

1. Gestion d'une rencontre : s'identifier

Vous devez d'abord vous identifier via votre code et votre mot de passe.

1. Cliquez sur *My BWBC*



Si vous avez déjà créé votre code et votre mot de passe, passez directement à l'étape 3.

2. La 1^{ère} fois, vous devez créer votre code et votre mot de passe : cliquez sur *s'enregistrer*

My BWBC : mes accès

Vous avez déjà un code

Code

Mot de passe

Cliquez sur Vous avez oublié votre code et/ou votre mot de passe, cliquez ici

Vous n'avez pas encore de code

Cliquez sur

Espace membres : s'enregistrer

Tous les champs sont obligatoires

Nom

Prénom

Votre code (max.10 car.)

Votre mot de passe (max. 10 car.)

Confirmer votre mot de passe (max. 10 car.)

Compléter tous les champs et cliquez ensuite sur *enregistrer*

Une confirmation de votre inscription avec rappel de vos codes est envoyée à votre adresse mail

3. Entrez votre code et votre mot de passe et cliquez sur *connexion*

My BWBC : mes accès

Vous avez déjà un code

Code

Mot de passe

Cliquez sur **Connexion** Vous avez oublié votre code et/ou votre mot de passe, cliquez ici

Vous n'avez pas encore de code

Cliquez sur **S'enregistrer**

▲ En cas d'oubli, cliquez sur le lien *vous avez oublié votre code et/ou votre mot de passe*. Vous recevrez un mail avec les informations après avoir indiqué votre nom et votre prénom.

▲ Le système de gestion d'une rencontre n'est accessible qu'aux personnes identifiées comme capitaine d'équipe ou secrétaire de club et ayant défini, comme tel, un code et un mot de passe.

Après identification, le système affiche une page sur laquelle il peut y avoir un ou plusieurs liens en fonction des autorisations liées à votre code.

4. Cliquez sur *Gérer une rencontre : joueurs et résultats*

Championnat d'hiver seniors et vétérans

- Gérer une rencontre : joueurs et résultats**
- Se déconnecter

Le système affiche une page qui rassemble les étapes à réaliser pour gérer votre rencontre.

Rencontre championnat hiver seniors et vétérans

Sélection de la rencontre : date et division
Choisir la date et la division

Date de la rencontre Division **1. Confirmer choix**

Sélection de la rencontre
Sélectionner la rencontre dans la liste proposée

2. Confirmer choix

3. Compléter feuille de match

PDF Feuille de match

Retour

3 étapes à réaliser, dans l'ordre de l'écran. A chaque étape correctement réalisée, un **OK** s'affichera à côté du libellé de l'étape.

Vous pouvez également n'importe quand obtenir une copie « papier » de la rencontre pendant votre encodage ou après l'avoir clôturée (voir point 7).

2. Gestion d'une rencontre : sélectionner la rencontre

Il faut d'abord sélectionner la rencontre pour laquelle vous voulez compléter la feuille de match.

Sélection de la rencontre : date et division
Choisir la date et la division

Date de la rencontre: 28-03-2020 Division: Championnat 1. Choisir

▲ Le système affiche par défaut la date du jour, à remplacer par la date de la rencontre cherchée.

▲ Vous pouvez remplacer dans le champ « Division » la valeur « Championnat » qui correspond à l'ensemble des rencontres du jour, par « Vétérans » pour l'ensemble des rencontres Vétérans, « Seniors » pour l'ensemble des rencontres Seniors ou une division précise pour les rencontres de cette division.

(Voir aussi la remarque importante en point 9)

▲ Seules les rencontres de votre club, visiteur ou visité, seront affichées.

▲ Si la rencontre ne se joue pas à la date normalement prévue au calendrier, vous devez quand même rentrer la date officielle prévue au calendrier. Communiquez par mail avec le secrétariat BWBC quant à la date réelle de la clôture.

Encodez la date du jour de la rencontre et la division concernée, puis cliquez sur *1. Confirmer*.
Le système affiche la liste des rencontres de votre club pour la date et la division choisies.

