



Ce manuel se veut volontairement long et exhaustif afin d'aborder de manière détaillée l'installation et l'utilisation du logiciel, avec de nombreuses captures d'écran. Un tuto beaucoup plus simple sera joint a chaque convocation mais ne traitera que de l'utilisation basique du logiciel.

Toutefois, l'utilisation du logiciel reste simple, passées les phases d'installation et de configuration éventuelle si des problèmes sont rencontrés à l'installation. Il est important de bien tester en amont de la journée afin de vérifier que le logiciel tourne bien sur l'ordinateur qui sera réalisé.

En cas de souci, vous pouvez vous adresser à Christophe Freslon (
<a href="mailto:responsablecri@badmintongrandest.com">responsablecri@badmintongrandest.com</a>) ou bien au support Badnet que vous trouverez sur le site <a href="https://www.badnet.org">www.badnet.org</a>

Ce manuel est quasiment intégralement issu de celui qui était fourni par la ligue de Lorraine a ses clubs. Un grand merci à Thomas Florémont pour la transmission de ce document exhaustif.

### **Sommaire:**

| 1 | Ins | tallation des logiciels   | 2  |
|---|-----|---|----|
|   | 1.1 | Téléchargement et procédure d'installation                                  | 2  |
|   | 1.2 | Configuration en cas d'erreur après l'installation                          | 7  |
|   | 1.2 | 1 1 <sup>er</sup> cas : erreur dans Esay Badnet / Easy PHP                  | 8  |
|   | 1.2 | 2 2 <sup>ème</sup> cas : problème de compatibilité Windows                  | 8  |
| 2 | Pré | paration de la journée : réception du fichier                               | 9  |
| 3 | Uti | lisation du logiciel pour gérer vos rencontres                              | 10 |
|   | 3.1 | Importer le fichier de la journée   | 10 |
|   | 3.2 | Préparation de la rencontre   | 12 |
|   | 3.3 | Ajout dans le logiciel d'un nouveau joueur                                  | 16 |
|   | 3.4 | Compositions d'équipes et ordre des matchs                                  | 16 |
|   | 3.5 | Répartition des matchs sur les terrains et lancement des matchs             | 19 |
|   | 3.6 | Saisie des résultats  | 19 |
|   | 3.7 | Impression et signature des feuilles de rencontres à la fin de la rencontre | 20 |
| 4 | Tra | nsmission des résultats à la fin de la journée                              | 20 |
|   | 4.1 | Enregistrement et communication du fichier                                  | 21 |

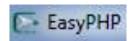




## 1 Installation des logiciels

## 1.1 Téléchargement et procédure d'installation

La société I-CLIC (Badnet) a mis en place un outil d'installation pour plusieurs logiciels en même temps :



Logiciel gérant les bases de données, indispensables pour le fonctionnement des autres logiciels



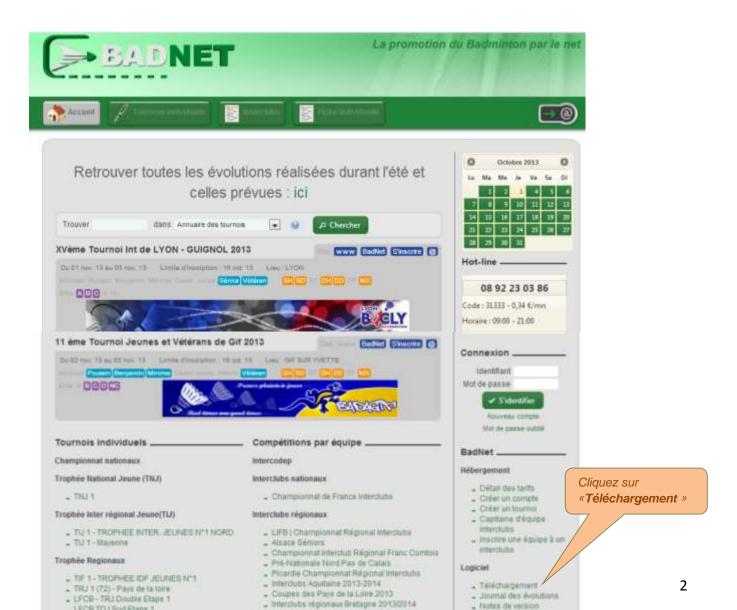
Logiciel pour la gestion en local des Tournois individuels



