

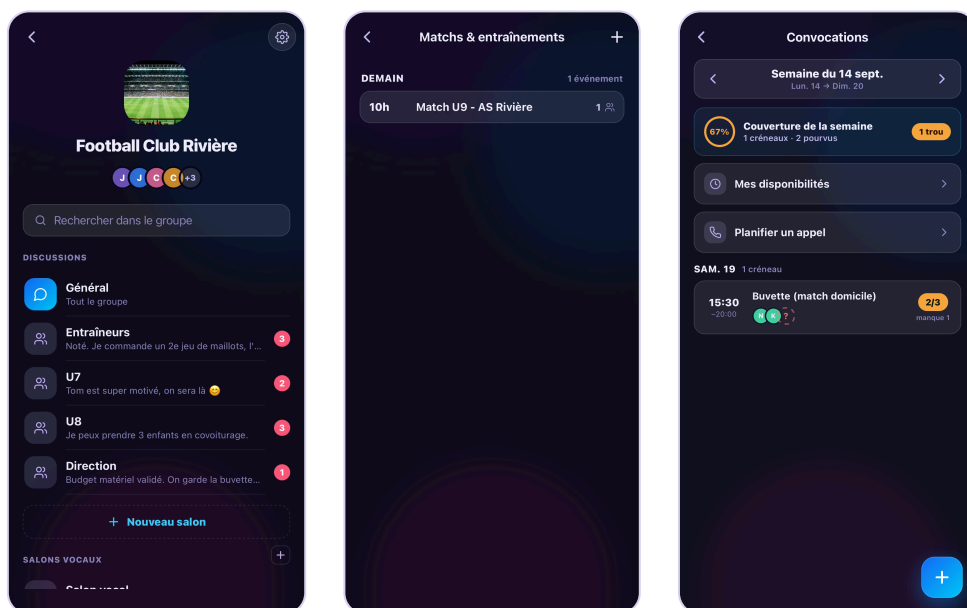


Bob Pro
bobpro.app

POUR LES CLUBS

Votre club, dans une seule app

Les équipes, les matchs, les terrains, la buvette et les parents. Au même endroit, et sans donner son numéro de téléphone.



Adresse

bobpro.app

Version

1.1 · septembre 2026

Pour qui

dirigeants, coaches, parents

Préparé par

Jean-Charles Meilland

Sommaire

1. Le problème que ça règle
2. Six principes
3. Qui est qui dans le club
4. Démarrer en cinq minutes
5. Le club et ses équipes
6. L'effectif
7. La fiche joueur
8. Matches et entraînements
9. La feuille de match
10. Qui amène quoi
11. Terrains et matériel
12. La buvette et les créneaux
13. L'agenda de chacun
14. Appels et salons vocaux
15. Qui voit quoi
16. Ce qui est chiffré, ce qui ne l'est pas
17. Un parent, deux enfants
18. Ce que nous construisons maintenant
19. Questions fréquentes
20. Pour commencer

En bref

Bob Pro réunit tout un club dans un seul espace, découpé en salons : un par équipe, un pour les entraîneurs, un pour le bureau. Chaque salon n'est lisible que par ses membres. Autour des discussions, quatre modules faits pour un club : l'effectif, les matches et entraînements, les terrains et le matériel, et les créneaux de bénévoles.

On s'inscrit sous un pseudonyme. Pas de numéro de téléphone, pas d'adresse email. Les messages et les appels sont chiffrés de bout en bout : même nous ne pouvons pas les lire.

Toutes les fonctions club sont offertes pendant le lancement. Aucun paiement aujourd'hui.

À qui s'adresse ce document

Aux dirigeants qui cherchent à remplacer cinq outils par un, aux coachs qui veulent arrêter de relancer, et aux parents qui se demandent ce que l'application fera de leurs données. Les chapitres 1 à 17 décrivent ce qui existe aujourd'hui, captures à l'appui. Le chapitre 18 dit ce que nous construisons ensuite, et pourquoi.

Comment lire les captures

Toutes les images de ce document sont des écrans réels de l'application, pris sur un club de démonstration. Les prénoms et les messages sont fictifs ; les écrans, non.

