 Avec les Nuls, tout devient facile!

# Webclub

POUR

# LES NULS



TCH  
Edition

## Voici un petit mode d'emploi qui pourra aider les capitaines dans webclub

Tout d'abord : se rendre sur le site : [www.aftnet.be/webclub](http://www.aftnet.be/webclub)



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

Le nom d'utilisateur :  *votre numero d'affiliation*

Le mot de passe :  *votre code PIN*

Ensuite, cliquez sur « connecter »

### 1. POUR ETABLIR UNE FEUILLE DE COMPOSITION D'EQUIPE

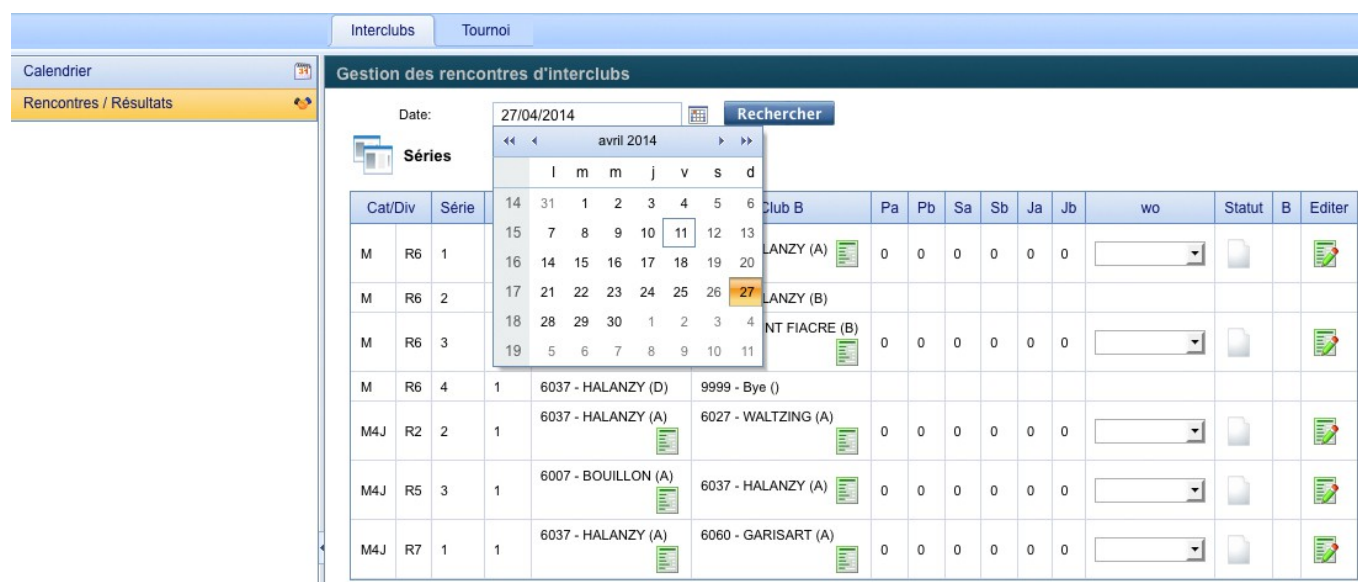
Vous arrivez alors sur une page où il vous avez accès à 2 onglets : **Interclubs** ou tournoi  
( cliquez sur « Interclubs »)

A gauche vous avez 2 options :

— le calendrier


— les **rencontres / Résultats**,

( cliquez sur « Rencontres et résultats »)




Cat/Div	Série	Date	Club B	Pa	Pb	Sa	Sb	Ja	Jb	wo	Statut	B	Editer
M	R6	1	6037 - HALANZY (D)	9999 - Bye ()									
M4J	R2	2	6037 - HALANZY (A)	6027 - WALTZING (A)	0	0	0	0	0	0			
M4J	R5	3	6007 - BOUILLON (A)	6037 - HALANZY (A)	0	0	0	0	0	0			
M4J	R7	1	6037 - HALANZY (A)	6060 - GARISART (A)	0	0	0	0	0	0			


A hauteur de 'Date',

- tapez la date pour laquelle vous voulez établir la feuille de composition d'équipe ou
- sélectionnez-la en cliquant sur le bouton , puis cliquez sur '**Rechercher**'




Vous obtenez alors la liste de toutes les rencontres se jouant à la date en question.