Logiciel pour la gestion en local des Tournois par équipe ou INTERCLUBS

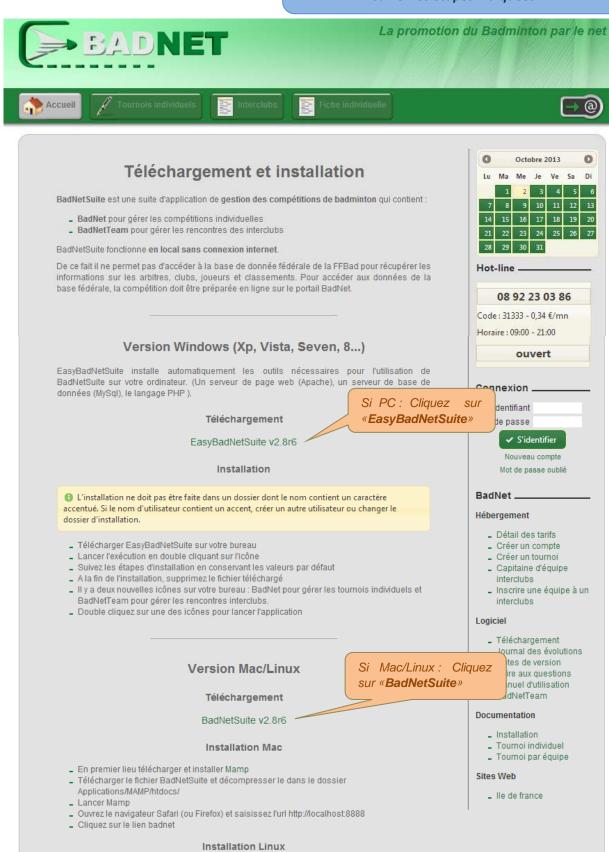
Pour installer le logiciel, rendez-vous sur le site www.badnet.org et

Suivez le quide!





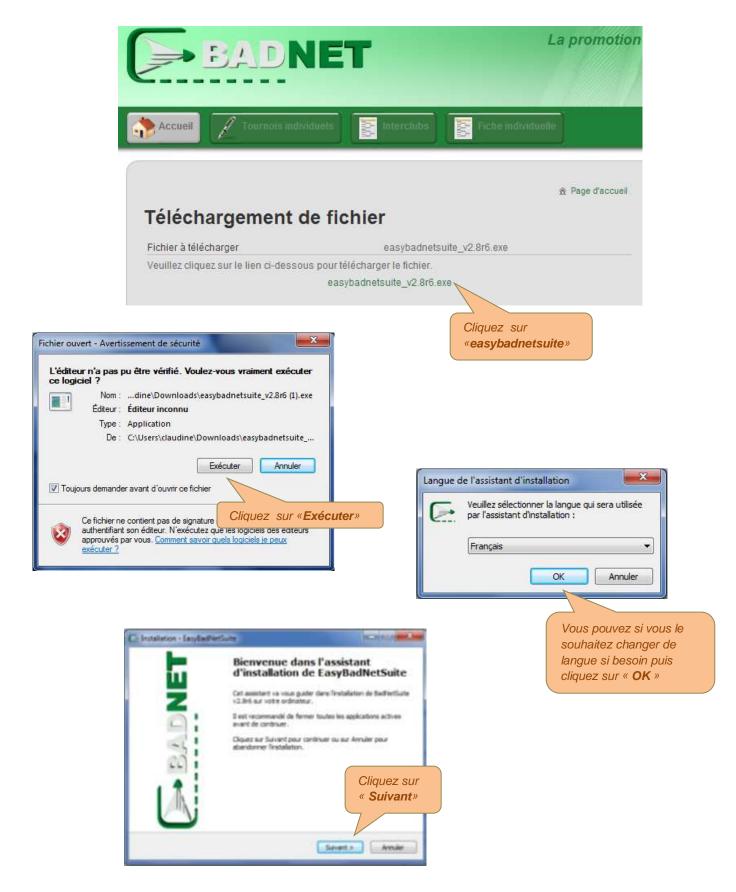
Attention, sélectionnez le logiciel en fonction de votre matériel informatique puis suivez les étapes indiquées



