El Botroul dèl Brabant Walon a.s.b.l.

Guide d’utilisation de la gestion d’équipe

Ce document explique les principales fonctions mises à disposition des responsables d’équipe sur le site du Botroul.

La gestion d’équipe permet notamment :

- de consulter les informations de l’équipe ;
- de gérer les couleurs des équipements ;
- de consulter et modifier les joueurs ;
- d’envoyer les demandes d’inscription ou de modification aux arbitres ;
- de consulter les résultats concernant l’équipe.

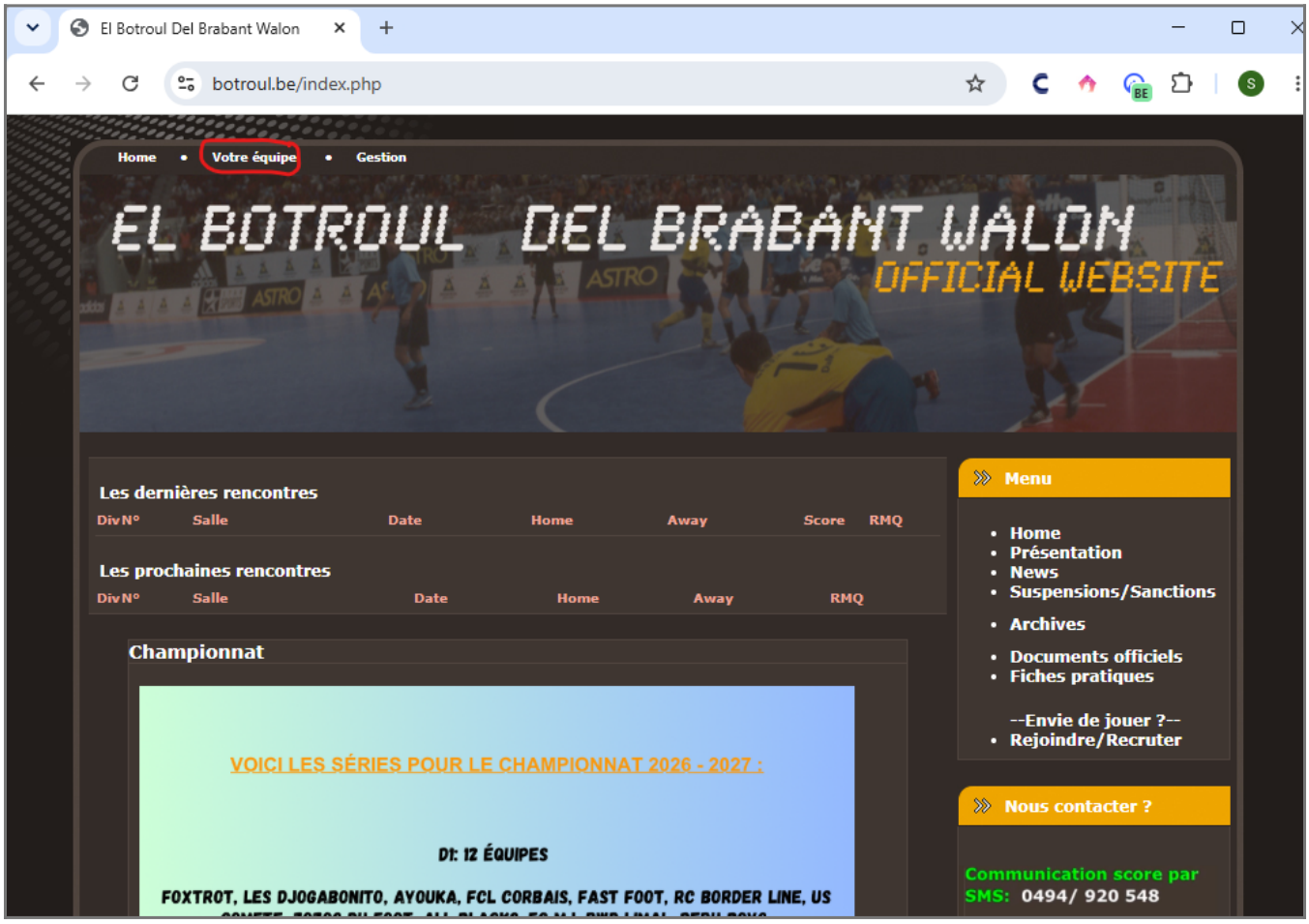
Les différentes étapes

1. Accéder à la gestion de votre équipe
2. Se connecter
3. Recevoir ses informations de connexion
4. Découvrir l’interface de gestion
5. Modifier les couleurs de l’équipe
6. Ajouter ou Supprimer un joueur et Imprimer le listing des joueurs
7. Consulter et modifier la fiche d’un joueur

ÉTAPE 1

Accéder à la gestion de votre équipe

Depuis la page d'accueil du site du Botroul (https:\www.botroul.be\), utilisez le lien « **Votre équipe** » situé dans le menu supérieur. Ce lien ouvre l'écran de connexion réservé aux responsables d'équipe.



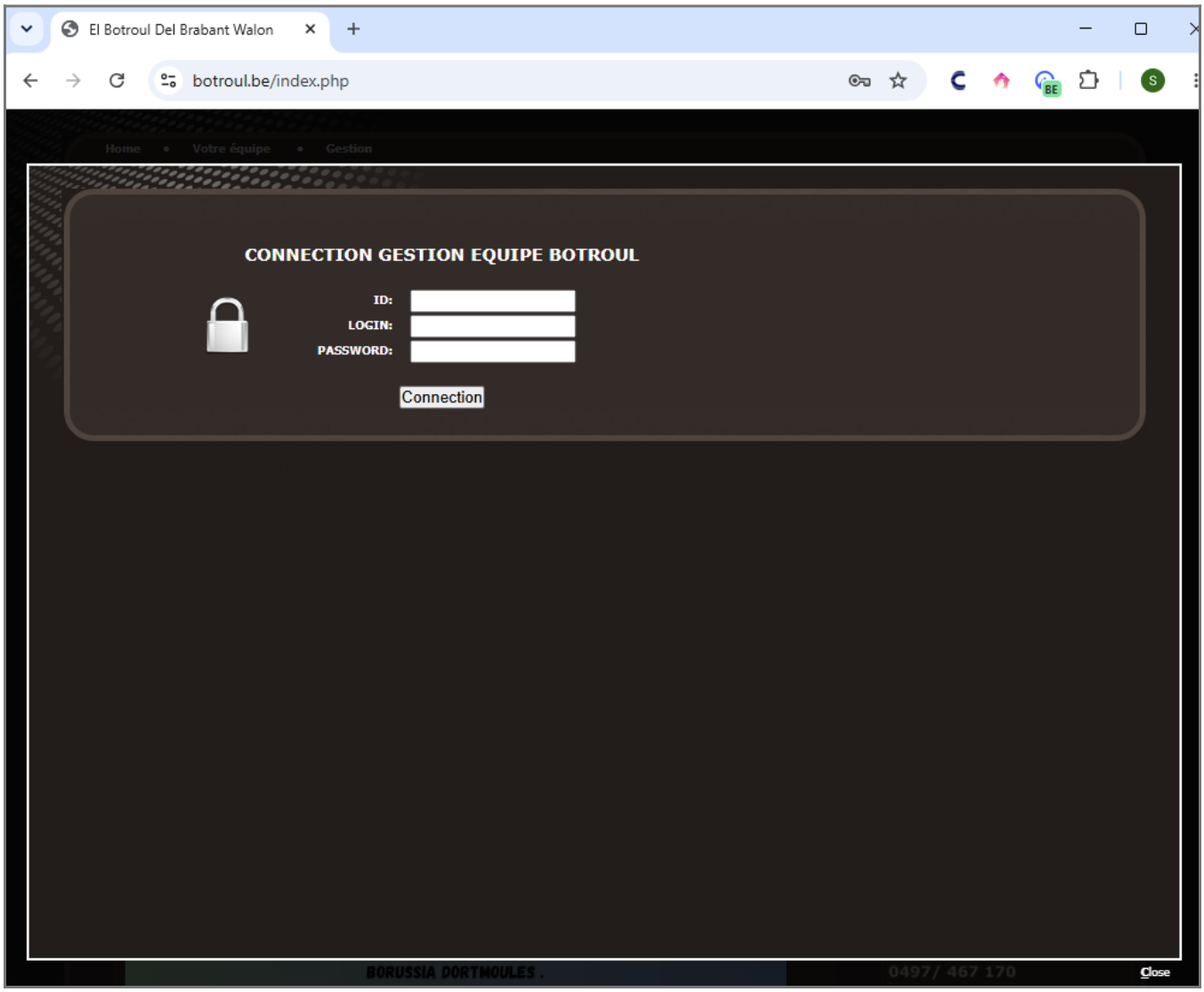
À retenir :

