

# APPLICATION MULTISPORT

## MANUEL UTILISATEUR

### SOMMAIRE

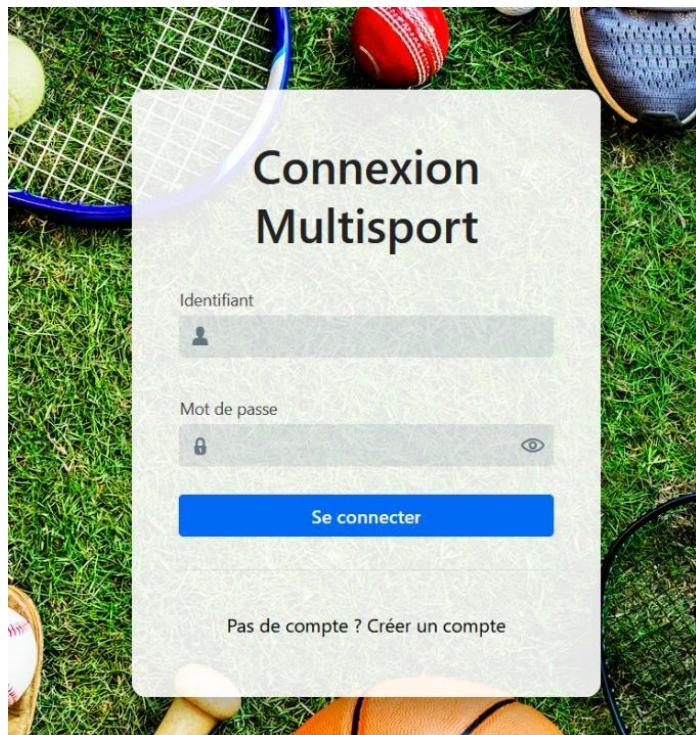
I.	ACCES ET GESTION DE COMPTE .....	2
A.	Connexion et inscription .....	2
II.	VUE PRINCIPALE.....	4
A.	Profil utilisateur .....	4
B.	Annuaire publique .....	6
III.	L'ESPACE CLUB (POUR LES ADMINISTRATEURS DE CLUB) .....	7
A.	Gestion des infrastructures .....	7
B.	Gestion de l'effectif.....	7
IV.	GESTION D'UN TOURNOI.....	8
A.	Création et configuration.....	8
B.	Inscription des joueurs.....	9
C.	Génération d'une ronde.....	10
D.	Gestion des matchs et des scores.....	11
V.	SUIVI ET RESULTATS .....	12
A.	Classement automatique des tournois .....	12
B.	Statistiques et historique .....	12
C.	Classement général (tous tournois) .....	13

