

Manuel d'utilisation

Pré requis

Ce logiciel est optimisé pour le navigateur Firefox 3 et suivant, et a été testé sur Internet Explorer 7 et suivants.

Javascript doit être activé.

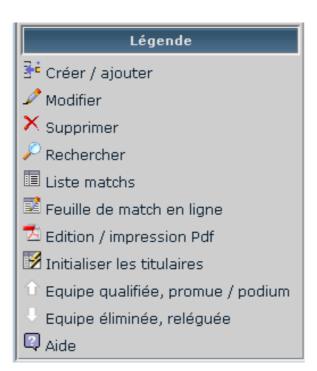
Il n'a pas été testé sur d'autre navigateur.

Adobe Reader ou un logiciel équivalent (Foxit Reader, etc.) est nécessaire à l'affichage des documents pdf (listes des matchs, feuilles de matchs, classements).

L'affichage des premiers documents pdf peut parfois être long (quelques dizaines de secondes).

Par sécurité, fermer absolument chaque document pdf avant d'en créer un nouveau!

Légende



En bleu : Définitions En rouge : **Attention** En vert : Exemples

Laurent© Page 1 sur 18

Connexion



Votre identifiant • est composé de votre numéro de licence fédérale à l'exclusion des premiers 0.

Votre mot de passe **2** vous a été fourni par un administrateur de profil 1 ou 2.

Changez-le dès votre première connexion (dans MES PARAMETRES 3) et régulièrement.

Ne diffusez votre mot de passe à personne.

En cas de perte ou d'oubli du mot de passe, demandez à un administrateur de profil 1 ou 2.

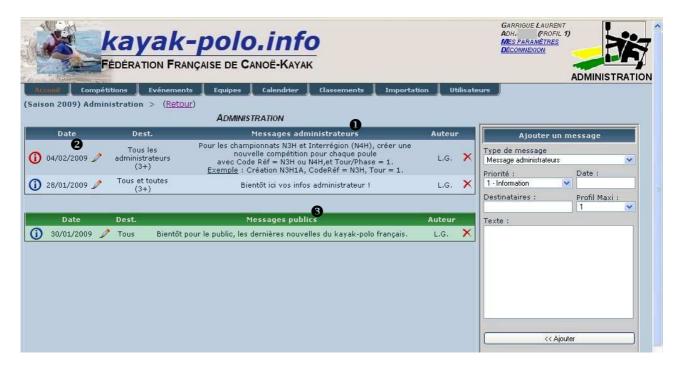


Selon votre profil 4 et vos droits, certaines actions sont verrouillées ou masquées.

En cas de nécessité, demandez à un administrateur de profil supérieur au votre.

Toutes vos manipulations sur www.kayak-polo.info sont enregistrées dans un fichier journal, mais sont définitives (Par exemple, la suppression d'un élément ne peut pas être annulée. Un élément supprimé par erreur doit être recréé).

Accueil



Les messages administrateur **①** vous avisent de points d'information, importants, prioritaires ou critiques devant faire l'objet de toute votre attention.

Lisez les nouveaux messages 2 à chaque connexion.

Vous pouvez visualiser également les messages publics 3 en cours.

Compétitions



Une <u>compétition</u> • peut être constituée d'une <u>division</u>, d'une <u>poule</u> ou d'une <u>zone</u> disposant de son propre mode de jeu et de qualification pour la phase suivante ou pour le classement final. Chaque compétition (ou poule) est indépendante d'une saison • à l'autre.

Ajouter ou modifier une compétition (ou poule) :