ÉTAPE 2

Se connecter à la gestion d’équipe

La fenêtre de connexion demande trois informations :

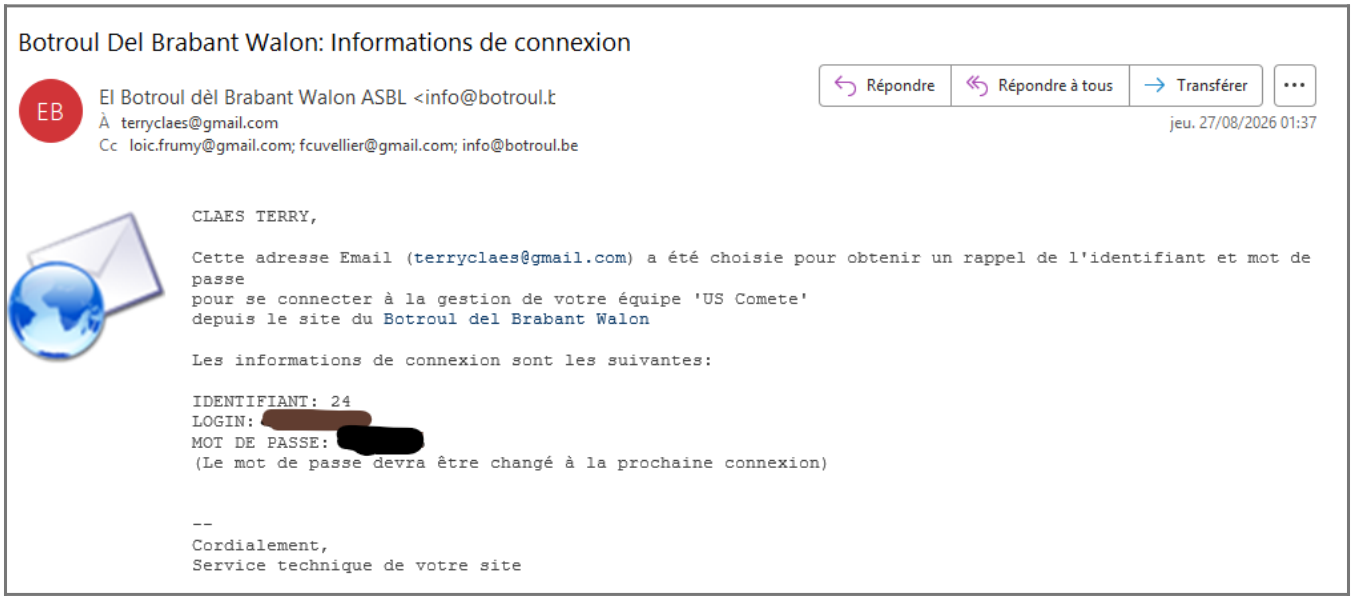
- **ID** : l’identifiant numérique de votre équipe ;
- **LOGIN** : votre nom d’utilisateur ;
- **PASSWORD** : votre mot de passe.



ÉTAPE 3

Réception des informations de connexion

L'identifiant d'équipe, le login et le mot de passe initial sont envoyés par e-mail par les arbitres du Botroul.



Le message reprend notamment :

- l'identifiant de l'équipe ;
- le login ;
- le mot de passe temporaire ;
- le nom de l'équipe concernée.

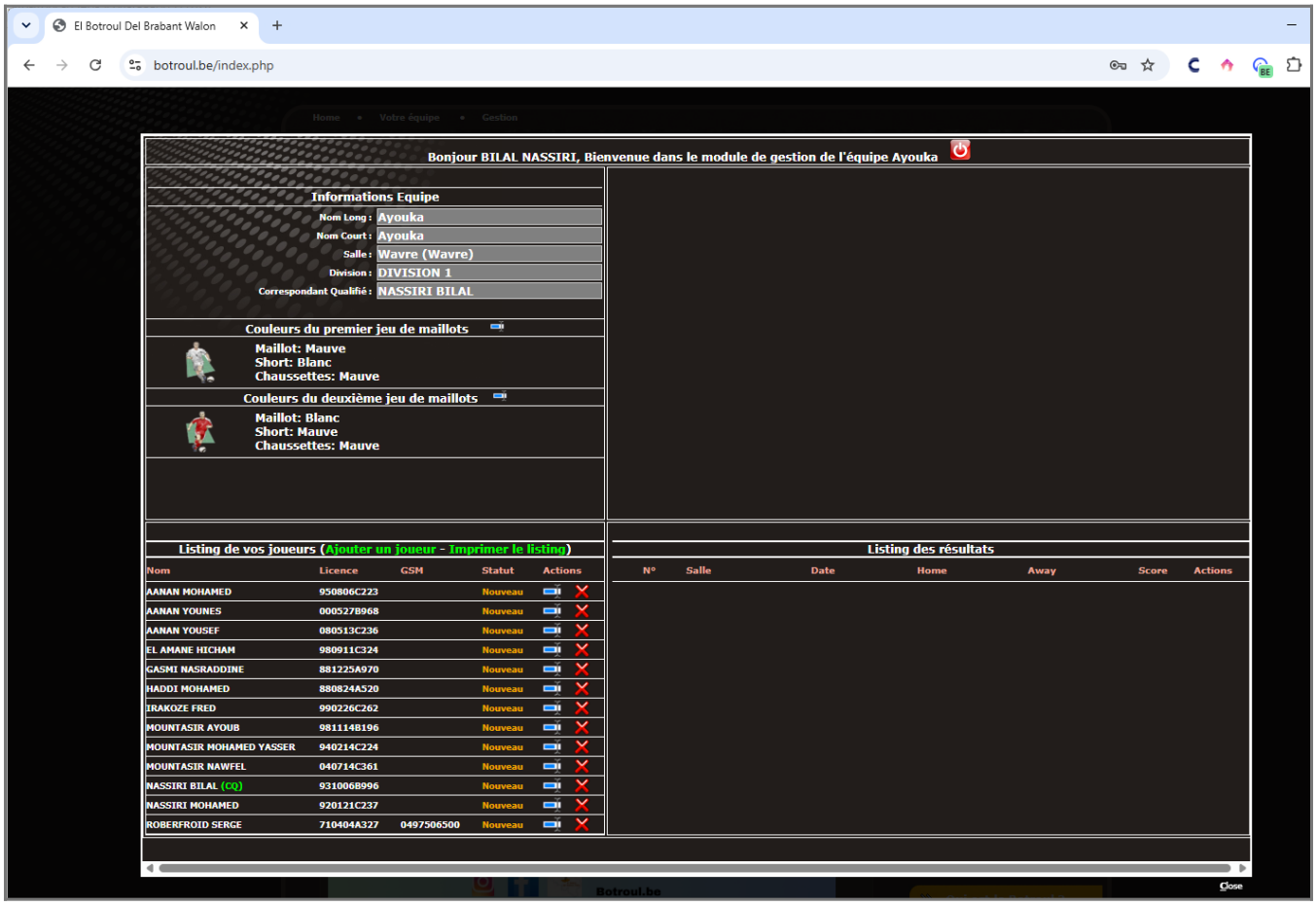
Après avoir complété les trois champs dans la page de connexion, cliquez sur **Connexion**.

