

FATTB : carte en ligne

Se connecter via votre navigateur sur l'adresse : <https://www.fattb.be/Tennis/logincslt.php>

Votre compte

Mot de passe

Pas encore de compte ? [Créer un compte](#)

Créer un compte individuel : appuyer sur « [Créer un compte](#) » ci-dessus

Nouveau compte

Votre matricule de joueur FATTB

Mot de passe

Confirmez le mot de passe

Le compte doit être une adresse de messagerie fonctionnelle

Le mot de passe doit être composé de minimum 6 et de maximum 12 caractères, lettres, en majuscules ou minuscules, et de chiffres (au moins 1), et de caractères spéciaux (au moins 1).

En validant, vous recevrez en messagerie un lien qui permettra d'activer votre compte. Vous ne pourrez vous connecter qu'une fois le compte activé.

Nouveau compte : encoder votre adresse mail. **Il faut que ce soit la même adresse mail qui soit renseignée dans le signalétique en ligne. Si ce n'est pas le cas, demandez à votre secrétaire de la corriger. Le programme contrôle si c'est la même... Si pas, accès refusé !**

Votre matricule de joueur : encoder votre propre matricule en 6 chiffres (500123)

Mot de passe : choisissez-vous un mot de passe selon les indications demandées (**pas nécessairement le même que celui de votre compte email...**)

Confirmez le mot de passe : mettre le même que ci-devant


Valider : appuyer sur « **valider** »

Quelques instants plus tard, vous recevrez via votre messagerie, une demande de confirmation pour activer votre compte: [exemple...](#)

Pour activer votre compte, veuillez cliquer sur le lien <http://www.fattb.be/Tennis/activerCompte.php?compte=jpdehoux@skynet.be&id=7B025A7435807AB24DA41FE5E84DC6E7>

Remarque : il se pourrait qu'il y ait **un s** dans **http** : lors d'une prochaine correction

Vous recevrez alors la confirmation de votre « activation » :



Ce compte est maintenant activé

Votre compte

Mot de passe

Pas encore de compte ? [Créer un compte](#)

Encodage des 4 joueurs de l'équipe concernée :

Encoder d'abord votre numéro matricule dans la case « **Votre compte** » et votre **mot de passe**.

Valider

Renseigner les 4 matricules dans l'ordre des forces...si possible



Exercice 2017.

Impression des cartes

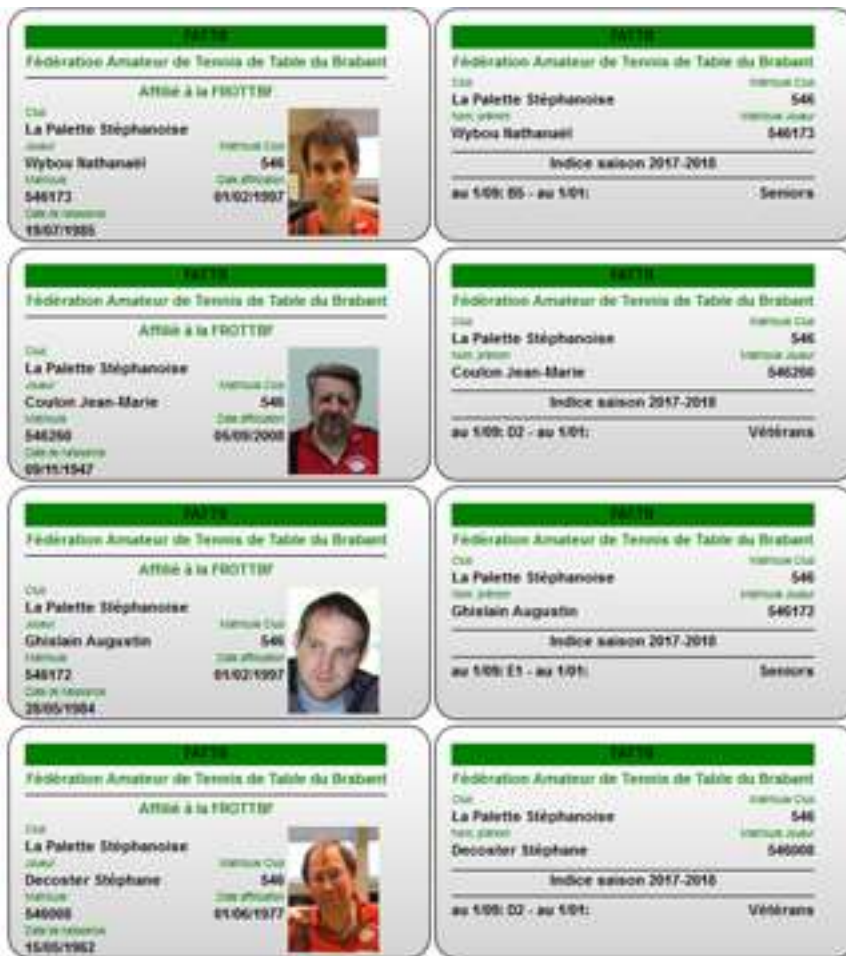
Votre compte a bien été créé

recto/verso

546008
546012
546171
546172

Ou bien....Vous devrez remplacer les numéros matricules qui vous sont présentés.

Appuyer sur « **Lister »** pour que les cartes complètes apparaissent.



Si erreur de matricule pour joueur « **inconnu** » ou « **non inscrit** », un message d'erreur apparaîtra :



Recommencer l'encodage **avec les bons matricules**.

!!! Si le joueur n'est pas inscrit, cela ne sert à rien de l'encoder ni de l'aligner, car il ne peut pas jouer.