

# O'Member

---

## Guide de l'utilisateur

Tout ce qu'on fait depuis son compte : s'inscrire, choisir son circuit, covoiturer, payer.

# Sommaire

1. Créer son compte et rejoindre son club
2. Sa fiche et ses préférences
3. Son foyer : conjoint et enfants
4. Le calendrier du club
5. S'inscrire à une course
6. Choisir son circuit
7. Le covoiturage
8. Payer en ligne, et le Pass'O des non-licenciés
9. Après la course : résultats et photos
10. La vie du club : actus, albums, discussions
11. Rester informé sans être noyé
12. O'Member sur son téléphone
13. Son agenda personnel (ICS)
14. Ses données personnelles

# 1. Créer son compte et rejoindre son club

---

## Créer son compte

1. Va sur la page d'accueil d'O'Member, ou sur la page publique de ton club
2. Clique sur « **Se connecter / S'inscrire** »
3. Renseigne nom, prénom, adresse e-mail et mot de passe (8 caractères minimum)
4. Ouvre le **mail de confirmation** que tu reçois, puis connecte-toi

⚠ Tant que tu n'as pas ouvert le lien du mail, la connexion reste **bloquée**. Si le mail n'arrive pas, regarde dans les indésirables : depuis la page de connexion, un bouton permet de le **renvoyer**.

💡 Ton **identifiant, c'est ton adresse e-mail**. Rien d'autre à retenir.

# Deux façons d'entrer dans le club

| Chemin                          | Ce qui se passe                                                                                                               |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tu demandes à rejoindre le club | À l'inscription, tu choisis ton club dans la liste. Un responsable valide ta demande, puis tu reçois un mail de confirmation. |
| Tu as reçu une invitation       | Le lien du mail pré-remplit le club : tu crées ton compte et tu es membre <b>immédiatement</b> , sans attente ni validation.  |

 Si ton club t'a déjà importé depuis le fichier des licenciés de la fédération, O'Member le détecte à partir de ton adresse et te propose la bonne marche à suivre plutôt que de créer un doublon.

## Si tu n'arrives pas à te connecter

- « **Adresse non vérifiée** » — ouvre le lien du mail de confirmation, ou demande son renvoi depuis la page de connexion.
- **Mot de passe oublié** — le lien « Mot de passe oublié » t'envoie un lien de réinitialisation.
- **Trop d'essais** — après plusieurs tentatives ratées, la connexion est bloquée une minute. Attends, puis réessaie.

## 2. Sa fiche et ses préférences

---

## Compléter son profil

Menu **Profil**. Prends deux minutes pour le remplir : c'est ce que voient les encadrants quand ils organisent une sortie.

- **Photo** — te reconnaître sur les listes et les albums
- **Téléphone** — pour être joint le jour d'une course
- **Contact d'urgence** — un proche à prévenir, **différent de ton propre numéro**
- **Date de naissance** — détermine notamment si tu es mineur
- **Numéro de licence, puce SI, catégorie** — souvent déjà remplis par le club depuis le fichier fédéral

 Ton club peut **exiger** le contact d'urgence ou la date de naissance. Dans ce cas, l'information t'est redemandée à la connexion tant qu'elle manque.

## La couleur de balise

Ton profil peut porter un **niveau**, affiché en anneau coloré autour de ta photo : vert (débutant), bleu, jaune, orange, violet, noir (expert).

- Il est attribué par les **encadrants**, pas par toi
- Il est **purement indicatif** : il aide à cerner l'adéquation d'une séance avec le public inscrit
- Il n'a **aucune valeur officielle** et ne conditionne aucune inscription

## **3. Son foyer : conjoint et enfants**

---

## Pourquoi un foyer

Menu **Ma famille**. Un foyer réunit les comptes d'une même maisonnée : un parent peut alors **inscrire ses enfants** aux courses, payer pour eux et suivre leurs réponses, sans se reconnecter à chaque fois.

- **Membres du foyer** — la liste de ceux qui te sont rattachés
- **Inviter un membre** — envoie une invitation à ton conjoint ou à ton enfant qui a déjà un compte
- **Invitations reçues** — accepte, et le rattachement est fait
- **Invitations envoyées** — celles qui attendent encore une réponse

 Un enfant sans adresse e-mail propre peut être rattaché au foyer par le club : c'est alors toi qui gères ses inscriptions.