1 Le problème que ça règle

Un club de foot, aujourd'hui, c'est une dizaine d'outils qui ne se parlent pas.

Un groupe de discussion par équipe, créé par un parent, avec son numéro de téléphone visible de tous. Un tableur pour les terrains, que trois personnes savent ouvrir. Un carnet pour les licences. Un autre pour les cotisations. Et le samedi matin, un appel pour savoir qui tient la buvette.

Rien de tout cela n'est grave pris séparément. Mis bout à bout, ça fait un dirigeant qui passe ses soirées à relancer, et des parents qui ratent l'information parce qu'elle est passée dans le mauvais groupe.

Ce que Bob Pro remplace

Aujourd'hui	Avec Bob Pro
Un groupe de discussion par équipe, éparpillés	Un seul espace club, découpé en salons. On rejoint le club une fois, on voit ce qui nous concerne.
Le numéro de portable de chacun, visible de tous	Un pseudonyme. Personne n'a besoin de votre numéro pour vous joindre.
« Qui vient samedi ? » posé trois fois	Chaque match a sa liste de réponses, mise à jour en direct.
Un tableur pour les terrains	Les terrains et le matériel se réservent depuis le téléphone.
Des appels pour trouver des bénévoles	Le créneau affiche « 2 sur 3, il en manque un ».

Ce que Bob Pro n'est pas

Ce n'est pas un logiciel de gestion de fédération, ni un outil comptable, ni une billetterie. On ne remplace pas votre système de licences fédéral. On règle la vie quotidienne du club : qui parle à qui, qui vient quand, qui apporte quoi.

2 Six principes

Un espace, des salons

Le club est un espace unique. À l'intérieur, un salon par équipe, un pour les entraîneurs, un pour le bureau.

Chacun voit ce qui le concerne

Un salon n'est lisible que par ses membres. Les parents des U7 ne voient pas la conversation des U8.

Sans numéro de téléphone

On s'inscrit sous un pseudonyme. Ni numéro, ni adresse email, ni carnet d'adresses aspiré.

Chiffré de bout en bout

Les messages et les appels sont chiffrés sur l'appareil. Personne d'autre que les destinataires ne peut les lire.

Le vocabulaire du club

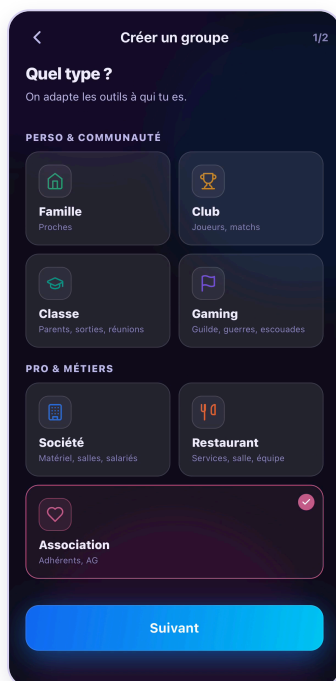
L'app ne dit pas « membres » et « événements » mais « effectif », « matchs et entraînements », « terrains ».

Prêt en cinq minutes

On choisit le modèle « Club » et la structure est déjà là : les salons, les rôles, les terrains, le matériel.

Le club arrive déjà monté

Au moment de créer le groupe, on choisit son type. Sept profils existent, du club à l'entreprise. Le profil « Club » installe d'emblée les salons d'un club de foot, ses rôles et son matériel. On part d'une structure, pas d'une page blanche.



Sept profils, du club à l'entreprise



Le profil « Club », en modèle



Le club, une minute plus tard

3 Qui est qui dans le club

Trois niveaux d'accès seulement, pour que ça reste compréhensible. Par-dessus, des étiquettes que vous nommez vous-même, avec leur couleur.

Direction

Le président, le secrétaire, le trésorier. Niveau **gérant**.

- Crée et renomme les salons
- Invite et retire des membres, attribue les rôles
- Crée les événements, les terrains, les créneaux

Coach

L'entraîneur d'une ou plusieurs équipes. Niveau **gérant**.