- o Préciser le code 3 de la compétition ou de la poule :
 - N = Nationale, CF = Coupe de France,
 - 1/2/3 = niveau, 0 = niveau jeunes ou -21ans, 4 = niveau Inter régions,
 - H = hommes, F = femmes, J = jeunes,
 - 1/2/3 = phase (zone, poule, 1^{er} tour, 2^{nd} tour...),
 - A/B/C/D = poule (zone nord, poule B...)
 - ex 1 : N3H1A = « Nationale 3 Hommes 1^{ex} phase zone A »
 - ex 2 : CFF1B = « Coupe de France Femmes 1^{er} tour poule B »
 - ex 3 : CFH = « Finale Coupe de France Hommes »
- o Préciser le niveau **4** (Régional, National ou International),
- o Préciser le libellé **6** (intitulé de la compétition ou de la poule),
- o Préciser le type **6** de compétition :
 - Championnat = matchs aller-retour (ex : Championnat de France),
 - Coupe = matchs à élimination, en une ou plusieurs phases, avec ou sans matchs de poule ex : Coupe de France, Tournois, Australienne, etc...
- o Préciser la compétition de référence **②** *ex : Code Réf. = N3H pour la zone N3H1A Nationale 3 Hommes Zone A*
- o Préciser le niveau **8** (Régional, National ou International),
- o Préciser le nombre d'équipes qualifiées **9** (pour la phase suivante, promues pour la division supérieure, ou simplement pour le podium),
- O Préciser le nombre d'équipes éliminées **(** (non qualifiées pour la phase suivante ou reléguées pour la division inférieure),
- (NON OPERATIONNEL) Préciser le numéro d'ordre initial du classement de la poule, en cas de classement final sur plusieurs poules (ex : classement à partir de 9 pour la poule descendante si la poule montante comporte 8 équipes).

Laurent© Page 4 sur 18



- Verrouiller les titulaires d'une compétition (cadenas) :
 - o Empêche les modifications sur la liste des titulaires des équipes de la compétition.
- Publier une compétition **2** (œil / panneau) :
 - o rend la compétition visible au public sur le site fédéral.
- Changer la saison de travail 3 : change la saison sur laquelle l'utilisateur travaille (saison actuelle ou saison passée ou future,
- Changer la saison en cours **3** : change la saison par défaut pour l'utilisateur et pour le public.

Evènement



- Un <u>événement</u> permet de regrouper les matchs de plusieurs compétitions différentes, se déroulant généralement sur un même site et un même week-end. ex : phases finales, tournois ou compétitions engageant plusieurs catégories Hommes, Femmes, -21ans, Cadets, journées de championnat mutualisées entre plusieurs divisions, etc...
- Ajouter ou modifier **2** un évènement :
 - o Les paramètres de chaque événement (libellé, lieu, dates) sont simplement indicatifs.
 - Les journées (ou phases) affectées à chaque événement seront déterminées dans l'onglet Calendrier.
- Publier un événement **3** (œil / panneau) :
 - o rend l'évènement visible au public sur le site fédéral.

Laurent©

Equipes



- Les équipes 1 sont affectées à chaque compétition 2 pour chaque saison 3,
- Affecter une équipe :
 - Sélection 4 d'une équipe déjà créée
 (recherche globale ou par Comité Rég., Comité Dépt. et Club 5)
 - Ou création (---Nouvelle--- 6) et affectation d'une nouvelle équipe :
 - Bien vérifier que l'équipe n'existe pas déjà, éventuellement sous un nom différend du club,
 - Choisir le Comité Rég. le Comité Dépt. et le Club approprié,
 - Saisir le nom de l'équipe et son ordre dans le club (I, II, III, I F, II F, JH ou JF).
- Supprimer une affectation **3**:
 - O Supprime l'affectation d'une équipe et son classement dans la compétition, mais ne supprime pas l'équipe elle-même.
- Duplication des équipes **9** : Reprend la liste des équipes d'une autre compétition et leurs titulaires.
 - o Utilisez de préférence le module d'affectation des équipes de l'onglet Classements.