Rencontre championnat hiver seniors et vétérans

Sélection de la rencontre : date et division OK
Choisir la date et la division

Date de la rencontre: 18-03-2020 Division: Championnat 1. Confirmer choix

Sélection de la rencontre
Sélectionner la rencontre dans la liste proposée

- NEW FES B - RPC RIVIEREN I (2111)
- PASA C - RPC RIVIEREN E (1715)
- R. JOLI-BOIS D - RPC RIVIEREN H (1979)
- RPC BLANC-RY B - RPC RIVIEREN C (1451)
- RPC RIVIEREN A - WAVRIENNE A (1185)
- RPC RIVIEREN D - WAVRIENNE B (1581)
- RPC RIVIEREN F - NEW XL B (1713)

2. Confirmer choix

3. Compléter feuille de match

PDF Feuille de match

Retour

Dans la liste des rencontres, cliquez sur votre rencontre, puis sur le bouton *2. Confirmer choix*.
Cliquez ensuite sur le bouton *3. Compléter la feuille de match*.

3. Gestion d'une rencontre : encoder les terrains

Vous pouvez indiquer les numéros des terrains réellement utilisés lors de la rencontre.

4. Gestion d'une rencontre : encoder les joueurs

▲ Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez enregistrer la liste de vos joueurs avant la rencontre - le matin ou la veille ou encore avant.

▲ Même en cas d'encodage à l'avance, la liste des joueurs ainsi que l'ordre et la composition des triplettes peuvent toujours être modifiés au moment même de la rencontre.

▲ Le formulaire est calqué sur votre habituel document papier. Vous devez le compléter de la même façon.

Feuille de match championnat hiver seniors et vétérans

FEUILLE DE MATCH Semaine : 10 Date : 2022-01-05 Division : VETERANS 2

Club visité : FOR EVER SJ C Club visiteur : LES JARDINS A

Numéros des terrains : Terrain 1 1 Terrain 2 2 Terrain 3 3

Joueurs effectifs et réserves				Joueurs effectifs et réserves			
A	01	<input type="text"/>	<input type="text"/>	D	01	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	02	<input type="text"/>	<input type="text"/>		02	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	03	<input type="text"/>	<input type="text"/>		03	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	04	<input type="text"/>	<input type="text"/>		04	<input type="text"/>	<input type="text"/>
B	05	<input type="text"/>	<input type="text"/>	E	05	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	06	<input type="text"/>	<input type="text"/>		06	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	07	<input type="text"/>	<input type="text"/>		07	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	08	<input type="text"/>	<input type="text"/>		08	<input type="text"/>	<input type="text"/>
C	09	<input type="text"/>	<input type="text"/>	F	09	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	10	<input type="text"/>	<input type="text"/>		10	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	11	<input type="text"/>	<input type="text"/>		11	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	12	<input type="text"/>	<input type="text"/>		12	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Capitaine: <input type="text"/>				Capitaine: <input type="text"/>			
Officiel: <input type="text"/>				Officiel: <input type="text"/>			

 ER club visité ER club visiteur

Ordre de déroulement			Résultats			
Tours	Terrains	Parties	Heure fin	FOR EVER SJ C	LES JARDINS A	
1	1	A - E -		<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
	2	B - D -		<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
	3	C - F -	<input type="text" value="00:00:00"/>	<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
2	2	A - F -		<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
	3	B - E -		<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
	1	C - D -	<input type="text" value="00:00:00"/>	<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
3	3	A - D -		<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
	1	B - F -		<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
	2	C - E -	<input type="text" value="00:00:00"/>	<input type="text" value="0"/>	-	<input type="text" value="0"/> er
Totaux:			Points	0	-	1
			Pts	0	-	0
			Parties	0	-	9