Sur cette page, vous trouvez les renseignements suivants :

- La Catégorie ('Cat'),
- La division ('Div'),
- La série, journée ('Jour'),
- Le club visité ('CLUB A') et le club visiteur ('CLUB B')
- La récap du résultats : Points, nombre de sets, nombre de jeux des équipes,...
- Le blocage de la rencontre par le secrétariat régional ('B'),
- L'affichage de la feuille de résultats  : ces informations sont complétées automatiquement au fur et à mesure de l'encodage de la feuille de résultats et des actions entreprises par le secrétariat régional une fois la rencontre terminée.

Cliquez sur le bouton  à côté du nom de votre club sous la colonne 'Club A' ou 'Club B' (selon que vous êtes club visité ou visiteur) à hauteur de la rencontre pour laquelle vous voulez établir la feuille de composition d'équipe.

Vous obtenez alors la liste de force de votre club pour la catégorie sélectionnée.

Composition équipe														
TABORA (6055)				HALANZY (6037)										
27-04-2014		CAT: M		DIV: R6		SERIE: 1								
Points: 95 - 140				Nbre max de joueurs sur compo équipe: S:7 - D:8				Nbre joueurs sur feuille de match: S:6 - D:6						
<b>Retour aux rencontres</b>														
<a href="#">Imprimer la composition de l'équipe</a> 														
<a href="#">Imprimer la liste du capitaine</a> 														
<a href="#">Bloquer la liste</a> 														
<b>Capitaine</b>							<b>Coaches supplémentaires</b> <input type="checkbox"/> Tous les joueurs de l'équipe							
Numéro d'affiliation		Nom		Prénom			Numéro d'affiliation		Nom		Prénom			
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			
<b>Coach principal</b>							Pas de coach supplémentaire							
Numéro d'affiliation		Nom		Prénom			<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			
<b>Responsable interclubs</b>														
Numéro d'affiliation		Nom		Prénom			<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>			
Numéro d'affiliation	Nom	Prénom		Ordre	Sous-ordre	Classeme (val.)	Indice	Sous-indice	Joueur base eq.	S	D	C	Pos S	Pos D
6019899	FROMENT	Jacques	1965	1		B-2/6 (80)	0	0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6016295	SCHMELER	François	1982	2		B0 (75)	0	0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6005859	MATHIEU	Arnaud	1970	3		B+2/6 (70)	0	0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6011466	DONNEAUX	Daniel	1990	4		B+4/6 (65)	0	0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dans le haut de l'écran, vous trouvez les informations suivantes :

- Nom et matricule des deux clubs
- Date de la rencontre
- Catégorie, code de la division, nombre minimum et maximum de points de la division
- Nombre maximum de joueurs pouvant être inscrits en simple et en double

Ensuite, Le capitaine peut alors mettre une croix en regard de son nom dans la colonne 'Cpt', préciser l'ordre des matches (colonnes 'S' et 'D') manuellement et remettre cette feuille au capitaine adverse.

Le fait de remplir cette feuille ne vous libère pas de l'obligation de la remplir de façon électronique.

1. Cochez la colonne 'S' pour les joueurs susceptibles de jouer en simple pour la rencontre sélectionnée.
2. Cochez la colonne 'D' pour les joueurs susceptibles de jouer en double pour la rencontre sélectionnée.

3. Dans la colonne '**POS S**' (position en simple), indiquez, pour **tous** les joueurs pour lesquels vous avez coché la colonne '**S**', le numéro correspondant à l'ordre dans lequel ils doivent apparaître sur la feuille de composition d'équipe. Si les joueurs ont un classement différent, l'ordre doit être l'ordre décroissant des classements. Pour les joueurs de même classement, vous pouvez modifier l'ordre.