- Anime le salon de son équipe
- Crée les matchs et les entraînements
- Réserve un terrain, sort un jeu de maillots

Ne voit pas les salons des équipes dont il ne fait pas partie.

Parent

La famille d'un joueur. Niveau **membre**.

- Lit et écrit dans le salon de son équipe
- Répond aux convocations : je viens, peut-être, non
- Se propose pour le covoiturage ou la buvette

Ne voit ni le salon Direction, ni celui des entraîneurs.

Propriétaire

Celui qui a créé le club. Un seul.

- Tous les droits d'un gérant
- Peut supprimer le club
- Ne peut pas être retiré par un autre



Chaque membre porte son étiquette



Les joueurs, au-dessus des adultes

Vous nommez vos rôles

« Coach », « Direction » et « Parent » sont ceux du modèle. Vous pouvez en créer d'autres — arbitre, dirigeant d'équipe, intendant — leur donner une couleur, et choisir s'ils encadrent ou s'ils participent.

4 Démarrer en cinq minutes

1 Installer l'application

Sur iPhone ou sur Android, depuis bobpro.app. Rien à payer.

2 Choisir un pseudonyme

Pas de numéro de téléphone, pas d'adresse email. L'application crée vos clés de chiffrement sur votre téléphone et vous donne une clé de sauvegarde : c'est elle, et elle seule, qui vous permettra de retrouver votre compte sur un autre appareil. Notez-la.

3 Créer le club

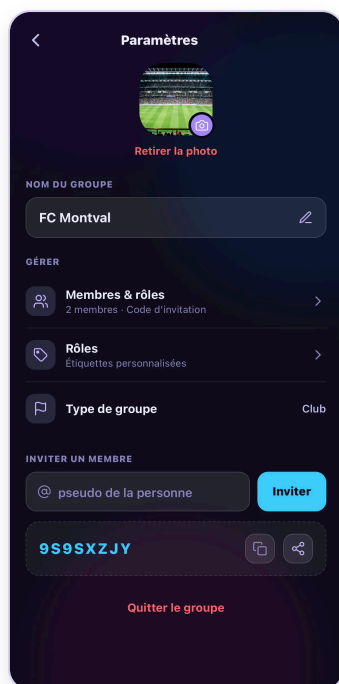
Bouton « + », « Créer un groupe », onglet « Modèle », profil « Club ». Donnez son nom. Les salons, les rôles et le matériel arrivent avec.

4 Inviter

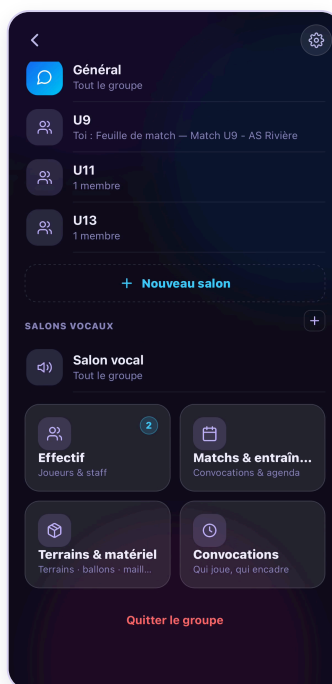
Par pseudonyme, ou en partageant le code d'invitation du club. Un code court, que l'on peut coller dans n'importe quel message.

5 Ranger

Ajoutez un salon par équipe supplémentaire, attribuez les rôles, corrigez les noms des terrains. Vous pouvez tout faire avant d'inviter qui que ce soit.



