



GUIDE UTILISATEUR

Encodage des feuilles de match en ligne

1. L'encodage, pour qui ?

L'encodage pourra être effectué par les membres ayant l'accès « **responsable club** » ou par les membres ayant l'accès « **encodage** ».

Pour cela, rendez vous dans votre espace personnel et accédez à l'un des deux accès mentionnés ci-dessus pour visualiser les différentes possibilités d'encodage de feuille de match.

Trois types d'encodages sont proposés :

- **Encodage à prise rapide** : encodage du résultat unique à la fin du match.
- **Encodage des feuilles** : encodage des feuilles de matchs par rapport à la feuille de papier utilisée durant la rencontre
- **Encodage des feuilles en ligne** : encodage de votre feuille en direct.

www.aftt.be





2. Explication sommaire de la feuille de match en ligne

Cette nouvelle application va permettre au club disposant d'une connexion internet, d'un ordinateur et d'une imprimante de gagner du temps au niveau de l'encodage.

Cette application va vous permettre dans un premier temps de préparer les feuilles d'arbitrage, et ensuite d'encoder les scores de chaque rencontre. A la fin de celle-ci, vous pourrez imprimer la feuille de match afin de la faire signer, mais également valider directement cette feuille sans post encodage.

Chaque feuille créée sera ouverte dans un nouvel onglet afin de permettre de passer facilement d'une feuille à l'autre.

Pour des soucis de sécurité, la feuille de match ne sera visible qu'à la fin de la rencontre par les autres clubs. Aucun résultat incomplet ne pourra être validé.

www.aftt.be



3. Choix de la semaine

Feuille de match - choix de la semaine

Accueil / Joueur / Feuille de match / Choix de la semaine

CHOIX DE LA SEMAINE D'INTERCLUBS POUR LES MATCHS 4*4 :

1 ▼ AFFICHER LES MATCHS

CHOIX DE LA SEMAINE D'INTERCLUBS POUR LES MATCHS 3*3 :

1 ▼ AFFICHER LES MATCHS

Vous devez sélectionner la journée de championnat en fonction du type de match qu'il s'agit. En effet le programme est différent pour les matchs à 3 VS 3 et à 4 VS 4.

4. Sélection des feuilles de matchs

Les matchs qui doivent être encodés sont de couleur verte. Les matchs Bye ou FF sont de couleurs orange. Une fois cliqué sur l'équipe, un onglet s'ouvre avec la feuille de match.

LISTE DES MATCHS QUI SE DEROULENT EN EQUIPE DE 4 JOUEURS

EQUIPE A

5. Encodage

HQ99 SAINT-PIAT A

#	Nom et prénom	WO	Vict.
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LX097 AYE C

#	Nom et prénom	WO	Vict.
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0	Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Informations de la rencontre

Série E - Région/WB - Hommes 8982/876

Score: **FORFAIT VISITE**

Set: **FORFAIT VISITEUR**

FEUILLE ARBITRAGE

Capitaine visité

Capitaine visiteur

Juge arbitre

Commissaire de salle (facultatif)

M.	# Nom et prénom visité	VS	# Nom et prénom visiteur	WO	Résultats	Score
1	4. Sélectionne un joueur	VS	2. Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>
	Set 1: <input type="text"/> <input type="text"/>		Set 2: <input type="text"/> <input type="text"/>		Set 3: <input type="text"/> <input type="text"/>	Set 4: <input type="text"/> <input type="text"/>
2	3. Sélectionne un joueur	VS	1. Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>
	Set 1: <input type="text"/> <input type="text"/>		Set 2: <input type="text"/> <input type="text"/>		Set 3: <input type="text"/> <input type="text"/>	Set 4: <input type="text"/> <input type="text"/>
3	3. Sélectionne un joueur	VS	4. Sélectionne un joueur	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>

Remarque

Heure de début

Heure de fin

Sauvegarde interne

SAUVEGARDER

Imprimer la feuille de match

IMPRIMER

Validation (Envoi de la feuille vers le programme de gestion sportive)

VALIDER LA FEUILLE DE MATCH



1. Encodez les 4 noms de chaque équipe ainsi que les capitaines, JA et commissaire de salle
2. Appuyez sur « feuille d'arbitrage » pour imprimer le document adéquat
3. Vous pouvez encoder les sets
4. N'hésitez pas à sauvegarder de temps en temps
5. N'oubliez pas de compléter les heures de début et de fin de match ainsi que la remarque s'il y en a une.
6. Si tout est ok, validez la feuille de match
7. Une fois validée, imprimez celle-ci
8. Votre feuille est dans le système !

www.aftt.be