## I. ACCES ET GESTION DE COMPTE

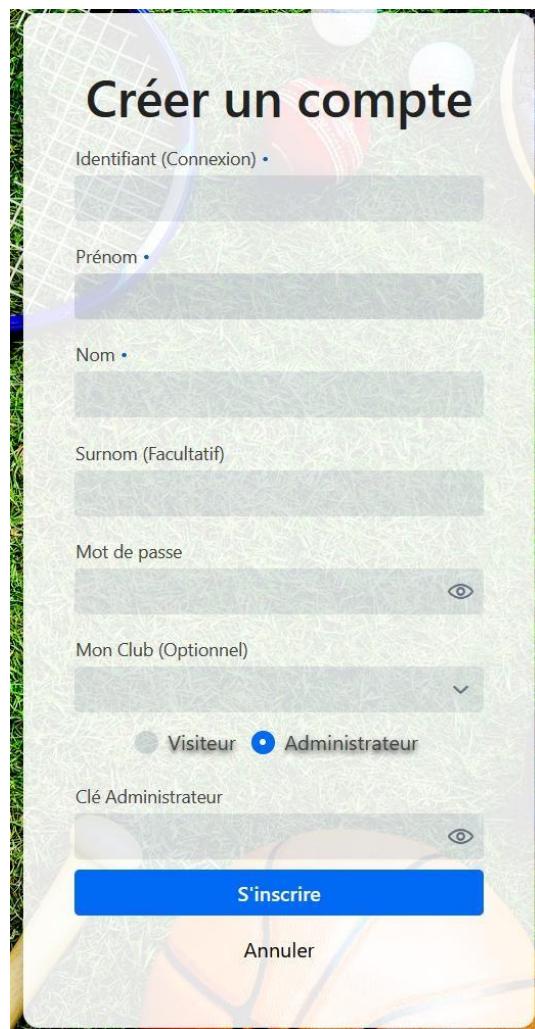
## A. CONNEXION ET INSCRIPTION

Lorsque l'on accède à l'application, nous arrivons tout d'abord sur un écran de connexion.

- **Visiteurs :** Si vous n'avez pas de compte, cliquez sur "Pas de compte ? Créer un compte". Vous pourrez choisir votre nom, prénom et, optionnellement rejoindre un club existant et ajouter un surnom.



- **Administrateurs** : Lors de l'inscription, sélectionner le rôle "Administrateur" permet d'accéder aux fonctionnalités de gestion (création de tournois, modification de club). Une clé de sécurité est requise (toto).



## II. VUE PRINCIPALE

Voici à quoi ressemble l'écran d'accueil après la connexion (ici, en tant qu'administrateur) :

The screenshot shows the main dashboard of a tournament management system. At the top, there is a navigation bar with links: 'Codeur fou', 'Gérer mon Club', 'Mode: Consultation' (which is currently selected), 'Classement Général', 'Membres', 'Aide', and 'Déconnexion'. Below the navigation bar, there is a header for 'Paris Saint-Germain' with contact information: 'Club du QSG' and phone number '034564578984'. A large section titled 'Liste des Tournois' displays a table of upcoming tournaments:

STATUT	NOM	DATE	SPORT	ACCÉDER
Terminé	Tournoi de Rentrée	02/01/2026	Football	<a href="#">→</a>
À venir	Tournoi de printemps	16/03/2026	Ping Pong	<a href="#">→</a>

At the bottom of the page, there are two links: 'Annuaire des Clubs' and 'Annuaire des Joueurs'.

Figure 1 : Ecran d'accueil

Nous trouvons sur cette vue différents boutons :

- Le bouton d'aide ouvre un fichier « manuel utilisateur »
- Le bouton « Déconnexion » revient à l'écran de connexion/inscription
- Le bouton classement général donne accès à un classement général expliqué plus tard dans ce guide
- Le bouton « mode » permet aux administrateurs de naviguer entre un mode consultation et édition (permettant de créer des tournois)
- Le bouton « Gérer mon club » sera également explicité plus tard
- Un filtre permettant d'afficher uniquement les tournois précédent/en cours/futurs

## A. PROFIL UTILISATEUR

En cliquant sur votre avatar en haut à gauche, vous accédez à votre **fiche profil**.

The screenshot shows the application's main dashboard. At the top, there are several navigation links: 'Codeur fou' (highlighted with a red arrow), 'Gérer mon Club', 'Mode: Consultation', 'Classement Général', 'Membres', 'Aide', and 'Déconnexion'. Below this, a sidebar on the left displays 'Profile utilisateur' information for 'Paris Saint-Germain' (Club du QSG) with a phone number '034564578984'. To the right, a large section titled 'Liste des Tournois' shows two tournaments: 'Tournoi de Rentrée' (Terminé, 02/01/2026, Football) and 'Tournoi de printemps' (À venir, 16/03/2026, Ping Pong). A red arrow points from the 'Liste des utilisateurs de site' link at the top right towards the right side of the screen.