## 4. Le calendrier du club

---

# Deux façons de regarder l'agenda

| Vue    | Ce qu'elle donne                                                                                   |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agenda | Le mois entier, d'un coup d'œil, avec les courses posées sur les bonnes journées                   |
| Liste  | Les activités les unes sous les autres, groupées par mois, avec le lieu, les inscrits et les liens |

Les courses de la fédération arrivent **automatiquement** dans le calendrier : ton club choisit les départements qu'il suit, et l'agenda se met à jour tout seul.

## Retrouver ce qui t'intéresse

- **Types d'activité** — décoche ce que tu ne veux pas voir : entraînements, courses CN, championnats, vacances scolaires...
- **Spécialité** — pédestre, VTT, ski
- **Dates importantes de l'année** — ne garder que les championnats de France, de Ligue et les Nationales
- **Mes inscriptions uniquement** — ton propre programme, sans le reste
- **Source** — distinguer les courses importées de la fédération de celles créées par le club

 Sur la fiche d'une course FFCO, les liens vers l'**invitation**, le **fléchage** et l'**inscription officielle** sont repris tels quels : plus besoin de fouiller le site fédéral.

## 5. S'inscrire à une course

---

## « Je viens »

Ouvre l'activité, puis réponds : **Je viens** ou **Je ne viens pas**. C'est tout — et c'est modifiable tant que les inscriptions sont ouvertes.

- La pastille « **Clôture le ...** » indique jusqu'à quand tu peux répondre
- Une fois la date passée, l'activité affiche « **Inscriptions closes** »
- Si la course a un **nombre de places limité**, elle passe « complet » une fois atteint

💡 Réponds **même si tu ne viens pas** : ça évite les relances, et l'organisateur sait où il en est.

## S'inscrire pour ses enfants

Si tu as un foyer, l'inscription propose **une case par personne** : toi, tes enfants, ton conjoint. Tu coches, tu valides, et tout le monde est inscrit d'un seul écran.

La désinscription fonctionne pareil : tu peux retirer une seule personne sans toucher aux autres.

 **N'oublie pas leur circuit.** Inscrire ses enfants ne choisit pas leur circuit pour autant : c'est à toi de le faire pour chacun, sur la fiche de la course.

## Le circuit de ses enfants

Sur la fiche de la course, le bouton « **Ajouter** » de chaque circuit te propose les personnes de ton foyer inscrites et encore sans circuit (cf. section 6).

- Un enfant doit être **inscrit à la course** avant qu'on puisse lui attribuer un circuit — l'application refuse l'inverse
- Les relances « choisis ton circuit » partent **à l'inscrit lui-même** : un enfant sans adresse e-mail ni application ne sera pas relancé



Personne ne le rappellera à ta place : c'est à toi d'y penser pour eux.

## Les demandes particulières

Un champ libre te permet d'ajouter un mot à l'attention de l'organisateur : arrivée tardive, contrainte d'horaire, besoin d'un covoiturage, prêt d'une puce...

Ces demandes sont **relues par les encadrants** avant la course, et restent visibles à côté de ton nom sur la liste des inscrits.

## 6. Choisir son circuit

---

## Pourquoi c'est demandé

Sur beaucoup de courses, l'organisateur a besoin de savoir **quel circuit** chaque inscrit va faire : c'est ce qui détermine les cartes à imprimer et les engagements à déposer auprès de la fédération.

Sur la fiche de l'activité, les circuits proposés apparaissent en liste. Tu coches le tien, et ton nom s'affiche à côté.

- **Un circuit par personne** : une fois choisi, tu disparais de la liste des « sans circuit »
- Tu peux choisir **pour les personnes de ton foyer** inscrites à la course, via le bouton « Ajouter » du circuit
- Si un circuit a un **nombre de places** limité, il cesse d'être proposé une fois complet
- Tu peux changer d'avis tant que les inscriptions sont ouvertes

## Les relances automatiques

Si tu es inscrit mais que tu n'as pas choisi ton circuit, O'Member te relance **à J-5, J-3 et J-1** de la clôture des inscriptions — par notification et par e-mail.

