



Manuel d'utilisation

Sommaire

<u>La page d'accueil.....</u>	<u>3</u>
<u>Pour commencer : s'inscrire.....</u>	<u>4</u>
<u>Pour participer : se connecter.....</u>	<u>5</u>
<u>Créer une équipe.....</u>	<u>6</u>
<u>Remplir la feuille d'équipe.....</u>	<u>7</u>
<u>Les rencontres.....</u>	<u>9</u>
<u>La feuille de match.....</u>	<u>10</u>
La zone d'avant-match.....	10
La zone de météo et d'événements.....	11
La zone des actions de joueurs.....	11
La zone des blessures.....	12
La zone des cartons, du score, de la popularité et des gains.....	12
La zone des jets d'expérience.....	12
La zone d'achat de joueurs.....	13
La zone d'achat et licenciement d'encadrement.....	13
La zone de licenciement de joueurs.....	13
La zone d'achat de journaliers.....	14
La zone d'affectation de journaliers.....	14
L'affichage du nouveau TR et la validation de la feuille.....	14

La page d'accueil

Pour arriver sur la page d'accueil, il faut se connecter au site avec l'adresse web suivante : <http://www.liguebn.cynic.fr>.



Menus généraux : ces menus permettent d'accéder aux pages générales, telles que la page d'accueil, le classement et le calendrier.

Menus personnels : ces menus permettent d'accéder aux pages personnelles, telles que la connexion, les infos personnelles ou ses propres équipes .

Pour commencer : s'inscrire

Pour s'inscrire, il faut aller sur la page d'inscription, en cliquant sur le lien Inscrivez-vous ! dans les menus personnels.



La page d'inscription est alors ouverte.

A screenshot of a registration form titled 'Nouveau coach'. The form has a header with three tabs: 'ACCUEIL', 'CLASSEMENT', and 'CALENDRIER'. The form fields are: 'Nom*', 'Prénom*', 'Pseudo*', 'Mot de passe*', 'Confirmation du mot de passe*', 'Mail*', and 'Image (jpeg ou png)'. There is a 'Parcourir...' button next to the image field and an 'Ajouter' button at the bottom. A note at the bottom of the form says '* champs obligatoires'. Below the form, there is a red text prompt 'Remplissez tous les champs!' and a footer '(c) Ligue BN - 2010 - Created by G. Lefort'.

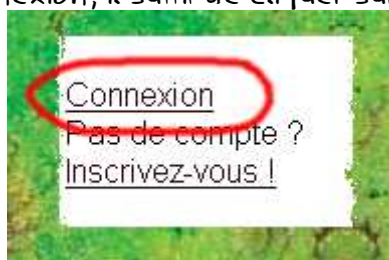
Tous les champs, sauf l'image, sont obligatoires. Seul le pseudo et l'image apparaîtront aux autres coachs.

Pour ajouter une image de coach, il faut cliquer sur Parcourir... et aller ouvrir l'image qui doit être envoyée. Seules les images en .jpg, .jpeg ou .png sont acceptées.

Une fois les informations renseignées, il faut cliquer sur le bouton Ajouter. Un mail de confirmation est alors envoyé à l'adresse mail fournie, mais la connexion au site est immédiatement disponible.

Pour participer : se connecter.

Pour accéder à la page de connexion, il suffit de cliquer sur le menu Connexion.



La page de connexion est alors ouverte.

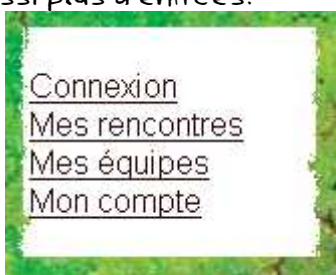
A screenshot of a web page with a navigation bar containing 'ACCUEIL', 'CLASSEMENT', and 'CALENDRIER'. Below the navigation bar is a section titled 'Connexion :'. It contains a red warning message 'Remplissez tous les champs!', a label 'Donnez votre nom d'utilisateur :', an input field, a label 'Donnez votre mot de passe:', another input field, and an 'Envoyer' button. Below the form is a link 'Vous n'avez pas de compte ? [Inscrivez-vous !](#)'. At the bottom, there is a copyright notice: '(c) Ligue BN - 2010 - Created by G. Lefort'.