> Pour des raisons de sécurité, le mot de passe transmis doit être modifié lors de la première connexion.

ÉTAPE 4

L’interface de gestion d’équipe

Après connexion, l’écran principal donne accès aux différentes informations de l’équipe.



Partie supérieure gauche : informations de l’équipe

Cette zone reprend notamment :

- le nom long de l’équipe ;
- le nom court ;
- la salle ;
- la division ;
- le correspondant qualifié (CQ).

Partie gauche centrale : couleurs des équipements

Les deux jeux de maillots sont affichés avec les couleurs du **maillot**, du **short** et des **chaussettes**.

Partie gauche inférieure : joueurs

Le listing reprend les joueurs de l’équipe ainsi que leur numéro de licence, leur GSM, leur statut et les actions disponibles.

Partie droite supérieure : informations complémentaires

Cette zone est utilisée pour afficher les formulaires de modification, notamment les couleurs de l’équipe ou la fiche détaillée d’un joueur.

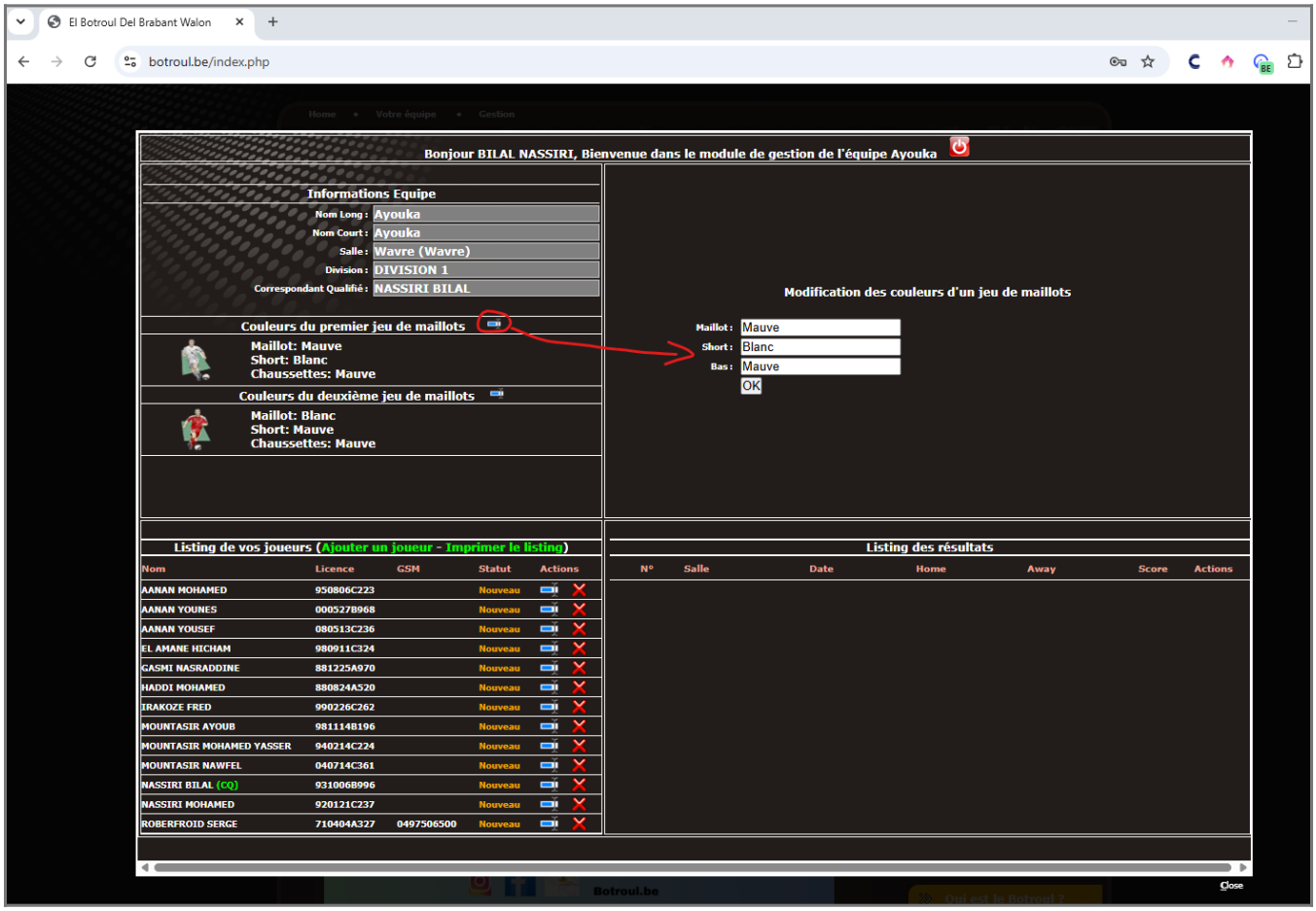
Partie droite inférieure : Listing des résultats

Cette zone présente les matchs de votre équipe avec les résultats encodés.

ÉTAPE 5

Modifier les couleurs d’un jeu de maillots

Cliquez sur la petite icône de modification située à droite du titre **« Couleurs du premier jeu de maillots »** ou **« Couleurs du deuxième jeu de maillots »**.



Le formulaire apparaît dans la partie droite de l’écran. Vous pouvez modifier :