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

4. Si le capitaine est un joueur de l'équipe, cochez la case '**C**' à hauteur de son nom. Son numéro d'affiliation, son nom et son prénom s'inscriront automatiquement à hauteur des champs relatifs au capitaine dans le haut de la page.

Si le capitaine ne fait pas partie de l'équipe, complétez son numéro d'affiliation, son nom et son prénom à hauteur des champs relatifs au capitaine dans le haut de la page.

5. Tapez le n° d'affiliation ou le nom et le prénom du coach principal dans le cadre '**Coach principal**' en haut à gauche de la page. Si vous tapez le n° d'affiliation, le nom et le prénom s'affichent automatiquement. Si vous tapez le nom et le prénom, vous pouvez cliquer sur la loupe pour sélectionner le coach en question.

Vous pouvez indiquer que tous les joueurs de l'équipe sont coaches en cochant la case '**Tous les joueurs de l'équipe**' dans le cadre '**Coaches supplémentaires**' en haut à droite de la page.

Vous pouvez également indiquer jusqu'à huit coaches supplémentaires en tapant le n° d'affiliation ou le nom et le prénom des différents coaches dans le cadre '**Coaches supplémentaires**' en haut à droite de la page. Si vous tapez le n° d'affiliation, le nom et le prénom s'affichent automatiquement. Si vous tapez le nom et le prénom, vous pouvez cliquer sur la loupe pour sélectionner le coach en question.

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

6. Tapez le n° d'affiliation ou le nom et le prénom du responsable interclubs dans le cadre '**Responsable interclubs**' en haut à gauche de la page. Si vous tapez le n° d'affiliation, le nom et le prénom s'affichent automatiquement. Si vous tapez le nom et le prénom, vous pouvez cliquer sur la loupe pour sélectionner le coach en question.

7. PAR DEFAUT :

n° Affiliation : **6014827** / MATHIEU / Jérôme

8. Cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**' dans le bas de la page pour sauvegarder cette composition d'équipe. *Si le programme détecte des anomalies, il vous les signale dans une fenêtre séparée. Rectifiez-les !!!*

9. Cliquez sur l'option '**Imprimer la composition d'équipe**' en haut à droite de la page pour imprimer la feuille à remettre au capitaine adverse.

10. La feuille de composition d'équipe est alors affichée dans une nouvelle fenêtre. Vous pouvez l'imprimer en cliquant sur le bouton '**Imprimer**'.

*Remarque : N'oubliez pas qu'il est **obligatoire** de remettre un exemplaire papier de la composition d'équipe au capitaine adverse **avant** le début des rencontres.*

11. Si vous le souhaitez, vous pouvez, en cliquant sur le bouton '**Bloquer la liste**' en haut à droite de la page, empêcher que l'équipe adverse puisse consulter votre feuille de composition d'équipe.


Le bouton '**Bloquer la liste**' se change alors en '**Débloquer la liste**'.

**Attention :**

- **Vous devez sauvegarder votre feuille de composition d'équipe avant de la bloquer.**

- Si vous bloquez votre feuille, vous devrez la débloquer pour que l'encodage de la feuille de résultats puisse être effectué. **Pensez qu'il n'y a peut-être pas de PC au club dans lequel vous allez jouer.** Pour débloquer la feuille, il vous suffit, à cet endroit, de cliquer sur le bouton '**Débloquer la liste**' en haut à droite de la page.

12. Si le club visiteur n'a pas rempli sa feuille de façon électronique, vous devez enregistrer les informations


telles qu'elles figurent sur le document papier remis par le capitaine adverse en cliquant sur le bouton  à côté du nom du club visiteur .