Il faut rentrer son pseudo comme nom d'utilisateur, puis rentrer son mot de passe et valider en cliquant sur Envoyer.

La confirmation apparaît alors, précisant le coach connecté.

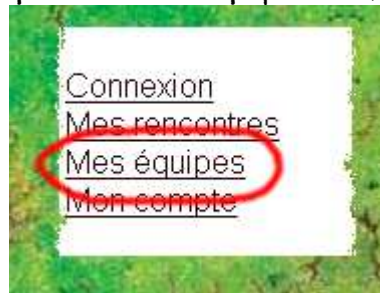
A screenshot of the same web page as before, but now with a fourth navigation tab 'GESTION' added. The 'Connexion :' section now includes a confirmation message: 'Actuellement connecté : coach CYNIC.' followed by the same login form and link as before. The copyright notice '(c) Ligue BN - 2010 - Created by G. Lefort' is still present at the bottom.

Le menu personnel comprend aussi plus d'entrées.



Créer une équipe

Pour créer une équipe, il faut cliquer sur Mes équipes dans le menu personnel.



La page de gestion des équipes s'affiche alors.

ACCUEIL CLASSEMENT CALENDRIER GESTION

Gestion de mes équipes

Equipes existantes

Compétition	Place	Equipe	Race	Points	Vic.	Nul	Déf.	Reu.+	Reu.-	TD +	TD -	Inter.+	Inter.-	Sor.+	Sor.-	Cartons
-------------	-------	--------	------	--------	------	-----	------	-------	-------	------	------	---------	---------	-------	-------	---------

Nouvelle équipe

Nom de l'équipe :

Races : Image (jpeg ou png) :

Compétition :

(c) Ligue BN - 2010 - Created by G. Lefort

Il faut rentrer le nom de l'équipe, choisir sa race et ajouter une image qui lui servira de logo.. Enfin, il faut choisir la compétition à laquelle elle sera associée et valider en cliquant sur Ajouter.

L'équipe apparaît alors dans la liste d'équipes.

ACCUEIL CLASSEMENT CALENDRIER GESTION

Gestion de mes équipes

Equipes existantes

Compétition	Place	Equipe	Race	Points	Vic.	Nul	Déf.	Reu.+	Reu.-	TD +	TD -	Inter.+	Inter.-	Sor.+	Sor.-	Cartons	
[Championnat test]	2	Amazings	Amazones	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Modifier Supprimer

Nouvelle équipe

Nom de l'équipe :

Races : Image (jpeg ou png) :

Compétition :

Remplir la feuille d'équipe.

Une fois l'équipe créée, il faut remplir sa feuille en ajoutant des joueurs, relances, pom-pom girls, etc.

Pour cela, il suffit de cliquer sur le nom de l'équipe créée.

e Equipe

 Amazings

La page de la feuille d'équipe apparaît alors.

ACCUEIL CLASSEMENT CALENDRIER GESTION

- Amazings - Feuille à la journée 1

N°	Nom	Position	M	F	Ag	Ar	Compétences	Etat	Réu	TD	Int	Sor	JPV	XP	Valeur	Sup
		Race : Amazones		Relances		0	x	50K	0	-	+					
		Team Rating : 0		Popularité :		0	x	10K	0	-	+					
		Trésor : 1000 K		Assistants :		0	x	10K	0	-	+					
		Coach : CYNIC 		Pom-pom girls :		0	x	10K	0	-	+					
		VALIDER L'EQUIPE		Apothicaire :		0	x	50K	0	-	+					
Coût total de l'équipe :															0	

Nouveau joueur

Numéro : Position : Nom du joueur :



(c) Ligue BN - 2010 - Created by G. Lefort

Les relances, la popularité, les assistants, les pom-pom girls et l'apothicaire peuvent être ajoutés avec les boutons + ou retirés avec les boutons -.