 Vous devez installez un environnement LAMP. Reportez-vous à la documentation de votre distribution préférée pour installer Apache2, Mysql et Php5.3 minimum.
 Télécharger le fichier BadNetSuite et décompresser le dans le dossier web de votre

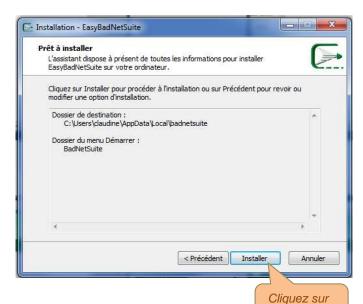








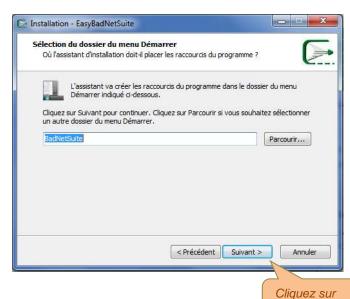


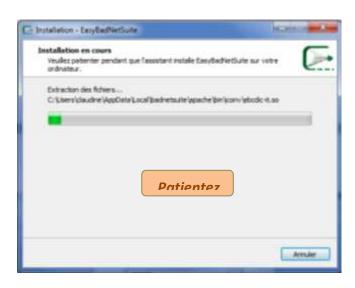






L'installation ne doit pas être faite dans un dossier dont le nom contient un caractère accentué. Si le nom d'utilisateur contient un accent, créer un autre utilisateur ou changer le dossier d'installation.





« Installer»

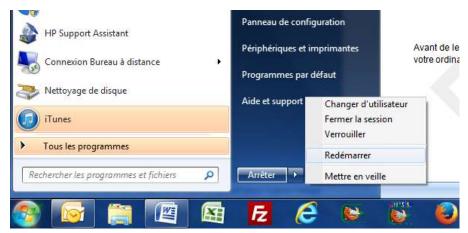
« Suivant»



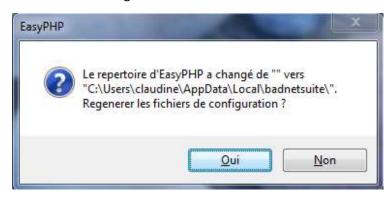
Apres avoir cliqué sur « Terminer », les 2 icones suivantes apparaitront sur votre « Bureau » :



Maintenant, nous vous conseillons fortement de redémarrer votre ordinateur :



Si vous avez le message suivant au démarrage de votre ordinateur :



#### Suivez les indications suivantes :

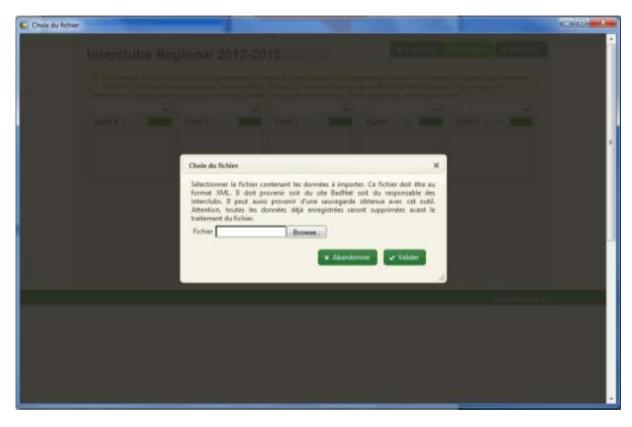
- aller dans la barre des tâches, en bas à droite, cliquer sur l'icone BadNet avec le bouton de droite
- quitter l'application en choisissant 'Quitter' dans le menu
- aller dans le menu 'Démarrer'
- dans 'Tous les programmes' choisissez 'BadNetSuite' puis 'EasyBadNet' pour relancer EasyBadNetSuite

Une fois le logiciel installé et l'ordinateur redémarré, vérifiez qu'il fonctionne correctement. Pour cela, cliquez sur l'icône BadnetTeam qui est apparu sur votre bureau.





