste de tous les matches pour lesquels un ou les deux joueurs n'est/ne sont pas prévenu(s).

Si un des deux joueurs est déjà prévenu, il apparaît dans la liste, mais son statut est '**Confirmé**'.

Les joueurs qui n'ont pas encore pris connaissance de leur horaire ont le statut '**A confirmer**'.


Les joueurs qui avaient déjà pris connaissance de leur horaire, mais pour lesquels il y a eu un changement ont le statut '**A reconfirmer**'. Par ailleurs, pour ces joueurs, le programme indique pour quelle date/heure l'horaire doit être reconfirmé, à savoir la date/l'heure de la programmation initialement prévue et que le joueur avait confirmée.

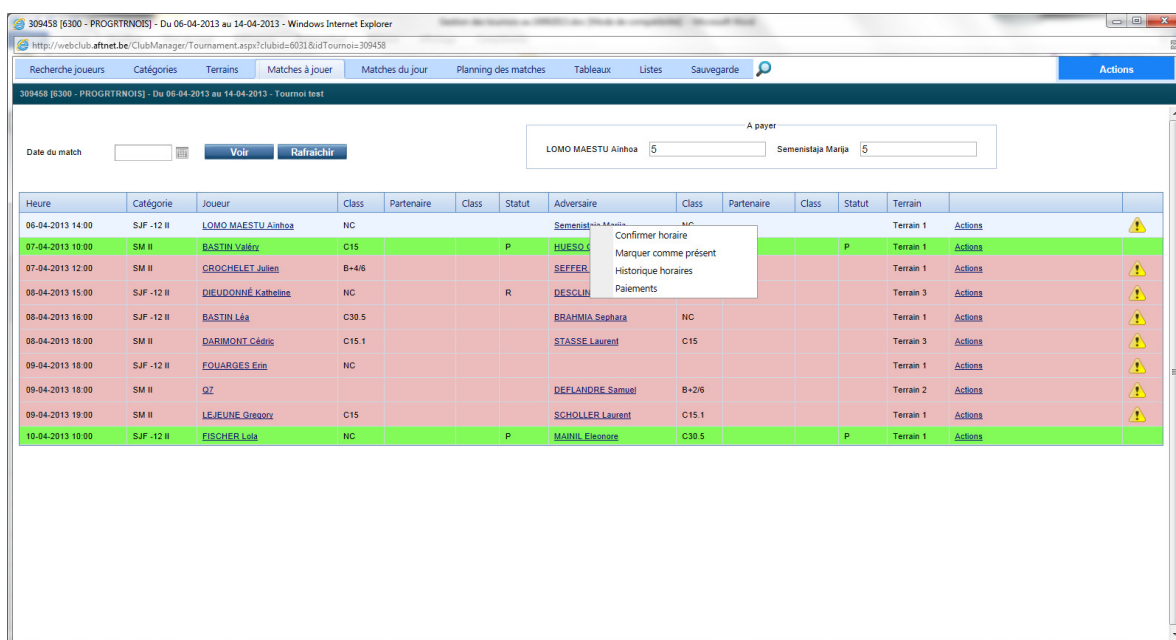
6. Imprimez la liste sur papier.



Vous pouvez également utiliser la liste des **'Matches à jouer'** pour savoir quels joueurs doivent encore être prévenus. Dans cet écran, plusieurs couleurs sont utilisées :

- ✓ La ligne en orange est la ligne sélectionnée. Pour la ligne sélectionnée, vous voyez, en haut de l'écran, les montants dus par les joueurs en question.
- ✓ Une ligne en rouge signifie qu'un ou les deux joueurs n'a (n'ont) pas encore confirmé son (leur) horaire.

Si vous cliquez sur le  à hauteur de la ligne en question, le programme affichera les n° de téléphone et GSM du (des) joueur(s) concerné(s). Une fois les joueurs prévenus, vous pouvez, toujours à partir de cet écran, cliquer sur **'Actions'**, puis sur **'Voir tableau'** pour confirmer les horaires. La ligne où le score du match en question doit être indiqué apparaît en surbrillance rouge dans le tableau. Vous pouvez également cliquer sur le bouton droit de la souris à hauteur du joueur dont vous voulez confirmer l'horaire et sélectionner l'option **'Confirmer horaire'**.



Heure	Catégorie	Joueur	Class	Partenaire	Class	Statut	Adversaire	Class	Partenaire	Class	Statut	Terrain	Actions
06-04-2013 14:00	SJF -12 II	LOMO MAESTU Ainhoa	NC				Semenistaja Marija	NC				Terrain 1	Actions
07-04-2013 10:00	SM II	BASTIN Valéry	C15			P	HUESO J				P	Terrain 1	Actions
07-04-2013 12:00	SM II	CROCHELET Julien	B-4/6				SEFFER					Terrain 1	Actions
08-04-2013 15:00	SJF -12 II	DIEUDONNÉ Kathelina	NC			R	DESCLIN					Terrain 3	Actions
08-04-2013 16:00	SJF -12 II	BASTIN Léa	C30.5				BRAMIA Sephara	NC				Terrain 1	Actions
08-04-2013 18:00	SM II	DARIMONT Cédric	C15.1				STASSE Laurent	C15				Terrain 3	Actions
09-04-2013 18:00	SJF -12 II	FOUARGES Em	NC									Terrain 1	Actions
09-04-2013 18:00	SM II	QZ					DEFLANDRE Samuel	B+2/6				Terrain 2	Actions
09-04-2013 19:00	SM II	LE JEUNE Gregory	C15				SCHOLLER Laurent	C15.1				Terrain 1	Actions
10-04-2013 10:00	SJF -12 II	FISCHER Lola	NC			P	MAINIL Eleonore	C30.5			P	Terrain 1	Actions

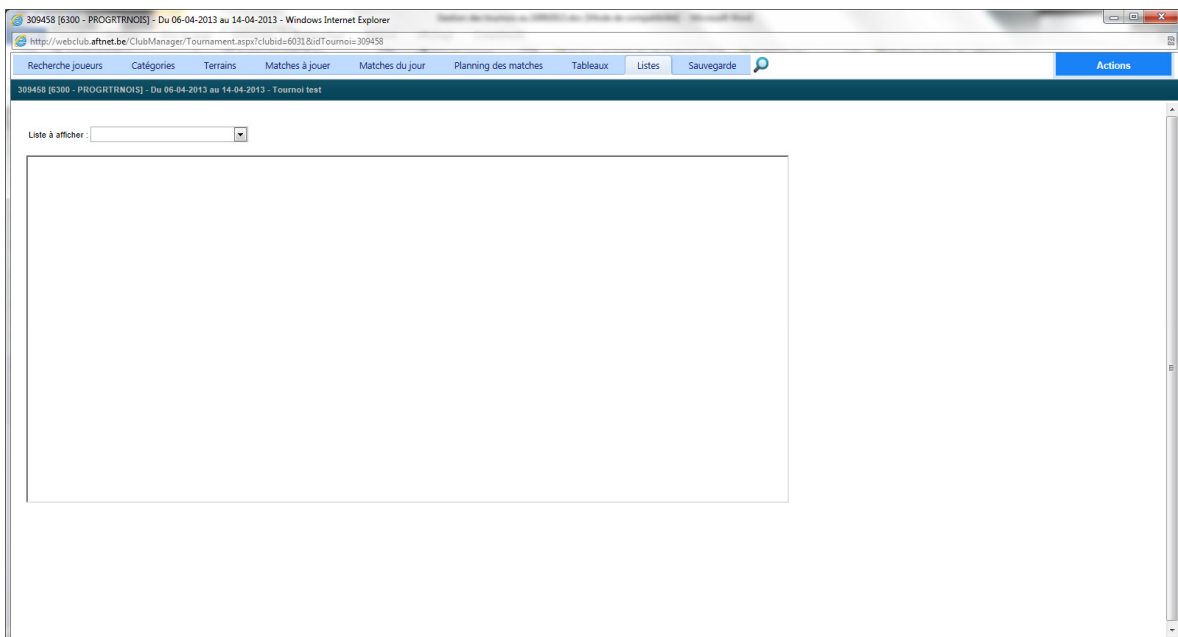
- ✓ Une ligne en vert signifie que les deux joueurs/paires sont présent(e)s.
7. Quand les joueurs sont prévenus, confirmez les horaires. Voir 12 Confirmer un horaire.
 8. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

15. Imprimer une liste des matches d'un jour bien précis

Vous pouvez imprimer une liste des matches d'un jour bien précis afin de l'afficher aux valves du club-house ou pour votre travail. Vous devez pour cela procéder comme suit :

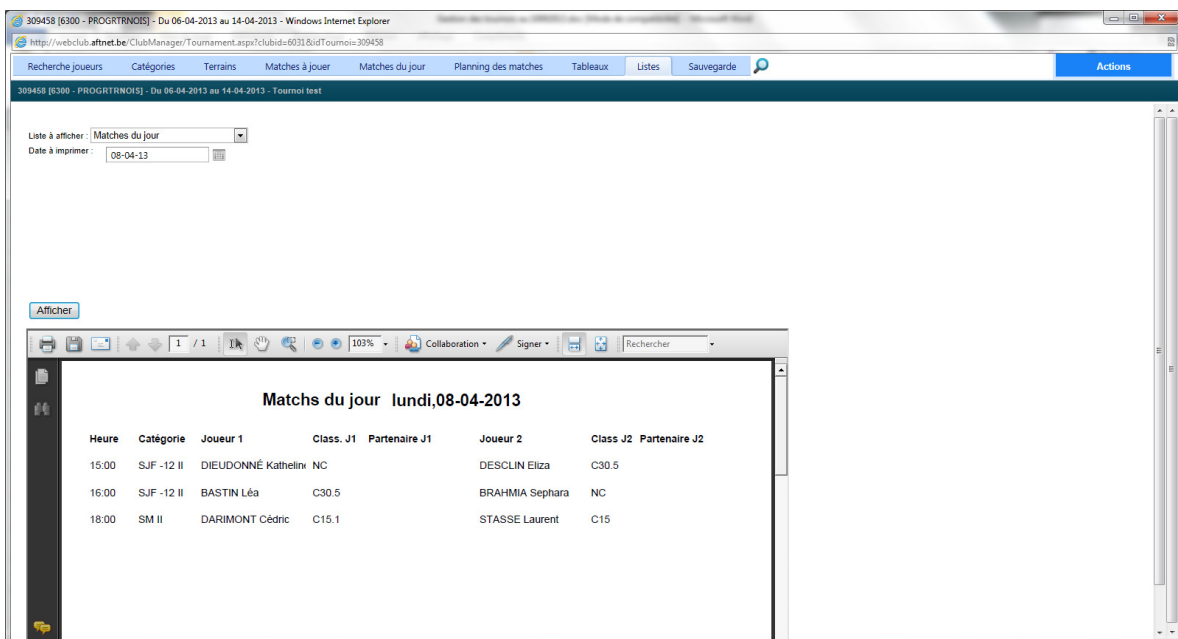
1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez imprimer une liste des matches d'un jour bien précis. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet **'Listes'**.


Vous arrivez dans l'écran suivant :



4. A hauteur de 'Liste à afficher', cliquez sur 'Matchs du jour'.
5. A hauteur de 'Date à imprimer', sélectionnez la date pour laquelle vous voulez imprimer la liste des matches, puis cliquez sur le bouton 'Afficher'.

Le planning des matches du jour sélectionné est alors affiché à l'écran.



6. Cliquez sur l'icône  pour lancer l'impression papier.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois



16. Enregistrer la présence d'un joueur

Lorsqu'un joueur vient se présenter à la table avant le début de son match, vous devez l'indiquer dans le programme afin de savoir quels matches peuvent être lancés. Vous pouvez enregistrer la présence d'un joueur :

- A partir du tableau/tableau de travail de la poule : voir 16.1 Enregistrer la présence d'un joueur à partir du tableau/tableau de travail de la poule.
- A partir des matches à jouer : voir 16.2 Enregistrer la présence d'un joueur à partir des matches à jouer.

16.1 Enregistrer la présence d'un joueur à partir du tableau/tableau de travail de la poule

Pour enregistrer la présence d'un joueur à partir du tableau/tableau de travail de la poule, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez enregistrer la présence d'un joueur. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau dans lequel le joueur en question doit jouer. Voir 8 Consulter un tableau.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur concerné.

