

**Edition 2022**



**Guide  
Utilisateur**

**SECTION 01****5**

Installation	5
Installation application	6
Démarrez l'application	11
entrez votre user et votre mot de passe + appuyez sur « se connecter »	12
Bravo ! vous êtes connecté à votre club!	13

**SECTION 02****15**

Joueurs   Parents	15
Accueil	16
Ikone équipe	18
Ikone engrenage : données personnelles	19
Icones cloche : notifications sur événements	20
Ikone enveloppe : messages	21
Statistique	22

**Section 03****24**

Coach   Comité	24
----------------	----

Ajout d'un évènement	27
Ajout d'évènement récurrent	29
Notifications	30
Notification par mail	31
Suivi du joueur	37
Evaluation du joueur	39
Ajout de joueur	40
Gestion des Sponsors	42
Ajouter une équipe	43
Ajouter un code d'accès à une équipe pour les nouveaux	44



# **SECTION 01**

## **Installation**

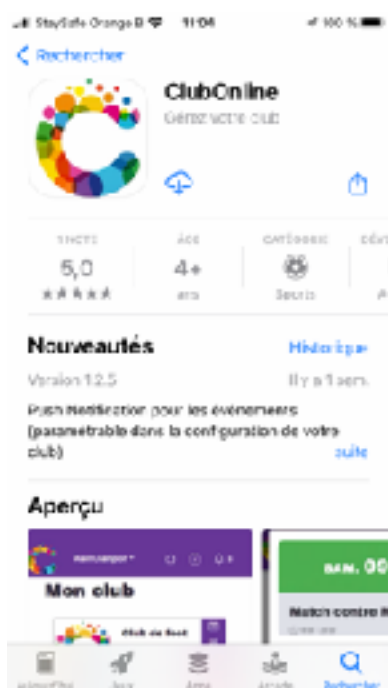
## Installation application

Lancez l'Apple Store/Play Store.

Recherchez l'application clubonline → installez la.

Rmq. : Pour accéder aux fonctionnalités de l'application, le club doit vous créer un accès.

Le user est votre adresse mail. Vous recevez un mail pour créer votre mot de passe par le club ou en vous inscrivant.




Au premier lancement de l'application, appuyez sur le bouton « S'identifier »



---

Inscrivez-vous en appuyant sur  
« s'inscrire »



**S'identifier**

Email \*

Mot de passe \*

Mot de passe oublié ?

Se connecter

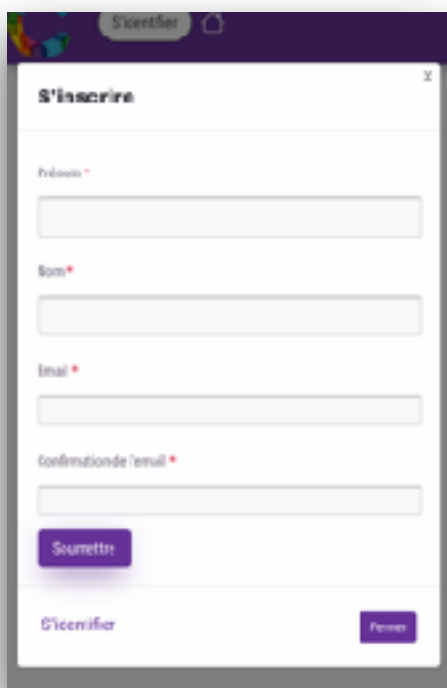
S'inscrire

Entrer



---

Encodez votre prénom, nom et votre adresse mail. C'est cette adresse qui sera utilisée comme utilisateur.



The image shows a mobile application interface for registration. At the top, there is a purple header with the text 'S'inscrire' and a home icon. Below the header, the title 'S'inscrire' is displayed. The form consists of four input fields, each with a red asterisk indicating it is required: 'Prénom', 'Nom', 'Email', and 'Confirmation de l'email'. Below the input fields is a purple 'Soumettre' button. At the bottom of the form, there are two links: 'S'identifier' on the left and 'Fermer' on the right.

---


## Création du mot de passe

- \* Une fois les données encodées, vous **ajoutez également directement** le mot de passe directement.
- \* Celui-ci doit contenir:
  - ❖ au moins 4 lettres
  - ❖ 2 chiffres
  - ❖ un caractère spécial

exemple : koko?12 est un mot de passe valide.

## **Démarrez l'application**

**entrez votre user et votre mot de passe  
+ appuyez sur « se connecter »**



**S'identifier**

Email \*

Mot de passe \*

Mot de passe oublié ?

Se connecter

S'inscrire

Entrer

**Bravo ! vous êtes connecté à votre club!**

The screenshot displays the ClubOnline mobile application interface. At the top, a purple navigation bar contains the user's name 'Aloin Champion' with a dropdown arrow, a home icon, a checkmark icon, a notification bell with '3' alerts, and an envelope icon with '1' message.