Figure 2 : Accès au profil et liste des utilisateurs

- Vous pouvez y modifier vos différentes informations comme votre photo, votre email, votre bio...
- **Réseaux Sociaux :** Vous pouvez également ajouter vos comptes Instagram, Facebook ou Twitter. Ces icônes apparaîtront sur votre fiche joueur publique pour que les autres participants puissent vous suivre.

The screenshot shows the 'Mon Profil & Fiche Joueur' page. On the left, under 'Mon Compte', there are fields for 'Nom' (TOTO), 'Prénom' (Toto), 'Surnom' (Codeur fou), and an 'Avatar (URL ou Upload)' field containing a placeholder URL. Below these are fields for 'Email' (toto@gmail.com) and 'Ma bio / Infos' (hello world). On the right, under 'Ma Fiche Joueur', there are fields for 'Date de naissance' (with a calendar icon), 'Instagram' (with a camera icon), 'Facebook' (with a thumbs-up icon), and 'Twitter' (with a bird icon). A large blue button at the bottom right says 'Enregistrer mon profil'.

Figure 3 : Fiche joueur

Une liste de l'ensemble des utilisateurs est également disponible sur la page principale de l'application en cliquant sur l'icône indiqué.

## B. ANNUAIRE PUBLIQUE

Sur la page d'accueil, n'importe quel visiteur peut consulter deux annuaires en cliquant dessus :

- L'annuaire des Clubs :** Avec logos et détails sur les clubs.
- L'annuaire des Joueurs :** Avec photos et liens vers leurs réseaux sociaux (Instagram, Twitter, etc.).

Annuaire des Clubs

LOGO	NOM	LOCALISATION
	Paris Saint-Germain	Parc des princes
	Olympique de Marseille	
	Olympique Lyonnais	
	RC Lens	

Annuaire des Joueurs

JOUEUR	CLUB
E Martin Emma	Paris Saint-Germain
G Bernard Gabriel	Olympique de Marseille
L Thomas Léo	Olympique Lyonnais
J Petit Jade	RC Lens
I	Début de liste ▾
	Dernière entrée ▾

Figure 4 : Annuaires disponibles en bas de la vue principale

Paris Saint-Germain

A propos

Créé en : 1960

Club du QSG

Contact & Réseaux

Email: psg@gmail.com

Tél: 034564578984

Adresse: Parc des princes

## Fiche Joueur

### Emma Martin

Né(e) le : 2005-01-15

Club : Paris Saint-Germain



[Fermer](#)

Figure 5 : Fiche club et joueur

### III. L'ESPACE CLUB (POUR LES ADMINISTRATEURS DE CLUB)

Le cœur de l'organisation repose sur les clubs. Un administrateur peut gérer son club via le bouton "Gérer mon Club" disponible sur l'écran principal.

Figure 6 : Espace de gestion de club

Ici, vous pouvez éditer les informations publiques du club : description, logo (URL), téléphone et réseaux sociaux. L'adresse du club génère automatiquement une carte Google Maps visible par tous les visiteurs.

#### A. GESTION DES INFRASTRUCTURES

Pour qu'un tournoi puisse avoir lieu, le club doit disposer de terrains.

- Dans l'onglet "**Infrastructures**" de la vue club, vous pouvez ajouter des terrains (ex : "Gymnase A", "Terrain Extérieur 1").
- Précisez si le terrain est en intérieur ou extérieur (c'est un attribut supplémentaire mais uniquement informatif)

#### B. GESTION DE L'EFFECTIF

L'onglet "**Membres**" permet de gérer la liste des joueurs licenciés au club. Lors de la création de leur compte, si le nom, prénom et club correspondent à un joueur licencié, le compte utilisateur est automatiquement lié au joueur correspondant. Sinon en sécurité, les administrateurs du club peuvent relier les comptes aux identifiants des utilisateurs manuellement (en recherchant l'identifiant).

**Gestion des Licenciés**

Pour lier un compte manuellement, cliquez sur l'icône de chaîne.