13. Si vous ne devez plus travailler dans Webclub pour l'instant, déconnectez-vous.

## 2. ETABLIR UNE FEUILLE DE COMPOSITION DES DOUBLES


Pour établir la feuille de composition des doubles (le talon que vous remettez au capitaine adverse avant le début des doubles), vous devez procéder comme suit :


A hauteur de '**Date**' ,

- tapez la date pour laquelle vous voulez établir la feuille de composition d'équipe ou
- sélectionnez-la en cliquant sur le bouton  , puis cliquez sur '**Rechercher**'

Vous obtenez alors la liste de toutes les rencontres se jouant à la date en question.


Sur cette page, vous trouvez les renseignements suivants :

- La Catégorie ('**Cat**'),
- La division ('**Div**'),
- La série, journée ('**Jour**'),
- Le club visité ('**CLUB A**') et le club visiteur ('**CLUB B**')
- La récap du résultats : Points, nombre de sets, nombre de jeux des équipes,...
- Le blocage de la rencontre par le secrétariat régional ('**B**'),
- L'affichage de la feuille de résultats  : *ces informations sont complétées automatiquement au fur et à mesure de l'encodage de la feuille de résultats et des actions entreprises par le secrétariat régional une fois la rencontre terminée.*

Cliquez sur le bouton  à côté du nom de votre club sous la colonne '**Club A**' ou '**Club B**' (selon que vous êtes club visité ou visiteur) à hauteur de la rencontre pour laquelle vous voulez établir la feuille de composition d'équipe.

Vous obtenez alors la liste de force de votre club pour la catégorie sélectionnée.


1. Dans la colonne '**POS D**' (position en double), indiquez, pour **tous** les joueurs pour lesquels vous avez coché la colonne '**D**', le numéro correspondant à l'ordre des paires. Vous pouvez soit :  
Numéroter de 1 à ..., le joueur 1 jouant avec le joueur 2, le 3 avec le 4 et ainsi de suite.  
Donner le numéro du double aux deux joueurs (exemple : 1 pour les deux joueurs du premier double, ...).
2. Cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**' en bas de la page pour sauvegarder cette composition des doubles.
3. *Si le programme détecte des anomalies, il vous les signale dans une fenêtre séparée. Rectifiez-les !!!*
4. Cliquez sur le bouton '**Imprimer la composition de l'équipe**' en haut à droite de la page pour imprimer la feuille à remettre au capitaine adverse.
5. La feuille de composition d'équipe est alors affichée dans une nouvelle fenêtre. Vous pouvez l'imprimer en cliquant sur le bouton '**Imprimer**'.
6. En cours de composition des doubles, vous pouvez revenir dans l'écran des rencontres de la journée sélectionnée en cliquant sur le bouton '**Retour aux rencontres**' en haut à droite de la page. N'oubliez pas de sauvegarder au préalable.
7. Si le club visiteur n'a pas rempli sa feuille de composition des doubles de façon électronique, vous devez

enregistrer les informations telles qu'elles figurent sur le document papier remis par le capitaine adverse en cliquant sur le bouton  à côté du nom du club visiteur

### 3. ENCODER UNE FEUILLE DE RÉSULTATS

Avant d'encoder une feuille de résultats, vous devez avoir établi la feuille de composition de l'équipe de votre club et, éventuellement, celle du club adverse, pour les simples d'abord, ensuite pour les doubles.

Pour encoder une feuille de résultats, vous devez procéder comme suit :  
Connectez-vous à l'application Webclub.

1. Cliquez sur '**Interclubs**' puis sur l'option '**Rencontres/résultats**' dans le menu sur la gauche.
2. A hauteur de '**Date**', entrez la date pour laquelle vous voulez encoder la feuille de résultats .
3. Cliquez sur le bouton  en regard de la rencontre pour laquelle vous voulez encoder la feuille de résultats.