## Mon club

The 'Mon club' section features a club profile card. On the left is a colorful circular logo. To its right, the text reads: 'Club de foot (test)', 'Rue de Bruxelles 1, Bruxelles'. A vertical purple sidebar on the right of the card contains icons for a calendar, a list, settings, and a red scissors icon.

## Mes événements

The 'Mes événements' section shows a training event card. The top part is a blue banner with the text 'MAR. 16 NOV.' in white. Below this, the event is titled 'Entraînement' with a 'P1' tag. At the bottom, it specifies the time '14:00 - 20:00' and the location 'Stade de Brouha'.



# **SECTION 02**

## **Joueurs | Parents**

## Accueil





Sur l'écran d'accueil, vous avez les fonctionnalités suivantes:

- (1) **Mon Club** : les informations du club
  - (1.1) Calendrier du club : tous les évènements du club.
  - (1.2) l'équipe du joueur
  - (1.3) les données de l'utilisateur
  
- (2) **Mes évènements** : les évènements de l'utilisateur (entraînements, matchs, autres, ...)
  
- (3) **Notifications** sur les évènements
  
- (4) **Message** entre le utilisateur (joueur) et le coach

## Icone équipe

(1.2) montre les membres de mon équipe



## Icone engrenage : données personnelles

(1.3) vous pouvez activer/désactiver les notifications (mail/applications)

Retrouvez vos données personnelles.



## Icones cloche : notifications sur événements

(3) les notifications annoncent la création ou modification d'évènement auxquels le joueur participe.



## **Icone enveloppe : messages**

On retrouve les discussions initiées avec entre le joueur et le coach.

Les conversations sont privées.

## Statistique



Les statistiques sur l'écran d'accueil permettent aux joueurs de suivre:

- ses présences aux entraînements;
- ses sélections aux matchs;
- ses victoires, défaites et matchs nuls aux matchs.

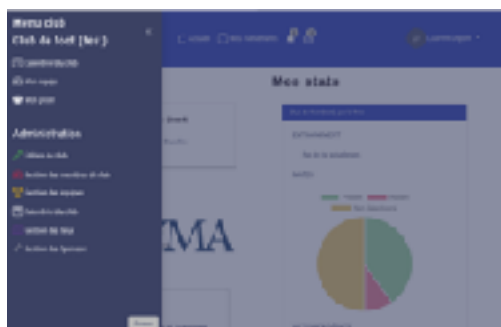


# **Section 03**

**Coach | Comité**



En appuyant sur l'encadré du club en page d'accueil, un menu apparaît



- 1) Edition du club : permet de changer le logo et l'adresse du club
- 2) Gestion des membres du club : liste des joueurs, ajout et modifications
- 3) Gestion des équipes : permet d'ajouter/modifier/supprimer une équipe. Permet aussi d'ajouter un code d'inscription à une équipe (voir plus loin)
- 4) Calendrier du club : consulter/modifier/ajouter/supprimer un évènement au club.



Le calendrier possède plusieurs type affichage :

- mois, semaine, jour (vue sous forme calendrier classique) ou par carte (encadré de l'évènement)
- des filtres sont disponibles:
  - par type d'évènements : match, entrainement ou autre
  - par équipe

Le bouton *ajouter* permet de passer à l'écran d'encodage.

## Ajout d'un évènement

- Appuyer sur ajouter;
- Appuyez deux fois sur la date qui vous convient.

The screenshot shows a web form titled "Ajouter" for adding an event. It includes a title field (1), event type selection (2) with options Match, Entraînement, and Autre, date and time selection (3), and location details (4) with a search field and input fields for name and address. A blue "Ajouter" button is at the bottom.

- (1) Titre de l'évènement
- (2) Type d'entraînement (entraînement, match ou autre (=souper du club, ...))
- (3) Quand se passe l'évènement
- (4) Lieu: Soit le lieu existe déjà → on le sélectionne dans « Recherche de lieu »

Soit c'est un nouveau lieu : on encode alors le lieu dans les champs Nom + adresse. (il sera enregistré pour la suite)

On enregistre le *lieu* par le bouton ajouter.

(5) sélection de l'équipe → On appuie sur le bouton vert pour



ajouter tous les membres de l'équipe.

Si on ne veut sélectionner personne sur le bouton rouge qui apparait ensuite avec la croix.

Vous pouvez ajouter des joueurs d'autres équipes en les recherchant dans la liste (renfort, remplacement, ...) même s'ils ne sont pas de cette équipe.

En dessous, on retrouve la liste des membres qui seront invités:

On voit l'information s'ils seront présents (option par défaut).

On voit si la personne sera présente ou pas ET s'il a répondu.