Laurent© Page 7 sur 18

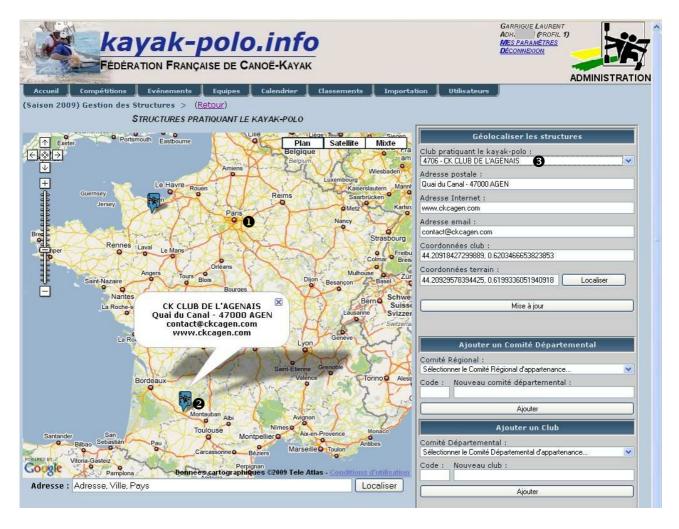
Titulaires



- Les <u>titulaires</u> sont les joueurs par défaut d'une équipe, pour tous les matchs de sa compétition ou de sa poule au cours d'une saison,
- La liste des titulaires peut être verrouillée pour l'ensemble de la compétition (ou poule) dans l'onglet Compétitions.
- Rechercher des licenciés **3**, sur la base fédérale (selon la dernière mise à jour du fichier licences) pour les titulariser,
- Créer et ajouter un licencié **4** (non présent dans la base fédérale) :
 - La création d'un licencié doit être exceptionnelle. Elle se fait sous la responsabilité d'un délégué fédéral, seulement si le compétiteur présente une licence et un certificat médical valides (compétitions nationales ou régionales officielles).
- N° = numéro de dossard $\mathbf{6}^{*}$,
- Cap = Capitaine (O), ou Entraineur/Coach (E), ou joueur simple **6***,
 - * Ces informations peuvent être modifiées par la suite, pour chaque journée et pour chaque match, dans la gestion des matchs. Les joueurs ajoutés par la suite seront marqués « SUP » (pour suppléant) s'ils ne font pas partie de la liste des titulaires.
- Licence **7**:
 - o L'année de la licence apparaît si elle est différente de la saison en cours,
- Suppression d'un titulaire 8 :
 - o La suppression d'un titulaire supprime son affectation « en tant que titulaire » dans la compétition (ou poule) et pour la saison sélectionnée.

Laurent© Page 8 sur 18

Gestion des structures



- La <u>Cartographie</u> concerne les clubs de canoë-kayak ayant <u>au moins</u> une équipe engagée dans une compétition de kayak-polo gérée sur <u>www.kayak-polo.info</u>
- Pour chaque club, vous avez la possibilité de visualiser (en cliquant sur son icône ② ou en sélectionnant dans la liste ③), et de modifier (sélection dans la liste ③ uniquement):
 - o Son adresse postale,
 - o Son adresse internet (site officiel),
 - o Son adresse email,
 - o Ses coordonnées géographiques (latitude, longitude),
 - o Les coordonnées géographiques du plan d'eau principal (latitude, longitude),



- Pour géolocaliser un club ou son plan d'eau principal :
 - o Sélectionner le club concerné dans le menu « Club pratiquant le kayak-polo »,
 - o Saisir son adresse postale (adresse, ville, pays) dans la zone Adresse 2,
 - o Cliquer sur Localiser 3,
 - O Zoomer 4 et déplacer avec précision 5 l'icône rouge,
 - Sélectionner les coordonnées au format numérique (48.xxxx, 2.xxxx) dans la bulle d'info **6**.
 - o Edition Copier,
 - o Cliquer dans la zone Coordonnées Club ou Coordonnées Terrain **3**,
 - o Edition Coller.
 - o Cliquer sur Mise à Jour **3**.
- Ajouter un Comité Départemental dans un Comité Régional (nécessaire pour les équipes de Comité Régional et les nouveaux pays),
 - o Vérifier que le Comité Départemental n'existe pas déjà,
 - o Sélectionner son Comité Régional d'appartenance,
 - Respecter la codification officielle pour les équipes de comité régional (CRxx où xx est le numéro du comité régional) ou pour les nouveaux pays (codification CIO en 3 lettres).
- Ajouter un Club dans un Comité Départemental (nécessaire pour les équipes de Comité Régional ou Départemental et les équipes étrangères).
 - Vérifier que le Club n'existe pas déjà,
 - o Sélectionner son Comité Départemental d'appartenance, ou son Comité Régional (équipe régionale), ou son pays (équipe internationale),
 - O Respecter la codification officielle pour les équipes de comité départemental (xxCD où xx est le numéro du comité départemental), les équipes de comité régional régional (CRxx où xx est le numéro du comité régional) ou pour les nouveaux pays (codification CIO en 3 lettres +00 pour y affecter les équipes nationales, ou +01 pour les clubs étrangers. Exemple : club AUS00 = Equipes nationales australiennes).