Vous ouvrez ainsi la page d'encodage des résultats. Dans le haut de la page, vous trouvez des informations générales :

6031 OHEY		6101 SAINT FIACRE		S1	S2	S3	Pts	Sets	Jeux	Vainqueur	Man./Ab./Disq.
1050584 PREVOST Ala	70	6011115 STAS Cédric E	85	6 3	6 0	0 0	0-1	0-2	3-12	B	
6001847 LECOCCO Geo	55	1014884 STERPIN Patr	55	6 0	3 6	6 3	1-0	2-1	15-9	A	
6009598 NOEL Jean-Pi	55	6032195 DE MESSEMA	50	7 5	3 6	6 2	0-1	1-2	13-16	B	
3006476 WALEM Pascal	35	6008143 DESPINEUX L	30	6 3	6 4	0 0	1-0	2-0	12-7	A	
6009590 DUBOIS Cédri	15	6047780 DE LANTSHEI	30	6 1	6 3	0 0	0-1	0-2	4-12	B	
		6005317 DE MESSEMA	10	6 0	6 0	0 0	0-1	0-2	0-12	B	
TOTAL SINGLES: 230				240		2-4		5-9		47-68	

6001847 LECOCCO Geo		6011115 STAS Cédric E		S1	S2	S3	Pts	Sets	Jeux	Vainqueur	Man./Ab./Disq.
6001847 LECOCCO Geo	110	6011115 STAS Cédric E	95	6 2	1 6	7 6	2-0	2-1	14-14	A	
6009598 NOEL Jean-Pi		6008143 DESPINEUX L									

- Niveau de la rencontre (régional, national, ligue)
- Catégories, division et poule
- Date de la rencontre
- Nombre minimum et maximum de points pour cette division
- Nombre de jeux par set
- Nombre de joueurs à indiquer sur la feuille de résultats en simple/double et nombre maximum de joueurs pouvant être indiqués sur la feuille de composition d'équipe

4. Sous le nom du club visité, sélectionnez le joueur ayant effectivement joué le premier simple.  
Les joueurs apparaissent dans l'ordre du numéro d'ordre que vous leur avez attribué pour la rencontre (valeur de la colonne '**S**' pour les simples/'**D**' pour les doubles de la feuille de composition d'équipe).  
Idem Sous le nom du club visiteur, sélectionnez le joueur ayant effectivement joué le premier simple,...

5. Encodez le score du match à hauteur de '**S1**', '**S2**' et éventuellement '**S3**'.

**Le score doit toujours être indiqué par rapport au vainqueur.**

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

6. Sélectionnez le vainqueur à hauteur de '**Vainqueur**' (A = équipe visitée – B = équipe visiteuse).

7. S'il y a eu un joueur manquant, abandon ou disqualification, sélectionnez l'option correspondante dans la dernière colonne.



**En cas de joueur manquant, vous ne devez pas indiquer le score. Il sera automatiquement complété.**

En cas d'abandon ('Ab'), vous devez indiquer le score au moment de l'abandon.

En cas de disqualification du joueur ('Dsq'), vous devez indiquer le score au moment de la disqualification.

8. Cliquez sur le bouton '**Sauvegarder**' dans le bas de la page pour sauvegarder le résultat de ce match.

*Les totaux sont alors automatiquement calculés.*

Si vous encodez la feuille de résultats au fur et à mesure des matches, vous devez sauvegarder le résultat pour chaque match séparément. Par contre, si vous encodez la feuille de résultats à la fin de la rencontre, vous pouvez sauvegarder les résultats après les avoir encodés tous. Vous pouvez bien évidemment les sauvegarder régulièrement (pour éviter de devoir réencoder une partie de la feuille en cas de panne de courant par exemple).

**Attention** : afin d'éviter tout litige, nous vous conseillons d'encoder régulièrement les résultats.

9. Répétez les étapes 5 à 10 pour tous les matches de simple et de double.

10. Cliquez sur le bouton '**Horaires+Cap**' dans le bas de la page pour encoder les heures de début des simples (cases en regard du champ '**Simple**') et des doubles (cases en regard du champ '**Doubles**') et les éventuelles remarques (case de texte),

puis cliquez sur '**Sauvegarder**' et fermez la fenêtre en cliquant sur le bouton '**Fermer**'.