 Résultats incomplets ou erronés

<p>Clôture Equipe visitée</p> <p><input checked="" type="radio"/> Rien à signaler</p> <p><input type="radio"/> Difficulté : rapport suit</p> <p><input type="radio"/> Incident : rapport suit</p> <p>Numéro licence: <input type="text" value="00000"/> er</p> <p>Password: <input type="password" value="*****"/></p>	<p>Clôture Equipe visiteur</p> <p><input checked="" type="radio"/> Rien à signaler</p> <p><input type="radio"/> Difficulté : rapport suit</p> <p><input type="radio"/> Incident : rapport suit</p> <p>Numéro licence: <input type="text"/> er</p> <p>Password: <input type="password"/></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Clôture Officiel</p> <p><input type="radio"/> Rien à signaler</p> <p><input type="radio"/> Difficulté : rapport suit</p> <p><input type="radio"/> Incident : rapport suit</p> <p><input type="button" value="Clôture la rencontre"/> Clôture de la rencontre ER</p>	<p>Numéro licence: <input type="text"/></p> <p>Password: <input type="password"/></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

▲ ▲ À tout moment, vous pouvez obtenir une copie de la feuille de match en cliquant sur le bouton *PDF feuille de match*. C'est peut-être plus facile pour vérifier votre encodage.

Pour introduire un joueur, il faut cliquer sur la ligne où vous voulez l'introduire. Le système affiche la liste des joueurs de votre club. En introduisant les premières lettres du nom ou du prénom, la liste se restreint automatiquement aux joueurs correspondant. Il ne vous reste plus qu'à cliquer dans la liste restante sur le joueur que vous cherchez.

Si vous voulez encoder un joueur ne figurant pas dans la liste – par exemple, un joueur nouvellement affilié ou un joueur d'un autre club - il faut introduire entièrement le nom suivi d'un espace, le prénom suivi d'un espace et le numéro de fédération en 6 chiffres.

Vous devez également renseigner le capitaine et, pour l'équipe visitée, l'arbitre officiel de la rencontre s'il y en a un désigné.

Ne pas oublier de cliquer sur le bouton *enregistrer les équipes* pour enregistrer les joueurs.

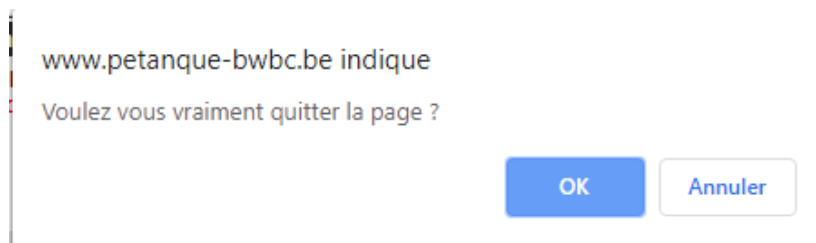
▲ L'indication **ER club visité (ER club visiteur)** disparaît dès que l'équipe est considérée comme complète (au minimum 9 joueurs dans 3 triplètes) et est remplacée par **OK club visité (OK club visiteur)**.

Feuille de match championnat hiver seniors et vétérans			
FEUILLE DE MATCH		Semaine : 22	Date : 2020-03-18
Club visité : RPC RIVIEREN D		Club visiteur : WAVRIENNE B	
Joueurs effectifs et réserves		Joueurs effectifs et réserves	
A	01	grl	D 01
	02	BIONDO Graziella 107918	D 02
	03	DAL MASO Graziella 109484	D 03
B	05	DE GREEF Jeanine 100456	E 05
	06	GRAND Jean-luc 104304	E 06
	07	MAIGRET Jean-pierre 102406	E 07
C	09	VAN GROOTENBRUEL Andre 112831	F 09
	10		F 10
	11		F 11
	12		F 12
Capitaine		<input type="checkbox"/> X	Capitaine
Arbitre			
Enregistrer les équipes		ER club visité	ER club visiteur

FEUILLE DE MATCH		Semaine : 22
Club visité : RPC RIVIEREN D		
Joueurs effectifs et réserves		
A	01	GRAND Jean-luc 104304 <input type="checkbox"/> X
	02	REMORY Alexis 105408 <input type="checkbox"/> X
	03	VILLANUEVA FERNANDEZ Juan-carl <input type="checkbox"/> X
	04	

Pour supprimer un joueur enregistré, vous devez cocher la case à côté de son nom et cliquez sur le bouton *enregistrer les équipes*.

