

# TobajiCompetition

---

Manuel d'utilisation et guide d'exploitation des outils

Version publique - Septembre 2026

Site officiel : <https://tobajicompetition.com/>

Ce guide explique comment consulter les compétitions, utiliser les espaces par rôle, suivre les inscriptions, obtenir une licence et exploiter les ressources publiées.

# 1. Bien démarrer

TobajiCompetition centralise les compétitions de taekwondo, les inscriptions, les licences, les documents et les applications sportives. L'accueil public reste accessible sans compte. Les fonctions de gestion nécessitent une connexion correspondant à votre rôle.

## Accès rapides

| Besoin                      | Action                                                   |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------|
| Voir une compétition        | Accueil > Compétitions > Consulter                       |
| Télécharger une application | Accueil > Téléchargements > Applications                 |
| Lire ce manuel              | Accueil > Téléchargements > Manuels > Consulter en ligne |
| Se connecter                | Bouton Se connecter, puis choisir son rôle               |
| Demander une licence        | Page Obtenir ma licence, depuis le parcours prévu        |

Conseil : utilisez toujours l'adresse officielle <https://tobajicompetition.com/> et vérifiez le cadenas HTTPS du navigateur.

## 2. Utiliser l'espace public

### Consulter les compétitions

- Ouvrez la section Compétitions depuis le menu de l'accueil.
- Les événements publiés sont classés par date.
- Ouvrez une fiche pour vérifier le lieu, les dates, les catégories et les informations de l'organisateur.
- Si aucune compétition n'est affichée, cela signifie qu'aucun événement public n'est disponible actuellement.

### Applications et documents

- La rubrique Téléchargements sépare Applications, Documents et Manuels.
- Utilisez Télécharger pour conserver un fichier sur votre appareil.
- Pour un manuel, utilisez Consulter en ligne si vous préférez lire sans téléchargement.
- N'exécutez que les installateurs provenant du domaine officiel.

### Circuit pratique pour télécharger une application

- Depuis l'accueil, descendez jusqu'à Applications et documents.
- Dans la colonne Applications, repérez le nom de l'outil et vérifiez sa date et sa taille.
- Cliquez sur Télécharger ; une page de présentation peut s'ouvrir avant le téléchargement effectif.
- Lisez les prérequis, puis confirmez le téléchargement depuis le bouton officiel.
- Retrouvez le fichier dans le dossier Téléchargements de votre appareil.
- Avant l'installation, vérifiez que le nom du fichier correspond bien à celui publié sur TobajiCompetition.
- Si l'application demande une licence, relevez l'identifiant machine puis suivez le parcours Obtenir ma licence.

## 3. Espace Participant

### Créer et utiliser son compte

- Utilisez l'inscription Participant, puis confirmez votre adresse électronique si demandé.
- Connectez-vous avec l'adresse et le mot de passe enregistrés.
- Le tableau de bord résume vos athlètes, alertes, inscriptions et compétitions disponibles.

### Gérer les athlètes

- Ajoutez les informations exactes de chaque athlète.
- Vérifiez la catégorie, le poids, la licence et l'assurance avant une inscription.
- Évitez les doublons : recherchez d'abord un athlète déjà existant.

### S'inscrire à une compétition

- Ouvrez Compétitions disponibles.
- Choisissez l'événement puis les athlètes admissibles.
- Contrôlez la date limite et les conditions.
- Soumettez l'inscription et suivez son statut : soumise, validée ou refusée.

### Guide pratique Participant - parcours complet

- Étape 1 : créer ou ouvrir le compte Participant.
- Étape 2 : vérifier les coordonnées et les alertes du tableau de bord.
- Étape 3 : ajouter les athlètes et compléter les fiches saisonnières.
- Étape 4 : contrôler licences, assurances, catégories et poids.
- Étape 5 : ouvrir une compétition disponible et sélectionner les athlètes admissibles.
- Étape 6 : relire puis soumettre l'inscription avant la date limite.
- Étape 7 : consulter Mes inscriptions pour suivre la validation ou le motif de refus.

## 4. Espace Organisateur

### Créer une compétition

- Depuis le tableau de bord, choisissez Nouvelle compétition.
- Renseignez les dates, le lieu, les catégories, le calendrier et les modalités utiles.
- Relisez avant publication : les informations publiques servent aussi au référencement Google.