Pour ajouter un joueur, il faut choisir son numéro (de 1 à 16), sa position et lui donner un nom. Après cela, il suffit de cliquer sur Ajouter le joueur. La feuille de match est mise à jour au fur et à mesure.

ACCUEIL CLASSEMENT CALENDRIER GESTION

- Amazings - Feuille à la journée 1

N°	Nom	Position	M	F	Ag	Ar	Compétences	Etat	Réu	TD	Int	Sor	JPV	XP	Valeur	Sup
1	Marie Curie	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90	<input type="checkbox"/>
2	Jeanne d'Arc	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90	<input type="checkbox"/>
3	Coco Chanel	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90	<input type="checkbox"/>
4	Indira Ghandi	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90	<input type="checkbox"/>
5	Mary Jean Baker	Lanceuses	6	3	3	7	Esquive, Passe,		0	0	0	0	0	0	70	<input type="checkbox"/>
6	Rosa Luxembourg	Receveuses	6	3	3	7	Esquive, Réception,		0	0	0	0	0	0	70	<input type="checkbox"/>
7	Anne Frank	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50	<input type="checkbox"/>
8	Camille Claudel	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50	<input type="checkbox"/>
9	Juliette	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50	<input type="checkbox"/>
10	Mary Stuart	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50	<input type="checkbox"/>
11	Nadia Comaneci	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50	<input type="checkbox"/>
		Race : Amazones		Relances		4	x	50K	200	-	+					
		Team Rating : 100		Popularité :		0	x	10K	0	-	+					
		Trésor : 0 K		Assistants :		0	x	10K	0	-	+					
		Coach : CYNIC 		Pom-pom girls :		0	x	10K	0	-	+					
		VALIDER L'EQUIPE		Apothicaire :		1	x	50K	50	-	+					
Coût total de l'équipe :															1000	

Nouveau joueur

Numéro : Position : Nom du joueur :

(c) Ligue BN - 2010 - Created by G. Lefort

Pour supprimer un ou plusieurs joueurs, il faut cocher leur case dans la dernière colonne et cliquer sur le bouton Sup.

Une fois que l'équipe est satisfaisante, il faut cliquer sur Valider l'équipe, qui verrouillera la feuille et empêchera toute modification ultérieure.

N°	Nom	Position	M	F	Ag	Ar	Compétences	Etat	Réu	TD	Int	Sor	JPV	XP	Valeur
1	Marie Curie	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90
2	Jeanne d'Arc	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90
3	Coco Chanel	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90
4	Indira Ghandi	Blitzeuses	6	3	3	7	Esquive, Blocage,		0	0	0	0	0	0	90
5	Mary Jean Baker	Lanceuses	6	3	3	7	Esquive, Passe,		0	0	0	0	0	0	70
6	Rosa Luxembourg	Receveuses	6	3	3	7	Esquive, Réception,		0	0	0	0	0	0	70
7	Anne Franck	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50
8	Camille Claudel	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50
9	Juliette	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50
10	Mary Stuart	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50
11	Nadia Comaneci	Trois-quarts	6	3	3	7	Esquive,		0	0	0	0	0	0	50
								Race : Amazones	Relances	4	X	50K	200		
								Team Rating : 100	Popularité :	0	X	10K	0		
								Trésor : 0 K	Assistants :	0	X	10K	0		
								Coach : CYNIC 	Pom-pom girls :	0	X	10K	0		
									Apothicaire :	1	X	50K	50		
														Coût total de l'équipe :	1000

Les rencontres

Pour accéder aux rencontres, il faut cliquer sur le menu général **Calendrier** ou sur le menu personnel **Mes rencontres**.



Dans le premier cas, toutes les rencontres sont affichées, de la journée en cours et des journées précédentes.