- ▲ Vous pouvez supprimer plusieurs joueurs en une fois.
- ▲ Vous pouvez travailler en plusieurs fois, en enregistrant à chaque fois ce que vous avez déjà encodé.
- ▲ Quand vous cliquez sur le bouton *Retour*, vous avez un message d'avertissement. Si vous n'avez pas enregistré vos dernières modifications, cliquer sur *annuler* puis enregistrer votre travail. Si tout est enregistré, cliquer sur *OK*. Vous revenez alors sur la page principale.



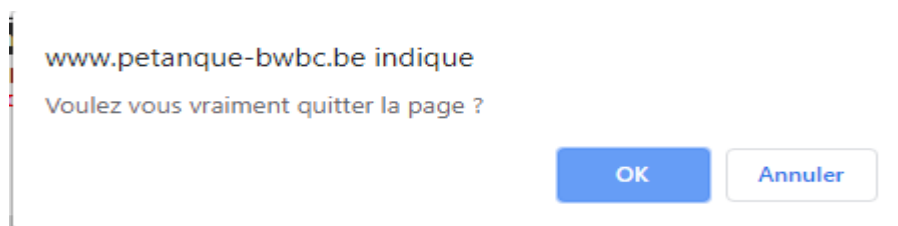
5. Gestion d'une rencontre : encoder les résultats

Ordre de déroulement			Résultats			
Tours	Terrains	Parties	Heure fin	FOR EVER	SJ D	NEW XL D
1	1	A - E -		13	-	0
	2	B - D -		9	-	13
	3	C - F -	15:20	6	-	13
2	2	A - F -		0	-	0
	3	B - E -		0	-	0
	1	C - D -	00:00	0	-	0
3	3	A - D -		0	-	0
	1	B - F -		0	-	0
	2	C - E -	00:00	0	-	0
Totaux				0	-	0
			Points	2	-	-2
			Différence		-	
			Parties	1	-	2

Enregistrer Résultats Résultats incomplets ou erronés

Pour chaque match terminé, il suffit d'introduire le résultat sans oublier de cliquer sur *Enregistrer résultats*. Il faut également compléter l'heure de fin de chaque tour.

- ▲ Afin de simplifier l'encodage, le tableau reprend, match par match, les joueurs repris en position 1 de leur triplete.
- ▲ L'indication **er** disparaît dès qu'un résultat est correctement encodé et enregistré.
- ▲ L'indication **Résultats OK** remplace **Résultats incomplets ou erronés** dès que l'encodage des résultats est complètement et correctement fait.
- ▲ Toujours enregistrer votre encodage en cliquant sur le bouton *Enregistrer résultats*.
- ▲ Vous pouvez travailler en plusieurs fois, en enregistrant à chaque fois ce que vous avez déjà encodé.
- ▲ Vous pouvez corriger un résultat déjà enregistré.
- ▲ Il est possible d'encoder les résultats si une (ou les 2) équipe est incomplète. (Ce doit être le cas si un joueur est en retard ou si une équipe est réellement incomplète).
- ▲ Quand vous cliquez sur le bouton *Retour*, vous avez un message d'avertissement. Si vous n'avez pas enregistré vos dernières modifications, cliquez sur *annuler* et enregistrez votre travail. Si tout est OK, cliquer sur *OK*



6. Gestion d'une rencontre : clôture

Après l'encodage des résultats, chaque capitaine doit clôturer la rencontre en indiquant son numéro d'affiliation et son mot de passe. S'il le souhaite, chacun des capitaines peut indiquer qu'il y a eu des problèmes ou des incidents. Le rapport complet doit être envoyé par mail au secrétariat BWBC.