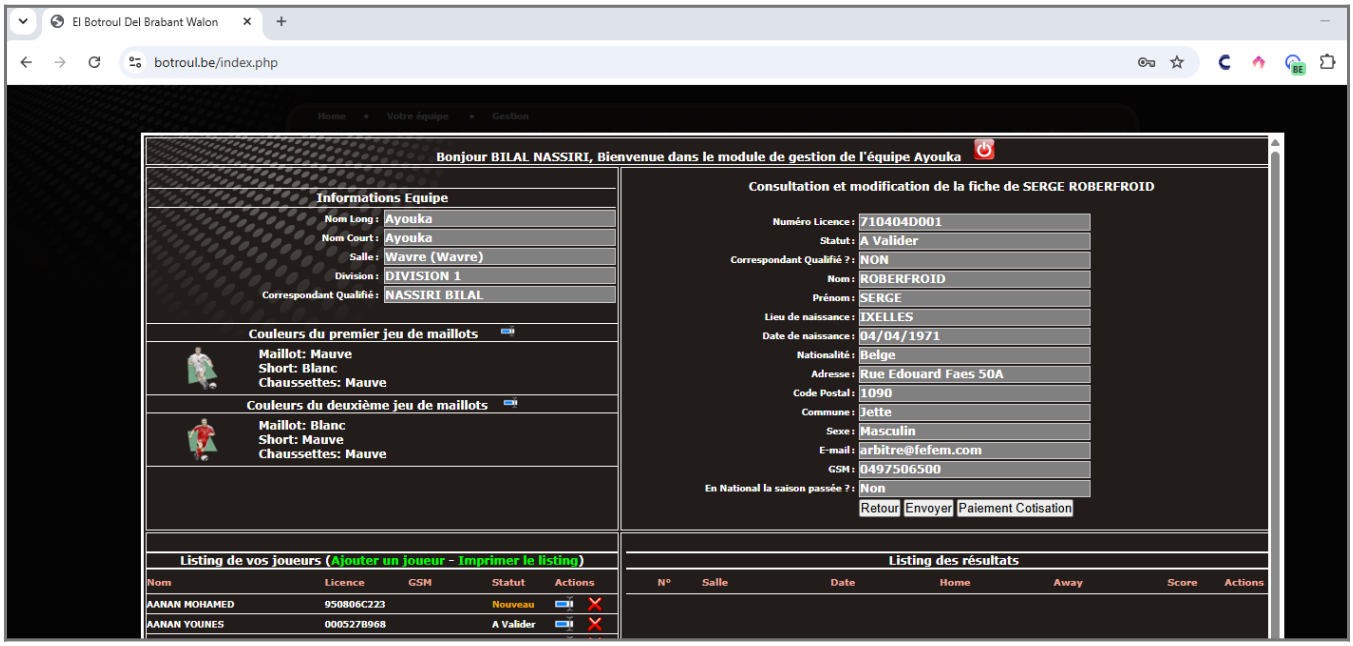
- la couleur du maillot ;
- la couleur du short ;
- la couleur des chaussettes.

Cliquez ensuite sur **OK** pour enregistrer les modifications.

ÉTAPE 6

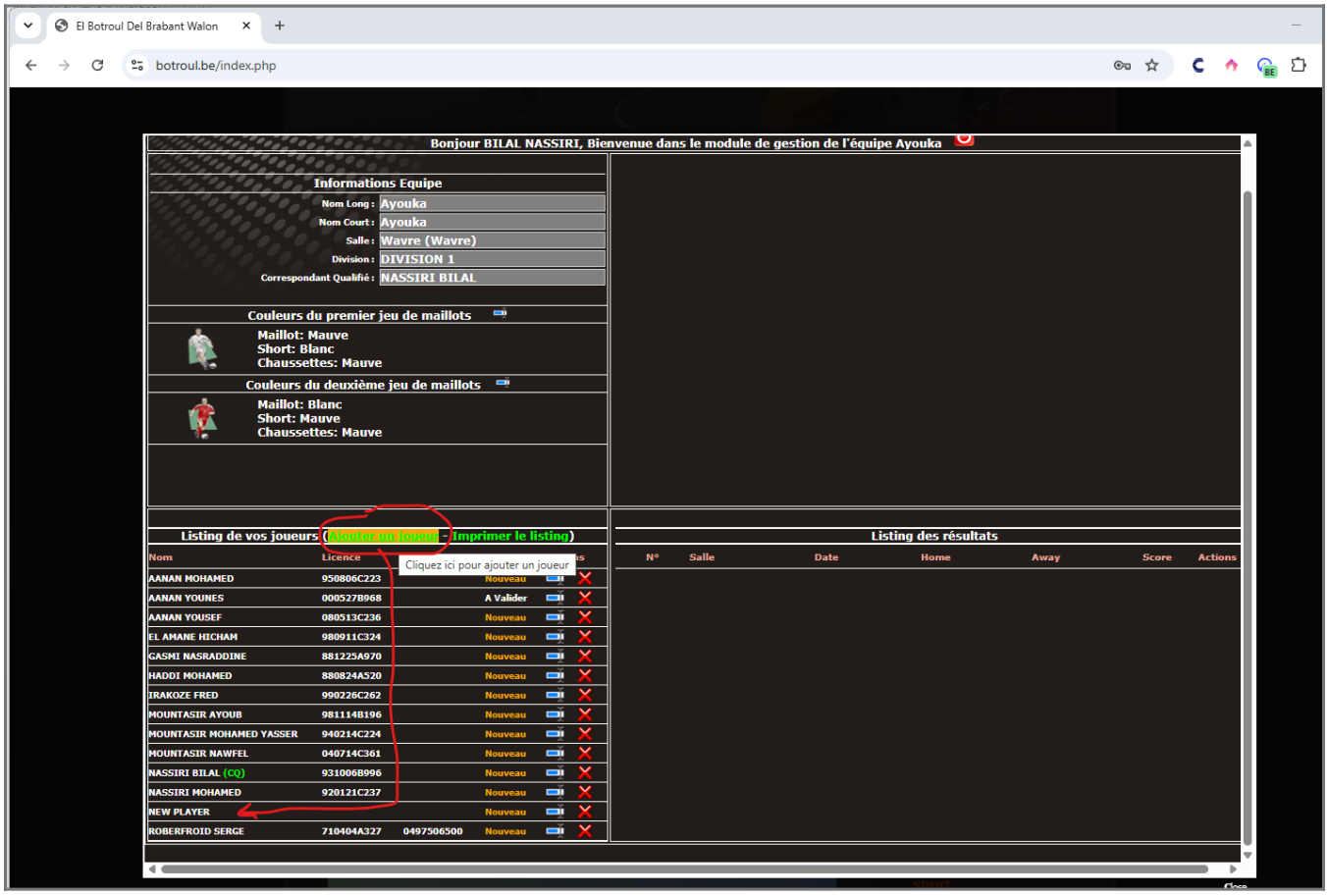
Ajouter ou Supprimer un joueur et Imprimer le listing des joueurs

Sur la partie centrale droite, vous trouverez 2 liens: " **Ajouter un joueur** " ou " **Imprimer le listing** ".