Championnat test

Vestales (Kale)	-	Sacs à Pex (petitgars)	3 - 0
Celtic Warriors (Nemo)	-	Milka Cows (Pixmen)	0 - 1
Sauvages Brahms (SkavenA)	-	Dirty Upsetters (kaazor)	2 - 1
The Scratching Gobo BaNdits Crew (Zebulon)	-	Chicken Run (vacheatuba)	1 - 2
Croc n rolls (gayoc)	-	Tiger Sharks (Heinrich)	2 - 2
Lethal Angels (Artus)	-	Amazings (CYNIC)	2 - 2 -->Feuille de match
Les Piliers de Bar (Tyra)	-	thados (yann)	0 - 0
devil Joke's (zaimal)	-	Green Bull's (knarf)	0 - 0

Dans le second cas, seules les rencontres de sa propre équipe sont affichées, mais sans limite de journée.

Mes rencontres

Championnat test

Journée 1 : Lethal Angels (Artus) - Amazings (CYNIC) -->Feuille de match

Journée 2 : Amazings (CYNIC) - Vestales (Kale)

Dans les deux cas, on accède à une feuille de match en cliquant sur le lien Feuille de match.

A noter que les feuilles figées par les administrateurs (et donc non modifiables) sont indiquées.

Lethal Angels (Artus) - Amazings (CYNIC) 2 - 2 -->Feuille de match **Feuille figée**

Il est également possible de cliquer sur une équipe pour voir son état au début de la journée en cours.

La feuille de match

La feuille de match peut être modifiée par les deux coachs concernés par la rencontre, ainsi que par les administrateurs, tant qu'elle n'est pas figée. Une fois figée, seuls les administrateurs peuvent les modifier.

La zone d'avant-match

Feuille de match

Journée 1

 <p><u>Lethal Angels</u> du coach Artus</p> <p>Amazones TR : 100 Fame : 1 Public : 12 000 fans Porte-monnaie : 0 kCO</p>	 <p><u>Amazings</u> du coach CYNIC</p> <p>Amazones TR : 100 Fame : 0 Public : 9 000 fans Porte-monnaie : 0 kCO</p>																																																																		
Primes de match :																																																																			
<p>★ Champions : ★</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>—</td><td>-</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td>-</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td>-</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr></table> <p>👤 Mercenaires : 👤</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr></table> <p>👑 Autres primes : 👑</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr></table>	—	-	<input type="checkbox"/> JPV	—	-	<input type="checkbox"/> JPV	—	-	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	x 0	= 0 kCO	—	x 0	= 0 kCO	—	x 0	= 0 kCO	—	x 0	= 0 kCO	<p>★ Champions : ★</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>—</td><td>-</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td>-</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td>-</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr></table> <p>👤 Mercenaires : 👤</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr><tr><td>—</td><td><input type="checkbox"/> Compétence</td><td><input type="checkbox"/> JPV</td></tr></table> <p>👑 Autres primes : 👑</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr><tr><td>—</td><td>x 0</td><td>= 0 kCO</td></tr></table>	—	-	<input type="checkbox"/> JPV	—	-	<input type="checkbox"/> JPV	—	-	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV	—	x 0	= 0 kCO	—	x 0	= 0 kCO	—	x 0	= 0 kCO	—	x 0	= 0 kCO
—	-	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	-	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	-	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	
—	-	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	-	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	-	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	<input type="checkbox"/> Compétence	<input type="checkbox"/> JPV																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	
—	x 0	= 0 kCO																																																																	

Cette zone commence par indiquer la journée concernée par la rencontre.

Ensuite, le blason, le nom et le coach de chaque équipe sont affichés. Il est possible de cliquer sur le nom d'une équipe pour accéder à sa feuille.

Viennent ensuite la race, et le TR avant le match.

Les coachs peuvent ensuite commencer à renseigner la feuille, en commençant par le public. Le fame sera calculé automatiquement à la validation.