Le code d'invitation du club



Les quatre modules du club

Combien ça coûte

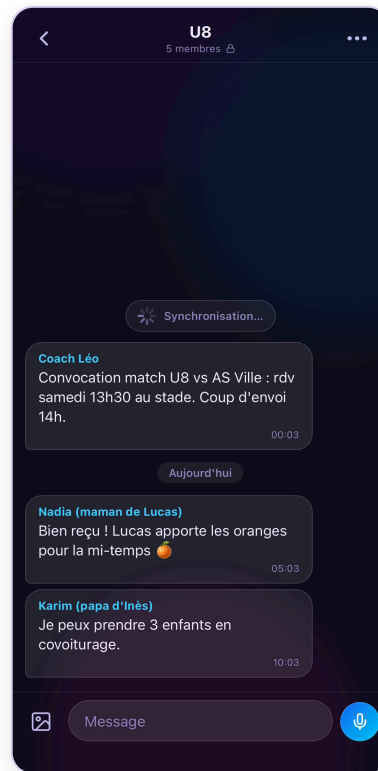
Toutes les fonctions club sont **offertes pendant le lancement**. Aucun paiement aujourd'hui, aucune carte bancaire demandée. Le jour où elles deviendront payantes, vous serez prévenus — il n'y aura pas de prélèvement surprise. La confidentialité, elle, restera toujours gratuite.

5 Le club et ses équipes

L'écran du club tient en une page : la photo, la recherche, puis les discussions. « Général » s'adresse à tout le monde. En dessous, un salon par équipe et un pour le bureau.



L'espace du club et ses salons



Le salon d'une équipe

QUI VOIT

Le salon « Général », tous les membres du club. Un salon d'équipe, seulement les personnes qui y ont été ajoutées.

QUI CRÉE UN SALON

Le propriétaire et les gérants. Un salon peut être créé avant d'avoir invité quiconque, pour préparer la saison.

Dans le salon des U8, le coach passe la convocation du match. Un parent répond qu'il apporte les oranges, un autre propose trois places en covoiturage. Tout se dit là, et nulle part ailleurs.

Le détail qui compte

Un salon est chiffré **pour ses membres uniquement**. Ajouter quelqu'un lui donne accès aux messages qui suivront, pas à ceux d'avant. C'est voulu : une famille qui arrive en cours de saison ne relit pas six mois de conversation.

6 L'effectif

Un club, ce sont des joueurs et un encadrement. Ce ne sont pas les mêmes choses, et l'effectif ne les confond pas.

En haut, les **joueurs** : une fiche par enfant, avec son année de naissance, sa catégorie et son ou ses responsables. En bas, les **membres** : les adultes qui ont un compte, chacun avec son étiquette — coach, direction, parent.



Les joueurs, et ceux dont personne ne répond

QUI VOIT

Tous les membres du club voient l'effectif, les joueurs et les rôles.

QUI MODIFIE

Le propriétaire et les gérants : créer une fiche, inviter, changer un rôle, retirer quelqu'un.

Ce que le bandeau orange vous dit

« 8 sans responsable » : huit fiches ne sont rattachées à personne. Convoquer ces joueurs-là ne préviendrait personne. Chaque ligne concernée le répète, pour qu'on sache *lesquelles* — un compteur qu'on ne peut pas traduire en liste ne sert à rien.

Ce qui se passe quand quelqu'un arrive

On tape son pseudonyme, ou on lui donne le code du club. Il rejoint l'espace et voit le salon « Général ». S'il est rattaché à la fiche d'un joueur, **le salon de l'équipe de son enfant s'ouvre tout seul** : c'est la fiche qui le décide, pas une case à cocher.

Ce qui se passe quand quelqu'un part

Un gérant le retire de l'effectif. Il perd l'accès à l'espace et à tous ses salons. Les messages qu'il a écrits restent chez ceux qui les ont reçus : personne ne peut effacer rétroactivement une conversation chez les autres. C'est le prix du chiffrement de bout en bout, et c'est aussi ce qui garantit qu'un tiers ne peut pas réécrire l'histoire du club.

Un coach dans deux équipes

Rien à faire de particulier : il est membre des deux salons, et porte une seule fois l'étiquette « Coach ». Le rôle dit son niveau d'accès et sa couleur, pas son périmètre.

7 La fiche joueur

Un enfant de huit ans n'a pas de téléphone. Il n'a donc pas de compte — mais il existe dans le club.

C'est le point qui bloque tous les outils de messagerie appliqués à un club de jeunes : ils ne connaissent que des comptes, et le compte est celui du parent. Tant qu'une famille n'a qu'un enfant, personne ne s'en aperçoit. Dès qu'elle en a deux, « je viens » ne dit plus lequel des deux.