OU



	LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie	BROERS Isabelle LIGOT Annick	FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	J	V	D	SG	SP	JG	JP
LAMBOTTE Frédérique DE WOUTERS Sylvie		7/5 - 4/6 - 7/6	mar. 11/09/2018 19:30	1	1	0	2	1	18	17
BROERS Isabelle LIGOT Annick	7/5 - 4/6 - 7/6		6/3 - 7/5	2	1	1	3	2	30	26
FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	mar. 11/09/2018 19:30			1	0	1	0	2	8	13

5. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option **'Marquer présent'**.
6. Dans la fenêtre **'Paiements'**, cochez la case **'1er tour'** et éventuellement **'2ème tour'** si le joueur paie son inscription, puis cliquez sur le bouton **'OK'**.

Cette fenêtre s'affiche la première fois que le joueur vient jouer ainsi qu'au(x) tour(s) suivant(s) si vous n'avez pas coché les champs en question lors du (des) tour(s) précédent(s).

Il est possible d'enregistrer le paiement après-coup. Voir 18 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup.

Si vous cliquez sur **'Voir infos des joueurs'** sur le tableau correspondant, vous voyez la mention :

- ✓ **'P1'** si le joueur a payé le premier tour.
- ✓ **'P2'** si le joueur a payé le second tour.
- ✓ **'P'** si le joueur a payé le premier et le second tour.

Un **'P'** en surbrillance vert s'affiche alors à hauteur du joueur en question.

Une fois les adversaires respectifs présents, le match apparaît en vert dans la liste **'Matches du jour'**. Vous pouvez alors lancer le match. Voir 19 Lancer un match.

7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournoi, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournoi, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournoi.

16.2 Enregistrer la présence d'un joueur à partir des matches à jouer

Pour enregistrer la présence d'un joueur à partir des matches à jouer, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournoi. Voir 2 Démarrer le programme tournoi, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournoi.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez enregistrer la présence d'un joueur. Voir 2 Démarrer le programme tournoi, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournoi.
3. Cliquez sur l'onglet **'Matches à jouer'**.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur concerné.



309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Windows Internet Explorer
 http://webclub.aftnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?clubid=6031&idTournoi=309458

Recherche joueurs Catégories Terrains Matches à jouer Matches du jour Planning des matches Tableaux Listes Sauvegarde Actions

309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test

Date du match Voir Rafraichir

Heure	Catégorie	Joueur	Class	Partenaire	Class	Statut	Adversaire	Class	Partenaire	Class	Statut	Terrain	Actions
06-04-2013 14 00	SJF -12 II	LOMO MAESTU Ainhoa	NC				Serna					Terrain 1	Actions
07-04-2013 10 00	SM II	BASTIN Valéry	C15			P	HUES				P	Terrain 1	Actions
07-04-2013 12 00	SM II	CROCHELET Jyllen	B+4/6				SEEF					Terrain 1	Actions
08-04-2013 15 00	SJF -12 II	DIEUDONNE Katheline	NC			C	DESC				C	Terrain 3	Actions
08-04-2013 16 00	SJF -12 II	BASTIN Léa	C30 5				BRAMIA Saphara	NC				Terrain 1	Actions
08-04-2013 18 00	SM II	DARIMONT Cédric	C15.1				STASSE Laurent	C15				Terrain 3	Actions
09-04-2013 18 00	SJF -12 II	FOUARGES Fern	NC									Terrain 1	Actions
09-04-2013 18 00	SM II	QZ					DEFLANDRE Samuel	B+2/6				Terrain 2	Actions
09-04-2013 19 00	SM II	LEJEUNE Gregory	C15				SCHOLLER Laurent	C15.1				Terrain 1	Actions
10-04-2013 10 00	SJF -12 II	FISCHER Lola	NC			P	MAHUL Eleonora	C30 5			P	Terrain 1	Actions

[javascript:goToPlayer('1085062')]

- Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option **'Marquer comme présent'**.
- Dans la fenêtre **'Paiements'**, cochez la case **'1er tour'** et éventuellement **'2ème tour'** si le joueur paie son inscription, puis cliquez sur le bouton **'OK'**.
 Cette fenêtre s'affiche la première fois que le joueur vient jouer ainsi qu'au(x) tour(s) suivant(s) si vous n'avez pas coché les champs en question lors du (des) tour(s) précédent(s).
 Il est possible d'enregistrer le paiement après-coup. Voir 18 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup.
 Un **'P'** s'affiche alors à hauteur de la colonne **'Statut'** du joueur en question.
 Une fois les adversaires respectifs présents, le match apparaît en vert dans la liste **'Matches du jour'**. Vous pouvez alors lancer le match. Voir 19 Lancer un match.
- Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois

17. Annuler la présence d'un joueur

Il se peut que vous deviez annuler la présence d'un joueur. Vous pouvez le faire :

- A partir du tableau : voir 17.1 Annuler la présence d'un joueur à partir du tableau/tableau de travail de la poule.
- A partir des matches à jouer : voir 17.2 Annuler la présence d'un joueur à partir des matches à jouer.

17.1 Annuler la présence d'un joueur à partir du tableau/tableau de travail de la poule

- Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
- Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez annuler la présence d'un joueur. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
- Affichez le tableau dans lequel le joueur en question doit jouer. Voir 8 Consulter un tableau.
- Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur concerné.
- Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option **'Annuler présence'**.



Le 'P' en surbrillance vert en regard du joueur disparaît.

6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

17.2 Annuler la présence d'un joueur à partir des matches à jouer

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez annuler la présence d'un joueur. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Matches à jouer**'.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur concerné.
5. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option '**Annuler présence**'.

Le 'P' à hauteur de la colonne '**Statut**' du joueur disparaît.

6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

18. Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup

Au cas où un joueur n'aurait pas payé son inscription avant son élimination, vous pouvez enregistrer le paiement après-coup. Vous pouvez le faire :

- A partir du tableau : voir 18.1 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir du tableau/du tableau de travail de la poule
- A partir des matches à jouer : voir 18.2 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir des matches à jouer

18.1 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir du tableau/du tableau de travail de la poule

Pour enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir du tableau, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez enregistrer le paiement d'un joueur après-coup. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau dans lequel le joueur paie son inscription. Voir 8 Consulter un tableau.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur concerné.
5. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option '**Paiements**'.
6. Dans la fenêtre '**Paiements**', cochez la case '**1er tour**' et éventuellement '**2ème tour**' suivant ce que le joueur paie, puis cliquez sur le bouton '**OK**'.

Si vous cliquez sur '**Voir infos des joueurs**' sur le tableau correspondant, vous voyez la mention :

- ✓ '**P1**' si le joueur a payé le premier tour.
 - ✓ '**P2**' si le joueur a payé le second tour.
 - ✓ '**P**' si le joueur a payé le premier et le second tour.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



18.2 Enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir des matches à jouer

Pour enregistrer le paiement d'un joueur après-coup à partir des matches à jouer, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez enregistrer le paiement d'un joueur après-coup. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Matches à jouer**'.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur du nom du joueur concerné.

Heure	Catégorie	Joueur	Class	Partenaire	Class	Statut	Adversaire	Class	Partenaire	Class	Statut	Terrain	Actions	
06-04-2013 14:00	SJF -12 II	LOMO MAESTU Alinea	NC				Semenstia				C	Terrain 1	Actions	
07-04-2013 10:00	SM II	BASTIN Valéry	C15			P	MUESO D.				P	Terrain 1	Actions	
07-04-2013 12:00	SM II	CROCHELET Aïleen	B+4/6				SEFFER L.					Terrain 1	Actions	
06-04-2013 15:00	SJF -12 II	DIEUDONNÉ Katheline	NC			C	DESCUNÉ					Terrain 3	Actions	
08-04-2013 16:00	SJF -12 II	BASTIN Léa	C30.5				BRÄHMIA Saphara				NC	Terrain 1	Actions	
06-04-2013 18:00	SM II	DARIMONT Cédric	C15.1				STASSE Laurent				C15	Terrain 3	Actions	
09-04-2013 18:00	SJF -12 II	FOUARGER Erin	NC									Terrain 1	Actions	
09-04-2013 18:00	SM II	QZ					DEFLANDRE Samuel				B+2/6	Terrain 2	Actions	
09-04-2013 19:00	SM II	LEJEUNE Grégoire	C15				SCHOLLER Laurent				C15.1	Terrain 1	Actions	
10-04-2013 10:00	SJF -12 II	FISCHER Lisa	NC			P	MAINIL Eleonore				C30.5	P	Terrain 1	Actions

5. Dans le menu contextuel, cliquez sur l'option '**Paiements**'.
6. Dans la fenêtre '**Paiements**', cochez la case '**1er tour**' et éventuellement '**2ème tour**' suivant ce que le joueur paie, puis cliquez sur le bouton '**OK**'.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

19. Lancer un match

Lorsque les adversaires respectifs sont présents et qu'un terrain est disponible, vous pouvez lancer le match. Vous pouvez lancer un match :

- A partir des matches du jour : voir 19.1 Lancer un match à partir des matches du jour.
- A partir des matches à jouer : voir 19.2 Lancer un match à partir des matches à jouer.

19.1 Lancer un match à partir des matches du jour

Pour lancer un match à partir des matches du jour, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



- Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez lancer un match. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
- Cliquez sur l'onglet **'Matches du jour'**.
Vous arrivez alors dans l'écran suivant :

Heure	Arrivée	Catégorie	Joueur	Class	Partenaire	Class	Statut	Adversaire	Class	Partenaire	Class	Statut	Terrain	Actions
17:00	12:07	SM II	CHIARAPPA Lorenzo	C15.1				PRUNIER Laurent	B+4/6				Ex1	Actions
17:30	12:07	SD II	DEKOCK LARA	C30.3				AGUATI Caroline	C30.2				T7	Actions
17:30	12:07	SM II	van Nulis Samy	C15.5		C		WILLICK Quentin	C30.3			C	T8	Actions
17:30	12:07	SM IV	Hermans Mickael	NC				HUYNH HUU Phi-Long	C30.4				T5	Actions
17:30	12:07	SM II	RUBINSTEIN Jonathan	B+4/6				GIUSCA Teodor	C15.1				T2	Actions
17:30	12:07	SM II	GODEFROND Colin	C15.1				EVLARD JEROME	C15.1				T1	Actions
19:00	12:07	SD II	GILLES Marceau	C30.2				Bela Axelle	C15.4				T7	Actions
19:00	12:07	SM II	BENS Sidney	B+4/6				TEWES MC COY Joshua	C15.3				T3	Actions
19:00	12:07	SD IV	WATTEVNE Katrien	NC				GILSON Seolene	C30.5				T1	Actions
19:00	12:07	SM III	TOUSSAINT Jean-Philippe	C30.3				JUGANARU Manu	NC				T5	Actions
19:00	12:07	SD IV	BAERVOETS Stéphanie	C30.5				RIGAUX JOELLE	C30.4				T6	Actions
19:00	12:07	SD IV	VANDEBERGHE MOIRA	C30.5				Torebans Ellen	C30.5				Ex1	Actions
20:00	12:07	SM III	XENAKIS Alexandros	C30				HUYNH HUU Phi-Long	C30.4				O1	Actions
20:30	12:07	SM IV	DUQUE Bernard	NC		C		DE MEERSMAN Cédric	NC				T5	Actions
20:30	12:07	SM IV	DE VLEESCHOUWER Alexandre	C30.5				Neumann Philippe	NC				T7	Actions
20:30	12:07	SM IV	MAHAUX Johan	C30.4				DE MORRE Axel	C30.5				T6	Actions
20:30	12:07	SM II	COSTA Pedro	C30				DE GREEF Anthony	C15.5				T1	Actions
20:30	12:07	SM IV	LEMALLEUX Cédric	C30.4				Meissner David	NC				T3	Actions
21:30	12:07	SM II	KNAPP Olivier	B+2/6				GOETHALS AUGUSTIN	C15.5				O1	Actions
22:00	12:07	SM IV	Buya Arne	NC				GILLET Rudy	C30.5				T5	Actions

Les matches en attente sont tous les matches à jouer pour le jour en question.

Si vous mettez les joueurs comme présents, ils sont affichés par tranche horaire dans l'ordre d'arrivée des adversaires. Vous savez donc ainsi dans quel ordre vous devez lancer les matches.