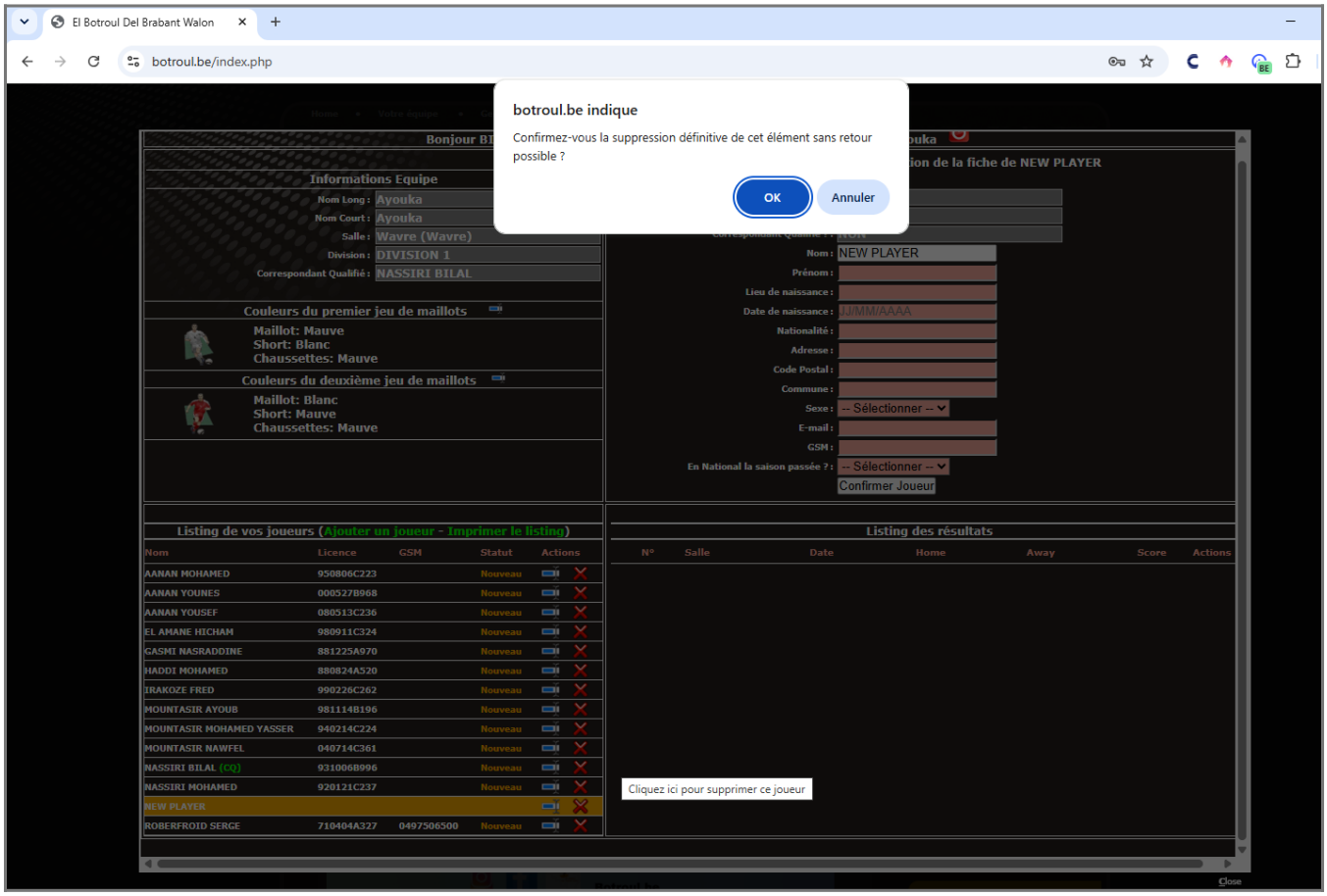
Le lien Ajouter un joueur

Le lien **Ajouter un Joueur** permet d'ajouter un nouveau joueur vide à votre équipe.
Après avoir cliqué sur ce lien, vous verrez apparaître un "NEW PLAYER" dans la liste de vos joueurs.



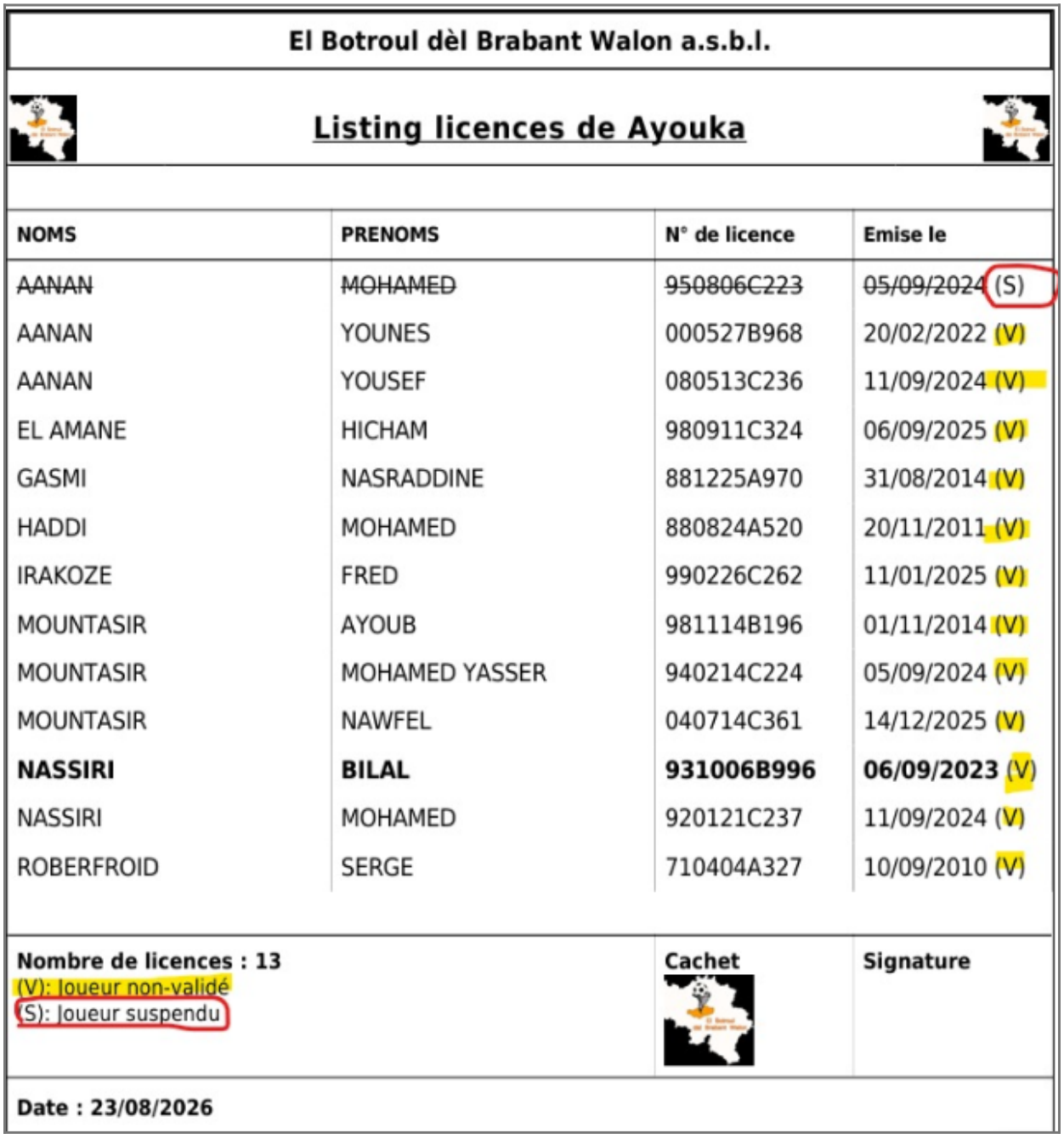
Le lien Supprimer un joueur

Le lien **Supprimer un Joueur** se cache derrière la croix rouge sur la ligne d'un joueur. Après avoir confirmer la suppression, le joueur sélectionné quittera **définitivement** votre équipe !!



Le lien Imprimer le listing

Le lien **Imprimer le listing** vous permet d'ouvrir une nouvelle fenêtre qui vous présentera le listing de votre équipe.



El Botroul dèl Brabant Walon a.s.b.l.

