

Création d'un compte capitaine

- ouvrir la page www.badnet.org
- si vous n'avez pas de compte licencié ou joueur sur badnet
 - cliquer sur « **nouveau compte** » (en dessous de « S'identifier »)
 - choisir « **compte licencié** »
 - saisir votre **n° de licence** et votre **date de naissance**, puis « suivant »
 - saisir votre **adresse Email** et un **mot de passe**
 - Taper le nombre que vous arriver à lire dans l'image, puis « envoyer »
 - Badnet envoi sur cette adresse Email un courriel qui contient un lien qui permet de valider définitivement la création du compte. Une fois valider l'identifiant et le mot de passe permettent de se connecter

Demande de capitonat auprès de l'organisateur

- ouvrir la page www.badnet.org
- saisir votre identifiant, votre mot de passe et cliquer sur « S'identifier »
- Une fois connecté, sur la page principale du compte, utiliser le lien « **Devenir capitaine d'équipe** »
- Rechercher dans la liste des IC proposés, votre IC (vous pouvez diminuer la liste à l'aide du filtre)
- Cliquer sur l'IC qui vous concerne
- Une fois l'IC choisi, il faut **choisir l'équipe concernée**.
- La dernière étape est l'étape de validation. Le formulaire doit être renseigné avec vos données personnelles. Elles seront communiquées aux organisateurs et aux capitaines des autres équipes pour qu'ils puissent vous contacter.
- La demande est envoyée par email aux organisateurs de la compétition. Une notification est envoyée au demandeur lorsqu'un des organisateurs a accepté ou refusé la demande. (Si un capitaine est déjà déclaré pour l'équipe et que les organisateurs valident la demande, le demandeur remplace l'ancien capitaine.)

Ajout de joueurs dans votre équipe

- ouvrir la page www.badnet.org
- saisir votre identifiant, votre mot de passe et cliquer sur « S'identifier »
- cliquer à droite dans le cadre « mes compétitions en ligne à venir » sur le nom de la compétition (vous devez avoir un petit bonhomme violet devant qui indique que vous êtes capitaine sur cette compétition. Si vous n'avez le petit bonhomme violet, c'est que l'organisateur n'a pas validé votre demande de capitonat.)
- cliquer sur le lien « **Joueurs** »
- puis sur le bouton « + **Nouveau joueur** ». Attention, ce bouton n'est visible que 10 jours avant la date de la rencontre et qu'une fois que les rencontres précédentes ont été validées
- La fenêtre d'ajout de joueur permet de rechercher un joueur parmi ceux autorisés à jouer dans votre équipe en fonction des options choisies par l'organisateur.
- Dans la zone de saisie « Trouver » renseigner tout ou partie du nom ou du numéro de licence du joueur recherché. A partir du troisième caractère, la recherche est lancée et les joueurs correspondant au critère sont affichés dans la liste. (La recherche peut-être longue, il faut avoir la patience d'attendre quelques secondes). Cliquer sur le nom de la liste. Ensuite, seule l'adresse email du joueur est modifiable avant enregistrement.
- Si un joueur n'a joué aucun match, il est possible de l'enlever de l'équipe en utilisant la croix rouge sur la droite de sa ligne.

PS : Vous pouvez consulter la liste de tous les joueurs des autres équipes en cliquant sur le lien « **Equipes** »

Saisie des résultats (si saisie par les capitaines, voir si import fichiers badnetteam par le responsable de la journée qui sera un capitaine)

- ouvrir la page www.badnet.org
- saisir votre identifiant, votre mot de passe et cliquer sur « S'identifier »
- cliquer à droite dans le cadre « mes compétitions en ligne à venir » sur le nom de la compétition (vous devez avoir un petit bonhomme violet devant qui indique que vous êtes capitaine sur cette compétition. Si vous n'avez le petit bonhomme violet, c'est que l'organisateur n'a pas validé votre demande de capitaneat.)
- cliquer sur le lien « **Rencontres** »
- Si la date prévue de la rencontre est dépassé et que le délai de saisie n'est pas écoulé, une icône représentant un crayon permet d'afficher la page de saisie des résultats de la rencontre.
- Pour chaque match, les listes proposent les joueurs disponibles, classés par ordre de classement décroissant. S'il manque un joueur dans une liste de l'équipe adverse, seul le capitaine de cette équipe pourra le rajouter. Saisir '----' à la place du joueur ou des joueurs manquant puis enregistrer le résultat. La page suivante permet de confirmer la saisie avant la transmission au capitaine de l'équipe adverse.
- Le bouton « Envoyer » déclenche l'envoi d'un email au capitaine de l'équipe adverse. Une fois l'email envoyé, le capitaine qui a effectué la saisie ne peut plus modifier les résultats

Validation des résultats par les capitaines adverses (aussi pour résultats importé par fichier badnetteam ?)

- Le capitaine adverse reçoit un Email contenant les résultats (nom des joueurs et scores de chaque match) et deux liens.
- Le premier lien permet de confirmer directement les résultats. Une fois confirmés, les résultats sont verrouillés et aucun capitaine ne peut les modifier. Seul un gestionnaire du tournoi pourra intervenir et apporter des modifications. Le second lien permet au capitaine de modifier les résultats.
- Si le lien n'est pas utilisé, quand il se connecte et va sur l'interface de gestion de son équipe, la rencontre qu'il doit compléter à un nouvel icône dans la colonne Action
- En cliquant sur ce nouvel icône il est dirigé vers la page de modification des résultats.
- Le bouton « Modifier » permet d'accéder à la page de modification des résultats. Le bouton « Accepter » permet de valider définitivement les résultats affichés.