▲ La clôture est possible même s'il subsiste des erreurs dans la composition des équipes ou l'encodage des résultats, ceci pour faire face à des problèmes comme une équipe incomplète ou une rencontre arrêtée sur problème. Le rapport complet doit être envoyé par mail au secrétariat BWBC.

▲ Vous pouvez toujours vérifier les encodages via la feuille de match (voir point 7) avant de clôturer la rencontre.

▲ Dès que la rencontre est clôturée, il est impossible d'encore modifier les équipes ou les résultats. Seule la province BWBC peut intervenir sur demande du club.

▲ Si un officiel est désigné, il doit figurer dans la clôture.

Clôture Equipe visitée

Rien à signaler
 Difficulté : rapport suit
 Incident : rapport suit

Numéro fédération 105946 er
Password

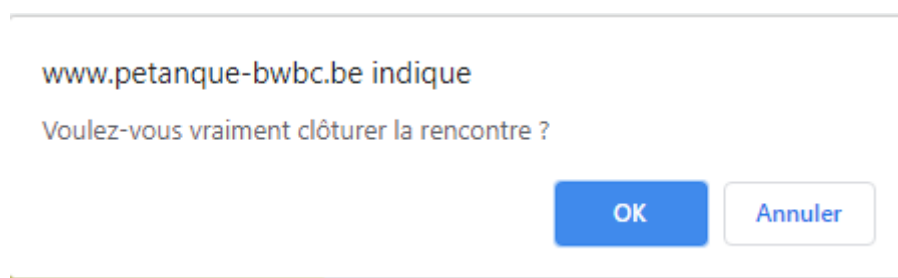
Clôture Equipe visiteur

Rien à signaler
 Difficulté : rapport suit
 Incident : rapport suit

Numéro fédération
Password

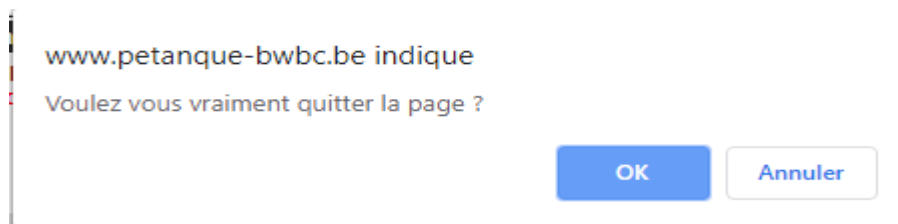
Numéro fédération
Password

Clôture de la rencontre ER



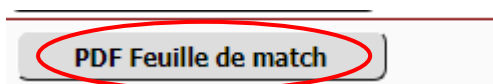
Le système vous demande de confirmer votre clôture : *OK* si vous voulez poursuivre ou *Annuler* si vous voulez encore changer quelque chose ou faire une vérification.

Quand vous cliquez sur le bouton *Retour*, vous avez un message d'avertissement. Si vous n'avez pas enregistré vos dernières modifications, cliquez sur *annuler* et enregistrez votre travail. Si tout est OK, cliquez sur *OK*



7. Gestion d'une rencontre : feuille de match

A tout moment, vous pouvez obtenir une copie de la feuille de match. Cela pourrait être plus facile pour vérifier vos encodages dans un format auquel vous êtes plus habitué. Il suffit de cliquer sur le bouton *feuille de match*. Vous obtenez un PDF qui peut être imprimé ou téléchargé ou simplement lu à l'écran.