- Cliquez sur le match à lancer pour le sélectionner, puis cliquez sur le bouton **'Lancer'**.

OU

Cliquez sur le lien **'Actions'** à hauteur du match à lancer, puis cliquez sur l'option **'Lancer le match'** dans le menu contextuel. Cette option ne s'affiche que lorsque vous avez marqué les joueurs comme présents. Voir 16 Enregistrer la présence d'un joueur.

- Cliquez sur le terrain sur lequel vous envoyez le match, puis cliquez sur le bouton **'Sauvegarder'**.

Le match en question disparaît alors des matches en attente et apparaît dans les matches en cours.

Il est possible de remettre un match en attente en cliquant dessus et en cliquant ensuite sur le bouton **'En attente'**.

Sur le tableau, un carré vert clignotant s'affiche à hauteur des matches en cours.

- Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois

19.2 Lancer un match à partir des matches à jouer

Pour lancer un match à partir des matches à jouer, vous devez procéder comme suit :

- Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
- Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez lancer un match. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



3. Cliquez sur l'onglet **'Matches à jouer'**.

Vous arrivez alors dans l'écran suivant :

Heure	Catégorie	Joueur	Class	Partenaire	Class	Statut	Adversaire	Class	Partenaire	Class	Statut	Terrain	Actions
19-09-2013 17:00	SM II	CHIARAPPA Lorenzo	C15.1				BRUNIER Laurent	B+4/6				Ext1	Actions
19-09-2013 17:30	SM II	GODEFROID Cédric	C15.1				EVLARD JEROME	C15.1				T1	Actions
19-09-2013 17:30	SM II	RUBINSTEIN Jonathan	B+4/6				GIUSCA Teodor	C15.1				T2	Actions
19-09-2013 17:30	SM II	van Nijls Samy	C15.5			C	WILLICK Quentin	C30.3			C	T6	Actions
19-09-2013 17:30	SM IV	Hermans Mickael	NC				HUYNH HUU Phi-Long	C30.4				T5	Actions
19-09-2013 17:30	SD II	DEKOCK LARA	C30.3				ADUATI Caroline	C30.2				T7	Actions
19-09-2013 19:00	SD II	GILLES Marceau	C30.2				Bella Axelle	C15.4				T7	Actions
19-09-2013 19:00	SD IV	BAERVOETS Stéphanie	C30.5				BIGAJUX JOELLE	C30.4				T6	Actions
19-09-2013 19:00	SD IV	VANDENBERGHE MOIRA	C30.5				Torokona Elean	C30.5				Ext1	Actions
19-09-2013 19:00	SM III	TOUSSAINT Jean-Philippe	C30.3				JUGANARU Marian	NC				T5	Actions
19-09-2013 19:00	SM II	BENS Sidney	B+4/6				TEWES-MC COY Joshua	C15.3				T3	Actions
19-09-2013 19:00	SD IV	WATTEYNE Kathrin	NC				GILSON Seppelene	C30.5				T1	Actions
19-09-2013 20:00	SM III	XENAKIS Alexandros	C30				HUYNH HUU Phi-Long	C30.4				O1	Actions
19-09-2013 20:30	SM IV	MAHAUX Johan	C30.4				DE MORRE Axel	C30.5				T8	Actions
19-09-2013 20:30	SM IV	LEMAILLEUX Cédric	C30.4				Meisner David	NC				T3	Actions
19-09-2013 20:30	SM IV	DE VLEESCHOUWER Alexandre	C30.5				Neumann Philippe	NC				T7	Actions
19-09-2013 20:30	SM IV	DIJQUE Bernard	NC			C	DE MEERSMAN Cédric	NC				T5	Actions
19-09-2013 20:30	SM II	COSTA Pedro	C30				DE GREEF Anthony	C15.5				T1	Actions
19-09-2013 21:30	SM II	KNAPP Olivier	B+2/6				GOETHALS AUGUSTIN	C15.5				O1	Actions
19-09-2013 22:00	SM IV	Buis Anne	NC				GILLET Rudy	C30.5				T5	Actions

Vous voyez tous les matches programmés.

4. Cliquez sur le lien **'Actions'** à hauteur du match à lancer.

5. Cliquez sur l'option **'Lancer le match'** dans le menu contextuel.

Vous devez avoir marqué les joueurs comme présents pour que cette option soit affichée. Voir 16 Enregistrer la présence d'un joueur.

6. Cliquez sur le terrain sur lequel vous envoyez le match, puis cliquez sur le bouton **'Sauvegarder'**.

Sur le tableau, un carré vert clignotant s'affiche à hauteur des matches en cours.

7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

20. Enregistrer le résultat d'un match

Une fois un match terminé, vous pouvez enregistrer le résultat :

- A partir des matches du jour : voir 20.1 Enregistrer le résultat d'un match à partir des matches du jour.
- A partir du tableau : voir 20.2 Enregistrer le résultat d'un match à partir du tableau/tableau de travail de la poule.

20.1 Enregistrer le résultat d'un match à partir des matches du jour

Pour enregistrer le résultat d'un match à partir des matches du jour, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez enregistrer le résultat d'un match. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet **'Matches du jour'**.

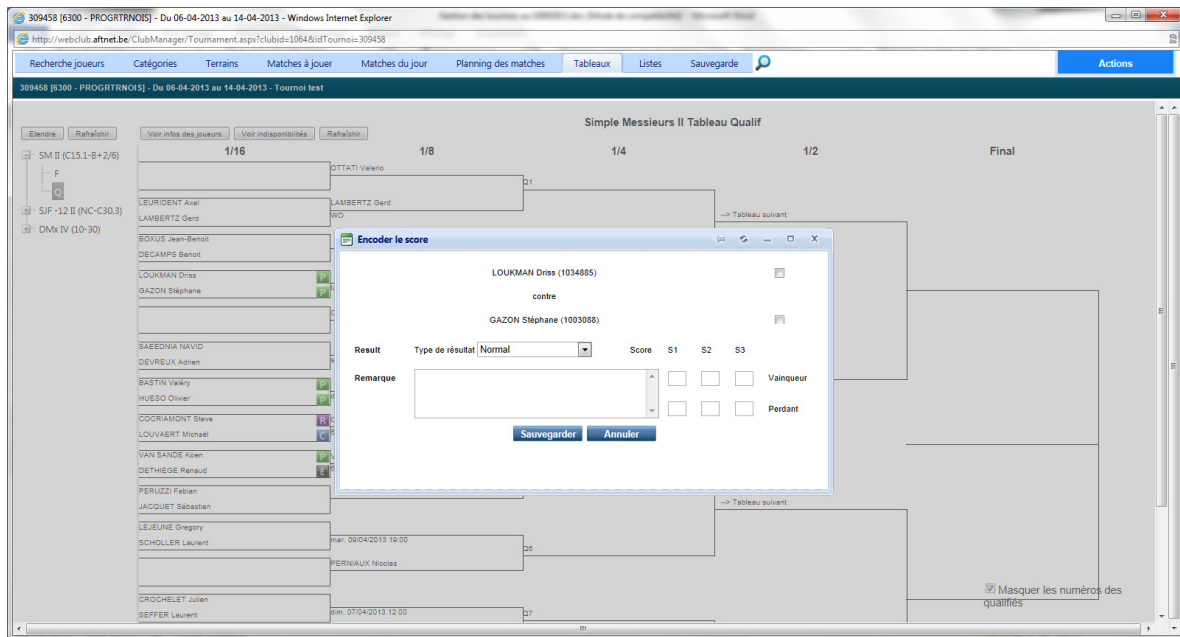


4. Dans les matches en cours, cliquez sur le lien '**Actions**' à hauteur du match dont vous voulez enregistrer le résultat.
5. Cliquez sur le bouton '**Encoder le score**'.
Le tableau en question apparaît alors en arrière-plan et la fenêtre '**Encoder le score**', en avant-plan.
6. Dans la fenêtre '**Encoder le score**' :
 1. Cochez le vainqueur.
 2. Sélectionnez le type de victoire.
 3. Entrez éventuellement une remarque.
 4. Tapez le score à hauteur des champs '**Set 1**', '**Set 2**' et éventuellement '**Set 3**'.
Le curseur passe automatiquement à la case suivante.
 5. Cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**'.
La fenêtre '**Encoder le score**' disparaît et vous revenez dans le tableau.
Une fois le résultat enregistré, le match en question disparaît des matches en cours.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

20.2 Enregistrer le résultat d'un match à partir du tableau/tableau de travail de la poule

Pour enregistrer le résultat d'un match à partir du tableau/tableau de travail de la poule, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez enregistrer le résultat d'un match. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Affichez le tableau dans lequel vous devez enregistrer le score. Voir 8 Consulter un tableau.
4. Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur de la ligne où le score du match en question doit être enregistré.
OU
Cliquez sur le bouton droit de la souris à hauteur de la case où le score du match en question doit être enregistré.
5. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option '**Encoder le score**'.
Le tableau apparaît en arrière-plan et la fenêtre '**Encoder le score**' s'affiche à l'avant-plan.



6. Dans la fenêtre 'Encoder le score' :
 1. Cochez le vainqueur.
 2. Sélectionnez le type de victoire.
 3. Entrez éventuellement une remarque.
 4. Tapez le score à hauteur des champs 'Set 1', 'Set 2' et éventuellement 'Set 3'.
Le curseur passe automatiquement à la case suivante.
 5. Cliquez sur le bouton 'Sauvegarder'.
La fenêtre 'Encoder le score' disparaît et vous revenez dans le tableau.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

21. Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet

Même si le programme tournois est une application Internet, vous devez publier les tableaux, les horaires et les résultats sur Internet pour que tout un chacun puisse suivre l'évolution sur www.aftnet.be. Vous devez en effet pouvoir travailler librement dans le programme sans que chacune de vos actions ne soit immédiatement visible sur www.aftnet.be.

Une fois le tirage au sort effectué et jusqu'à la fin du tournoi, vous pouvez publier les tableaux, les horaires et les résultats sur le site www.aftnet.be. Vous pouvez publier les tableaux, les horaires et les résultats :

- Séparément, catégorie par catégorie : voir 21.1 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet séparément, catégorie par catégorie
- Simultanément, pour toutes les catégories : voir 21.2 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet simultanément, pour toutes les catégories

21.1 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet séparément, catégorie par catégorie

Pour publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet séparément, catégorie par catégorie, vous devez procéder comme suit :



1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi dont vous voulez publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Catégories**'.

Vous arrivez dans l'écran suivant :

ID Catégorie	Catégorie	Class. Min.	Class. Max.	Age min.	Age max.	Critérium	Nbr. Inscr.	Inscr. Max.	Inscriptions clôturées	Tirage publié	Horaires publiés	Résultats publiés	Actions
406820	Simple Messieurs II	C15.1	0+2/6	13	99	<input type="checkbox"/>	36	999	<input type="checkbox"/>				Actions
406209	Simple Messieurs III	C30	C15.2	13	99	<input checked="" type="checkbox"/>	1	999	<input type="checkbox"/>				Actions
406210	Simple Messieurs IV	C30.4	C15.5	13	99	<input checked="" type="checkbox"/>	1	999	<input type="checkbox"/>				Actions
406821	Simple Jeunes Filles -12 II (2002-2001)	HC	C30.3	11	12	<input checked="" type="checkbox"/>	20	999	<input type="checkbox"/>				Actions
407126	Double Mixte IV	10	30	10	99	<input type="checkbox"/>	0	999	<input type="checkbox"/>				Actions

Total inscriptions: 66

Une boule rouge indique que les tableaux/horaires/résultats ne sont pas publiés.

Une boule verte indique que les tableaux/horaires/résultats sont publiés.

4. A hauteur de la catégorie dont vous voulez publier les tableaux, les horaires ou les résultats, cliquez sur le lien '**Actions**', puis, dans le menu contextuel, cliquez sur '**Envoyer vers aftnet.be**'.

Vous générez ainsi et envoyez vers www.aftnet.be le(s) fichier(s) qui sera (seront) publié(s).

Vous devez cliquer sur '**Envoyer vers aftnet.be**' chaque fois que vous voulez mettre à jour les données qui sont sur www.aftnet.be.