NOM	PRÉNOM	STATUT COMPTE	LIER COMPTE
Martin	Emma	<input checked="" type="checkbox"/> Compte lié	
Robert	Louise	<input type="checkbox"/> En attente	
Moreau	Hugo	<input type="checkbox"/> En attente	
Lefebvre	Raphaël	<input type="checkbox"/> En attente	
Bertrand	Inès	<input type="checkbox"/> En attente	
Bonnet	Paul	<input type="checkbox"/> En attente	

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Ajouter Licencié

Figure 7 : Interface de gestion d'effectif

## IV. GESTION D'UN TOURNOI

C'est la fonctionnalité principale de l'application. Elle se déroule en plusieurs étapes chronologiques.

### A. CREATION ET CONFIGURATION

Tout d'abord, il faut disposer du statut d'administrateur et passer en mode édition (en cliquant sur le bouton « mode consultation »). Depuis l'accueil, un administrateur (dans un club) peut créer un nouveau tournoi (organisé alors par son club) en spécifiant le sport (Football, Tennis, etc.) et la date.

Nom tournoi	Date	Sport	STATUT	NOM	DATE	SPORT	ACCÉDER	ÉDITION
Tournoi n°3	1/7/2026	Handball	Terminé	Tournoi de Rentrée	02/01/2026	Football		
			À venir	Tournoi de printemps	16/03/2026	Ping Pong		

Figure 8 : Ajout d'un nouveau tournoi

Une fois dans le tournoi (en appuyant sur « accéder »), l'onglet "**Inscriptions**" permet de configurer les règles. Il est possible de définir : le temps de pause entre les matchs, leur durée, l'heure de début, les terrains qui sont utilisés ainsi que, gérer le nombre de points donnés dans les cas de victoire, égalité, ou défaite.

Inscriptions    Ronde 1

### Configuration du Tournoi

Nom du tournoi  
Tournoi de printemps

Heure de début des matchs    Durée d'un match (minutes)    Pause entre rondes (min)

9:00 AM    60    10

Temps de transition après une ronde

### Barème des points

Points Victoire    Points Nul    Points Défaite

3    1    0

Terrains à utiliser  
 Parc  
 Entrainement 1

Sauvegarder Configuration

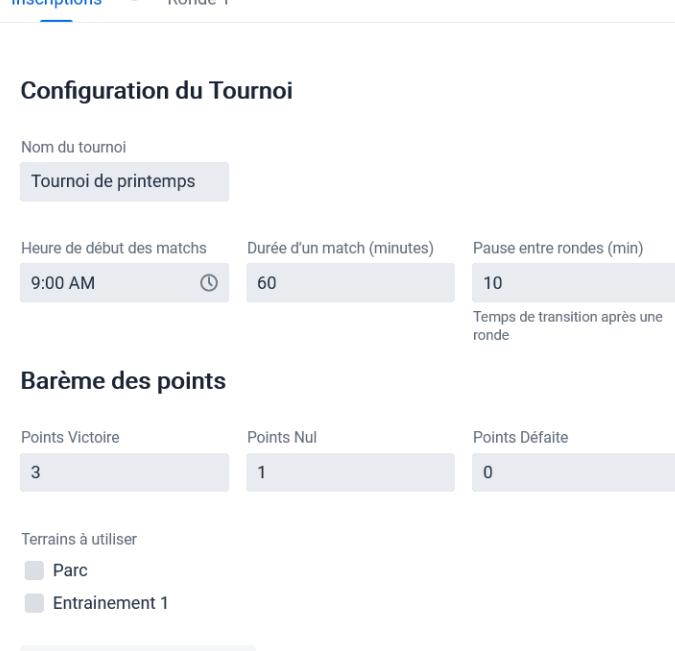


Figure 9 : Vue dans l'onglet inscription de l'interface de gestion de tournoi

## B. INSCRIPTION DES JOUEURS

Toujours dans l'onglet "Inscriptions", l'administrateur gère la liste des participants :

