

Challenger

Manuel d'utilisation



Version du Dec 15, 2025

1. Création d'un compte MyECL

- Se rendre sur challenger.myecl.fr.
- Si vous avez déjà un compte MyECL, se connecter. Sinon, il faut créer un compte avec l'**adresse mail de votre école**.

Avertissement



Une fois votre compte créé, vous recevez un mail d'activation. Sans activation de votre compte, vous ne pourrez pas être ajouté·e comme membre de l'équipe d'administration de votre école.

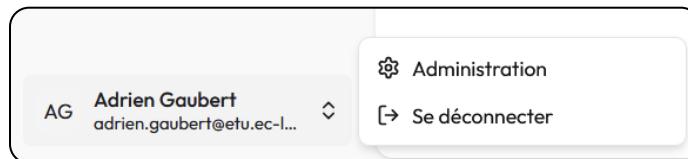
Une fois votre compte existant



Contactez l'équipe du Challenge afin d'être ajouté·e comme membre de l'équipe d'administration de votre école.

2. Accès à l'interface d'administration

- Se rendre sur challenger.myecl.fr.
- Se connecter avec vos identifiants MyECL.
- Cliquer sur votre nom en bas à gauche, puis sur "administration"



Note



Si cette option n'est pas proposée, c'est que vous n'êtes pas considéré·e comme membre de l'administration pour votre école. Contactez l'équipe du Challenge.

3. Validation des participants

Validation des participants

Information



Tant que les athlètes n'ont pas été validé·e·s, ils ou elles ne peuvent pas procéder au paiement. Si les athlètes changent leurs options/pack après validation et avant paiement, ils devront être validés à nouveau.



Avertissement

La validation des athlètes ne peut se faire que si leur numéro de licence/certificat médical a été validé par l'équipe du Challenge.

- Il est nécessaire de se rendre dans l'interface "validation des inscriptions".
- Dans la liste des participants, pour une école donnée, on peut alors valider un participant en cliquant sur les "..." à droite de la ligne.

The screenshot shows a table of participant data with the following columns: Nom (Name), Email, Sport, Équipe (Team), Type, License, Inscription (Registration), and Actions. A checkbox labeled 'Inscription validée' is at the top left. A red button labeled 'Non validée' is next to the participant's status. A 'Valider' button is also visible. The table includes a header row and several data rows, one of which is shown below:

Nom	Email	Sport	Équipe	Type	License	Inscription	Actions
Adrien Gaubert	adrien.gaubert@etu.ec-lyon.fr	-	-	Pompom	-	Non validée	...

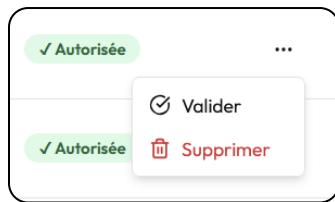
Participants par page: 10 | Page 1 sur 1

Information



Tant que le ou la participant·e n'a pas payé, il est toujours possible d'invalider son inscription en cliquant sur le bouton "supprimer".

Après paiement, il n'est plus possible d'invalider un·e participant·e. Les participants ne pourront plus changer leur pack/leurs options après avoir payé.



Respect des quotas

Un participant·e ne peut être validé·e si cela implique de dépasser un quota. Vous pouvez visualiser les quotas depuis la vue “validation des inscriptions”, en survolant le bouton “quota général” ou le bouton “quota de produit” (pour vérifier le nombre de full ou light package).

Type	Utilisé: 0 / 10
Athlete	Utilisé: 0 / 0
Cameraman	Utilisé: 0 / 0
Pompom	Utilisé: 1 / 1
Fanfare	Utilisé: 0 / 0
Athlete Cameraman	Utilisé: 0 / 0
Athlete Pompom	Utilisé: 0 / 0
Athlete Fanfare	Utilisé: 0 / 0
Non Athlete Cameraman	Utilisé: 0 / 0
Non Athlete Pompom	Utilisé: 1 / 0
Non Athlete Fanfare	Utilisé: 0 / 0

Information



Vous pourrez demander des quotas supplémentaires à l'équipe du Challenge lors de la deuxième vague d'inscription.

Avertissement



Vérifier que les remplaçant·e·s se sont bien inscrit·e·s ainsi. Les quotas seront dépassés si ce n'est pas le cas.

4. Gestion des équipes

Avertissement



Un participant qui se déclare capitaine doit alors créer son équipe (choix du nom). Il doit donc réaliser son inscription en premier, avant les autres membres de l'équipe.

Visualisation et modification des équipes

- Accéder à l'interface “gestion des équipes”.



- Pour trouver une équipe, sélectionner le sport et l'école.
- Pour modifier une équipe (nom ou capitaine), cliquer sur “nouvelle équipe”.

Attention



Il n'est possible de supprimer une équipe que si aucun des membres n'a vu son inscription validée. La suppression de l'équipe entraînera la suppression complète de tout ses membres (les participants doivent obligatoirement faire partie d'une équipe du point de vue logiciel).



Information pour les sports individuels

Une équipe est automatiquement créée au nom du participant (et elle contient un seul participant) .