

Guide d'utilisation

Le sous-module «Rapport de match» permet aux responsables de chaque équipe de déclarer le pointage dans le système S1 après la fin d'une partie et de recalculer le classement.

Selon le modèle de déclaration, d'autres renseignements comme les présences à la partie et les statistiques individuelles peuvent être demandées.

Accès au sous-module de «Rapport de match»

Après la connexion à S1 (http://s1.rseq.ca), le «tableau de bord» de l'utilisateur est automatiquement affiché. (Figure 1).

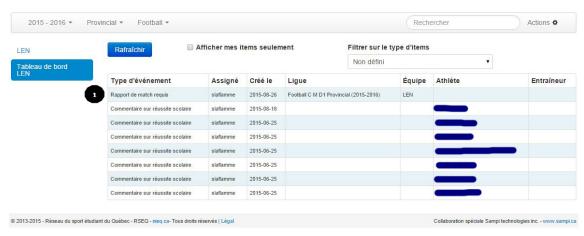


Figure 1 - Sélection de la partie nécessitant un rapport de match

Le contenu du tableau de bord dépend de l'institution et de son contexte (scolaire, collégial ou universitaire).

Une ligne pour chaque match dont le pointage est requis est affichée au haut du tableau de bord. Pour chaque match, la ligne du tableau de bord associée à ce match apparaîtra quelques minutes suivant la date et l'heure du début du match.

L'utilisateur doit cliquer sur une telle ligne.



Guide d'utilisation

Page «Rapport de match»

Le clique sur une ligne à l'étape 1 fait apparaître la fenêtre de rapport de match pour la ligne sélectionnée.

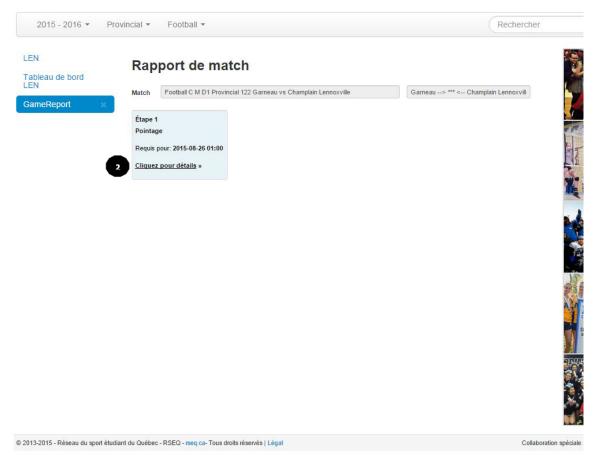


Figure 2 -Page de rapport de match

Selon le modèle de ligue, il pourrait y avoir d'autres étapes comme «Présences», «Cartons», «Statistiques».

Pour inscrire le pointage, l'utilisateur doit cliquer sur «Cliquer pour détails» de la case «Étape 1».



Guide d'utilisation

Inscription du pointage d'une partie

La section du pointage apparaît (Figure 3).

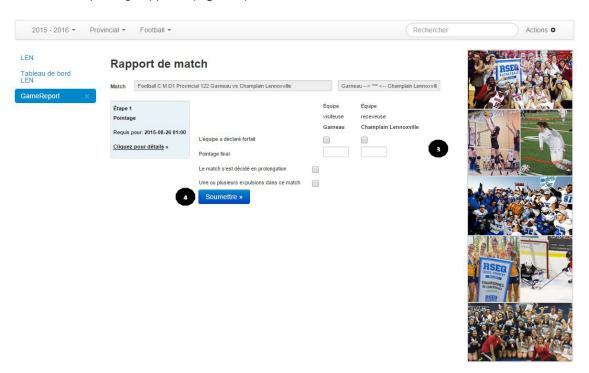


Figure 3 –Section «Pointage» du rapport de match

L'utilisateur doit remplir les données requises :



- s'il y a lieu, l'indicateur de partie par forfait (l'équipe qui fait forfait est celle qui doit être sélectionnée)
- le pointage de chaque équipe
- l'indicateur de prolongation, s'il y a lieu
- l'indicateur d'expulsion(s) ou carton rouge => cochez s'il y a eu une expulsion de joueur/entraîneur ou carton rouge pour l'une ou l'autre des deux équipes.