Laurent© Page 10 sur 18

Calendrier



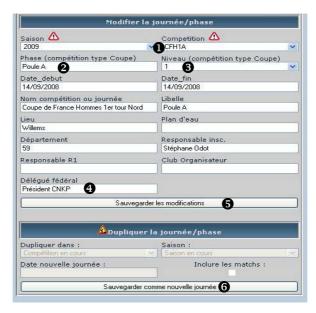
- Une **journée** regroupe les matchs relatifs à une compétition, une phase, un niveau et une poule donnés :
 - o Une journée unique pour un week-end de championnat d'une compétition,
 - O Une journée par niveau et par poule pour les compétition à élimination (type tournoi, coupe ou australienne),
- Duppliquer **1** une journée :
 - Copie les paramètres d'une journée dans une nouvelle journée de la même compétition.
- Supprimer **2** une journée : **Attention**, la suppression d'une journée empêche l'accès aux matchs de cette journée. Vous ne pouvez pas supprimer une journée inscrite au calendrier fédéral (numéro supérieur à 2008xxxx ou 2009xxxx ...). Ces journées seraient recréées à la prochaine mise à jour du calendrier fédéral. Déplacez-les plutôt dans une autre compétition.
- Voir tous les matchs 3 : accès à la liste des matchs de l'ensemble des journées affichées.
- Publier 4 une journée (œil / panneau) :
 - o rend la journée visible au public sur le site fédéral.
- Pour les compétitions à élimination, vous pouvez visualiser pour chaque journée (phase):
 - o La compétition **6** (ou poule),
 - La <u>phase</u> (compétition à élimination): nom de la phase de jeu,
 (ex: poule A, poule B, Classement 5^e-6^e, ½ finale A, ½ finale B, finale, etc.)
 - o Le <u>niveau</u> (compétition à élimination): nombre de 1 à X permettant le classement des équipes en cours ou à la fin de la compétition en fonction des matchs joués, (ex: matchs de poule = niveau 1, matchs de classement = niveau 2, ½ finales = niveau 3, finale = niveau 4)

Les matchs de poules de qualification sont toujours au niveau le plus bas, La finale est toujours au niveau le plus haut.

Ce système de journées/phases et de niveaux permet d'organiser tout type de compétition à élimination (ex : 1 ou 2 niveaux de poules, éliminatoires jusqu'au 16^e ou 32^e de finale, éliminatoires à l' « australienne », etc.).

Ces éléments ne sont pas pris en compte pour les compétitions type championnat.

Laurent© Page 11 sur 18



Ajouter une journée ou modifier les paramètres d'une journée :

- Saison et Compétition ① de la journée (ou de la phase).
 Attention, modifier ces paramètres peut vous empêcher de retrouver une journée,
- o Phase **2** (compétition à élimination) : nom de la phase de jeu,
- O Niveau **3** (compétition à élimination) : nombre de 1 à X permettant le classement des équipes en cours ou à la fin de la compétition en fonction des matchs joués,
- O Autres renseignements (dates, libellés, lieux, responsables...) : Ces renseignements sont repris du calendrier fédéral pour les journées importées,
- o Délégué fédéral **1** : à mettre à jour pour chaque journée,
- o Sauvegarder les modifications **6** : enregistre la journée nouvellement créée ou les modifications apportées,
- Sauvegarder comme nouvelle journée **6** : duplique une journée dans la compétition, la saison et à la date sélectionnées, en incluant ou non la trame des matchs existant.



Mode Association Evts:

- o Permet d'associer des journées à un événement (créé au préalable),
 - Choisir l'événement 0,
 - Cliquer sur « Mode association evts» 2,
 - Choisir une compétition concernée 3,
 - Cocher les journées à associer (une par une, attendre le rechargement de la page entre chaque sélection)
 - Choisir une autre compétition si nécessaire et continuer la sélection des journées,
 - Cliquer sur « Mode normal » Sen fin de manipulation.