Ensuite, on peut indiquer si l'on verse de l'argent dans le porte-monnaie, en milliers de couronnes d'or (kCO).

La seconde partie de la zone correspond aux primes de matchs, avec divers listes déroulantes.

La première permet de choisir des champions parmi ceux disponibles pour chaque équipe. La seconde propose des mercenaires. Si l'on veut un mercenaire avec une compétence, il faut cocher la case Compétence. Si un champion ou un mercenaire obtient le JPV à la fin du match, il faut cocher sa case JPV.

Les autres primes (pots de vins, entraînements, serveuse, etc.) ont également leur liste déroulante. Il faut indiquer à chaque fois le nombre acheté pour le match.

La zone de météo et d'événements

Météo et événements notoires :

Clémentine
Blitz pour Amazings tour 6

Il s'agit d'une zone de texte dans laquelle on peut indiquer la météo tirée, ainsi que les événements de coups d'envois et toute autre remarque intéressante (par exemple, une victoire 5-0 contre Zébulon, ou une défaite 0-5 contre les Halfelins de Vacheatuba, voir un compliment sur les figurines de Pixmen ou la qualité de jeux du commissaire).

La zone des actions de joueurs

Actions des joueurs													
Joueur	Réu	Td	Int	Sor	Jpv	XP Tot	Joueur	Réu	Td	Int	Sor	Jpv	XP Tot
1 - Fascination - (Bli)	0	1	0	0	1	8	1 - Marie Curie - (Bli)	0	0	0	1	0	2
2 - Amazing Grace - (Bli)	0	0	0	2	0	4	3 - Coco Chanel - (Bli)	0	0	0	0	1	5
5 - Angel 74 - (Lan)	3	0	0	0	0	3	5 - Mary Jean Baker - (Lan)	3	0	0	0	0	3
10 - WhiteFeather - (Tro)	0	1	0	0	0	3	6 - Rosa Luxembourg - (Rec)	0	2	0	0	0	6
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
—	0	0	0	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0

C'est dans cette zone que sont enregistrés tout ce qui permet aux joueurs d'engranger de l'XP.

Il faut commencer par choisir un joueur dans la liste déroulante, puis de renseigner le nombre de réussites, de touchdowns, d'interceptions, de sorties et de JPV effectués par le joueur.

Le total d'XP auquel arrivera ce joueur à la fin de la rencontre est renseigné lors de la validation de la feuille.

A noter que les trois lettres entre parenthèses après le nom du joueur correspondent aux

trois premières lettres de la position du joueur.

La zone des blessures

Blessures des joueurs					
Joueur	Jet de blessure ex : 12	Conséquence	Joueur	Jet de blessure ex : 46	Conséquence
11 - Sweet Ophelia - (Tro)	23	Commotion : fosse	8 - Camille Claudel - (Tro)	45	Bras Fracturé : Rate le prochain match Commotion : fosse
—	0		10 - Mary Stuart - (Tro)	11	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	
—	0		—	0	

Comme pour la zone d'action, il faut sélectionner dans une liste déroulante le joueur blessé.

Il faut ensuite indiquer le résultat de chaque dé de blessure (de 11 à 68) dans la case du jet.

Lors de la validation, la conséquence de la blessure est affichée.

La zone des cartons, du score, de la popularité et des gains

Cartons rouges

1 1

Score final : 2 - 2

Pop : 2 + <input type="text" value="-1"/> = 1	Gains : <input type="text" value="50"/> .000 CO
Pop : 0 + <input type="text" value="1"/> = 1	Gains : <input type="text" value="60"/> .000 CO

Les coachs peuvent indiquer les cartons rouges infligés à leur équipe.

Le score est lui calculé automatiquement après la validation en cumulant les touchdowns des joueurs.

Le gain de popularité est un menu déroulant proposant la perte, le gain ou le statu-quo. Le nouveau total est calculé après validation.

Enfin, il faut indiquer les gains de couronnes d'or du match.