 Ces relances s'arrêtent dès que tu as choisi. Le meilleur moyen de ne plus les recevoir est donc de répondre, pas de les désactiver.

# 7. Le covoiturage

---

# Proposer ou rejoindre un trajet

Chaque activité a son espace **covoiturage**. Trois gestes possibles :

| Tu conduis                                                                                  | Tu cherches une place                                                          | Aucun trajet ne te convient                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Propose un trajet : ton point de départ, l'heure, et le <b>nombre de places</b> disponibles | Regarde les trajets proposés et <b>rejoins</b> celui qui t'arrange, en un clic | Publie une <b>demande</b> avec un mot pour les conducteurs — d'où tu pars, quand tu es libre. Ils sont prévenus et peuvent t' <b>embarquer</b> en un clic |

- Le point et l'heure de rendez-vous sont visibles par tous les concernés
- Tu peux **quitter** un trajet si ton programme change : la place se libère aussitôt
- Le conducteur voit qui monte avec lui ; ta demande disparaît dès que tu as une place

 Préviens dès que tu te désistes. Une place laissée occupée par oubli, c'est quelqu'un qui reste sur le carreau.

## 8. Payer en ligne, et le Pass'O

---

# Ce qui peut être payé

Quand le club a branché son compte **HelloAsso**, trois choses peuvent se régler en ligne, par carte bancaire :

| Cas                          | Qui est concerné                                                        |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Participation à une activité | Un stage, un hébergement, un engagement — le tarif est fixé par le club |
| Pass'O                       | Les non-licenciés, pour participer à une journée                        |
| Licence de l'année           | La première prise comme le renouvellement                               |

Le club encaisse **la totalité du tarif** : HelloAsso ne prélève pas de commission.

## Le Pass'O des non-licenciés

Sans numéro de licence FFCO dans ton profil, tu es **non-licencié** : chaque journée où tu participes demande un **Pass'O**, l'assurance à la journée de la fédération.

Rien à demander à personne. Dès que tu réponds « **Je viens** », un encart apparaît sur la fiche de l'activité avec le bouton qui va bien.

- Le club offre les **premiers Pass'O de la saison** : le bouton dit alors « Prendre mon Pass'O (gratuit) »
- Au-delà du quota, il devient payant, au tarif fixé par le club
- Le compteur repart à zéro à la **date de rentrée** choisie par le club

# Prendre son Pass'O

| Il est...      | Ce que tu fais                                          |
|----------------|---------------------------------------------------------|
| <b>gratuit</b> | Un clic sur « Prendre mon Pass'O » et c'est réglé       |
| <b>payant</b>  | Tu paies par carte, ou en espèces auprès d'un encadrant |

Une fois pris, l'encart devient vert : « **Ton Pass'O est pris pour cette journée** ». S'il est payant et non réglé, un rappel part à **J-5, J-3 et J-1**.

 C'est **un Pass'O par jour**, pas par activité : deux activités le même jour n'en demandent qu'un seul.

## Sur une course, c'est l'organisateur

Ton club ne délivre le Pass'O que sur **ses propres séances** : entraînements, école de CO, sorties qu'il encadre lui-même.

Pour une course du calendrier fédéral, le Pass'O se prend **auprès du club organisateur**, sur place le jour de l'épreuve. La fiche de la course te le rappelle au moment où tu t'inscris.

 Dès que tu renseignes ton **numéro de licence** dans ton profil, le Pass'O disparaît : tu es couvert à l'année.

## Payer pour plusieurs personnes

Sur une activité payante, le bouton « **Payer** » ouvre la liste des personnes de ton foyer inscrites. Tu coches celles que tu règles — toi, un enfant, les deux — et tu paies **en une seule fois**.

Au retour du paiement, une fenêtre confirme la réception, et le montant est **réparti automatiquement** sur les bons inscrits.

- Tu peux aussi régler **en espèces** auprès d'un encadrant, qui l'enregistre à ta place
- Si tu oublies, un **rappel** t'est envoyé à J-5, J-3 et J-1 de la course

## Renouveler sa licence

Onglet « **Licence** » de ton profil. Tu choisis ton type de licence, et les membres du foyer couverts s'il s'agit d'une licence famille, puis tu paies.