Laurent© Page 12 sur 18

Matchs (gestion de la ou des journée(s) sélectionnée(s))



- Intervalle par défaut **1** : intervalle entre chaque match, en minutes,
- Ajouter ou modifier un match 2:
 - o Choisir la bonne journée/phase **3** pour chaque match,
 - o Bien respecter les formats **4** (dates =JJ/MM/AAAA, heures = HH:MM notamment),
 - O Bien choisir la numérotation **6** des matchs (notamment sur un événement, ou au cours d'un championnat),
 - o Intitulé **6**: nom du match (ex: « finale ») ou code des équipes, ex: « G30/P31 » pour gagnant du match 30 contre perdant du match 31, ou « 71-1/71-3 » pour 1^{er} de la poule A (phase 71) contre 3^e de la poule A (phase 71)
 - Les champs Arbitres permettent de choisir une équipe ou un joueur, ou de chercher un licencié dans la liste globale en fonction ou non de son niveau d'arbitrage,
 - Les coefficients 3 concernent les équipes DOM-TOM selon les critères décidés par la CNKP.
- Modifier les compositions d'équipes :
 - Cliquer sur chaque nom d'équipe 9 pour changer sa composition pour un match déterminé (ajout, modifications, suppression de joueurs, changement de n° et de capitaines, pour un seul match ou pour toute une journée),
 - Vous pouvez copier la composition obtenue pour ce match sur les autres matchs de la même équipe tout au long de la même journée. Les matchs verrouillés sont exclus des modifications.
 - Cliquer sur le bouton Mapproprié pour affecter (initialiser) les titulaires :
 - A toutes les équipes pour une compétition choisie dans le menu,
 - A toutes les équipes pour une journée choisie dans le menu,
 - A l'équipe choisie dans le menu pour tous les matchs affichés. (Annule toutes les modifications de composition précédentes!)
 - Les modifications ne peuvent se faire que sur des matchs non « verrouillés ».

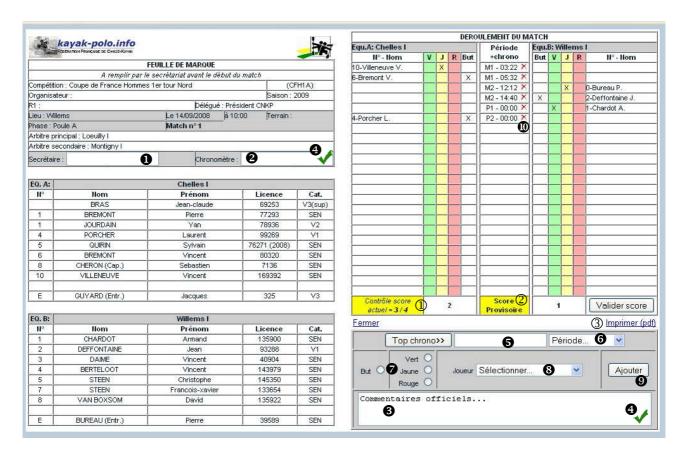
Laurent© Page 13 sur 18



- Changer les scores **0** : cliquer sur le score et modifier.
- Publier un match **2** (œil / panneau) :
 - o rend le match visible au public sur le site fédéral.
- Verrouiller un match 3 (cadenas):
 - Empêche toute modification de la composition, du score, et des détails du match (buts, cartons...)
 - o Permet également d'inclure ou non certains matchs dans les calculs de classement.
- Afficher la liste des matchs 4 (pdf):
 - o Choisir le mode de tri,
 - Cliquer sur le lien Liste des matchs,
- Afficher une feuille de match **5** (pdf):
 - O Cliquer sur le lien du match choisi,
 - O Si aucun joueur n'est affecté à l'une ou l'autre des équipes du match sélectionné, les titulaires sont initialisés pour cette (ces) équipe(s),
- Accéder à la feuille de match « en ligne » **6** :
 - Permet de saisir en direct ou en différé les infos relatives à un match (buts, cartons...)