La fiche joueur règle ça. **Ce n'est pas un compte.** Elle porte un prénom, une année de naissance — d'où se déduit la catégorie —, une ou plusieurs équipes, et un ou deux responsables.

La fiche de Hugo : son année, son équipe, ses responsables

QUI VOIT

Tout le club voit l'effectif. Seuls les responsables d'un joueur, et les gérants, ouvrent sa saison.

QUI MODIFIE

Les gérants seulement. Un parent ne s'auto-inscrit pas.

Le club écrit, le parent complète

C'est le choix que nous avons tranché. Le dirigeant crée la fiche : il a la liste des licenciés, il sait qui joue où, et l'effectif reste propre. Le parent, lui, n'a pas à ressaisir ce que le club sait déjà — il complète ce qui le concerne et répond pour son enfant.

Deux enfants, deux fiches

Un parent peut être responsable de plusieurs fiches ; une fiche peut avoir deux responsables, ce qui règle le cas des parents séparés. Chaque convocation porte alors sur **le joueur**, et le parent répond pour Hugo, puis pour Paul. Un senior,

lui, a un téléphone et un compte : sa fiche peut lui être reliée, et il répond pour lui-même.

Ce que la fiche déclenche toute seule

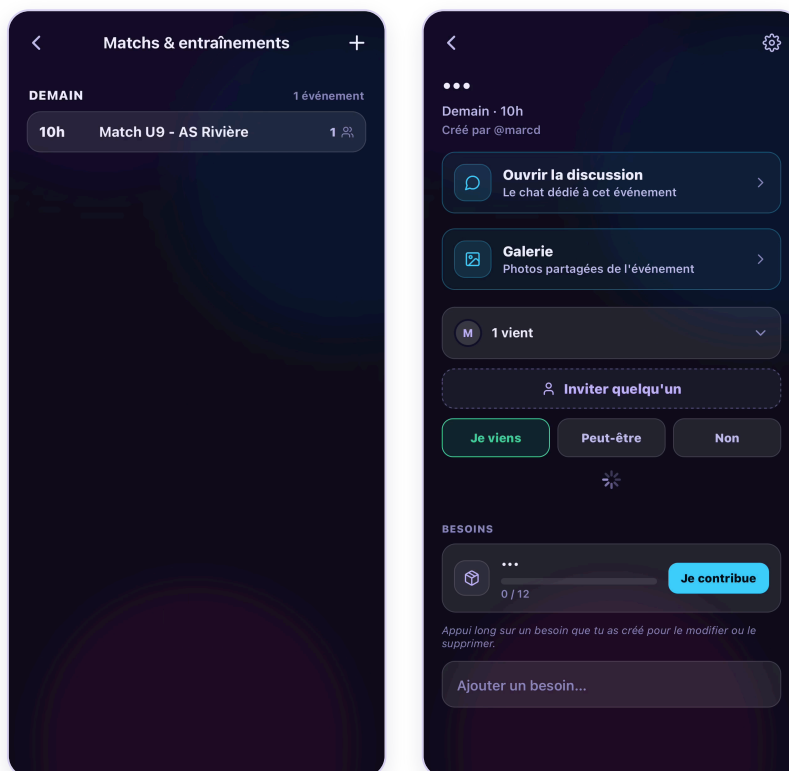
Rattacher un parent à la fiche de son enfant lui ouvre le salon de l'équipe. Pas d'ajout manuel, pas d'oubli. Et il entre au niveau actuel du salon : il ne verra pas « 4 non lus » pour des messages d'avant son arrivée, qu'il ne pourrait de toute façon pas déchiffrer.

Le prénom et l'année sont chiffrés

Ce sont des données personnelles d'un mineur. Elles partent chiffrées avec la clé du groupe : nos serveurs n'en voient que du chiffré. Seuls les liens — quelle fiche, quelle équipe, quel responsable — restent en clair, parce que ce sont des identifiants sans signification.

8 Matchs et entraînements

Un seul endroit pour tout ce qui a une date. L'entraînement du mardi se répète tout seul chaque semaine : on le crée une fois. Le match a son lieu, son heure, et sa liste de réponses.