5. A hauteur de la catégorie dont vous voulez publier les tableaux, les horaires ou les résultats, cliquez sur la flèche vers le bas à hauteur de la boule sous la colonne '**Tirage publié**', '**Horaires publiés**', '**Résultats publiés**', puis cliquez sur '**Afficher tableaux/horaires/scores sur aftnet.be**'.

OU

A hauteur de la catégorie dont vous voulez publier les tableaux, les horaires ou les résultats, cliquez sur le lien '**Actions**', puis, dans le menu contextuel, cliquez sur '**Afficher sur aftnet.be**'.

Vous autorisez ainsi la publication des données envoyées.

Par la suite, vous ne devez plus cliquer sur '**Afficher sur aftnet.be**' à moins que vous ne vouliez masquer les données sur www.aftnet.be.

Les tableaux/horaires/scores sont alors publiés sur le site www.aftnet.be.

6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



21.2 Publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet simultanément, pour toutes les catégories

Pour publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet simultanément, pour toutes les catégories, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi dont vous voulez publier les tableaux, les horaires, les résultats sur Internet. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. A partir de n'importe quel onglet, cliquez sur '**Actions**' dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Vous arrivez dans l'écran suivant :

The screenshot shows a web browser window displaying the Aftnet tournament management interface. The page title is '313877 (6031 - OHEY) - Du 10-09-2018 au 16-09-2018 - Google Chrome'. The URL is 'webclubaftnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?idTournoi=313877'. The page has a navigation menu with options like 'Recherche joueurs', 'Catégories', 'Terrains', 'Matches à jouer', 'Matches du jour', 'Planning des matches', 'Tableaux', 'Listes', 'E-mails', 'Sauvegarde', and 'Actions'. The main content area shows a tournament summary for '313877 (6031 - OHEY) - Du 10-09-2018 au 16-09-2018 - Tournoi de doubles par postes'. Below this, there is a section for 'Hors critérium Doubles Dames' with a sub-section for 'Poule A'. The table below shows the results for this pool.

	LAMBOTTE Frédéricus DE WOUTERS Sylvie	BROERS Isabelle LIGOT Annick	FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	J	V	D	SG	SP	JG	JP
LAMBOTTE Frédéricus DE WOUTERS Sylvie		7/5 - 4/6 - 7/6	mar. 11/09/2018 19:30	1	1	0	2	1	18	17
BROERS Isabelle LIGOT Annick	7/5 - 4/6 - 7/6		6/3 - 7/5	2	1	1	3	2	30	26
FERIER Marie-Eve MASSART Virginie	mar. 11/09/2018 19:30	6/3 - 7/5		1	0	1	0	2	8	13

4. Cliquez sur '**Publier tout sur aftnet.be**'.

Les tableaux/horaires/scores sont alors publiés sur le site www.aftnet.be.

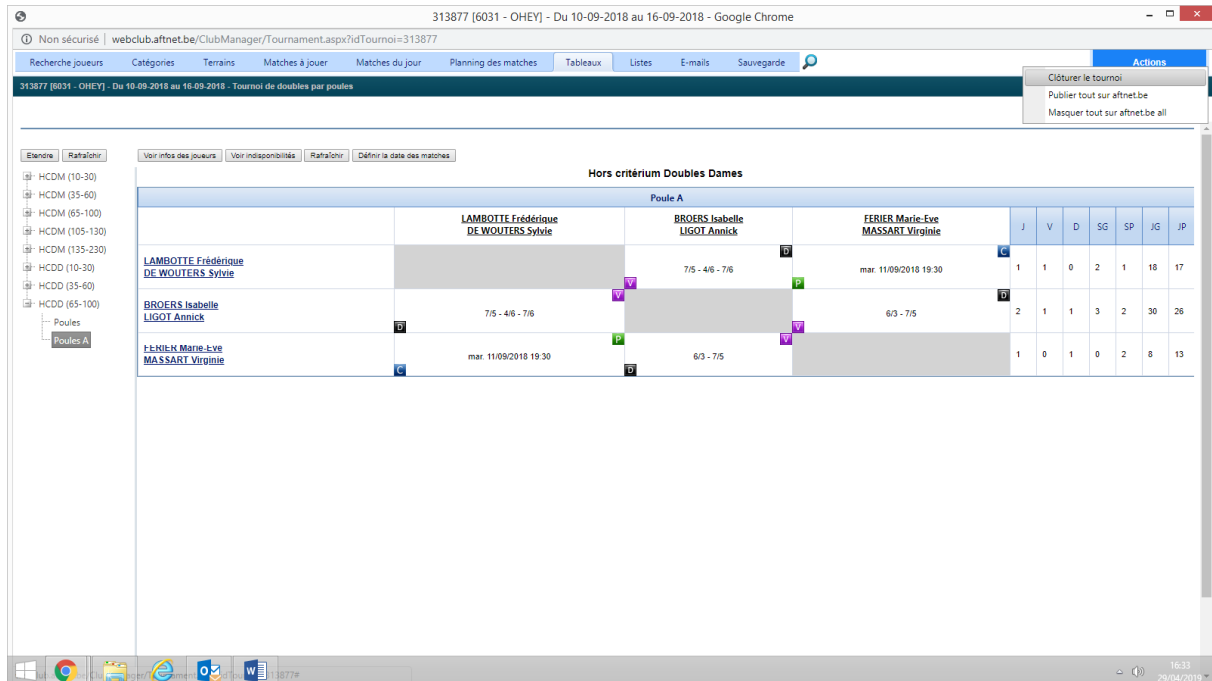
5. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

22. Injecter les résultats dans la base de données

Une fois le tournoi terminé, vous pouvez injecter les résultats directement dans la base de données de manière à ce qu'ils soient enregistrés dans la fiche des joueurs et consultables sur le site www.aftnet.be. Vous devez pour cela procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi dont vous voulez injecter les résultats dans la base de données. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. A partir de n'importe quel onglet, cliquez sur '**Actions**' dans le coin supérieur droit de la fenêtre.


Vous arrivez dans l'écran suivant :



4. Cliquez sur '**Clôturer le tournoi**'.

Les résultats sont alors enregistrés dans la fiche des joueurs et peuvent être consultés sur le site www.aftnet.be, dans l'espace 'Compétitions', 'Tournois' (tableau) et dans l'espace 'Membres' (résultats individuels).

Par ailleurs, les infos concernant les WO sont envoyées dans la gestion des WO. Par conséquent, avant de clôturer votre tournoi, assurez-vous que vous avez bien encodé les WO et les infos de paiement ou non des joueurs ayant déclaré WO.

Une fois le tournoi clôturé, les disponibilités des joueurs sont effacées et un  s'affiche dans la colonne '**Statut**' à hauteur du tournoi clôturé.

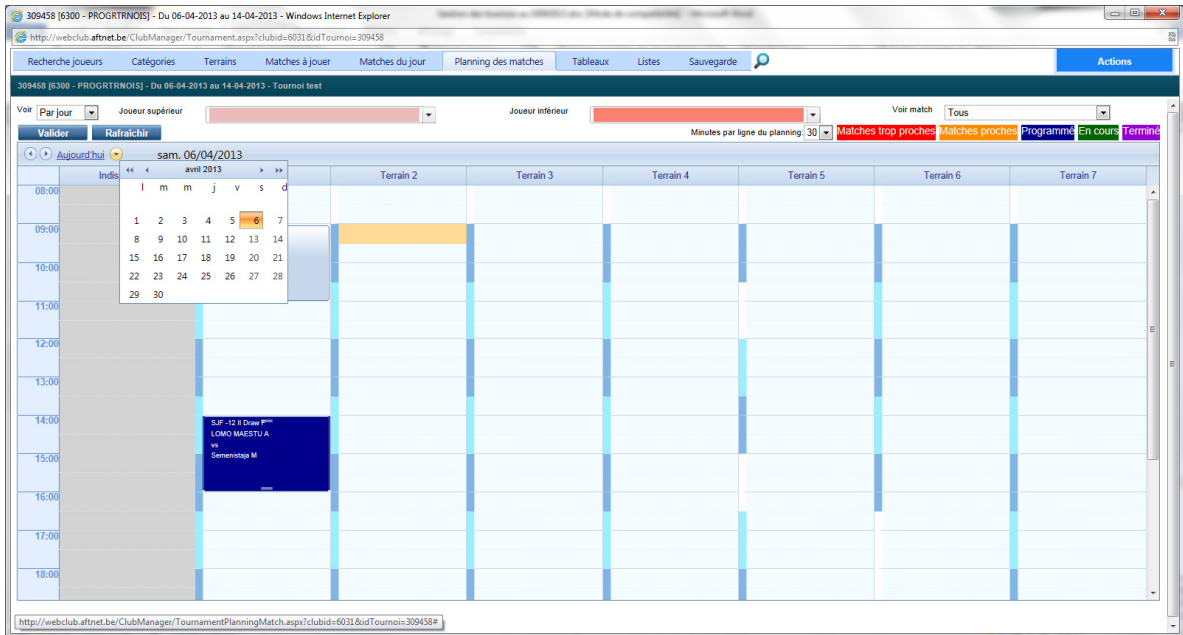
5. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.


23. Utilitaires

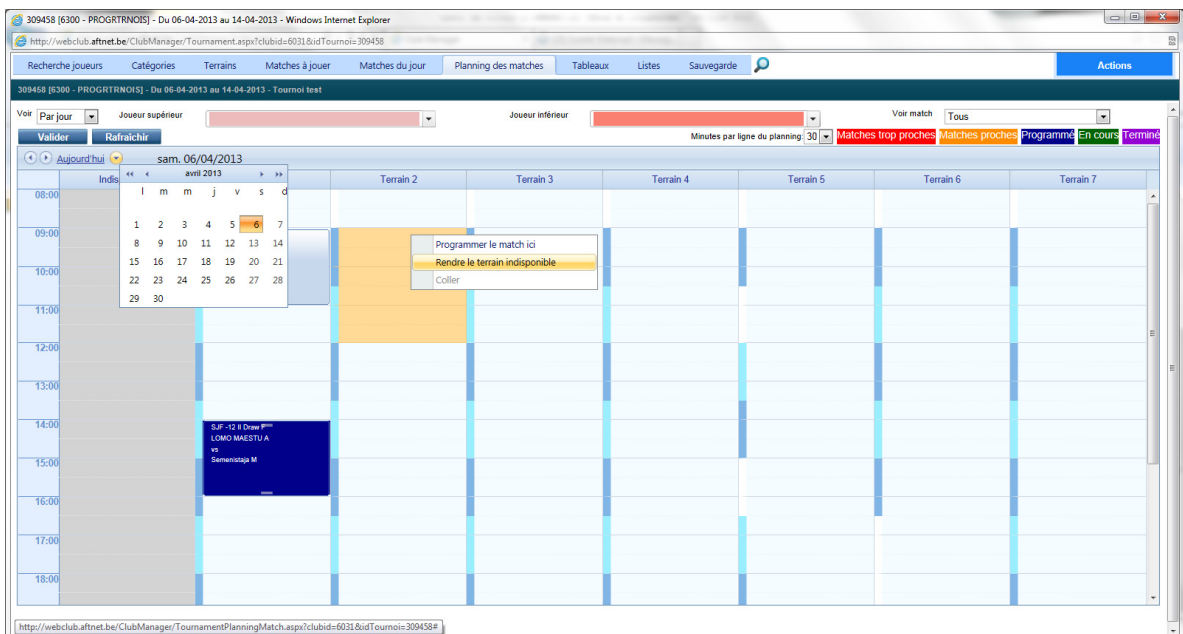
23.1 Rendre un terrain indisponible

Vous pouvez rendre un terrain indisponible s'il est occupé par des cours/un stage ou si vous l'arrosez/l'entretenez par exemple. Vous devez pour cela procéder comme suit :

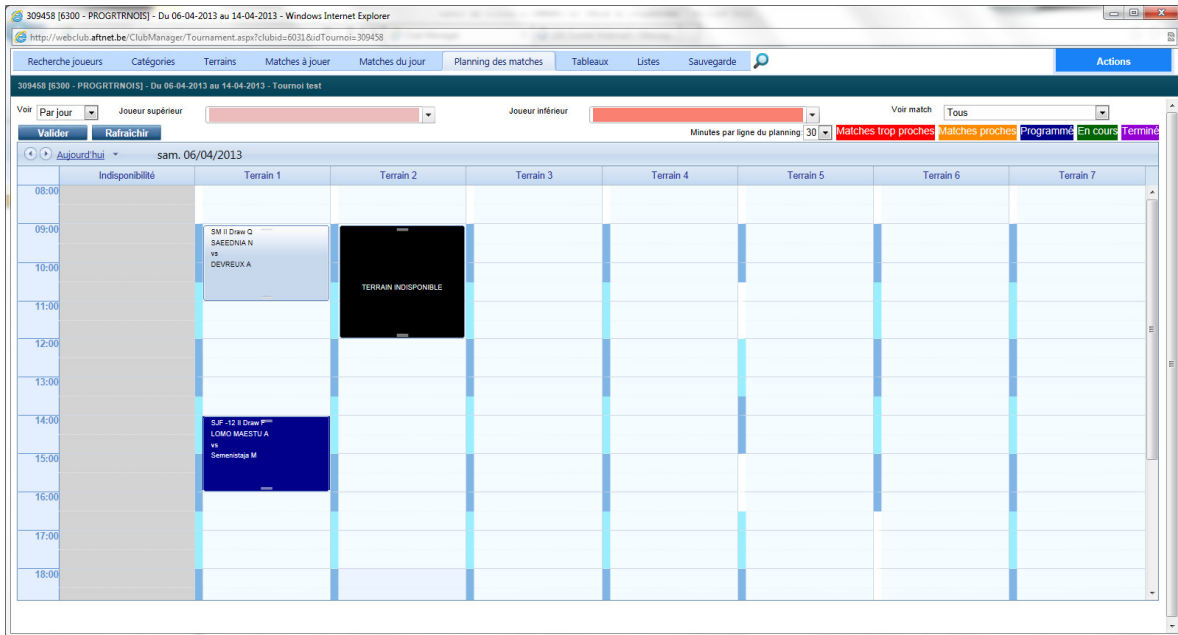
1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez rendre un terrain indisponible. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Planning des matches**'.



