

Procédure informatique pour les capitaines d'interclubs

1/ Remplir la feuille de composition d'équipe (à l'avance)

- Se rendre sur <http://webclub.aftnet.be> :

login: votre n° d'affiliation

mot-de-passe: votre code pin

- Cliquer sur l'onglet *interclubs*, puis *rencontre/résultats (à gauche)*, choisir la *date*, puis cliquer sur le rectangle vert à côté de l'équipe.

- Cocher

1/ les joueurs/joueuses en simple (S, maximum 5) et donner le n° d'ordre

2/ les joueurs/joueuses en double (D, maximum 6)

3/ le capitaine (C)

Remarque: pensez aux joueurs supplémentaires en cas de pluie

- renseigner les coaches (cocher "tous les joueurs de l'équipe" et ajout possible de non-joueur via n° de fédération)

- sauvegarder, vérifier et imprimer (pas obligatoire)

- retour vers la rencontre (en haut à droite)

Il est possible de cacher la composition d'équipe en bloquant la liste. Il faudra alors la rendre visible au moment de l'échange des feuilles.

2/ Encoder les scores de la rencontre

- Sur l'ordinateur du club, ouverture de la session "interclubs"

- Se rendre sur <http://webclub.aftnet.be>

- Cliquer sur l'onglet *interclubs*, puis *rencontre/résultats (à gauche)*, choisir la *date*

- Editer la rencontre

Choisir les joueurs

Choix du vainqueur : A est le club qui reçoit, B est le club visiteur

Indiquer le score des matchs (scores dans l'ordre normal quel que soit le vainqueur, ex. 7/5 6/4)

Sauvegarder => Si anomalie, un message d'erreur apparait

Clôturer après vérification du capitaine de l'équipe visiteur

Signature électronique => n° affiliation et code pin, y compris du responsable interclubs ! La clôture manuelle de la feuille est possible si oubli du code pin.

Cliquer sur *end*.