La zone des jets d'expérience

Jets d'expérience							
Joueur		Jet d'XP ex : 44	Choix	Joueur		Jet d'XP ex : 65	Choix
1 - Fascination - (Bli)	44	Arracher le ballon (G)	6 - Rosa Luxembourg - (Rec)	12	Blocage (G)		
—	0	—	—	0	—		
—	0	—	—	0	—		
—	0	—	—	0	—		
—	0	—	—	0	—		
—	0	—	—	0	—		
—	0	—	—	0	—		
—	0	—	—	0	—		

Comme pour les blessures et les actions, il faut choisir le joueur concerné dans la liste déroulante.

Il faut ensuite indiquer le résultat des deux dés, puis choisir une compétence dans la liste déroulante. Les gains de caractéristiques sont à la fin de la liste.

La zone d'achat de joueurs

Achats de joueurs							
Numéro : Position		Nom	Gratuit	Numéro : Position		Nom	Gratuit
14	Lanceuses	Tank Girl	<input type="checkbox"/>	—	—		<input type="checkbox"/>
—	—		<input type="checkbox"/>	—	—		<input type="checkbox"/>
—	—		<input type="checkbox"/>	—	—		<input type="checkbox"/>

Pour acheter un nouveau joueur, il faut d'abord choisir son numéro, puis sa position, et enfin son nom. La case à cocher Gratuit est à utiliser pour les zombies récupérés par un nécromancien, ou pour les pourris de Nurgle récupérés par la pourriture.

La zone d'achat et licenciement d'encadrement

Achats et licenciements d'encadrement (mettre en négatif pour un licenciement)							
Pom-pom girls : Assistants : Apothicaire : Relances :				Pom-pom girls : Assistants : Apothicaire : Relances :			
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
0 kCO	0 kCO	50 kCO	0 kCO	0 kCO	0 kCO	0 kCO	0 kCO

Les coachs peuvent indiquer le nombre de pom-pom girls, d'assistants, d'apothicaire et de relances qu'ils achètent. Ils peuvent également licencier des pom-pom girls et des assistants en mettant un nombre négatif.

La zone de licenciement de joueurs

Licenciements de joueurs	
—	11 - Nadia Comaneci
—	—
—	—

Si vous désirez vous séparer d'un ou plusieurs joueurs, il suffit de les choisir dans les listes déroulantes.

La zone d'achat de journaliers

Achats des journaliers			
Nom :	Acheté :	Numéro :	
	<input type="checkbox"/>	Sandra	1

Si vous aviez des journaliers dans ce match, il vous sont proposés à l'achat.

Il est possible de modifier le nom. Il faut ensuite cocher la case Acheté et choisir un numéro.

En décochant la case achetée et en revalidant la feuille, on invalide l'achat.

La zone d'affectation de journaliers

Affectation de journaliers pour le prochain match			
Nom :	Validé :	Nom :	Validé :
	<input checked="" type="checkbox"/>	Mona Lisa	<input checked="" type="checkbox"/>

Si, suite à des événements malheureux, vous ne pouvez pas aligner 11 joueurs au match suivant, il vous sera proposé d'engager des journaliers.

Pour chaque ligne, vous devez fournir un nom (qui servira plus tard si vous engagez le journalier) et cocher la case Validé.

Si vous changez d'avis, et avant que la feuille ne soit figée, il suffit de décocher la case Validé et de revalider la feuille pour ne plus avoir le journalier.

Vous pouvez également modifier le nom du journalier et revalider la feuille.

L'affichage du nouveau TR et la validation de la feuille

Nouveau TR : 106 Nouveau TR : 103

Valider la feuille

Le nouveau TR calculé de chaque équipe s'affiche à la fin, suivi du bouton de validation de la feuille.

Un certain nombre de valeurs sont calculées après validation (score, nouveau TR, effets des blessures...), aussi est-il recommandé de parcourir la feuille après chaque validation afin de s'assurer de l'exactitude des données.

Le bouton de validation disparaît une fois la feuille figée par un administrateur.