



# COMMENT UTILISER BENCHAPP – POUR LES JOUEURS

Version 1.3 - 30 août 2024

Ce document s'adresse aux joueurs de pickleball de l'ARPO, qui devront utiliser l'appli BenchApp pour signaler leur présences et absences aux rencontres hebdomadaires dans les ligues ou dans le Libre animé.

## APERÇU DU DOCUMENT ...

1. Installez ou accédez à BenchApp .....	2
2. Créez votre compte sur BenchApp .....	2
3. Connectez-vous à BenchApp .....	3
4. Sélectionnez la ligue.....	3
5. Indiquez votre présence pour une rencontre (date) spécifique .....	3
6. BenchApp vous notifie d'une rencontre à venir .....	5
7. Familiarisez-vous davantage avec BenchApp .....	5
8. IMPORTANT! Vérifiez votre statut avant chaque rencontre ...	6
9. Vous avez des questions ?.....	6

### Avertissements:

1. Malheureusement, BenchApp est seulement disponible en anglais. Des termes anglais sont donc utilisés dans le texte.
2. Le genre masculin est utilisé dans ce document uniquement pour alléger le texte.
3. Les images et en-têtes utilisés dans l'application BenchApp peuvent différer de ce qui apparait dans ce texte, puisqu'ils varient selon la plateforme (téléphone, tablette, ordinateur, iOS ou Android) et la version du logiciel utilisé.

## Bienvenue à BenchApp ...

L'ARPO utilise l'application BenchApp pour gérer la présence des joueurs et l'appel aux remplaçants pour toutes ses ligues et pour le Libre animé.

---

### 1. Installez ou accédez à BenchApp

---

**Note:** vous n'avez pas à vous ajouter vous-même dans une équipe (team) de BenchApp, donc pas besoin de faire « Join a team » ; c'est le responsable de ligue ou de Libre animé qui vous ajoute à l'équipe.

Lorsqu'un responsable vous accepte dans une ligue ou dans le Libre animé \*, comme régulier (roster) ou remplaçant (spare), il vous ajoute lui-même dans une équipe (team) de BenchApp.

BenchApp vous envoie alors un courriel, vous informant que vous faites maintenant partie de cette ligue.

\* Dans le Libre animé, tous les joueurs sont considérés "remplaçant". À chaque semaine, le responsable invite certains joueurs à participer à la prochaine rencontre. Pour les invitations, les joueurs qui ne sont pas inscrits comme régulier dans aucune autre ligue auront priorité.


---

### 2. Créez votre compte sur BenchApp

---

Il y a 2 façons de se connecter et se servir de BenchApp :

1. Dans un navigateur (browser), à [Benchapp.com](https://benchapp.com).

2.  Avec l'appli BenchApp, que vous **devez installer** sur votre appareil, et qui est disponible dans votre magasin d'applis (Apple Store, ou Google Play). Nous utilisons la **version de base, gratuite** de BenchApp. Pas besoin d'acheter la version Pro.

---

### 3. Connectez-vous à BenchApp

---

Si vous n'avez pas de compte BenchApp, (sur [Benchapp.com](https://benchapp.com) ou dans l'appli), vous devrez en créer un:

Comme identificateur, utilisez l'adresse courriel que BenchApp a utilisé pour vous envoyer le courriel, et qui est celle que vous avez fournie dans le formulaire de demande d'inscription aux ligues, et donc que le responsable de la ligue a utilisé pour vous ajouté dans BenchApp.


 **Chaque joueur doit avoir son propre compte, donc sa propre adresse courriel.**

---

### 4. Sélectionnez la ligue

---

Une fois le compte créé, et que vous êtes connecté, vous devriez voir la liste des ligues dont vous êtes membre.



Selon la plateforme utilisée, la façon de passer d'une ligue (team) à l'autre peut varier. Regardez pour le symbol  à la droite du nom d'une ligue, ou le lien Switch team.

---

### 5. Indiquez votre présence pour une rencontre (date) spécifique

---

Vérifiez que vous êtes bien dans la bonne équipe. Vous devriez voir la liste des prochaines rencontres.

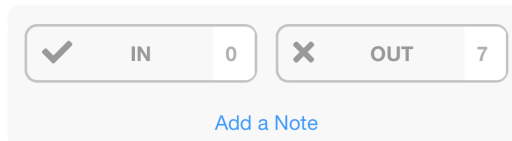
  Attention lorsque 2 personnes utilisent le même appareil... et que vous entrez dans BenchApp, votre profil sera celui la dernière personne à s'y être connect.

Vérifiez votre profil en haut à droite. Si ce n'est pas le vôtre, vous devrez faire un **logout** puis **login** et vous reconnectez avec votre identificateur (courriel).