Après le paiement, ton statut passe à « **Licencié en attente** » : le club régularise ensuite auprès de la fédération. Un badge « **Licence {année} réglée** » apparaît sur ton profil.

 Une licence prise entre **septembre et décembre** couvre la fin de l'année **et toute l'année suivante**.

# 9. Après la course : résultats et photos

---

## Ce qui remonte tout seul

- **Résultats du Classement National** — récupérés automatiquement et rattachés à la course
- **Replay Livelox** — le lien vers les traces GPS, quand il existe
- **Score CN** — ton classement national est mis à jour au fil des courses ; la page **CN** en donne l'historique
- **Photos** — l'album de la sortie, s'il a été créé

Tu peux être **prévenu** de chacune de ces publications : c'est réglable, cf. section 11.

# 10. La vie du club

---

# Actualités, albums, discussions

| Espace     | À quoi ça sert                                                                          |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Actualités | Les annonces du club, avec le suivi de ce que tu as déjà lu                             |
| Photos     | Les albums par sortie ou par événement                                                  |
| Chat       | Un salon par course pour s'organiser, des salons de club, et des <b>messages privés</b> |

💡 Le salon d'une course peut être réservé à ceux qui y sont inscrits : si tu ne le vois pas, c'est peut-être qu'il faut d'abord répondre « Je viens ».

Certains contenus peuvent être **réservés à un groupe** (les jeunes, les encadrants, une section) : ils n'apparaissent qu'aux personnes concernées.

# 11. Rester informé sans être noyé

---

## Régler ses notifications

Trois canaux — **téléphone**, **e-mail**, **centre de notifications** — et, dans ton profil, chaque type se règle séparément :

- Chat — activités, et autres salons
- Circuits publiés, et rappel « choisis ton circuit »
- Résultats CN, score CN mis à jour, replay LiveloX
- Photos ajoutées
- Paiement en attente

💡 Plutôt que de tout couper, désactive ce qui ne te sert pas et garde les rappels d'inscription : ce sont ceux qui évitent d'être oublié sur une liste. Chaque e-mail de relance porte aussi un lien de **désinscription en un clic**.

# 12. O'Member sur son téléphone

---

## L'application mobile

O'Member existe en application **iOS et Android**, en plus du site.

- Page de téléchargement unique : **[o-member.net/app](https://o-member.net/app)** — elle envoie vers le bon magasin selon ton appareil
- Les **notifications push** n'existent que dans l'application
- Les liens O'Member reçus par mail ou par message (activité, chat, album, actualité) **s'ouvrent directement dans l'app** si elle est installée

# 13. Son agenda personnel (ICS)

---

# Voir les courses dans son propre agenda

Depuis la page **Calendrier**, le lien « **Mon agenda (ICS / iCal)** » s'ajoute à Google Agenda, Apple Calendrier ou Outlook. Le calendrier du club s'y met à jour tout seul, et chaque activité porte **ta réponse** :

| Symbole | Sens                               |
|---------|------------------------------------|
| ✓       | Tu es inscrit                      |
| ⊘       | Tu as répondu que tu ne venais pas |
| ?       | Tu n'as pas encore répondu         |

⚠ Ce lien est **personnel**, ne le partage pas. En cas de doute, régénère-le : l'ancien cesse aussitôt de fonctionner.

# 14. Ses données personnelles

---

## Qui voit quoi

- **L'annuaire du club** est visible des autres membres : nom, photo, et les coordonnées que tu as renseignées
- **La page publique du club** ne montre **que le calendrier** : aucun nom, aucun inscrit, aucune coordonnée
- Les encadrants voient en plus ton contact d'urgence et tes demandes particulières, pour organiser les sorties

## Changer d'adresse, partir

- **Changer d'adresse e-mail** — la nouvelle doit être confirmée par un lien, et un message part vers l'ancienne pour t'avertir. Tant que la confirmation n'a pas eu lieu, rien ne change.
- **Supprimer son compte** — depuis le profil. La suppression efface tes données personnelles.

💡 Quitter un club et supprimer son compte sont deux choses différentes : tu peux rester sur O'Member en changeant de club.

# Bonnes courses !

---

Une question ? L'onglet **Aide** de l'application, ou [contact@o-member.net](mailto:contact@o-member.net)