Les renseignements concernant le capitaine (visité et visiteur) et le responsable interclubs sont automatiquement récupérés de la feuille de composition d'équipe. Vous n'avez pas la possibilité de les modifier ici.

11. Lorsque vous avez encodé et validé tous les résultats et enregistré les autres renseignements, cliquez sur le bouton '*Imprimer*' si vous voulez imprimer la feuille de résultats.

12. Quand la feuille de résultats est complètement encodée et affichée à l'écran, demandez au capitaine adverse de consulter les encodages et de marquer son accord pour pouvoir clôturer la rencontre.

13. En cas d'approbation, cliquez sur le bouton '**Clôturer**' dans le bas de la page.

14. Le programme vérifie alors si la feuille de résultats présente des anomalies.

- S'il n'y a pas d'anomalies, vous arrivez directement sur la page de signature (voir l'étape 19).

- S'il y a des anomalies, le programme ouvre une fenêtre dans laquelle les anomalies sont décrites.

15. Vous pouvez soit :

- Corriger la feuille : dans ce cas, cliquez sur le bouton '**Corriger**' dans le bas de la page. Le programme ferme alors la fenêtre avec la liste des anomalies et vous pouvez corriger la feuille de résultats. Une fois les corrections apportées, vous devez reprendre à l'étape 13.

16. Vous choisirez cette option si vous pouvez rectifier les anomalies détectées, si vous avez oublié de noter un score ou le vainqueur d'un match par exemple.

17. **Si vous clôturez tout de même la feuille : c'est que vous ne pouvez pas rectifier les anomalies détectées (si le nombre de points d'une équipe est insuffisant par exemple) MAIS Attention : la feuille de résultats doit toujours refléter la situation réelle ; sinon des sanctions sont appliquées (cf. articles 42 et 43 du règlement interclubs).**

18. Vous arrivez alors sur la page de signature : Deux situations peuvent se présenter :

#### 1. SIGNATURE ELECTRONIQUE :

*Si vous utilisez la signature électronique : Sont autorisés à signer pour les équipes : le capitaine, un des joueurs repris sur la feuille de composition d'équipe ou un des coaches. La signature électronique se fait à l'aide du n° d'affiliation et du code PIN correspondant. Ce code se trouve sur la carte d'affiliation.*

Pour la signature proprement dite, vous devez procéder comme suit :

19. Demandez à l'une des personnes visiteuses autorisées de signer en tapant son n° d'affiliation et son code PIN dans les champs correspondants, puis cliquez sur le bouton '**Suivant**'.

20. Demandez à l'une des personnes visitées autorisées de signer en tapant son n° d'affiliation et son code PIN dans les champs correspondants, puis cliquez sur le bouton '**Suivant**'.
21. En cas d'absence du responsable , encodez le n° d'affiliation et le code PIN du responsable (*par défaut cfr ci-dessus*) dans les champs correspondants, puis cliquez sur le bouton '**Fin**'.
22. Le programme affiche alors un message comme quoi la rencontre est clôturée.

#### 1. SIGNATURE MANUELLE:

*Si vous utilisez la signature manuelle: Sont autorisés à signer pour les équipes : le capitaine, un des joueurs repris sur la feuille de composition d'équipe ou un des coaches.*

*Pour la signature proprement dite, vous devez procéder comme suit :*

23. vous faites signer l'exemplaire papier de la feuille de résultats. Dans ce cas, cochez la case '**Signature manuelle**', puis cliquez sur le bouton '**Fin**' : le programme affiche alors un message comme quoi la rencontre est clôturée.
24. Si vous ne devez plus travailler dans Webclub pour l'instant, déconnectez-vous.

#### 4. DÉLÉGUER UNE RENCONTRE INTERCLUBS

**EXCEPTIONNELLEMENT** : *Au cas où une rencontre serait jouée dans le club au départ visiteur, vous pouvez demander au responsable interclubs de déléguer la rencontre pour que le responsable interclubs du club visiteur puisse encoder la composition d'équipe et/ou la feuille de résultats.*