L'icône **poubelle** permet de supprimer le joueur de la sélection.

En appuyant sur ok, les membres invités reçoivent une **notification**.

## Ajout d'évènement récurrent

Les entraînements sont des évènements qui se répètent. Ils peuvent être récurrent.

The screenshot shows the 'Ajouter' form with the following fields and values:

- Type d'évènement: Entraînement
- Date de début: samedi 10 novembre 2022
- Date de fin: samedi 10 novembre 2023
- Heure de début: 11:00
- Heure de fin: 11:00
- Lieu: club de foot
- Jours de répétition:  Lun,  Mar,  Mer,  Jeu,  Ven,  Sam,  Dim
- Durée: 1h00
- Statut: Actif

Lorsque l'option entraînement est encodée, les champs de récurrence apparaît.

Il est alors possible d'encoder les jours où l'évènement aura lieu.  
→ cocher les cases des jours choisis.

Une date de fin de l'évènement est spécifiée.

Exemple : si on coche les mardis et jeudi jusqu'au 30 juin 2022.

→ des évènements seront créés pour ces deux jours jusqu'au 30/06/2022.

Remarque :

lors d'une modification d'un évènement récurrent, il vous sera demander si la modification porte sur tous les évènements futurs ou pas.

## Notifications

Des notifications sont envoyés à chaque action sur un évènements:

- création : une notification est envoyée à chaque création aux personnes invitées.
- modification : une notification est envoyée à chaque modification aux personnes invitées.
- suppression d'un invité : une notification est envoyée à chaque suppression d'une personne anciennement invitée.
- suppression d'un évènement : une notification est envoyée pour la suppression de l'évènement.

## Notification par mail

Pour chaque évènement, un mail est envoyé aux utilisateurs:

- création d'évènement

**Vous êtes invité à venir à un  
nouvel évènement**



[Voir mon calendrier](#)

Le mail reprend les informations de l'évènement.

Dans le mail, on retrouve les informations qui permettent aux joueurs de remplir leur présence ou leur absence à l'évènement.

Remarque: en pièce jointe au mail est également présent les fichiers qui permettent de rajouter l'évènement au calendrier.

- modification d'évènement

Toutes les modifications comme le lieu, les heures, les commentaires sont envoyées par mail.

- suppression d'évènement

Remarque : l'utilisation des mails permet aux joueurs et parents de se passer de l'application. Tout peut être géré par les mails sans avoir d'application ou sans avoir de Gsm perfectionné.

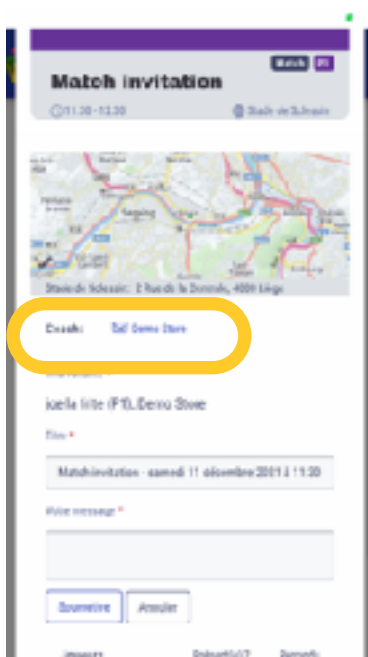
Les mails peuvent être désactivés dans l'onglet profil de l'utilisateur.



## Message vers le coach lors d'une invitation

Un joueur qui reçoit une invitation peut envoyer un message vers le coach de manière sécurisée.

Le joueur clique sur l'icône enveloppe avec le nom du coach. Une zone de texte apparaît pour remplir le message à envoyer. En cliquant sur « soumettre », le message est envoyé vers le coach qui reçoit une notification.



Dans la partie message, le dialogue peut s'établir juste entre le coach et le joueur.

## Notifications additionnelles par l'entraîneur pour les invités

Une fois l'évènement encodé, l'entraîneur peut envoyer des messages à tous les invités de l'évènement pour ajouter une communication.

L'entraîneur va directement dans l'évènement en question et appuie sur « Message à tous ». une boite de texte apparait pour encoder le message. Le bouton « soumettre » va envoyer la notification aux joueurs (et parents associés) sur leur mobile.

Les joueurs pourront répondre juste à cette discussion.





## Suivi du joueur

Après l'évènement, l'entraîneur peut aller entrer les informations de l'évènement pour les joueurs invités.

Pour ce faire, il faut aller dans le calendrier, **en mode administration** (appuyez sur l'icône outil, puis l'icône calendrier).

On sélectionne l'évènement qui est passé.