Laurent© Page 14 sur 18

Feuille de match « en ligne »



- Compléter les noms du Secrétaire et du Chronomètre si besoin et les commentaires du match et valider à tout moment en cliquant sur • .
- Ajouter un événement :
 - o Saisir le chrono **6** si connu,
 - o Sélectionner la période 6 (mi-temps / prolongation / tirs au but) si connue,
 - o Cocher l'événement **7** (but ou carton vert / jaune / rouge)
 - o Sélectionner le joueur concerné 3,
 - Cliquer sur Ajouter 9.
- Supprimer un événement :
 - o Cliquer sur le bouton Supprimer de la ligne concernée.
- Validation du score :
 - o Le score calculé (somme des buts) est comparé au score actuel ① du match dans la gestion de la journée (liste des matchs),
 - o Si les 2 scores sont différents, un avertissement « Score provisoire » ② est affiché,
 - o Pour valider le score calculé, cliquer sur Valider Score. Le score devient « Final ».
- Accéder directement à la feuille de match en pdf ③:
 - o **Attention** : Le score affiché sur la feuille pdf est le score actuel ① du match. Il peut être différent du score calculé (somme des buts).

Laurent© Page 15 sur 18

Classements



- Pour chaque compétition, le classement ① se fait sur la base du type Championnat (matchs aller-retour et classement final par points) ou du type Coupe (matchs à élimination, avec ou sans poules de classement préalables),
- Le classement fait apparaître, pour chaque compétition, les équipes qualifiées ② (ou le podium), et les éventuelles équipes éliminées ② (déterminés dans l'onglet Compétitions). Ces informations sont simplement indicatives.
- Le classement type Coupe est suivi du classement par phase 3.
- Le classement administrateurs (en bleu) est suivi du classement public actuel (en vert).
- Cliquer sur « Recalculer » pour recalculer le classement de la compétition en fonction des matchs joués ou non joués (classement administrateur),
 - O Cocher ou non la case « inclure les matchs non verrouillés » selon les besoins.
- Cliquer sur « Classement initial... » **6** pour que le classement calculé tienne compte d'un classement initial (*ex* : *classement issu d'une phase précédente, handicap, etc.*),
- Cliquer sur les éditions pdf appropriées (classement général ou détaillé, public ou administrateur).
- Si les classements administrateur et public sont différents, les dates de calcul et de publications du classement public sont colorés (en rouge ou en fluo). Cliquer sur Publier le nouveau classement pour publier le classement administrateur actuel.

Laurent© Page 16 sur 18



- Affectation, promotion, relégation : permet d'affecter une ou plusieurs équipes à une autre compétition (Equipes qualifiées pour la phase suivante d'une compétition, pour la division supérieure ou inférieure ou pour la même division de la saison suivante...)
 - o Sélectionner la saison de destination des équipes à transférer **0**,
 - o Sélectionner les équipes 2 à l'aide des cases à cocher du classement,
 - O S'aider des indications visuelles du classement 3 (flèches montantes ou descendante),
 - o Choisir la compétition de destination 4 des équipes cochées,
 - o **Attention**: dans le cas d'une compétition partagées en plusieurs poules ou plusieurs phases, sélectionner la bonne phase.
 - Exemple : Les meilleures équipes de N4H-Interrégion seront qualifiées pour une poule de N3H (N3H1A ou N3H1B) et non pour la N3H (phase finale).
 - o Cliquer sur Affecter les équipes cochées **5**.

Laurent© Page 17 sur 18

Importation

- Importer le fichier licences :
 - o Récupérer la dernière mise à jour du fichier licences sur l'extranet FFCK (fichier zip) et enregistrer sur votre ordinateur.
 - O Cliquer sur Parcourir pour sélectionner le fichier zip tel quel, puis sur Envoyer le fichier.
 - o La mise à jour de la base des licenciés est automatisée.
- Importer le fichier calendrier :
 - o Récupérer la dernière mise à jour du calendrier fédéral sur l'extranet FFCK (fichier MSExcel) et enregistrer sur votre ordinateur.
 - o Convertir le fichier Excel en fichier CSV (fichier texte séparation : point virgule).
 - o Cliquer sur Parcourir pour sélectionner le fichier .csv, puis sur Envoyer le fichier.
 - La mise à jour du calendrier est automatisée (insertion des nouvelles journées, mise à jour des journées existantes, à l'exception de leur saison et de leur compétition d'affectation).

Merci de reporter tout bug et toute demande d'amélioration à <u>laurent@poloweb.org</u>.

Fin.

Laurent© Page 18 sur 18