4. Dans le coin supérieur gauche, sélectionnez le jour pour lequel vous voulez rendre un terrain (in)disponible en cliquant sur  ou en sélectionnant directement le jour adéquat à l'aide du calendrier qui s'affiche lorsque vous cliquez sur la flèche à hauteur de 'Aujourd'hui'.
5. Cliquez dans la case correspondant au terrain et à la tranche horaire à rendre (in)disponible.
Vous pouvez sélectionner plusieurs tranches horaires en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en faisant glisser la sélection jusqu'à la tranche horaire de fin.
6. Cliquez sur le bouton droit de la souris dans la tranche horaire sélectionnée, puis cliquez sur l'option '**Rendre le terrain indisponible**' dans le menu contextuel.



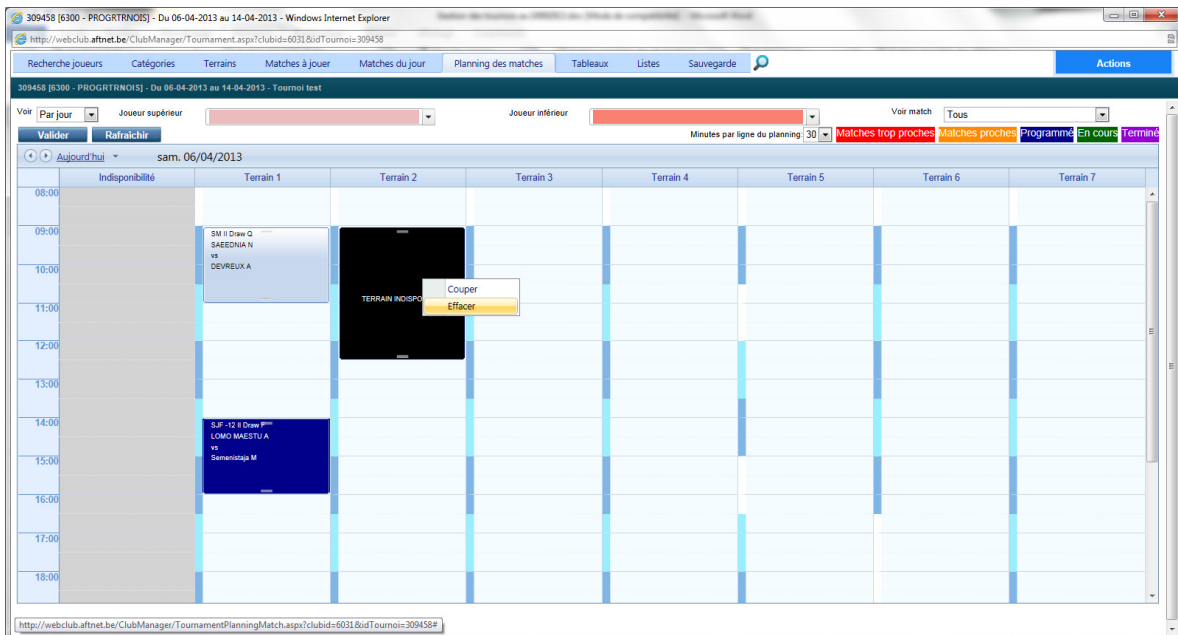
La tranche horaire sélectionnée apparaît en noir avec le texte '**Terrain indisponible**'.



Vous pouvez étendre ou raccourcir la sélection en cliquant sur la double ligne en haut ou en bas de la tranche horaire, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en étendant ou en raccourcissant la sélection.

Vous pouvez également déplacer la sélection sur une autre tranche horaire ou un autre terrain en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé sur la sélection et en la déplaçant à la tranche horaire/sur le terrain voulu(e).

Vous pouvez rendre un terrain à nouveau disponible en cliquant sur le bouton droit de la souris à hauteur de la sélection et en cliquant sur l'option 'Effacer' dans le menu contextuel.



7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois pour le moment, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



23.2 Changer le planning d'un terrain

Vous pouvez modifier le planning d'un terrain pour un jour bien précis parce que les tranches horaires ne sont pas les mêmes que les autres jours ou encore parce que vous voulez utiliser des tranches horaires différentes au cours d'une même journée (de 09H00 à 15H00, tranches d'une heure et à partir de 15H00, tranches d'une heure trente) par exemple.

Avant de modifier le planning d'un terrain pour un jour bien précis ou pour les jours restants du tournoi, vous devez annuler la programmation des matches sur le terrain en question le(s) jour(s) en question.

Pour changer le planning d'un terrain, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez définir les terrains. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Terrains**'.

The screenshot shows a web application interface for managing sports facilities. The main section is titled 'Terrains' and contains a table with 7 rows, each representing a court (Terrain 1 to Terrain 7). Each row has columns for 'Numéro de terrain', 'Nom de terrain', and several status icons (pencil, red X, and a small square). Below the table are 'Ajouter' and 'Actualiser' buttons.

To the right of the table is a section titled 'Configuration des horaires de matches par défaut'. It contains a calendar for April 2013 with a grid of dates. Below the calendar, there are input fields for 'Ajouter périodes de' (set to 30 minutes), 'De' (start time), and 'A' (end time). There are also 'Ajouter' and 'Effacer toutes les périodes pour les terrains et les jours sélectionnés' buttons.

At the bottom of the page, there is a section titled 'Horaires par défaut' with a dropdown menu set to 'Aujourd'hui' and a date field showing 'sam. 06/04/2013'. Below this is a row of buttons for each terrain (Terrain 1 to Terrain 7).

4. Cochez le(s) terrain(s) dont vous voulez changer le planning.
5. Cochez le(s) jour(s) pour le(s)quel(s) vous voulez changer le planning.



Terrains

Numéro de terrain	Nom de terrain			
1	Terrain 1		X	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Terrain 2		X	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Terrain 3		X	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Terrain 4		X	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Terrain 5		X	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Terrain 6		X	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Terrain 7		X	<input checked="" type="checkbox"/>

Configuration des horaires de matches par défaut

Veillez sélectionner des terrains dans la grille de terrains ci-contre, des journées dans le calendrier ci-dessous, et définir les périodes à prévoir pour les matches. Il ne s'agit que de prévisions. Ces horaires ne devront pas obligatoirement être respectés dans la réalité.

avril 2013

13	25	26	27	28	29	30
14	1	2	3	4	5	6
15	8	9	10	11	12	13
16	15	16	17	18	19	20
17	22	23	24	25	26	27
18	29	30	1	2	3	4

Ajouter périodes de: 120 Minutes

De: 10:00

A: 18:00

Ajouter

Effacer toutes les périodes pour les terrains et les jours sélectionnés

Horaires par défaut

Aujourd'hui sam. 06/04/2013

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 6	Terrain 7
08:00							
09:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							
14:00							
15:00							
16:00							
17:00							
18:00							
19:00							
20:00							

6. Sélectionnez la durée des tranches horaires à hauteur de '**Ajouter périodes de**'.
7. Sélectionnez l'heure à partir de laquelle vous voulez définir les tranches horaires à hauteur de '**De**'.
8. Sélectionnez l'heure jusqu'à laquelle vous voulez définir les tranches horaires à hauteur de '**A**'.
9. Cliquez sur le bouton '**Effacer toutes les périodes pour les terrains et les jours sélectionnés**' pour effacer les tranches horaires déjà définies.
10. Cliquez sur le bouton '**Ajouter**'.

Vous voyez les terrains et les tranches horaires par défaut dans la partie inférieure de l'écran.

Horaires par défaut

Aujourd'hui dim. 14/04/2013

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 6	Terrain 7
08:00							
09:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							
14:00							
15:00							
16:00							
17:00							
18:00							
19:00							
20:00							

Lors de la programmation des matches, vous aurez des indicateurs des tranches horaires définies.



Vous pourrez néanmoins programmer les matches sur une durée plus ou moins longue.

11. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.3 Ajouter un terrain

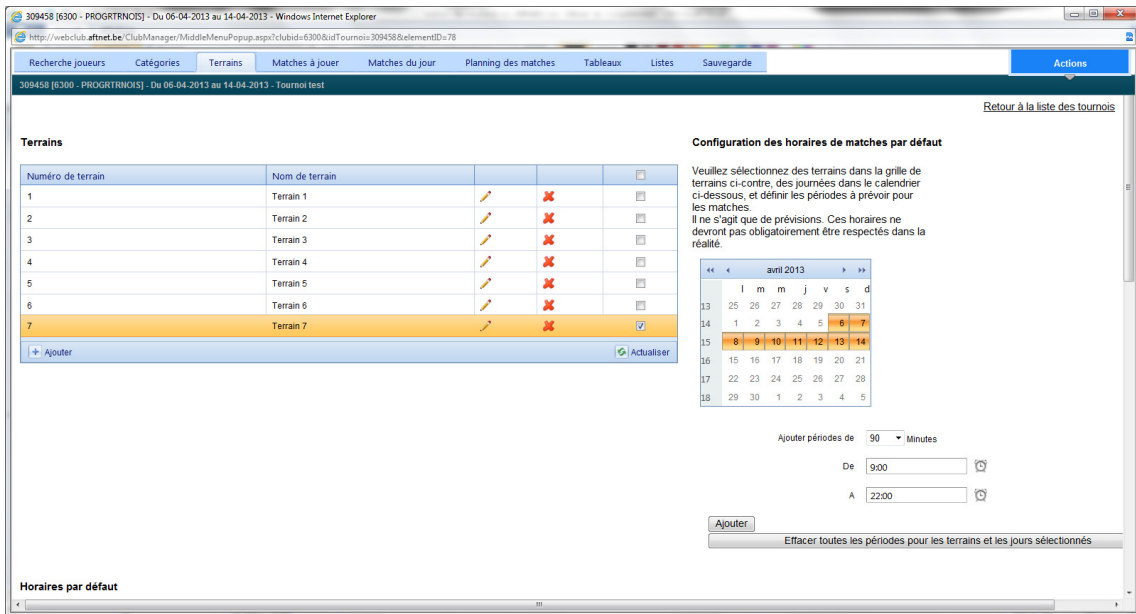
Une fois que vous avez programmé des matches, vous pouvez ajouter un terrain via l'onglet '**Terrains**'. Vous devez pour cela procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez ajouter un terrain. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Terrains**'.