Le calendrier du club

La fiche d'un match

Chacun répond en un geste : **je viens**, **peut-être**, ou **non**. Le coach voit le compte se remplir sans avoir à relancer. Chaque match a aussi sa discussion dédiée et sa galerie de photos, pour ne pas polluer le salon de l'équipe.

QUI VOIT

Les membres du club voient le calendrier et les réponses de chacun.

QUI CRÉE

Le propriétaire et les gérants, donc les coaches et la direction.

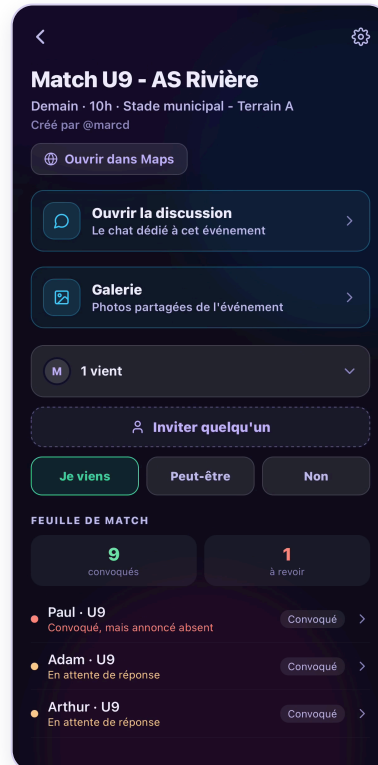
9 La feuille de match

« Je viens » dit qui est disponible. Ça ne dit pas qui joue.

Sous chaque match, la feuille reprend l'effectif de l'équipe concernée. Le coach passe sur chaque joueur et tranche : **convoqué, sur le banc, non retenu, blessé, suspendu**. Les familles, de leur côté, répondent : il sera là, peut-être, il ne sera pas là.



Le coach convoque, ou met sur le banc



Neuf convoqués... et un à revoir

QUI VOIT

Tous les membres de l'équipe voient la feuille. Un parent y voit aussi la ligne de son enfant, ouvrable.

QUI MODIFIE

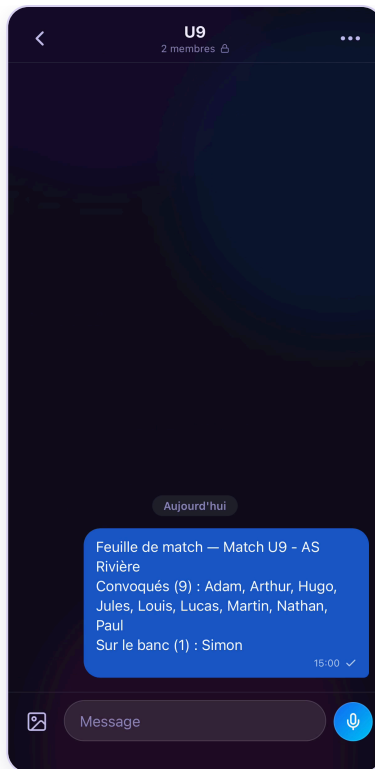
Les statuts : les gérants. Les réponses : le responsable du joueur, ou le joueur lui-même s'il a un compte.

Les deux chiffres qui comptent

« 9 convoqués » est le chiffre attendu. « 1 à revoir » est celui qui sert : un joueur convoqué par le coach que sa famille a annoncé absent. Il remonte en tête de liste, en rouge. C'est le seul cas qui demande une décision avant samedi — et c'est exactement celui qu'on découvrait jusqu'ici au coup d'envoi.

Publier dans le salon

Un bouton envoie la feuille dans le salon de l'équipe, comme un message ordinaire du coach : chiffré de bout en bout, lisible des seuls membres du salon. Rien à recopier ailleurs.



La feuille publiée, telle qu'elle arrive aux familles

Les non-retenus ne sont pas publiés

Le message annonce les convoqués et le banc. Il ne dresse pas la liste de ceux qui restent à la maison : personne n'a besoin de voir son enfant nommé dans une liste d'écartés, lue par vingt familles.