### Suivre les inscriptions

- Ouvrez Inscriptions reçues.
- Contrôlez l'athlète, la catégorie, la licence et les pièces nécessaires.
- Validez ou refusez avec un motif clair.
- Utilisez les listes et exports uniquement dans le cadre de l'organisation de l'événement.

### Guide pratique Organisateur - parcours complet

- Étape 1 : se connecter à l'espace Organisateur validé.
- Étape 2 : choisir Nouvelle compétition et compléter les informations générales.
- Étape 3 : définir dates, lieu, catégories, calendrier, cotisation et date limite.
- Étape 4 : relire l'affichage public avant ouverture des inscriptions.
- Étape 5 : suivre les demandes dans Inscriptions reçues.
- Étape 6 : vérifier les athlètes, pièces et conditions, puis valider ou refuser avec motif.
- Étape 7 : utiliser les listes de suivi et exports pour préparer l'événement.

## 6. Administration

### Fonctions principales

- Gérer les utilisateurs, rôles et validations de comptes.
- Administrer les clubs, associations, ligues, saisons et paramètres sportifs.
- Publier ou retirer des applications, documents et manuels.
- Contrôler les publicités et notifications.

### Publication de fichiers

- Donnez un nom compréhensible au fichier.
- Classez-le dans Applications, Documents ou Manuels.
- Vérifiez le fichier avant publication et retirez les anciennes versions.
- Ne publiez jamais une base de données, une clé privée ou un document contenant des données personnelles.

## 7. Espace Propriétaire

### Outils réservés

- Contrôler les utilisateurs et accès sensibles.
- Examiner les demandes de licences et confirmer les paiements réels.
- Générer, signer et télécharger les licences liées aux identifiants machines.
- Définir les paramètres bancaires et les tarifs privés.

### Règle essentielle

- Une licence ne doit être générée qu'après vérification de la demande et du paiement.
- Les clés de signature, justificatifs et informations bancaires ne doivent jamais être publiés.
- Conservez une sauvegarde avant toute opération importante.

## 8. Obtenir une licence

### Parcours utilisateur

- Téléchargez l'application officielle.
- Relevez l'identifiant machine demandé par l'application.
- Effectuez le paiement selon les informations affichées sur le site.
- Remplissez le formulaire avec une adresse valide, l'identifiant machine et le justificatif.
- Attendez la vérification et l'envoi de la licence.

### Précautions

- L'identifiant machine doit être recopié exactement.
- N'envoyez jamais votre mot de passe dans un justificatif ou un message.
- Une licence liée à une machine peut ne pas fonctionner sur un autre ordinateur.

## 9. Sécurité, confidentialité et dépannage

### Bonnes pratiques

- Utilisez un mot de passe unique et ne le partagez pas.
- Déconnectez-vous sur un ordinateur partagé.
- Vérifiez les informations avant de soumettre un formulaire.
- Ne transmettez les données des athlètes qu'aux personnes autorisées.
- Conservez les téléchargements et justificatifs dans un emplacement protégé.

### En cas de problème

- Rechargez la page et vérifiez votre connexion Internet.
- Assurez-vous d'utiliser le bon espace : Participant, Organisateur, Administrateur ou Propriétaire.
- Vérifiez la date limite si une inscription n'est plus disponible.
- Pour une erreur persistante, notez la page, l'heure et le message affiché avant de contacter le responsable.

## 9. Glossaire rapide

| Terme          | Signification                                                                        |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Participant    | Utilisateur qui gère des athlètes et leurs inscriptions.                             |
| Organisateur   | Responsable qui crée des compétitions et traite les inscriptions.                    |
| Administrateur | Gestionnaire des référentiels, comptes et contenus de la plateforme.                 |
| Propriétaire   | Responsable des fonctions système, licences et paramètres sensibles.                 |
| Licence        | Autorisation logicielle liée à une demande validée et, selon l'outil, à une machine. |
| Statut         | État d'un compte, d'une compétition, d'une inscription ou d'une demande.             |

Fin du manuel - Consultez toujours la version publiée sur TobajiCompetition pour bénéficier des informations les plus récentes.