Vous obtenez alors l'écran suivant :

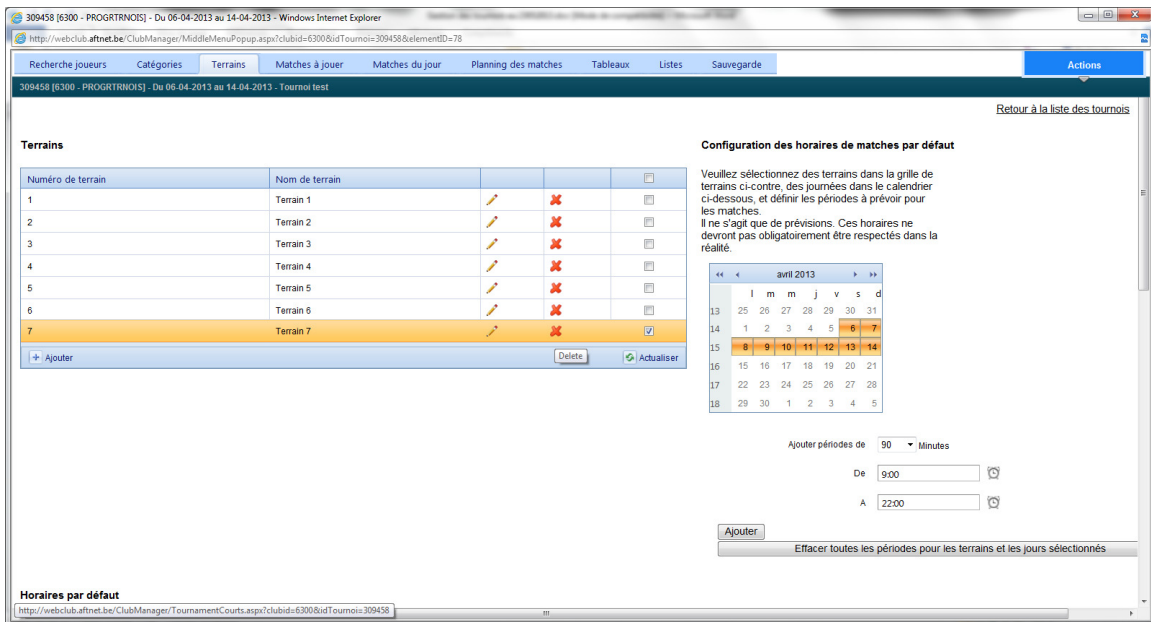
The screenshot shows the 'Terrains' configuration page. It features a table with 7 rows for 'Terrain 1' through 'Terrain 7'. Each row has columns for 'Numéro de terrain', 'Nom de terrain', and a status column with a pencil icon and a red 'X'. Below the table is an 'Ajouter' button. To the right, there is a 'Configuration des horaires de matches par défaut' section with a calendar for April 2013, a dropdown for 'Ajouter périodes de 30 Minutes', and 'De' and 'A' time input fields. At the bottom, there is a 'Horaires par défaut' section with a date selector set to 'sam. 06/04/2013' and a row of buttons for 'Terrain 1' through 'Terrain 7'.

4. Cliquez sur **Ajouter**.
5. Entrez le numéro du terrain à hauteur du champ '**Numéro de terrain**', le nom du terrain à ajouter à hauteur du champ '**Nom de terrain**' et cliquez sur .
6. Sélectionnez ensuite le terrain en question dans la grille des terrains, puis sélectionnez le(s) jour(s) pour le(s)quel(s) vous voulez définir les tranches horaires dans la grille des jours du tournoi.



- Indiquez la durée des tranches horaires à hauteur de '**Ajouter périodes de**', l'heure de début des programmations à hauteur de '**De**' et l'heure de fin des programmations à hauteur de '**A**', puis cliquez sur le bouton '**Ajouter**'.

Le terrain en question apparaît alors dans la partie inférieure de la fenêtre. Vous pouvez supprimer un terrain en cliquant sur la croix rouge à hauteur du terrain dans la grille des terrains.



Le terrain que vous ajoutez ne peut pas avoir le même nom qu'un terrain existant.

Quelques remarques sur la disponibilité des terrains :

- ✓ Vous pourrez indiquer par la suite qu'un terrain n'est pas disponible pendant une tranche horaire bien spécifique. Voir 23.1 Rendre un terrain indisponible.
- ✓ Il est possible de définir plusieurs tranches horaires pour un même terrain.
Exemple : tranches horaires de 60 minutes de 09H00 à 12H00, puis tranches horaires de 75 minutes de 12H00 à 17H00 et enfin tranches horaires de 90 minutes de 17H00 à 21H30.



- ✓ Vous pouvez changer le planning d'un terrain après-coup. Voir 23.2 Changer le planning d'un terrain.
8. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.4 Gérer les teams

Afin de faciliter la gestion de votre tournoi pour les joueurs appartenant à un team, il est possible de créer une fiche pour chaque team de manière à ne pas devoir encoder les infos concernant un team sur la fiche de chaque joueur.

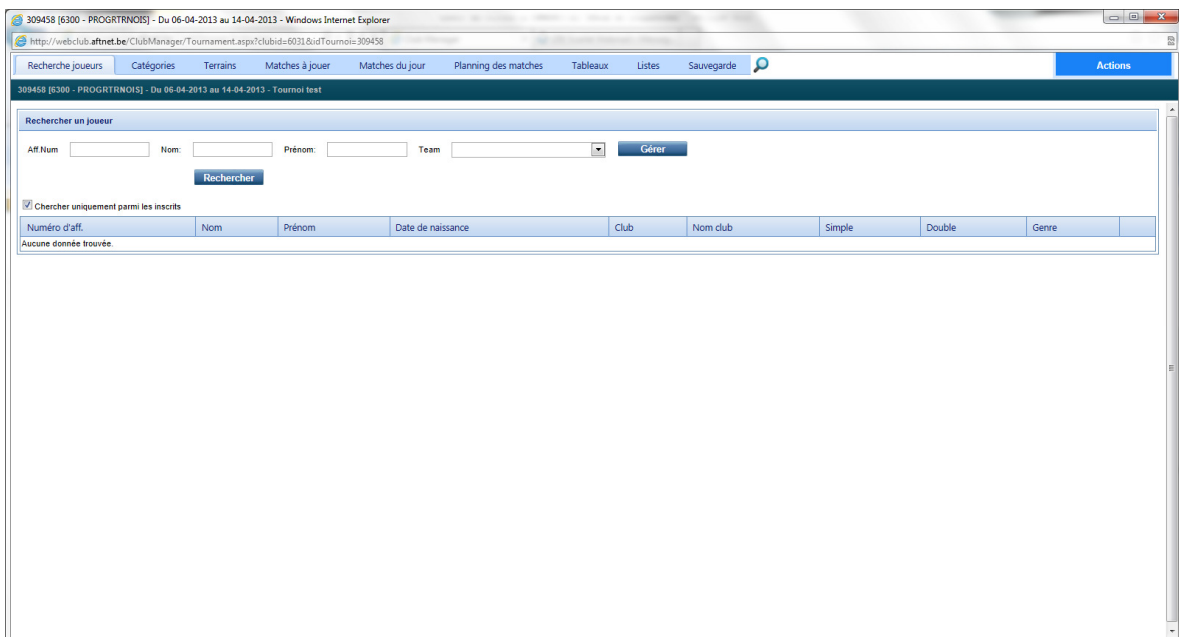
Une fois les teams créés, vous pouvez indiquer sur la fiche d'un joueur qu'il appartient à un team en sélectionnant le team correspondant. Ce qui facilitera la programmation des matches des joueurs appartenant à un team (qui souhaitent bien souvent jouer le même jour/à la même heure) et la communication des horaires au responsable du team.

Il existe également une fonctionnalité de gestion des teams sur www.aftnet.be. Cette fonctionnalité est avant tout réservée aux responsables des teams. Elle leur permet d'une part de créer la fiche de leur team (n° de téléphones, coach principal et coaches supplémentaires éventuels, disponibilités par défaut pour le team, ...) et d'autre part d'inscrire les élèves de leur team à des tournois sans devoir encoder le code PIN et les disponibilités de chacun (disponibilités par défaut pour le team avec possibilité de les modifier individuellement). Lors de l'inscription d'un joueur en tant que juge-arbitre via la page '**Catégories**', vous pouvez également sélectionner le team auquel appartient le joueur. Voir 3.2 Encoder des inscriptions en ligne en tant que juge-arbitre.

23.4.1 Ajouter un team dans le programme tournois

Pour ajouter un team dans le programme tournois, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez ajouter un team. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Recherche joueurs**'.
4. Cliquez sur le bouton '**Gérer**' à côté du champ '**Team**'.



Vous avez également accès à cette fonction via le bouton '**Gérer**' à hauteur du champ '**Team**' sur la fiche d'un joueur.


5. Cliquez sur le bouton '**Ajouter nouveau team**'.



6. Complétez les données demandées, puis cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**'.
Vous pouvez passer d'un champ à l'autre en appuyant sur la touche <Tab>.
Une fois le team ajouté, il a le statut '**En demande**'. Il doit être accepté par l'A.F.T. et avoir le statut '**Accepté**' pour apparaître dans la liste des teams. Il se peut que vous deviez quitter et redémarrer Webclub pour qu'il apparaisse.
7. Répétez les étapes 5 à 6 pour tous les teams à créer.
8. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.4.2 Modifier les données d'un team

Pour modifier les données d'un team, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez modifier les données d'un team. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Recherche joueurs**'.
4. Cliquez sur le bouton '**Gérer**' en regard du champ '**Team**'.
5. Tapez éventuellement le nom du team dont vous voulez modifier les données, puis cliquez sur '**Rechercher**'.
6. Dans l'écran qui s'affiche, cliquez sur l'icône  à hauteur de la ligne correspondant au team dont vous voulez modifier les données.



309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Windows Internet Explorer
 http://webclub.afnet.be/ClubManager/Tournament.aspx?clubid=6031&idToumoi=309458

Recherche joueurs Catégories Terrains Matches à jouer Matches du jour Planning des matches Tableaux Listes Sauvegarde Actions

309458 [6300 - PROGRTRNOIS] - Du 06-04-2013 au 14-04-2013 - Tournoi test

Team

Name: Search

Nom	Tel1	Tel2	Tel3	GSM1	GSM2	GSM3	Mail	Statut	Coach_Nom	Coach_Prenom	Coach_Numfed	NumClub	NomClub		
3 TILLEULS	026752256	026752256		0475216686	0473484495	04750376008	christine.callens@bnpnparibasfortis.com	ACCEPTÉ	CALLENS	Christine	1012459	1021			
6th Sense Team	+32475636106	+32475636106					o.jeunehomme@6sense.net	EN DEMANDE	JEUNEHOMME	Olivier	6903543	1078			
A.T.N Neupré	04071.35.70	04071.35.70		048471.11.75			maximeverdenet@gmail.com	ACCEPTÉ	VERDENET	Maxime	4031619	4084			
AFT CENTRE MONS	06504.79.96	06504.79.96		047625.80.60	047672.01.10		centre@afnet.be	ACCEPTÉ	VAN CLEEMPUT	Thierry	3000274	3197			
Alpaga	049466.80.29	049466.80.29					stage@alpaga.be	ACCEPTÉ	REYNIERS	Quentin	1014170	1058			
ARGAYON	067.21.85.70	067.21.85.70		0476.51.61.78	0486.45.29.75	0475.56.77.23	argayon@argayon.com	ACCEPTÉ	HASE	Claudy	1035377	1006			
ASA	08521.43.35	08521.43.35		047273.19.41			olivierfortin37@hotmail.com	ACCEPTÉ	FORTIN	Olivier	4009723	4116			
ASBL RTCM	049567.63.67	049567.63.67					ecoledetennis_rtcn@yahoo.com	ACCEPTÉ	DENBLYDEN	Thierry	3000465	3045			
ATA HAINAUT	047260.68.79	047260.68.79		047260.68.79	047260.68.79		mchaidron@scarlet.be	ACCEPTÉ	CHAIDRON	Laurent	3019114	3054			
ATA Nimy	0475039686	0475039686					xavier_atanimy@hotmail.com	ACCEPTÉ	BOURGUIGNON	Xavier	3023667	3027			
A-Team Europe	0489112999	0489112999					ivan@sportis.be	ACCEPTÉ	SILVA	Ivan	1029960	1420			
BATO MOSA	0032495797862	0032495797862					guy.dequenne@bato.net	ACCEPTÉ	LECLERE	Astrid	4040602	4017			
BATO WOO	0495520949	0495520949		0495520949			laurent.jeuniaux@bato.eu	ACCEPTÉ	VERHULST	Michael	1036610	1010			
BAUDOUIN	025871911	025871911		0478530602	0477955134	0497505031	raphael@baudouin.be	ACCEPTÉ	MINTIENS	Raphaël	1006183	1002			
BEAUFAYS TEAM	0477550797	0477550797					asbl.wfc.beaufays@gmail.com	ACCEPTÉ	BAADE	Frédéric	4002850	4007			