- À gauche : Liste des joueurs disponibles dans la base de données.
- À droite : Liste des joueurs inscrits au tournoi.
- Utilisez les flèches pour inscrire ou désinscrire des joueurs à la volée.
- Le logo du club correspondant au membre est disponible afin de faciliter la sélection des membres des clubs

### Inscription des Joueurs

CLUB	JOUEURS DISPONIBLES		CLUB	INSCRITS AU TOURNOI	STATUT
W	Lucas Richard	→		Emma Martin	●
Q	Liam Durand	→		Louise Robert	●
V	Jules Dubois	→			
A	Hugo Moreau	→			
W	Alice Laurent	→			

Figure 10 : Inscriptions des joueurs dans un tournoi

### C. GENERATION D'UNE RONDE

Les rondes ont un statut symbolisé par un point de couleur à côté de leur nom. Celui-ci se met à jour selon l'heure et si les matchs sont finis. Si on est trop tôt (avant l'heure de la ronde), le statut est gris = à venir. Si l'heure de début est dépassée, le statut est vert = en cours. Si tous les matchs de la ronde sont finis, le statut est noir (clôt).

Remarque : Un temps de pause est également ajouté entre chaque ronde (le même temps de pause qu'entre les matchs). La ronde automatique s'occupe aussi de la gestion des terrains : selon les terrains libres, un certain nombre de matchs se joue en simultané.

← Retour

Tournoi fin d'année

Inscriptions ● Ronde 1 ● Ronde 2

Ronde 2 + Ajouter Match Manuel

Etat	Info	Équipe 1	Score	Équipe 2	Heure	
●	M1 (Stade1)	R2-Eq1	0 - 0	R2-Eq2	11:20	✎
●	M2 (Stade1)	R2-Eq3	0 - 0	R2-Eq4	12:30	✎

Ici, M2 = match n°2 de la ronde et Stade 1 = lieu du match

### Classement de la Ronde

Joueur	PTS	J	G	N	P	Diff
Emma Martin	0	0	0	0	0	0
Gabriel Bernard	0	0	0	0	0	0

Figure 11 : Exemple de ronde

Les visiteurs ou les administrateurs dont le compte est lié à leur joueur auront le mot « Vous » à côté de leur équipe correspondante dans chaque ronde afin de faciliter l'accessibilité au planning de leurs matchs.

#### Ronde 2

ÉTAT	INFO	ÉQUIPE 1	SCORE	ÉQUIPE 2	HEURE
●	M1 (Parc)	R2-Eq1	0 - 0	R2-Eq2	09:40
●	M2 (Entrainement 1)	R2-Eq3	0 - 0	 R2-Eq4 (Vous)	09:40

Figure 12 : Affichage dans le cas d'un joueur avec un compte utilisateur relié

#### D. GESTION DES MATCHS ET DES SCORES

Dans l'onglet d'une ronde, les matchs sont listés avec un code couleur :

- **Gris** : Match à venir (selon l'heure de début prévu)
- **Vert** : Match en cours (selon l'heure de début prévu)
- **Noir** : Match terminé (si le match est clôt par un admin) L'administrateur peut cliquer sur l'icône "Édition" d'un match pour :
  - Saisir le score final
  - Ajouter un résumé ou des notes d'arbitrage
  - Cocher "Match terminé" pour valider le résultat et mettre à jour le classement