Le logiciel de charger un fichier :



Si ce n'est pas le cas et que vous avez à la place un message d'erreur ou une page blanche, reportezvous à la section suivante.

## 1.2 Configuration en cas d'erreur après l'installation

Il peut arriver que lors du lancement du logiciel, particulièrement à la première utilisation, un message d'erreur apparaisse : une fenêtre blanche s'affiche ou une fenêtre « Failed to Connect »



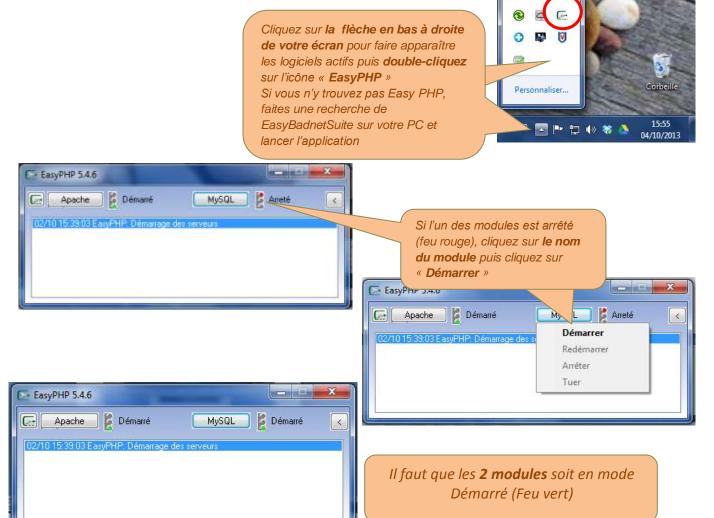




## 1.2.1 1er cas: erreur dans Esay Badnet / Easy PHP

Cela signifie généralement que l'un des modules du logiciel « Easy PHP » est arrêté, voici ce qu'il faut







#### 1.2.2 <u>2ème cas : problème de compatibilité Windows</u>



Pour VISTA, SEVEN ça ne suffit parfois pas Ce n'est pas réellement la faute de BadNet, cherchez plutôt les raisons du coté de Windows.

Essayez ces quelques remèdes (pas tous à la fois).

- Il se peut que le pare-feu bloque le logiciel Apache. Désactivez le pare-feu. Si cela marche, vous pouvez paramétrer le pare feu pour qu'il ne bloque pas le logiciel apache : http://windows.microsoft.com/fr-FR/windows7/Open-a-port-in-Windows-Firewall
- vérifiez que le chemin du dossier d'installation ne contient pas d'accent. C'est le cas si votre nom d'utilisateur comporte un accent. Dans ce cas, supprimez EasyBadNetSuite et installez le à nouveau dans un dossier sans accent
- dans le dossier c:\Program
  - clic droit sur le dossier badnetsuite
  - Propriétés
  - dans l'onglet 'Sécurité' cliquez le bouton 'Modifier'
  - Sélectionnez l'utilisateur actuellement connecté
  - Cliquez 'Contrôle total' dans la colonne 'Autorisation' dans 'Permission pour l'utilisateur'
  - Les autorisations se mettent à jour.
  - OK
  - redémarrer l'ordinateur.
- Faire un click-droit sur l'icone EasyBadNet, en bas à droite dans la barre des taches
  - dans le menu choisir 'Configuration' puis 'Easyphp'
  - dans la fenêtre, cocher les options 'Utiliser en temps que service'
  - Enregistrer
- dernier recours, désactiver l'UAC en suivant les indications de ce site http://www.zebulon.fr/astuces/220-desactiver-l-uac-dans-vista.html

# 2 Préparation de la journée : réception du fichier

Le responsable de la compétition vous adresse les fichiers de la compétition environ 10 jours avant la journée. Il s'agit d'un fichier lieu.xml (où *lieu* correspond au nom de votre ville d'accueil). Si vous n'avez rien reçu à J-7, adressez-vous à l'organisateur pour récupérer le fichier.