Page size: 15 189 items in 13 pages

Add new team Close

7. Modifiez les données à modifier, puis cliquez sur le bouton **'Sauvegarder'**.
Les données sont alors mises à jour.
8. Répétez les étapes 5 à 7 pour tous les teams dont vous voulez modifier les données.
9. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.4.3 Supprimer un team

Pour supprimer un team, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez supprimer un team. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet **'Recherche joueur'**.
4. Cliquez sur le bouton **'Gérer'** en regard du champ **'Team'**.
5. Tapez éventuellement le nom du team que vous voulez supprimer, puis cliquez sur **'Rechercher'**.
6. Dans l'écran qui s'affiche, cliquez sur l'icône à hauteur de la ligne correspondant au team à supprimer.
7. Cliquez sur **'OK'** lorsque le programme vous demande de confirmer la suppression.
Le team en question disparaît alors.
8. Répétez les étapes 5 à 7 pour tous les teams à supprimer.
9. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.5 Imprimer les tableaux

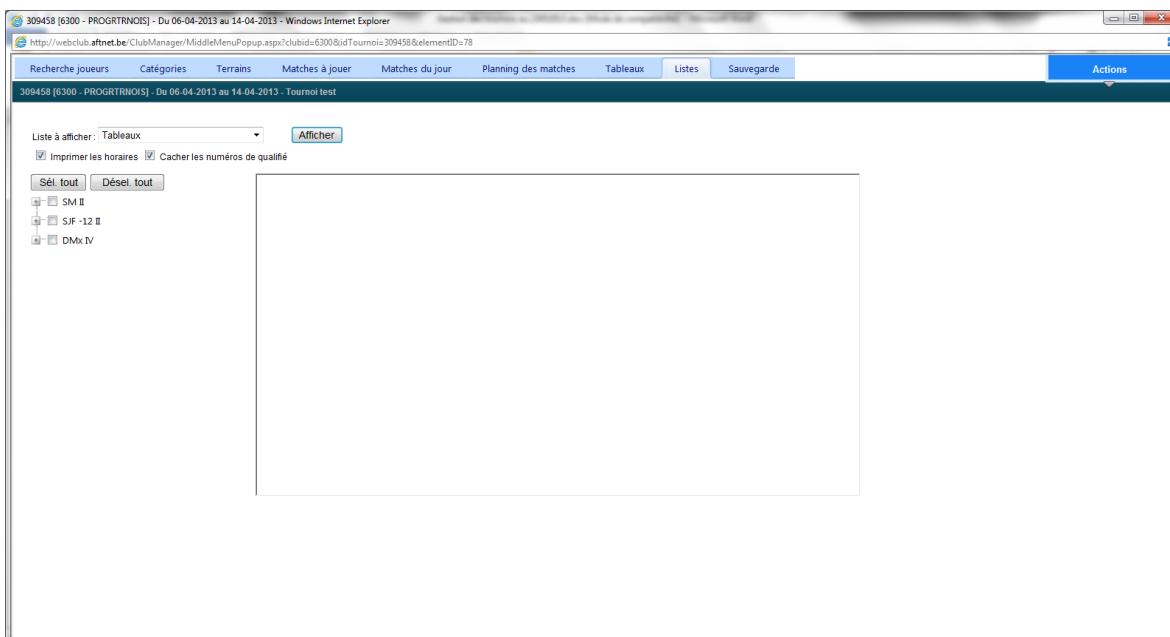
Vous pouvez imprimer d'un seul coup tous les tableaux ou une série de tableaux.

Pour imprimer d'un seul coup tous les tableaux ou une série de tableaux, vous devez procéder comme suit :



1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi dont vous voulez imprimer les tableaux. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**'.
4. Dans la liste déroulante à hauteur de '**Liste à afficher**', sélectionnez l'option '**Tableaux**' pour les tableaux par élimination directe ou '**Poules**' pour les poules.

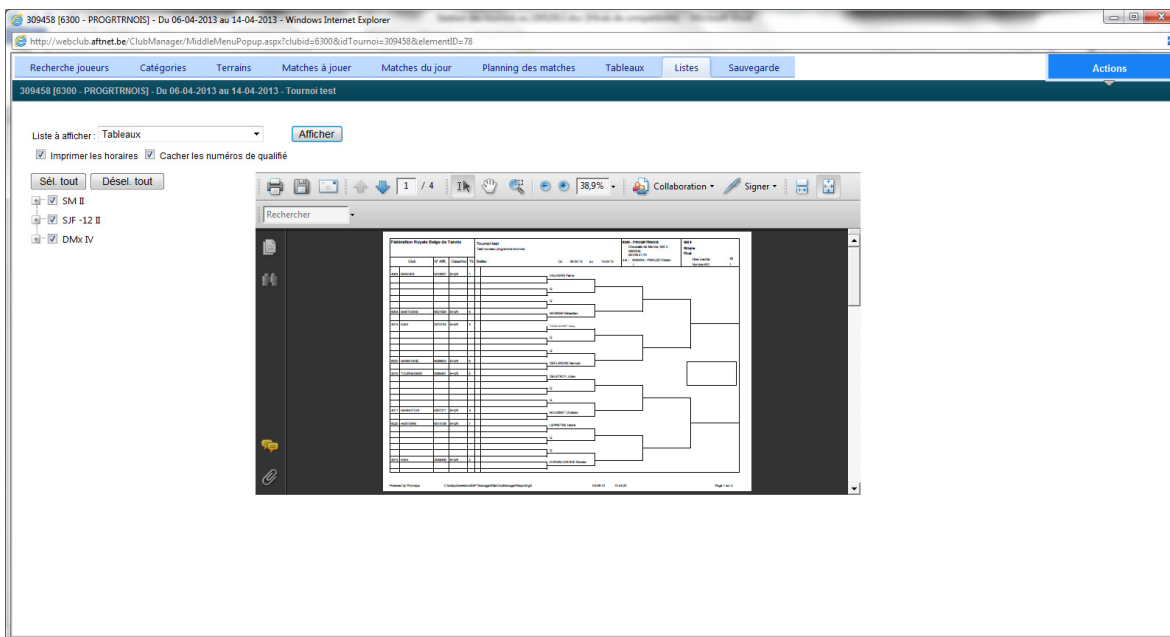
Vous obtenez alors l'écran suivant :



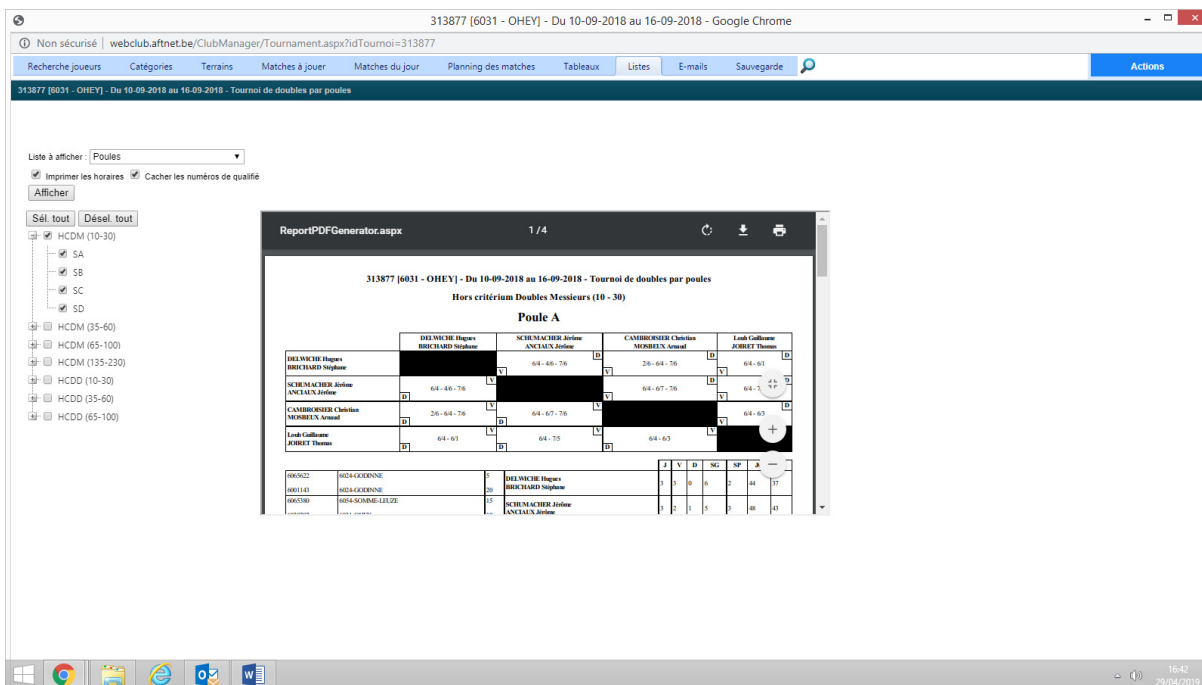
OU




5. Laissez l'option '**Imprimer les horaires**' cochée ou décochez-la suivant que vous voulez imprimer les tableaux/poules avec les horaires ou pas.
 6. Laissez l'option '**Cacher les numéros de qualifiés**' cochée ou décochez-la suivant que vous voulez imprimer les tableaux avec les numéros de qualifiés ou pas.
 7. Cochez les tableaux/poules que vous souhaitez imprimer.
Si vous devez imprimer tous les tableaux/toutes les poules, cliquez sur le bouton '**Sél. tout**'.
 8. Cliquez sur le bouton '**Afficher**'.
- Le(s) tableau(x)/la (les) poule(s) sélectionné(es) est (sont) affiché(es) à l'écran.



