

LES MEMBRES

Les personnes inscrites à un tournoi sont toujours rattachées à un Membre. Les Membres sont communs à tous les tournois. Il est tout à fait possible d'inscrire un Membre à plusieurs Equipes dans le même tournoi. Ceci est particulièrement utile pour les compétitions interclubs.

L'inscription d'une personne se fait en deux étapes :

- recherche du membre
- inscription du membre

Recherche du membre

La fenêtre de recherche permet de vérifier si le Membre n'est pas déjà enregistrée dans la base BadNet ou sur le site fédéral ou sur le site de l'IBF.

La recherche se fait d'abord dans la base de données locale. Tous les joueurs répondant aux critères de recherche sont retenus. Ensuite, si le genre et le code NOC ou le numéro IBF sont renseignés, la recherche s'effectue sur le site de l'IBF, sinon elle s'effectue sur le site fédéral. Les joueurs trouvés s'ajoutent à ceux issus de la base locale. Les doublons sont supprimés et la liste obtenue est affichée.

Un nouveau Membre peut-être créé directement en utilisant le bouton « Nouveau ». Les critères renseignés seront repris dans la page suivante.

Pour une recherche, les zones de saisie sont facultatives mais au moins une d'entre-elle doit être renseignée pour que la recherche soit effective. Les critères non renseignés sont ignorés. Si aucun Membre ne correspond aux critères, un message le précise, sinon toutes les Membres correspondants sont affichés sous les critères.

Attention : pour des raisons de performances, le nombre de membres correspondant aux critères de recherche ne doit pas dépasser 500. Si le cas se produit, affiner la recherche en ajoutant de nouveau critères.

Si le Membre cherché se trouve dans la liste, sélectionner la case à cocher correspondante puis utiliser le bouton « Enregistrer ». La page suivante permet de renseigner les informations de la nouvelle inscription.

Si plusieurs Membres sont sélectionnés, la page suivante s'affichera pour chaque Membre.

Si le Membre cherché n'est pas trouvé, utiliser le bouton « Nouveau » pour en créer un nouveau. La page suivante permet de renseigner les informations du nouveau Membre et de son inscription.

Les critères de recherche renseignés seront repris pour le nouveau Membre dans la page suivante.

Inscription du membre

La page suivant celle de recherche permet de renseigner les informations de la nouvelle inscription.

Si le Membre est nouveau, cette page permet aussi de renseigner ses informations, sinon les informations du Membre sont affichées mais non modifiables.



Les champs d'un Membre

Ces champs sont situés dans le cadre « Administratif » de la page de saisie.

Genre :

Contenu : C'est le sexe du membre.

Utilisation : Il est utiliséCe nom est affichée dans la liste des équipes.

Conseil : Indiquer le nom complet de l'association, sans abréviations.

Nom :

Contenu : Nom de famille de la personne. BadNet le transforme en majuscule pour éviter la confusion avec le prénom.

Utilisation : Utilisé pour calculer le nom d'inscription de la personne.

Prénom

Contenu : Prénom de la personne. BadNet le transforme en minuscule avec la première lettre en majuscule pour éviter la confusion avec le nom de famille.

Utilisation : Utilisé pour calculer le nom d'inscription de la personne.

Licence

Contenu : Numéro de licence du joueur.

Utilisation : Lorsqu'il est renseigné, il permet aux visiteurs d'accéder directement à la fiche de résultats nationale du joueur sur le site de la FFBa. Ce renseignement permet d'identifier un joueur sans risque d'erreur lors de la transmission des résultats à la FFBa.

Numéro IBF

Contenu : Numéro IBF du joueur.

Utilisation : Lorsqu'il est renseigné, il permet aux visiteurs d'accéder directement à la fiche de résultats internationale du joueur sur le site de l'IBF. Ce renseignement est obligatoire si les résultats doivent être transmis à l'IBF. Il permet d'identifier un joueur sans risque d'erreur.

Né le

Contenu : Date de naissance de la personne.

Utilisation : Non utilisé pour le moment; servira au contrôle de la catégorie d'âge des joueurs.

Les champs de l'inscription

Date

Contenu : Date d'inscription du membre. Initialisé avec la date du jour

Utilisation : Non utilisé pour le moment.

Conseil : Faites l'effort de le renseigner, c'est toujours utile.

Nom long

Contenu : C'est le nom complet du membre. Il est initialisé avec le nom suivi du prénom.

Utilisation : C'est ce champ qui par la suite utilisé dans tous les affichages et les éditions.

Nom court

Contenu : C'est le nom court du membre. Il est initialisé avec le nom suivi du de la première lettre du prénom.

Utilisation : Ce champ est utilisé dans l'affichage des tableaux pour un gain de place.

Code olympique (NOC)<

Contenu : Le code olympique est le sigle du pays du membre : FRA pour France, ESP pour Espagne, NED pour Pays Bas....

Utilisation : Ce code est utilisé pour l'affichage de la nationalité du joueur dans les listes, les tableaux, les badges et autres documents. S'il n'est pas renseigné, c'est le code NOC de l'équipe qui sera utilisé.

Equipe

Contenu : Equipe du membre pour son inscription. Si l'inscription est effectuée depuis une équipe, le champ est pré-rempli avec cette équipe; si l'inscription se fait depuis la saisie des résultats, la liste est limitée aux deux équipes concernées; dans les autres cas, la liste contient toutes les équipes déjà inscrites.

Utilisation : Permet de rattacher un inscrit à son équipe.

Commentaire

Contenu : Ben c'est un champ libre pour saisir un commentaire....

Utilisation : Pour saisir un commentaire. On l'a déjà dit !.

Type

Contenu : Ce champ permet de choisir le type d'inscription. Il n'est pas présent pour l'inscription d'un joueur ou d'un officiel : dans ce cas il est renseigné automatiquement.

Utilisation : Utile pour obtenir des listes séparées des inscrits non joueurs ou officiels.

Fonction

Contenu : La fonction permet de préciser la fonction d'inscrit qui n'est ni joueur ni officiel. Ce champ n'est pas présent pour l'inscription d'un joueur.

Utilisation : Dans l'affichage et l'impression, notamment la confection des badges, si elle est renseignée, la fonction est affichée à la place du type.

Classement simple double et mixte**Inscription simple double et mixte**