Vous devez l'enregistrer sur l'ordinateur qui servira pour la journée et vérifier que vous arrivez bien à lancer le logiciel et à l'importer dans BadnetTeam (voir ci-après).

Une seconde version du fichier vous sera envoyée à J-1 de la journée, le samedi, avec l'ensemble des joueurs ajoutés par le capitaine. Il est très important de l'enregistrer et d'utiliser ce fichier le jour J car il contient de nouveaux joueurs que vous devrez sinon saisir à la main.



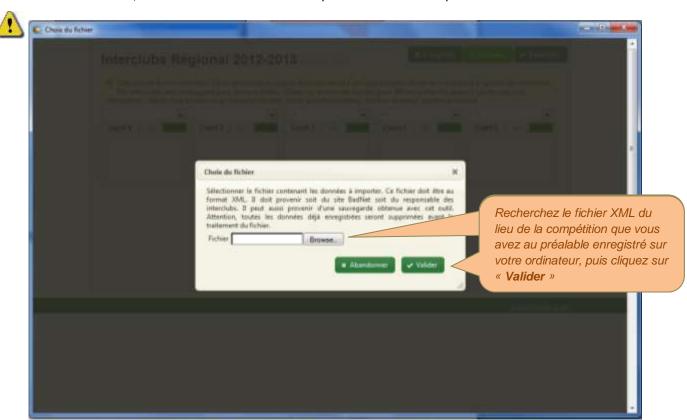
Avec le fichier xml, l'organisateur vous fait parvenir le règlement du championnat ainsi qu'un fichier Excel contenant l'ensemble des joueurs. Celui-ci pourra vous être utile pour trouver les informations des joueurs (licence, classements, etc...) si vous devez malgré tout ajouter des joueurs à la main (procédure indiquée ci-après).

# 3 Utilisation du logiciel pour gérer vos rencontres

## 3.1 Importer le fichier de la journée

#### Lancez le logiciel:

Si cela fonctionne, vous avez la fenêtre suivante qui s'affiche. Sinon reportez vous au §1.2



Ensuite, une fenêtre de contrôle va s'afficher pour vous permettre de vérifier si c'est le bon fichier qui a été importé :







Désormais, vous pouvez commencer à gérer la compétition, voici ce qui s'affiche :







## 3.2 Préparation de la rencontre

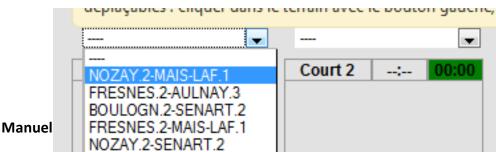


Tout d'abord, vous devez paramétrer la compétition.





Après avoir fait le paramétrage, sélectionnez les deux premières rencontres dans les menus déroulants des terrains :

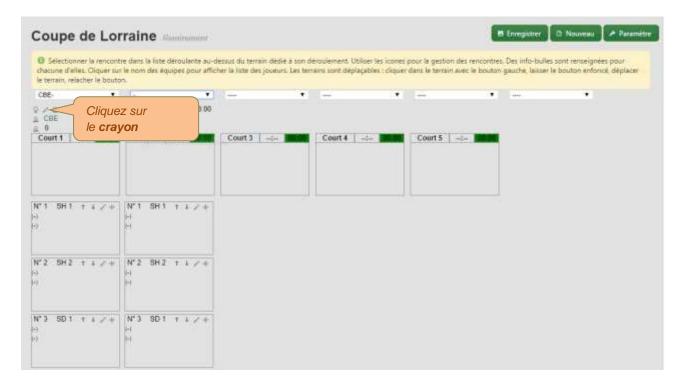






Dans certains cas, il est possible que le nom des équipes ne soit pas affiché, plus spécialement dans le cas d'un tableau avec avancement (tableau a élimination directe dont les rencontres se déroulent le même jour), par ex. des Play-offs, ou des matchs de coupe.