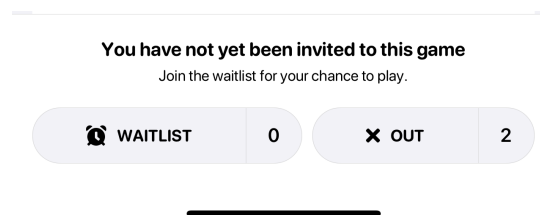
Pour indiquer votre présence, cliquez sur la date de la rencontre en question. Au bas de la page, vous devriez voir 2 boutons\* : **IN** et **OUT** ou **WAITLIST** et **OUT**

\* les remplaçants verront **WAITLIST** et **OUT**. Ils verront **IN** seulement s'ils ont été invités pour remplacer, et qu'il reste au moins une place pour cette rencontre.

Les réguliers ou les joueurs invités verront quelque chose comme:



Les remplaçants non encore invités verront quelque chose comme:



Cliquez sur le bouton approprié (IN, WAITLIST ou OUT). En indiquant OUT, ceci libère une place, et avise le responsable qu'il pourrait inviter un ou des remplaçants.

Cliquez IN pour confirmer que vous serez présent à la rencontre.

**WAITLIST informe seulement le responsable que vous seriez disponible pour jouer à cette date.**

**Le responsable pourrait décider de vous inviter : vous recevriez alors un courriel, avec l'option de vous mettre IN. Vous pourriez cliquer sur IN à partir du courriel ou aller plus tard directement dans BenchApp et cliquer sur l'option IN (qui sera visible seulement s'il reste de la place).**

**Le responsable pourrait aussi vous accepter (vous mettre IN) lui-même. Vous recevriez alors un courriel pour vous en informer, avec l'option de refuser en vous mettant OUT.**

---

## 6. BenchApp vous notifie d'une rencontre à venir

---

À chaque semaine, 5 jours avant une rencontre, BenchApp envoie automatiquement aux réguliers (et à ceux qui auront été invités) un courriel leur rappelant la prochaine rencontre et vous invitant à indiquer votre présence (IN ou OUT).

Il est important pour le responsable de ligue de savoir si vous prévoyez être présent ou non, afin qu'il puisse pouvoir inviter le bon nombre de remplaçants, si nécessaire.

**! Avis aux réguliers: Ne perdez pas votre place...**

Si comme joueur régulier, vous ne confirmez pas votre présence ou absence au plus tard **3 jours avant la rencontre\***, le responsable pourrait présumer que vous ne serez pas présent, et pourrait offrir votre place à un remplaçant. Vous pourriez alors perdre votre chance de jouer si le nombre de joueurs maximum a déjà été atteint.

\* Le responsable pourrait changer ce prérequis.

---

## 7. Familiarisez-vous davantage avec BenchApp

---

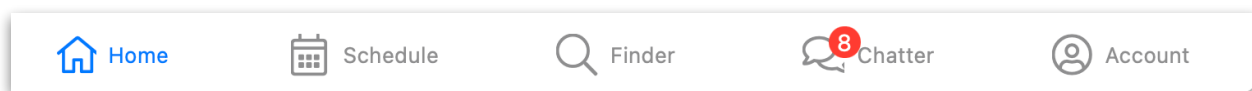
Vous pouvez vous familiariser avec les différentes pages et menus de BenchApp...



Cliquez sur le symbole Hamburger pour voir le menu de gauche.

Par exemple, **Roster** vous permet de voir la liste des joueurs dans la ligue.

Regardez aussi le menu au bas de la page.



Le bouton **Home** vous permet de revenir à la page principale de cette ligue;

**Schedule** pour voir les rencontres à venir;

**Chatter** permet de poser des questions et émettre des commentaires aux membres de l'équipe;





**Account** vous permet de voir comme quel utilisateur vous êtes branché, et **utile lorsque plus qu'une personne** utilise un appareil.

---

## 8. **IMPORTANT!** Vérifiez votre statut avant chaque rencontre ...

---

Avant de se présenter à une rencontre, et quelques jours avant si possible, assurez-vous de bien vérifier votre statut et la liste dans laquelle votre nom est affiché:

-  **ATTENDING (x)**,
-  NOT ATTENDING(),
-  WAIT LIST (x), ou
-  AWAITING RESPONSE (x).

Seulement les joueurs dans la liste des joueurs **Attending (x)**,  sont attendus pour la rencontre et pourront jouer.

---

## 9. Vous avez des questions ?

---

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité **Chatter** pour envoyer des messages à tous les membres de l'équipe (incluant le responsable).

Pour en apprendre plus sur BenchApp, consultez aussi la page d'aide de BenchApp (anglais seulement) , au <https://help.benchapp.com/en/>

 Pour tout commentaire ou suggestion sur ce document, écrivez-nous à [info@pickleballoutaouais.ca](mailto:info@pickleballoutaouais.ca).

/FIN/

## Historique

Version 1.0. 28 août 2024. Bruno Prémont et Mélanie Damphousse.

Version 1.2. 29 août 2024. Révision Bruno Prémont.

Version 1.3. 30 août 2024. Révision Bruno Prémont.