On obtient alors un nouvel écran:

### Evaluation après l'événement

# Membre	Présent	Répondre	Temps de jeu	Goals	Défense	Attaque	Comportement
Ar.Den.e (FC)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	---	0	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Christophe Dupont	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	---	0	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Stade de Brive	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	---	0	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

On retrouve:

- le nom du joueur
- sa présence comme encodé par le joueur
- son temps de jeu
- le nombre de but
- une évaluation sur 5 sur les composantes suivantes:
  - Attaque
  - Défense
  - Comportement

L'entraîneur peut donc, après un évènement, indiquer si le joueur était bien présent.

Il peut donner le temps de jeu et donner une évaluation sportive sur le match.

Les données de présence et de durée de jeu servent aux statistiques.

Les données évaluations serviront en fin de saison à évaluer le joueur pour le guider vers de meilleures performances.

## Evaluation du joueur

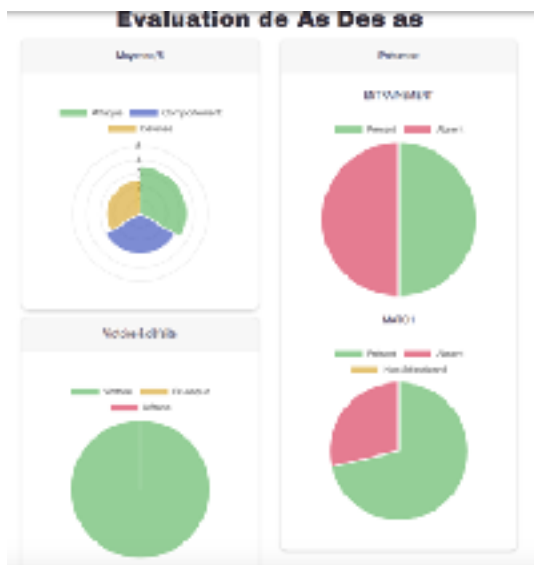
Dans la section on peut retrouver tous les résultats et cotation sur les joueurs.

Pour y accéder, dans la liste des joueurs, on clique sur l'icône graphique comme indiqué sur la figure ci-dessous.

Nom	Equipe	Statut	IC
Johes	Faible	Membre du comité d'administration	
Joh	forte	Administrateur, joueur	

On va retrouver toutes les informations sur le joueurs (des données encodées après chaque matchs et entrainements):

- les présences au matchs et aux entrainements;
- les cotations sur les différents critères;
- les victoires et défaites des matchs.







- Coach : on indique l'équipe (les personnes du comité peuvent ajouter des coachs)
- comité: il a des droits sur toutes les équipes et peut envoyer des messages à tout le monde. (seul des administrateurs peuvent ajouter des membres de comité)

# Gestion des Sponsors



On peut ajouter des sponsors du club dans l'application. On peut y définir une image, un texte et un lien internet.

Le lien internet s'ouvrira dans l'application. Il permet de rediriger vers un site du sponsor par exemple.

Les sponsors se placent en page d'accueil et tournent toutes les 5 secondes.

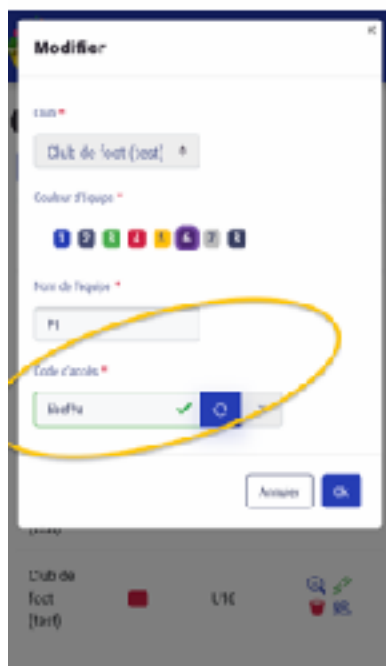
## Ajouter une équipe

- aller dans l'onglet outil
- choisir l'icône coupe
- appuyer sur « ajouter »
- Indiquez le nom de l'équipe et choisissez une couleur. (elle sera utilisée dans toutes l'application pour cette équipe)



Remarque: seul le rôle à partir du comité peut ajouter une équipe

## Ajouter un code d'accès à une équipe pour les nouveaux



Dans l'équipe, on peut générer un code d'accès. Ce code sera utiliser lors de l'inscription d'un nouveau membre.

Quand un nouveau joueur se présente, il peut télécharger et s'inscrire dans l'application. Ensuite, il appuie sur le bouton *rejoindre une nouvelle équipe*.

En entrant le code donné par l'entraîneur au nouveau membre, le joueur sera directement dans le club et dans la bonne équipe !  
Le comité ne doit même pas encodé ses données.



**Se connecter à une nouvelle équipe**

Une canal \*

Rejoindre l'équipe \*

Direct  Par message

ADRESSE

Rue

Numéro

Boîte

Code postal

Ville