



# Circuits





1

**Présentation des  
circuits BadNet**

2

**Création**

3

**Configuration**

4

**Publication**

1

# Présentation des circuits BadNet

Un **circuit** BadNet est un regroupement de compétitions, appelées **étapes**.

Pour chaque tableau de chaque étape, des **points** sont attribués aux différents participants du tableau à l'aide de **règles** mises en place dans BadNet.

Des **classements** peuvent être créés pour permettre d'afficher le classement des différents participants aux étapes du circuit : classement du SH, du SD Benjamine, etc.

1

## Présentation d'un circuit BadNet

2

Création d'un circuit

2

## Création d'un circuit

### 2.1 Création

Pour créer un circuit, il faut être connecté avec un compte instance : club, comité ou ligue.

Cliquer sur **Créer** > **Un circuit** depuis le haut de la fenêtre de navigation.

## 2.1

# Création

# Création

+ Nouveau circuit

Un circuit est un regroupement de tournoi individuel. Chaque tournoi constitue une étape du circuit. Les joueurs participant à ces tournois marquent des points qui sont cumulés pour établir un classement. Les tournois doivent bien sur être hébergés sur BadNet.

Dans un circuit, il y a au minimum un classement général. Il peut y avoir plusieurs autres classements. Par exemple le classement simple homme benjamin, le classement simple dame D....

Lorsqu'un joueur participe à une étape, ses résultats sont pris en compte dans les classements du circuit en fonction des tableaux auxquels il est inscrit. Si un joueur participe à plusieurs étapes, il peut avoir un rang dans plusieurs classement selon les tableaux auxquels il a participé à chaque étape.

Si l'attribution des points est différente suivant les classements il faut créer un circuit par classement. Par exemple un circuit Cadet, un circuit Minime, un circuit Benjamin.

Niveau	<input type="text" value="Club"/>	Ligue	<input type="text" value="Occitanie"/>
Comité départemental	<input type="text" value="Comité Départemental 31 - Haute garonne"/>		
(*) Nom	<input type="text"/>	(*) Organisateur	<input type="text"/>
(*) Lieu	<input type="text"/>		
(*) Premier jour	<input type="text" value="23/08/2022"/>	(*) Dernier jour	<input type="text" value="23/08/2022"/>

Abandonner ✕

Créer 

Renseigner les champs importants du circuit pour permettre aux visiteurs de le contextualiser.

3

# Configuration

**3**

## Configuration

3.1 Règles

3.2 Étapes

3.3 Classements

Les **règles** permettent d'**attribuer des points** en fonction des différentes caractéristiques des tableaux.

Créer plusieurs jeux de règles permet de **respecter au mieux le règlement du circuit** en appliquant certains jeux de règles pour les tableaux en poule unique, et d'autres jeux de règles pour les tableaux en éliminations directes.

## 3.1

# Règles

# Règles

Simple [?](#)

(\*) Nom du jeu

🏠 RÉGLES SUIVANT LE TOUR ATTEINT [🔄](#)

(*) Vainqueur	<input type="text" value="100"/>	(*) Finaliste	<input type="text" value="50"/>
(*) 1/2 finaliste (3/4)	<input type="text" value="25"/>		
(*) Troisième	<input type="text" value="10"/>	(*) Quatrième	<input type="text" value="5"/>
(*) 1/4 finaliste (5/8)	<input type="text" value="0"/>	(*) 1/8 de finale (9/16)	<input type="text" value="0"/>
(*) 1/16 ème de finale (17/32)	<input type="text" value="0"/>	(*) 1/32 ème de finale (33/64)	<input type="text" value="0"/>
(*) 1/64 ème de finale (65/128)	<input type="text" value="0"/>		
(*) Victoire match de poule	<input type="text" value="1"/>	(*) Défaite match de poule	<input type="text" value="0"/>
(*) Victoire match de poule sans sortir de poule	<input type="text" value="1"/>	(*) Défaite match de poule sans sortir de poule	<input type="text" value="0"/>
(*) Dernier de poule (sans sortir)	<input type="text" value="0"/>	(*) Avant dernier de poule (sans sortir)	<input type="text" value="1"/>

Pour chaque règle, **des points vont être attribués** à chaque joueur en fonction de sa position dans le tableau.

Par exemple, le vainqueur de cette règle de Simple va gagner 100 points, et le quatrième 5 Points. Un avant dernier de poule, sans sortir, gagnera 1 point.

Une **étape** est une **compétition**  
**gérée avec BadNet.**

Il est possible d'ajouter une étape  
dans un circuit tout le long de la  
saison.

Chaque fois qu'une nouvelle étape est  
créée dans BadNet par l'organisateur  
de la compétition, il faut l'ajouter au  
circuit.

3.2

Étapes

# Étapes

Tableau	Structure	Sigle	Règle
Simple Homme Cadet	P + KO (9 joueurs)	SH oui	Simple
Simple Dame Benjamin	P (5 joueurs)	SD oui	Simple
Double Homme oui	(0 joueurs)	DH oui	Double
Double Dame oui	(0 joueurs)	DD oui	Double
Mixte oui	(0 joueurs)	MX oui	Aucune règle

Supprimer l'étape Enregistrer

Structure du tableau pour aider à choisir la règle à attribuer

Règle attribuée au tableau

Pour chaque tableau d'une étape, on va lui attribuer une règle d'attribution des points. Ainsi, les points attribués sur un tableau de simple peuvent être différents de ceux attribués pour un tableau de double.