Le cas échéant, il faut choisir manuellement les équipes qui devront disputer la rencontre. Pour cela, après avoir choisi la rencontre dans le menu déroulant, cliquez sur le crayon à côté de l'ampoule :



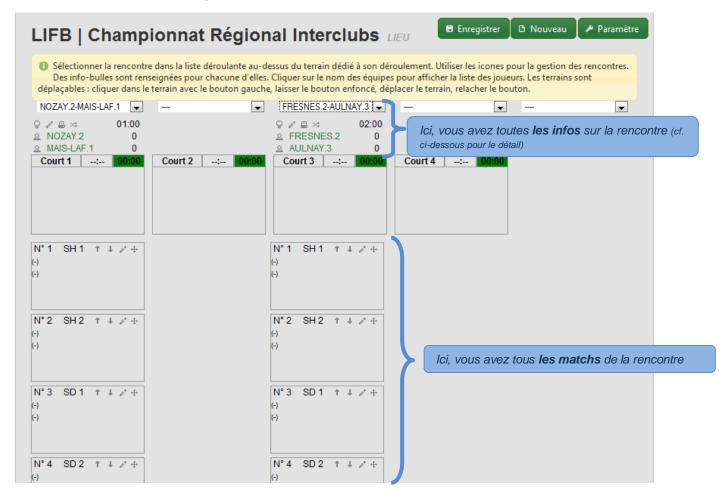
Sélectionnez ensuite les équipes dans les deux menus déroulants et validez.







Vous avez maintenant les 2 premières rencontres en visuel :



Voici le détail des éléments pour gérer une rencontre. Tous les éléments sont cliquables et permettent d'accéder aux différentes fonctionnalités :



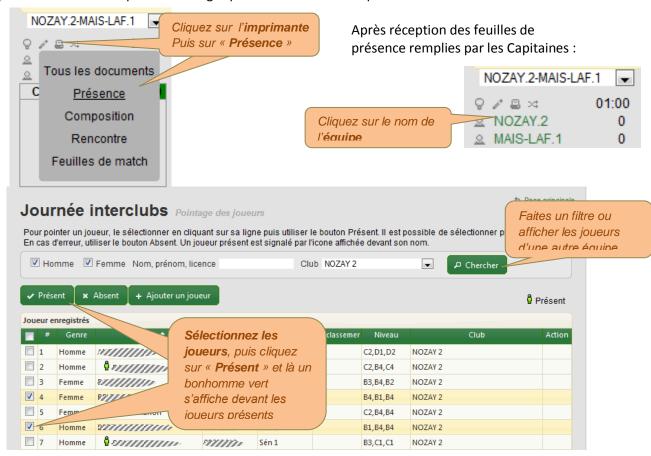
Pensez également à enregistrer de temps en temps





#### Déclaration de présence et pointage des joueurs présents

Imprimez les feuilles de présence vierges pour les donner aux Capitaines dès leur arrivée.







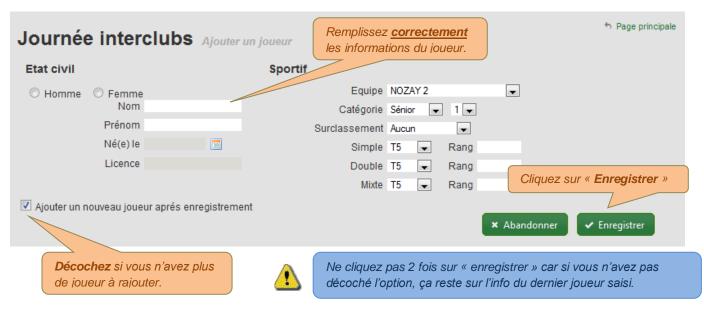
## 3.3 Ajout dans le logiciel d'un nouveau joueur



