1. Pour qu’un joueur puisse s’inscrire et consulter les données des tournois, le système lui demande de se connecter.
2. Si l’utilisateur n’a pas de compte, il peut créer un compte. Le système l’affecte à la base de donnée.
3. Le système donne accès aux inscriptions et données des différents tournois.
4. Le joueur s’inscrit à un tournoi.