CHAMPIONNAT D'HIVER INTERCLUBS PROVINCE BRABANT WALLON BRUXELLES CAPITALE

FEUILLE DE MATCH Semaine : 2 Date : 27 - 10 - 2021 Division : VETERANS 5

Club visité : RPC RIVIEREN E					Club visiteur : PC CARAMBOUL B				
JOUEURS EFFECTIFS ET RESERVES					JOUEURS EFFECTIFS ET RESERVES				
EQUIPES	NOMS	PRENOMS	LIC.		EQUIPES	NOMS	PRENOMS	LIC.	
A	01	FAVIER	Bernard	151493	D	01	AMICO	Addolorata	152126
	02	LIULAS	Jean-pierre	107899		02	BARY	Jean-louis	103703
	03	KIEKENS	François	103030		03	ELES	Catherine	152159
	04	HUYSMANS	Michele	109485		04			
B	05	PETTINI	Franco	108240	E	05	BLONDELLE	Laurent	106706
	06	BOELENS	Jacques	109208		06	BUTERA	Gerlando	106345
	07	VERSTRAETEN	Marie-anne	109215		07	CREPIEUX	Paulette	106734
	08	D'HAMERS	Carine	105046		08			
C	09	ROLLE	Gianfranco	100232	F	09	DAUPHIN	Bernard	106048
	10	HEREMANS	Daniel	101268		10	DUMONT	Stephane	115393
	11	ROBSEN	Georges	108295		11	DUTRIEUX	Karin	114506
	12	VAN BO	Suzanne	101176		12			

Remarques du club visité

Rien à signaler

Remarques du club visiteur

Rien à signaler

Remarques de l'Officiel

ORDRE DE DEROULEMENT			SCORES	
TOURS	TERRAINS	PARTIES	VISITES	VISITEURS
1	4	A - E	13	12
	5	B - D	12	13
	6	C - F	13	5
2	5	A - F	13	9
	6	B - E	9	13
	4	C - D	8	13
3	6	A - D	13	8
	4	B - F	13	10
	5	C - E	13	9

TOTAUX	POINTS	1	0
	PTS	107	92
	VICTOIRES	6	3

<u>CAPITAINE VISITE</u>		<u>ARBITRE</u>		<u>CAPITAINE VISITEUR</u>	
NOM	N° LIC.	NOM	N° LIC.	NOM	N° LIC.
LIULAS	Jean-pierre 107899			AMICO	Addolorata 152126
validation : D'HAMERS Carine 105046		validation :		validation : D'HAMERS Carine 105046	

8. Gestion d'une rencontre : capitaine visiteur

Le capitaine visiteur a accès au formulaire d'encodage des rencontres mais de façon limitée : il a uniquement accès à l'encodage de son équipe. Il doit également indiquer son numéro d'affiliation et son password pour la clôture.

Les autres actions sont réservées au club visité.

9. Gestion d'une rencontre : remarques importantes

Il est techniquement impossible d'ouvrir plusieurs sessions identifiées via un browser sur un site web avec un seul et même PC.

En conséquence, si plusieurs rencontres se déroulent simultanément, il est conseillé :

1. De désigner une seule personne qui s'identifiera. Cette personne encodera les informations pour tous les matchs.
2. De choisir la valeur « Championnat » dans le choix de la division. On obtiendra alors à l'écran l'ensemble des rencontres du jour, ce qui permettra de passer facilement de l'une à l'autre en parcourant la liste.

Pour cette raison, tous les capitaines d'un même club ont accès à toutes les rencontres du club et pas seulement à celles de leur équipe.

La contrainte : vérifier à chaque encodage que c'est bien la rencontre qu'on veut compléter qui est sélectionnée. Dans le cas contraire, la sélectionner à nouveau. Tous les indicateurs d'étapes de la rencontre se repositionneront automatiquement.

Table des matières

1. GESTION D'UNE RENCONTRE : S'IDENTIFIER	1
2. GESTION D'UNE RENCONTRE : SÉLECTIONNER LA RENCONTRE	2
3. GESTION D'UNE RENCONTRE : ENCODER LES TERRAINS.....	3
4. GESTION D'UNE RENCONTRE : ENCODER LES JOUEURS.....	3
5. GESTION D'UNE RENCONTRE : ENCODER LES RÉSULTATS	6
6. GESTION D'UNE RENCONTRE : CLÔTURE	7
7. GESTION D'UNE RENCONTRE : FEUILLE DE MATCH	8
8. GESTION D'UNE RENCONTRE : CAPITAINE VISITEUR	10
9. GESTION D'UNE RENCONTRE : REMARQUES IMPORTANTES	10