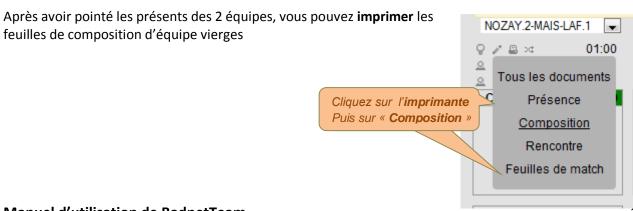
Attention, la possibilité de rajouter n'importe quel joueur n'exclut pas l'obligation que ce joueur doit avoir une <u>licence validée</u> au plus tard l'avant-veille de la rencontre et être qualifié. La vérification de la qualification du joueur se fera toutefois a posteriori par la Commission Interclubs

Si vous avez besoin d'ajouter des joueurs, utilisez le listing excel reçu pour vérifier classements, numéro de licence, etc...





## 3.4 Compositions d'équipes et ordre des matchs



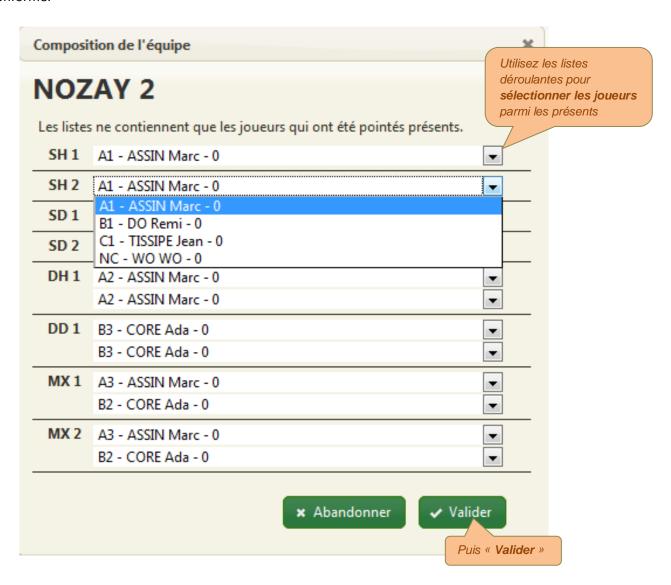


Une fois les feuilles de composition imprimées, distribuez les aux capitaines d'équipe en y joignant la feuille de présence de l'équipe adverse.

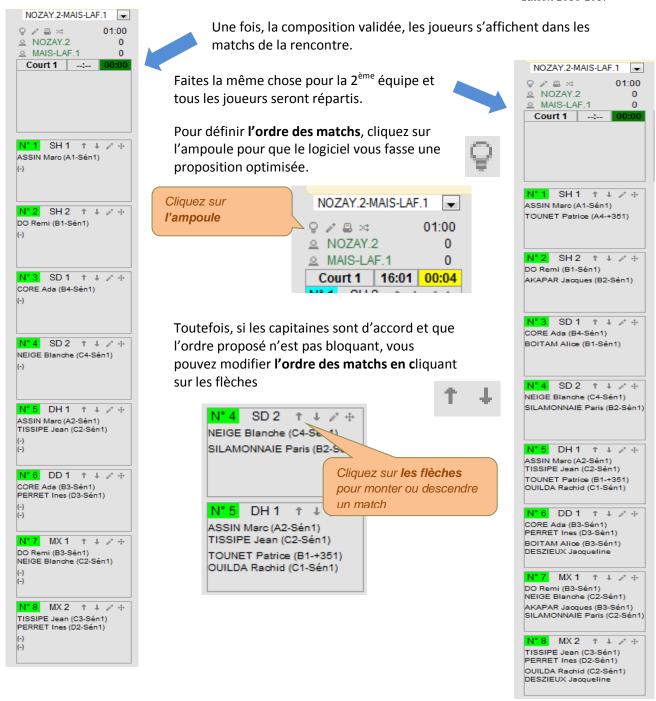
Après réception des feuilles de composition remplies, vous devez les saisir dans le logiciel :



Par principe, c'est le nom de la personne qui a la meilleure moyenne dans la catégorie qui s'affiche, c'est à vous de modifier les noms via les listes déroulantes pour faire la composition d'équipe conforme.







Après avoir finalisé les compositions des 2 équipes, vous pouvez **imprimer** la feuille de rencontre, les feuilles de matchs et les distribuer aux capitaines.