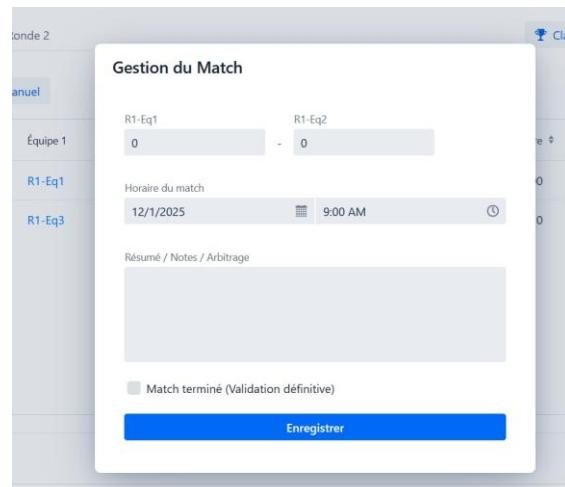


Figure 13 : Dialogue d'infos de match

## V. SUIVI ET RESULTATS

### A. CLASSEMENT AUTOMATIQUE DES TOURNOIS

Un tableau de classement général est calculé en temps réel. Il applique les règles standards si l'utilisateur n'emploie pas des changements lors de la gestion du tournoi :

- Victoire** : 3 points.
- Nul** : 1 point.
- Défaite** : 0 point.
- En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par la différence de buts lors des matchs.

Classement Général (Cliquez pour détails)						
Joueur	PTS ▾	J	G	N	P	Diff
Emma Martin	4	2	1	1	0	2
Lucas Richard	4	2	1	1	0	2
Jules Dubois	4	2	1	1	0	2
Alice Laurent	4	2	1	1	0	2
Arthur Simon	4	2	1	1	0	2
Raphaël Lefebvre	4	2	1	1	0	2
Adam David	4	2	1	1	0	2
Rose Morel	4	2	1	1	0	2
Noah Dupont	4	2	1	1	0	2

Fermer

Figure 14 : Classement accessible via la vue tournoi

### B. STATISTIQUES ET HISTORIQUE

L'application offre des outils d'analyse plus poussés :

- Bouton "Statistiques"** : Affiche des indicateurs globaux du tournoi (Moyenne de buts par match, score le plus fréquent, "Match le plus chaud").

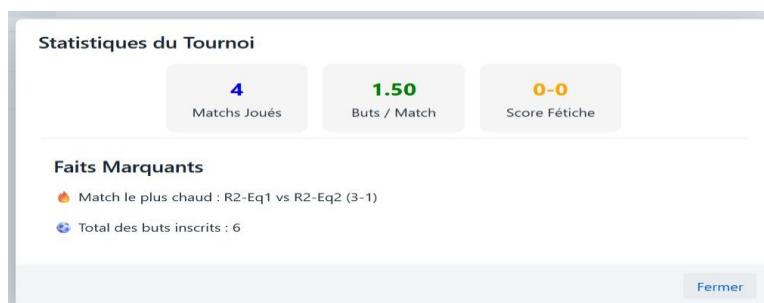


Figure 15 : Affichage des statistiques du tournoi

- Fiche Joueur :** En cliquant sur un joueur dans le classement du tournoi, on accède à son historique complet : forme du moment (Victoire/Défaite), liste des matchs joués, coéquipiers et adversaires rencontrés.

Ronde	Mon Équipe	Adversaire	Score	Résultat
Ronde 2	R2-Eq3	R2-Eq4	2 - 0	<b>VICTOIRE</b>
Ronde 1	R1-Eq1	R1-Eq2	0 - 0	<b>NUL</b>

Figure 16 : Affichage lors d'un clic sur un joueur dans le classement

### C. CLASSEMENT GENERAL (TOUS TOURNOIS)

Un classement général prenant en compte l'historique des joueurs est accessible depuis la vue principale. Ce classement général fonctionne comme suit : on classe les joueurs selon le nombre de matchs gagné (qu'importe la discipline).

JOUEUR	VICTOIRES TOTALES
Adam David	1
Chloé Michel	1
Léo Thomas	1
Raphaël Lefebvre	1
Agathe Andre	1
Inès Bertrand	1

Figure 17 : Classement avec historique des tournois précédents, accessible sur la vue principale