Listing licences de Ayouka

NOMS	PRENOMS	N° de licence	Emise le
~~AANAN~~	~~MOHAMED~~	~~950806C223~~	~~05/09/2024~~ (S)
AANAN	YOUNES	000527B968	20/02/2022 (V)
AANAN	YOUSEF	080513C236	11/09/2024 (V)
EL AMANE	HICHAM	980911C324	06/09/2025 (V)
GASMI	NASRADDINE	881225A970	31/08/2014 (V)
HADDI	MOHAMED	880824A520	20/11/2011 (V)
IRAKOZE	FRED	990226C262	11/01/2025 (V)
MOUNTASIR	AYOUB	981114B196	01/11/2014 (V)
MOUNTASIR	MOHAMED YASSER	940214C224	05/09/2024 (V)
MOUNTASIR	NAWFEL	040714C361	14/12/2025 (V)
NASSIRI	**BILAL**	**931006B996**	**06/09/2023** (V)
NASSIRI	MOHAMED	920121C237	11/09/2024 (V)
ROBERFROID	SERGE	710404A327	10/09/2010 (V)

Nombre de licences : 13
(V): Joueur non-validé
(S): Joueur suspendu

Cachet

Signature

Date : 23/08/2026

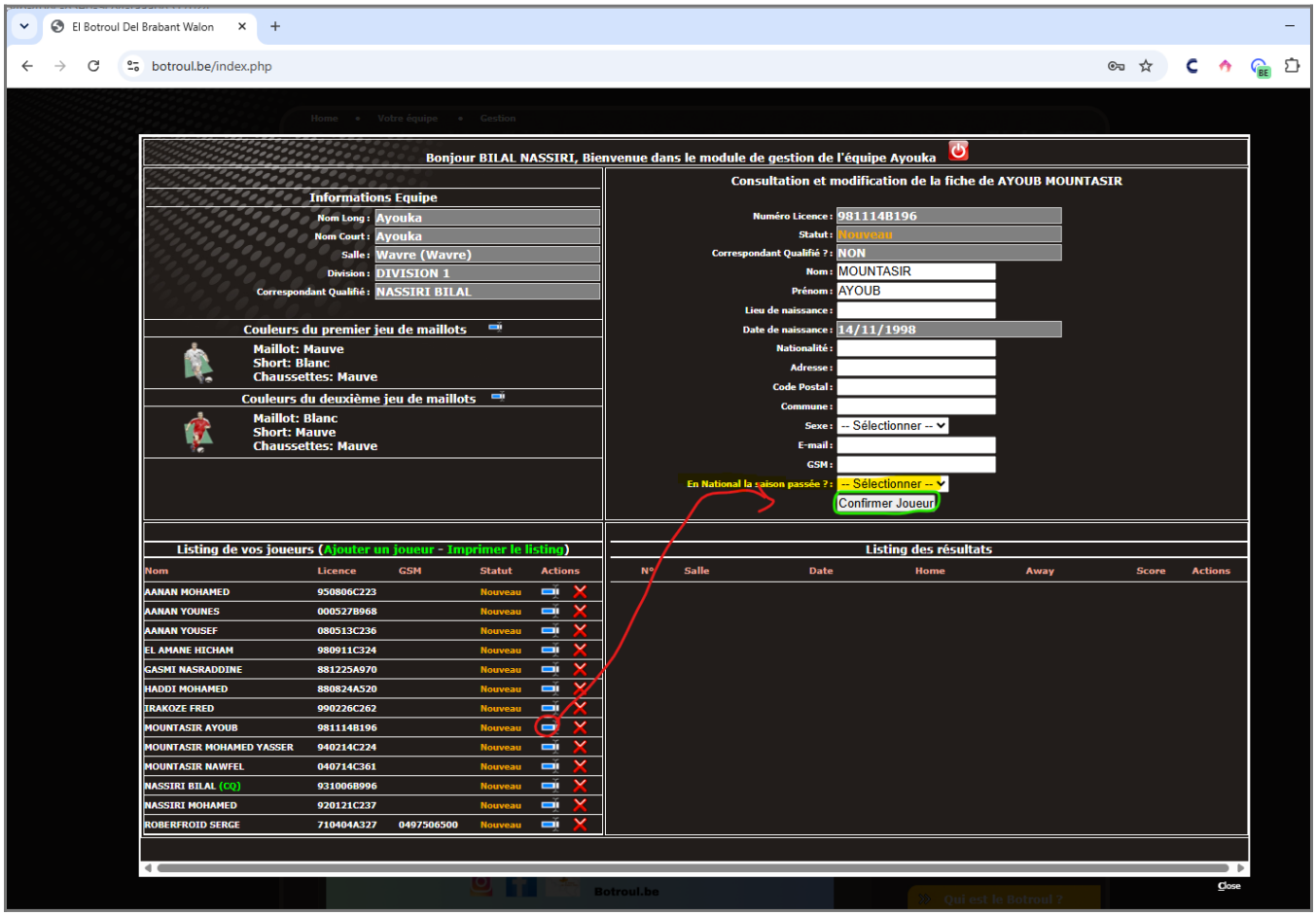
Important :
Pour rappel, ce listing **IMPRIME** doit être en votre possession avant chaque match ! Il reprend l'état de votre équipe avec les suspendus ou les personnes dont l'affiliation n'est pas encore valide !
Attention, ces deux statuts ne permettent pas de monter sur le terrain !
La présentation du listing non-imprimé n'est pas valable !

ÉTAPE 7

Consulter et modifier la fiche d’un joueur

Dans le tableau « **Listing de vos joueurs** », cliquez sur la petite icône située dans la colonne **Actions** en regard du joueur concerné.

La fiche détaillée du joueur apparaît alors dans la partie droite de l’écran.



Cette fiche permet de consulter et de modifier les principales informations du joueur :

- numéro de licence (uniquement consultable) ;
- statut (uniquement consultable) ;
- nom et prénom ;
- date de naissance (uniquement consultable pour les joueurs déjà existants) ;
- lieu de naissance ;
- nationalité ;
- adresse ;
- code postal et commune ;
- sexe ;
- adresse e-mail ;
- GSM ;

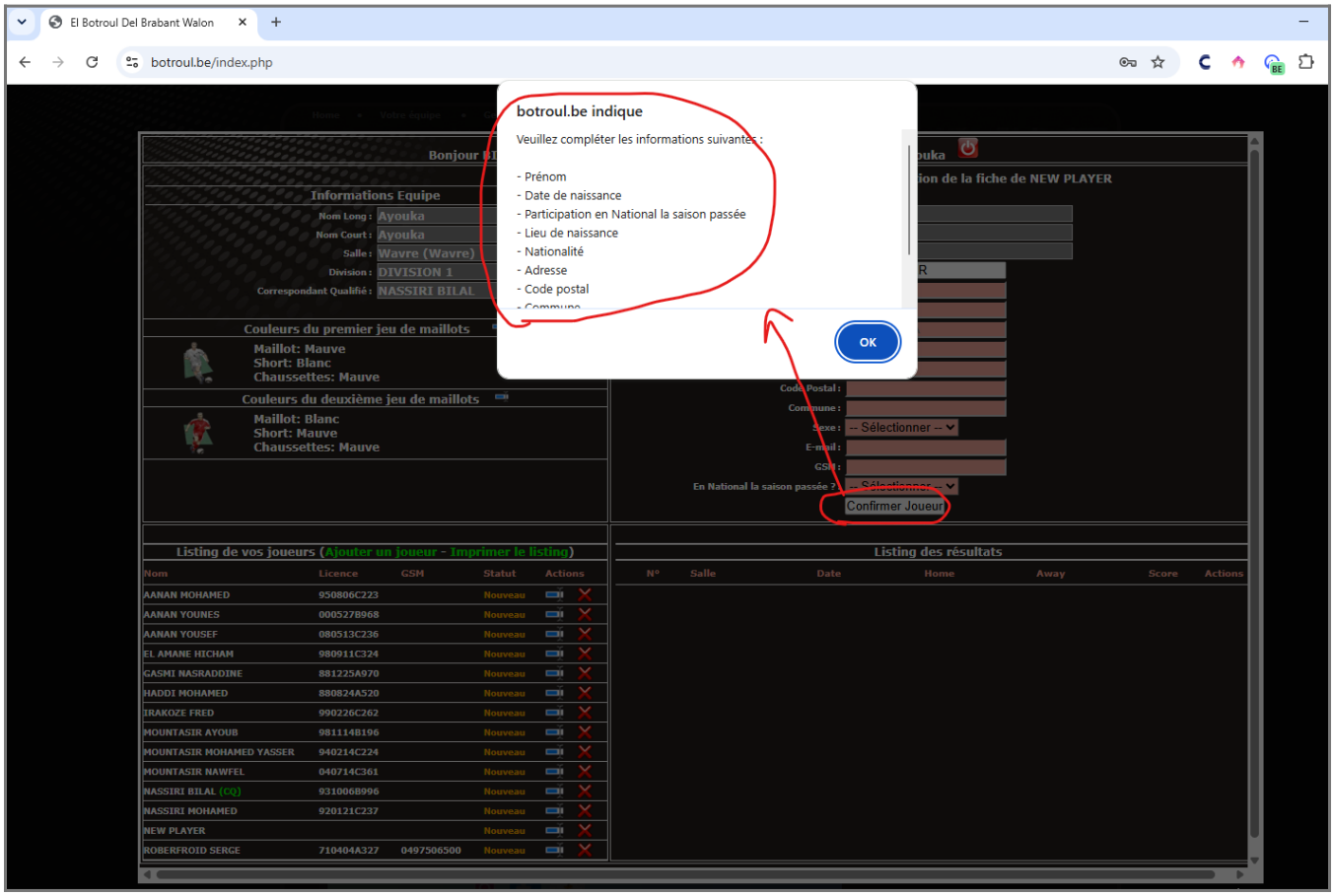
- participation éventuelle au championnat national la saison précédente.