Finalement, l'utilisateur clique sur «Soumettre»



=> Après 2-3 secondes de traitement, le classement mis à jour est affiché sous le bouton «Soumettre»



Guide d'utilisation

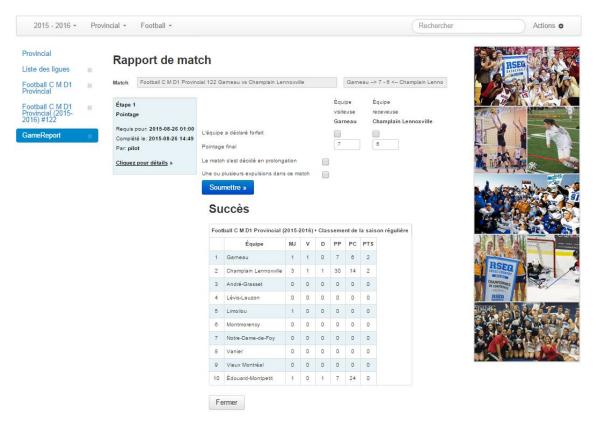


Figure 4 – Section «Pointage» du rapport de match, après l'envoie du pointage. Le classement recalculé est alors affiché.

À cette étape, les pages web publiques de diffusion des résultats et classements sont automatiquement mise à jour.

Si l'utilisateur a fait une erreur dans l'entrée des données, il peut corriger ces données, et appuyer de nouveau sur «Soumettre». Encore là, après 2-3 secondes, le classement révisé est affiché.

Une fois le tout terminé, l'utilisateur ferme la page de rapport de match (clique sur le X de la pastille bleu à gauche). Il revient alors à son tableau de bord... et s'il fait «Rafraichir» son tableau de bord, la partie dont le rapport vient d'être complété est disparue puisque tout est complété.



Guide d'utilisation

Saisie des présences

Lorsque le modèle de rapports de match désigne les responsables des institutions pour la saisie des présences, une boîte à cet effet sera affichée à l'écran des rapports de match

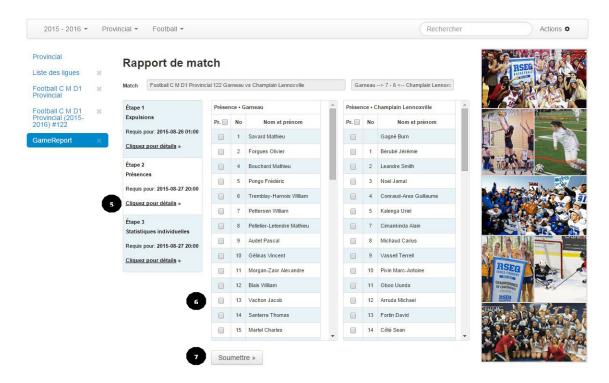


Figure 5 - Section «Présences» du rapport de match.

Pour ouvrir la section des présences, l'utilisateur doit cliquer sur «Cliquer pour détails» de la case «Étape 2».

Cette action ouvre un ou deux tableaux, selon le modèle. Un seul tableau de l'équipe de l'utilisateur sera affiché si chaque équipe doit déclarer ses présences alors que deux tableaux seront affichés si le modèle prévoit que l'équipe responsable de la partie soit désignée pour déclarer les présences des joueurs des deux équipes.

L'utilisateur déclare les joueurs présents en cliquant la case à la gauche de chaque nom.

6

Dans l'entête de cette colonne, il peut « sélectionner tous les joueurs » ou « désélectionner tous les joueurs» en cliquant sur la case à la droite du titre «Pr» (pour « présent ».



Guide d'utilisation

Lorsque les cases appropriées sont cochées, l'utilisateur clique sur «Soumettre».

7