OU



9. Cliquez sur l'icône  pour lancer l'impression sur papier.

10. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

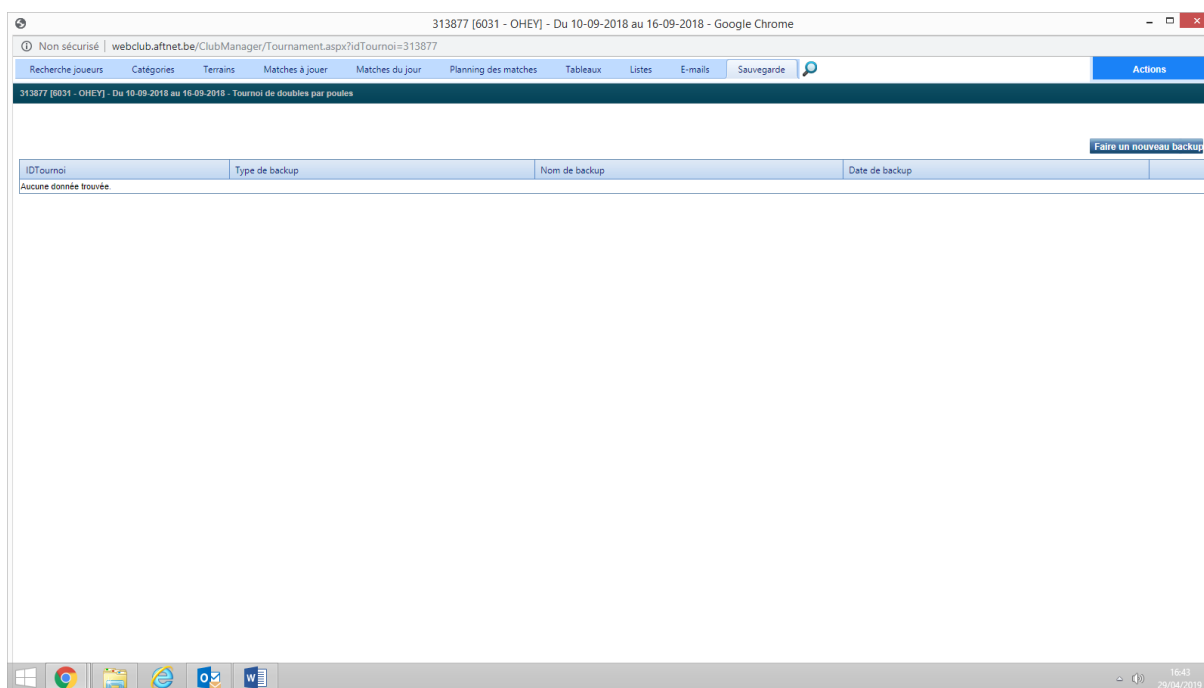


23.6 Effectuer un backup du tournoi

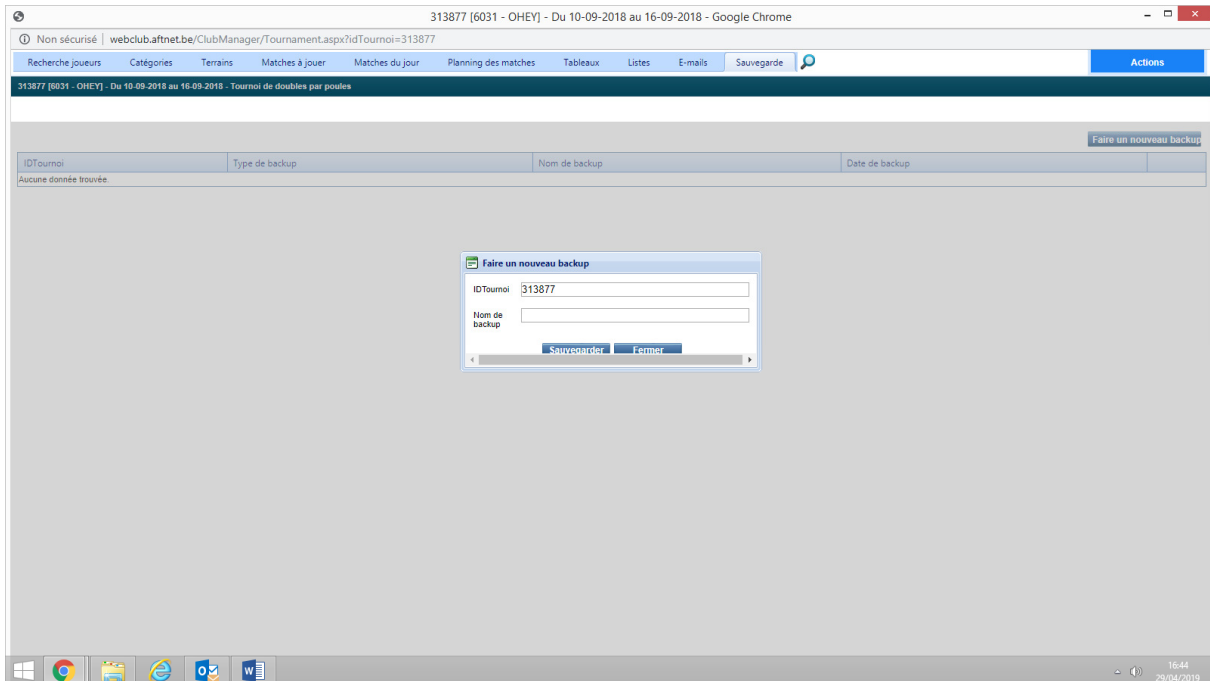
Pour éviter de perdre tout votre travail au cas où vous devriez revenir à la situation d'un jour bien précis, il faut faire régulièrement un backup de votre tournoi. Le backup est sauvegardé sur le serveur de l'A.F.T.

Pour effectuer un backup, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi dont vous voulez faire un backup. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Sauvegarde**'.



4. Cliquez sur le bouton '**Faire un nouveau backup**'.



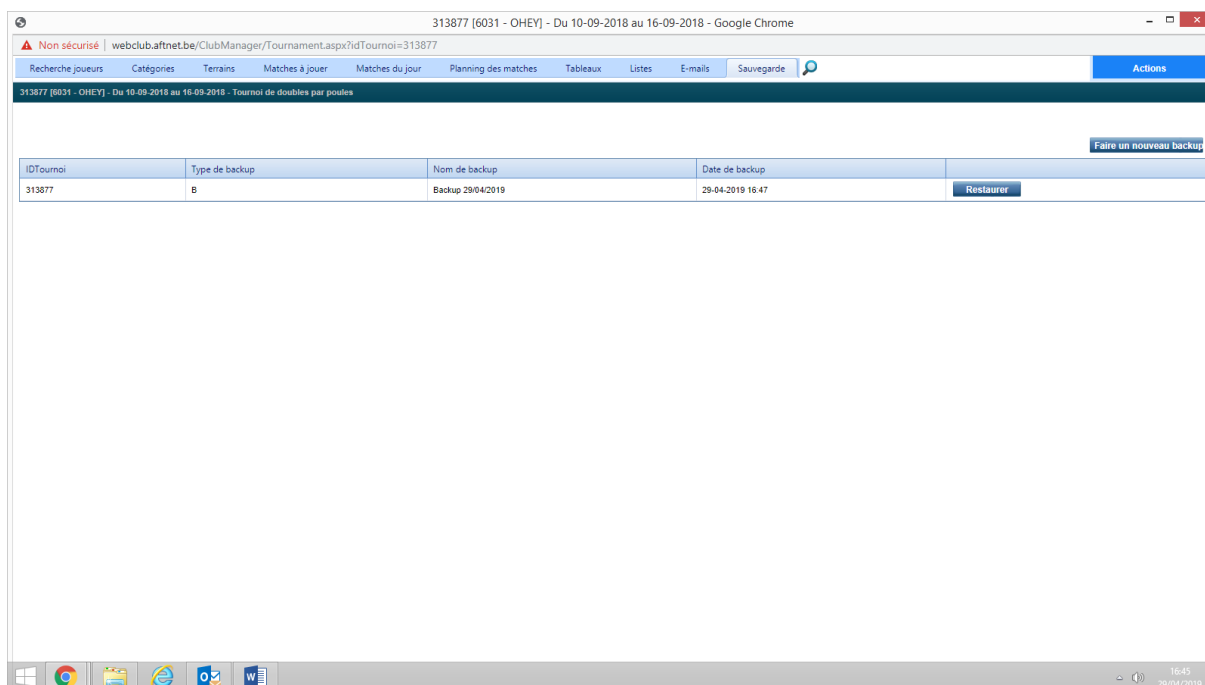
5. Entrez le nom du backup à hauteur du champ '**Nom de backup**', puis cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**'.
Chaque backup que vous faites est sauvegardé sous un nom différent et n'écrase donc pas les backups faits précédemment.
6. Lorsque le programme affiche un message comme quoi le backup est réussi, cliquez sur le bouton '**OK**'.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.7 Restaurer un backup du tournoi

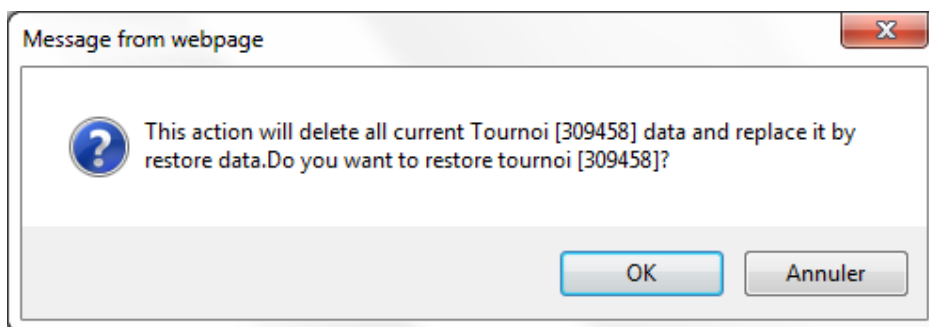
Au cas où vous devriez revenir à la situation d'un jour bien précis, vous pouvez, à tout moment, restaurer un backup.

Pour restaurer un backup, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi dont vous voulez restaurer un backup. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Sauvegarde**'.
Vous arrivez dans l'écran suivant :



4. Cliquez sur le bouton '**Restaurer**' à hauteur du backup à restaurer.
5. Cliquez sur '**Oui**' lorsque le programme affiche un message comme quoi les fichiers actuels seront remplacés par le backup sélectionné.



Vous pouvez encore annuler la restauration en cliquant sur '**Annuler**'.


6. Cliquez sur le bouton '**OK**' lorsque le programme affiche un message comme quoi la restauration est réussie.
7. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.8 Générer une liste des joueurs qui n'ont pas payé

Afin de savoir à quels joueurs vous devez encore réclamer le montant de l'inscription, vous pouvez générer une liste des joueurs qui n'ont pas payé. Vous devez pour cela procéder comme suit :


1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez générer une liste des impayés. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**'.



4. Sous '**Liste à afficher**', sélectionnez l'option '**Impayés par catégorie**'.
La liste des joueurs qui n'ont pas encore payé s'affiche d'abord à l'écran.
5. Cliquez éventuellement sur le bouton  si vous voulez imprimer cette liste.
6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.


23.9 Générer une liste des joueurs qui ont payé

Afin de savoir quels joueurs ont déjà payé leur inscription, vous pouvez générer une liste des joueurs qui ont déjà payé. Vous devez pour cela procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez générer une liste des joueurs qui ont payé. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**'.
4. Sous '**Liste à afficher**', sélectionnez l'option '**Paiements par catégorie**'.
La liste des joueurs qui ont payé s'affiche d'abord à l'écran.
5. Cliquez éventuellement sur le bouton  si vous voulez imprimer cette liste.
6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.10 Consulter les recettes du tournoi

Pour connaître les recettes du tournoi, vous devez procéder comme suit :


1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez consulter les recettes. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**'.
4. Sous '**Liste à afficher**', sélectionnez l'option '**Situation financière**'.
Le programme affiche, pour le 1^{er} et le second tour, le nombre d'inscrits qui ont payé, le tarif et le montant payé par type de catégories avec un total toutes catégories confondues. Il se base pour cela sur les joueurs renseignés comme ayant payé et sur les tarifs indiqués dans les paramètres du tournoi.
5. Cliquez éventuellement sur le bouton  si vous voulez imprimer cette liste.
6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.11 Générer une liste des WO

Pour imprimer la liste des walk-over à renvoyer au secrétariat régional, vous devez procéder comme suit :


1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez générer une liste des WO. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.



3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**'.
4. Sous '**Liste à afficher**', sélectionnez l'option '**WO**'.
La liste est d'abord affichée à l'écran.
5. Cliquez éventuellement sur le bouton  si vous voulez imprimer cette liste.
6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.12 Imprimer le document pour le critérium

Pour imprimer le document critérium à envoyer au secrétariat régional, vous devez procéder comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez le tournoi pour lequel vous voulez imprimer le document pour le critérium. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Listes**'.
4. Sous '**Liste à afficher**', sélectionnez l'option '**Critérium**'.
La liste est d'abord affichée à l'écran.
5. Cliquez éventuellement sur le bouton  si vous voulez imprimer cette liste.
6. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.

23.13 Télécharger le fichier d'aide

Vous pouvez télécharger le fichier d'aide relatif au programme en procédant comme suit :

1. Démarrez le programme tournois. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
2. Ouvrez un tournoi. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.
3. Cliquez sur l'onglet '**Aide**'.
4. Cliquez sur le lien '**Aide gestion des tournois**'.
5. Cliquez sur '**Ouvrir**' ou '**Enregistrer**' dans le bas de l'écran.
6. Si vous avez opté pour l'ouverture du document, l'aide s'affiche à l'écran.
7. Si vous avez opté pour la sauvegarde du document, cliquez sur '**Enregistrer sous**' dans le bas de l'écran.
8. Sélectionnez le répertoire dans lequel vous voulez sauvegarder le document.
9. Allez dans 'Poste de travail'/ 'Ordinateur', dans le répertoire dans lequel le fichier a été téléchargé et double-cliquez sur le fichier 'Aide gestion des tournois'.
Le fichier s'ouvre alors dans Word où vous pouvez le consulter à l'écran ou l'imprimer.
10. Si vous n'avez plus besoin de l'aide, fermez Word.
11. Si vous ne devez plus travailler dans le programme tournois, quittez-le. Voir 2 Démarrer le programme tournois, ouvrir un tournoi pour le gérer et quitter le programme tournois.