> **Important :**
> Il y a plusieurs boutons différents en fonction du statut du joueur et de son affiliation:

Le bouton Confirmer Joueur

Le bouton **Confirmer Joueur** permet de confirmer les informations du joueur présenté.

> Le bouton **Confirmer Joueur** demande des informations complètes sur un ou plusieurs champs selon le statut du joueur pour être réellement exécuté.
> Si c'est un ancien joueur (possédant déjà un numéro de licence), **vous devez indiquer s'il a été national l'année dernière !**
> Si c'est un tout nouveau joueur, **vous devez encoder toutes les informations de la fiche !**



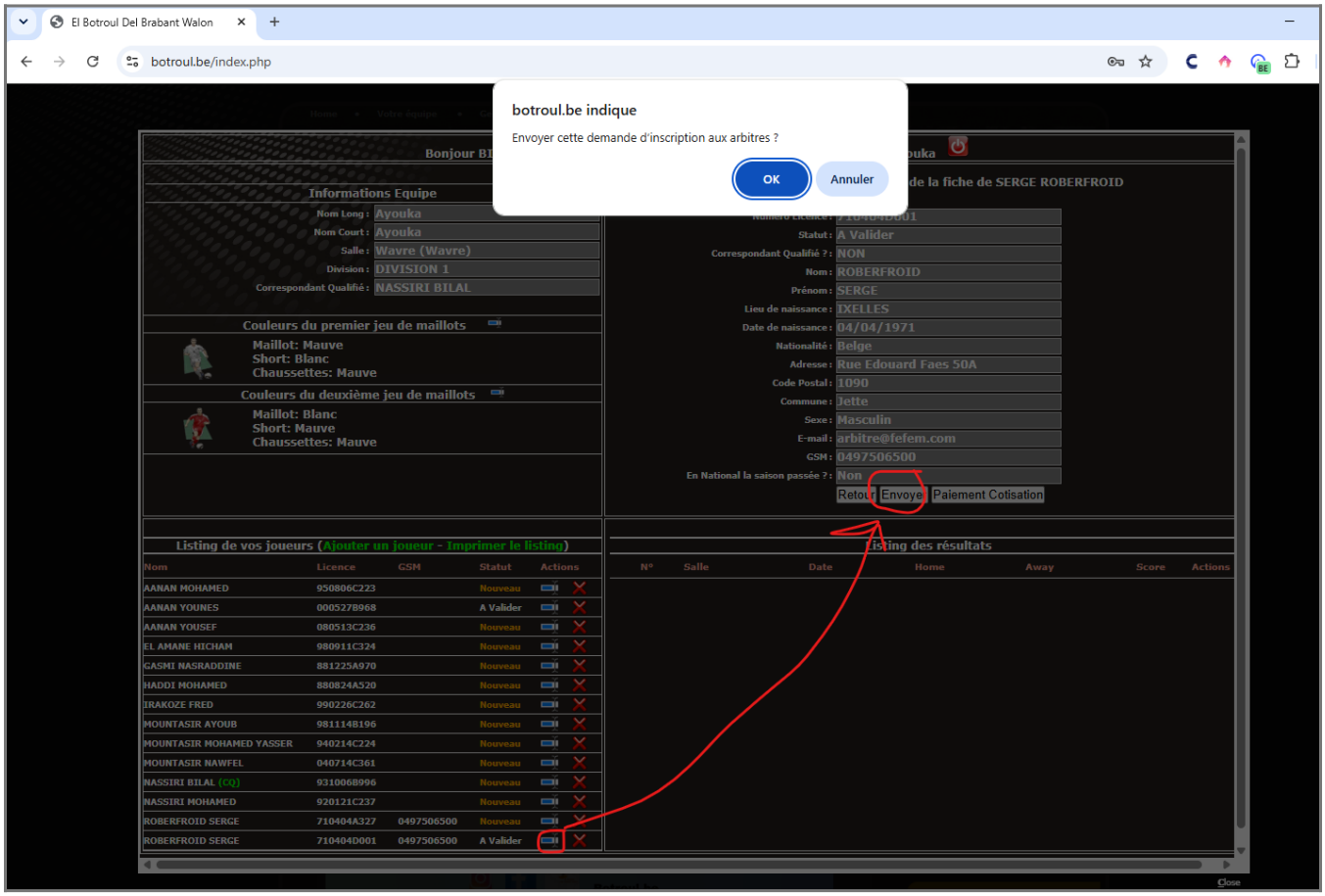
Le bouton Retour

Le bouton **Retour** permet de remettre la fiche dans un état permettant de modifier les informations personnelles du joueur.