Une fois les points attribués aux joueurs, il faut créer les **classements**.

Un joueur aura le même nombre de points attribués quel que soit le classement dans lequel il est.

Par contre, sa position sera différente en fonction des autres participants du classement.

Ainsi, un joueur pourra apparaître à la fois dans le classement Mixte, le classement Homme et le classement Benjamin.

3.3

## Classements

# Classements

Ajouter un classement ×

(*)Nom du classement	<input type="text" value="SD Benjamin"/>
Genre	<input type="text" value="Femme"/>
Discipline	<input type="text" value="Simple"/>
Catégorie max.	<input type="text" value="Benjamin"/>
 Correspond à la catégorie d'âge max du tableau qui va alimenter le classement.	
Num. catégorie	<input type="text" value="Toutes"/>
Classement min	<input type="text" value="Classement non pris en compte"/>
Classement max	<input type="text" value="Classement non pris en compte"/>

Abandonner

Enregistrer 

Un classement est composé de caractéristiques permettant d'isoler certains joueurs.

Il est possible de faire autant de classements que souhaités.

# Classements

**Classement des joueurs**

Rechercher :  Export Excel

Rang ^	Joueur	Club	Points
1	D7 - REYNES Lucile	CD46	40
2	D8 - CAVALERIE Alexia	CD12	38
3	D7 - TROUCHE Clara	CD12	35
4	D8 - COURTOIS Capucine	CD81	35
5	D7 - RUMEAU Chloe	CD11	33
6	D8 - DUQUESNE BURGLIN Flore	CD31	31
7	D8 - BOGGIONE Clara	CD31	31
8	D8 - MERLOZ Léa	CD31	30
9	- - ZORATTO Eva	CD31	28
10	D8 - DELAHAYE Youna	CD32	25

**Détail du joueur**

REYNES Lucile

Date	Étape	Règle
18-06-22	Circuit Régional OCCI Jeunes 2021/2022 - Etape 4	Série 1 p

En cliquant sur un joueur, on accède au détail des points qui lui sont attribués pour effectuer des contrôles facilement.

La liste des joueurs ciblés par le classement et les points qui leurs sont attribués est disponible pour chaque classement.

4

Publication

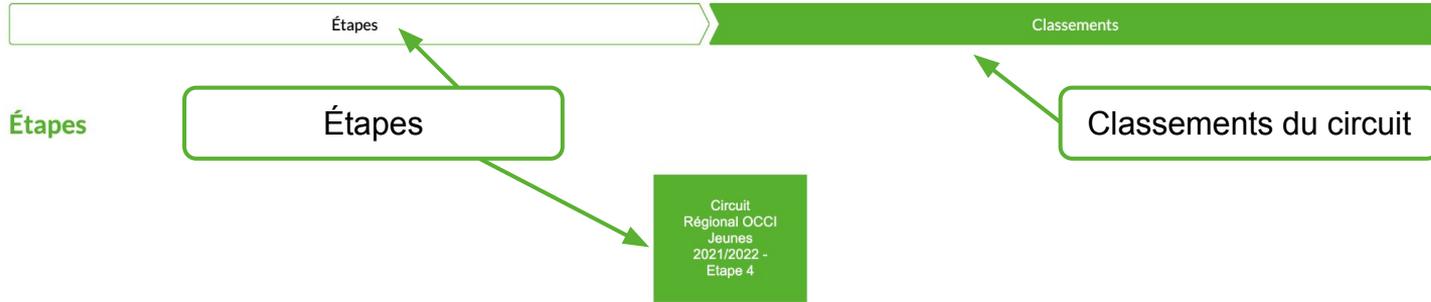
Un **circuit** possède un **lien d'accès direct** sur BadNet permettant de consulter l'ensemble des étapes et des classements.

Cela permet de rendre visibles et disponibles les classements des circuits au fur et à mesure que les résultats des étapes sont saisis dans BadNet.

Publication

4

# Publication



CIRCUIT RÉGIONAL OCCI JEUNES 2021/2022 - ETAPE 4



RECHERCHER :

[Export Excel](#)

JOUEUR	POINTS	VICTOIRES	SETS	PTS
ALLAIRE Louen	153 pts	1	0	-2
ASSALIT Liam	42 pts	2	4	44
AUJOULAT Adrien	42 pts	0	-4	-44
BALMAIN Gabriel	144 pts	0	-4	-27

Classement de l'étape

# Les liens utiles

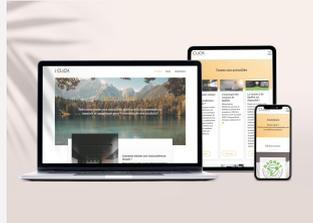
Accéder au logiciel



Tester BadNet



Documentation  
et FAQ



BadNet sur  
Facebook



Notre écosystème  
de badminton



Un problème ? Une demande d'amélioration ?

Ouvrir un ticket