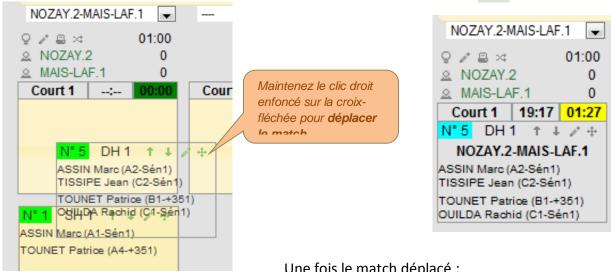


## 3.5 Répartition des matchs sur les terrains et lancement des matchs

Si vous gérez la répartition des matchs sur les terrains, vous pouvez déplacer les matchs sur les terrains:

Utilisez la croix-fléchée pour déplacer le match vers le terrain (juste sous Court n).





Une fois le match déplacé :

- Le N° du match s'affiche en bleu
- L'heure de lancemenet du match s'affiche
- Le chronomêtre s'active (en jaune pendant le temps d'echauffement puis en rouge)

#### 3.6 Saisie des résultats

Utilisez le crayon du match pour activer la fenêtre de saisie des résultats.





Une fois la saisie d'un match enregistré, le match disparait.



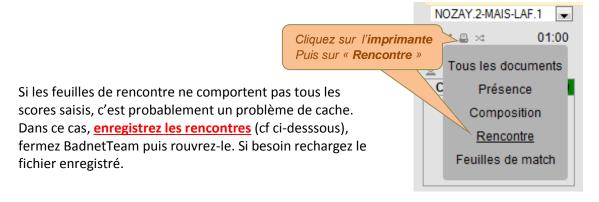


Si vous souhaitez faire apparaitre les matchs terminés, il faut cliquer sur les flèches qui se croisent :



# 3.7 Impression et signature des feuilles de rencontres à la fin de la rencontre

Après avoir finalisé la saisie de tous les matchs de la rencontre, en Pré-Nationale, vous devez **imprimer** la feuille rencontre en <u>3 exemplaires</u>. Chaque exemplaire sera signé par les deux capitaines et le Juge-Arbitre. Un exemple est remis à chaque capitaine et le dernier exemplaire est conservé par le club hôte jusqu'à la fin de la saison en cours. En Régionale 1 et 2, vous devez **imprimer** la feuille rencontre en <u>un seul exemplaire</u>. Celui-ci sera signé par les deux capitaines et il sera conservé par le capitaine évoluant supposément à domicile ( a savoir le premier cité, celui a gauche de la feuille de rencontre). L'exemplaire remis au capitaine évoluant à domicile lui servira à rentrer les résultats dans Badnet dans les 48 heures.



Pensez également à enregistrer de temps en temps

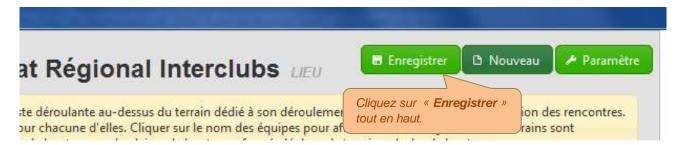


# 4 Transmission des résultats à la fin de la journée



## 4.1 Enregistrement et communication du fichier

Une fois que toutes les rencontres sont finies et que tous les documents sont signés, vous devez enregistrer le fichier qui devra être envoyé au secretariat sportif ( <a href="mailto:secretariat@alsabad.fr">secretariat@alsabad.fr</a>) et au responsable CRI, Christophe Freslon ( <a href="mailto:responsablecri@badmintongrandest.com">responsablecri@badmintongrandest.com</a>).



Cela va générer un fichier lieu.zip (où *lieu* est le nom de votre ville d'accueil).

Selon la configuration de votre navigateur, le logiciel vous demande où enregistrer le fichier ou l'enregistre automatiquement dans votre répertoire par défaut (généralement sur votre bureau ou dans vos téléchargements).

Attention, ce fichier est très important car c'est grâce à lui que tous les résultats pourront être contrôlés par la suite.