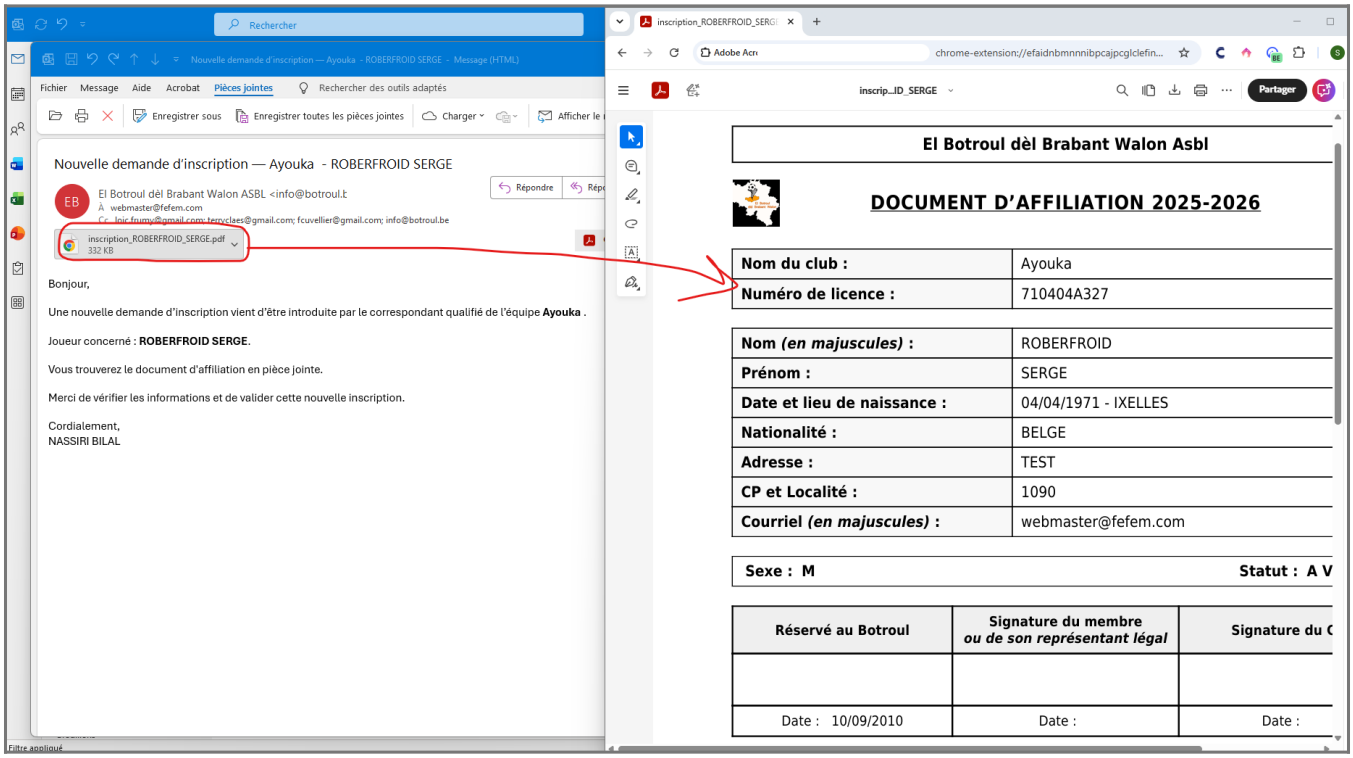
> Après correction, les nouvelles informations doivent être à nouveau confirmées avant de pouvoir être transmises aux arbitres.

Le bouton Envoyer

Le bouton **Envoyer** permet de transmettre la demande d'inscription d'un tout nouveau joueur aux arbitres du Botroul.



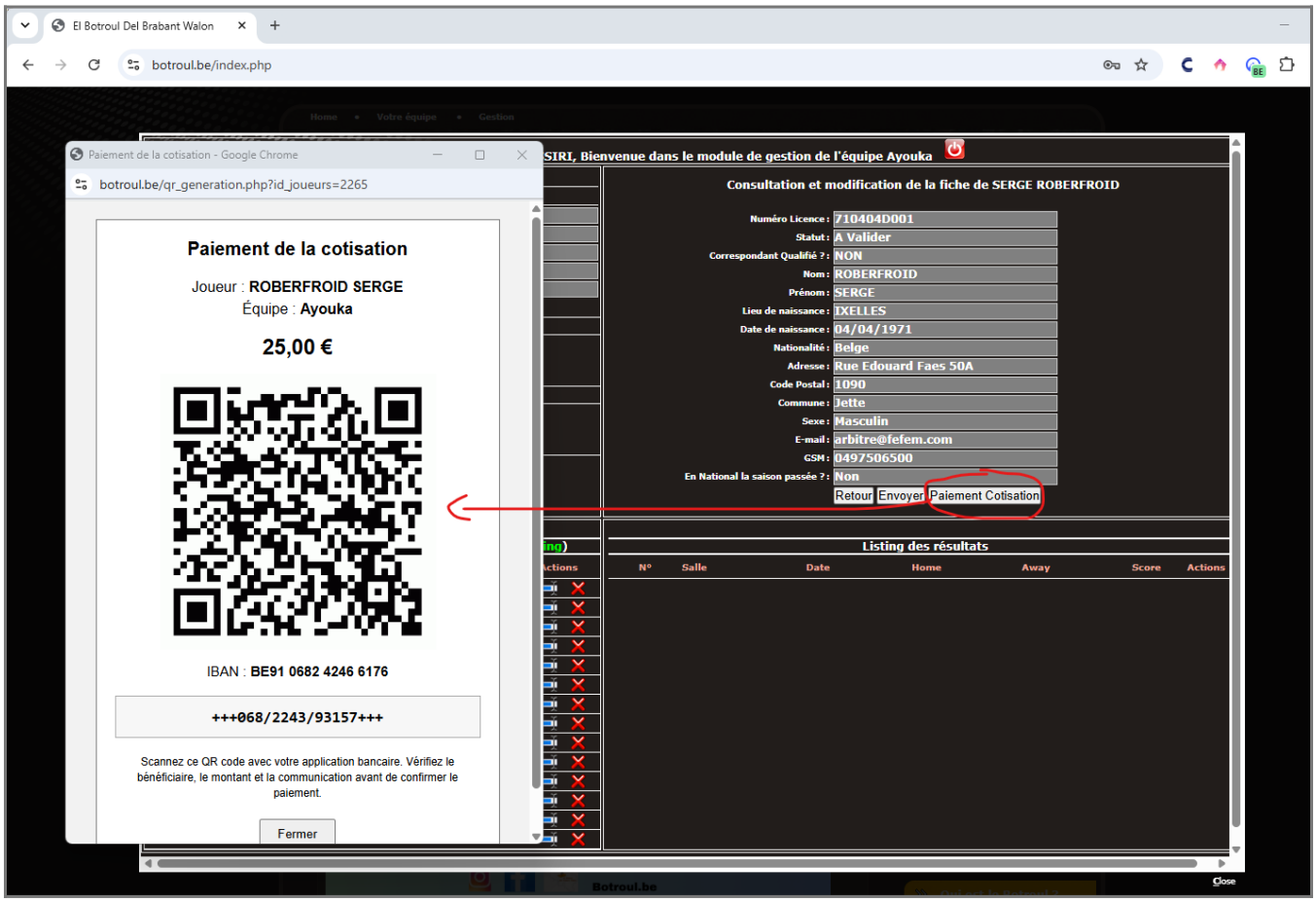
Un e-mail est automatiquement généré afin de prévenir les arbitres qu'une nouvelle demande doit être vérifiée. Le document d'affiliation du joueur est alors joint à ce message.



Important :
L’envoi du formulaire ne signifie pas encore que l’inscription du joueur est définitivement validée. Les arbitres doivent contrôler les informations et ils ne finaliseront la demande qu'avec la réception du paiement de l'affiliation.

Le bouton Paiement Cotisation

Le bouton **Paiement Cotisation** permet d'ouvrir une fenêtre supplémentaire qui présente les informations nécessaires pour effectuer le paiement de l'affiliation du joueur.



Ces informations sont facultatives car il est possible de regrouper plusieurs affiliations sur un seul paiement en multipliant les 25 € par le nombre d'affiliation.
Mais le QR Code permet de rapidement encoder le paiement pour ne pas oublier.

En résumé

Le module de gestion d’équipe permet au correspondant qualifié de gérer l’essentiel des informations nécessaires au bon fonctionnement de son équipe sans devoir passer systématiquement par les arbitres.

- Les informations générales de l’équipe restent accessibles en permanence.
- Les couleurs des équipements peuvent être adaptées.
- Les joueurs peuvent être consultés et leurs informations corrigées.
- Les nouvelles inscriptions sont transmises électroniquement aux arbitres.
- La validation définitive reste effectuée par les arbitres du Botroul.

En cas de quetion ou de souci, merci de prendre contact avec les arbitres par mail info@botroul.be ou par téléphone au XX/XXX.XX.XX