10 Qui amène quoi

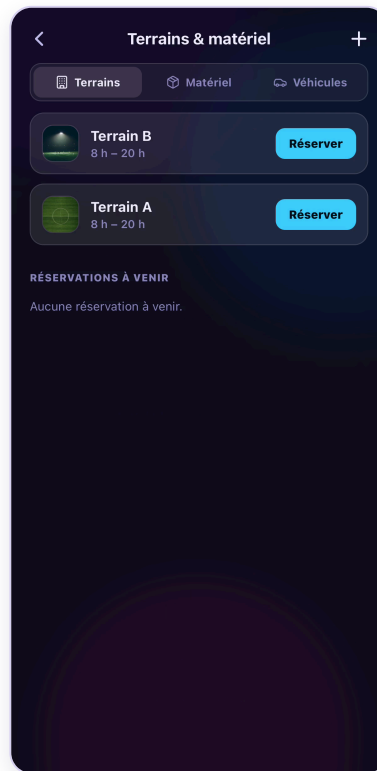
Sous chaque match, une liste de besoins. Le coach écrit « covoiturage, huit places » et « oranges à la mi-temps ». Les parents se servent : trois places prises sur huit, quelqu'un se charge des oranges. Plus personne ne demande dans le vide, et personne n'apporte les oranges en double.

Ce que ça change un samedi matin

La question « il reste de la place dans une voiture ? » ne se pose plus. Elle est déjà répondue, noir sur blanc, dans la fiche du match.

11 Terrains et matériel

Les terrains, le matériel et les véhicules du club, avec leurs horaires d'ouverture et leur photo. On réserve un créneau depuis le téléphone, et tout le monde voit ce qui est pris.



Les terrains, avec leurs horaires

Le modèle club arrive avec deux terrains, un jeu de ballons et deux jeux de maillots. Vous les renommez, vous en ajoutez, vous mettez vos photos.

QUI VOIT

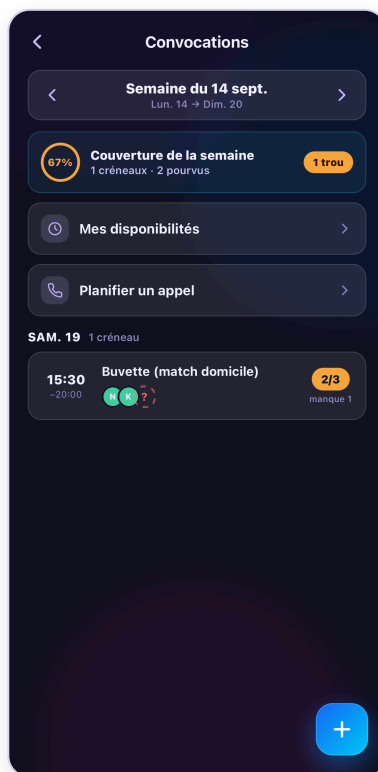
Tous les membres voient les ressources et les réservations à venir.

QUI RÉSERVE

Tous les membres peuvent réserver. Seuls les gérants créent ou suppriment une ressource.

12 La buvette et les créneaux

C'est la question qui fâche dans tous les clubs : qui tient la buvette samedi. Le module de créneaux y répond avec un chiffre.



La couverture de la semaine

La semaine affiche sa couverture — ici soixante-sept pour cent, un trou. Le créneau de la buvette du samedi montre « deux sur trois, il en manque un », avec les visages de ceux qui se sont inscrits. Chacun peut aussi déclarer ses disponibilités à l'avance, pour que le dirigeant sache à qui demander.

QUI VOIT

Tous les membres voient les créneaux et les trous.

QUI CRÉE

Les gérants créent les créneaux. Chacun s'inscrit ou se retire lui-même.

Les créneaux se répètent

La buvette d'un match à domicile revient toutes les semaines. On la crée une fois, en cochant la récurrence, et elle apparaît chaque samedi avec sa liste à remplir. Même chose pour l'encadrement d'un entraînement.

Les disponibilités

Chacun peut indiquer à l'avance quand il est disponible, par demi-journée. Le dirigeant qui cherche un troisième bénévole n'écrit plus à tout le monde : il voit qui est libre samedi après-midi et demande à celui-là.

Cette grille par demi-journée vient du monde de l'entreprise. Pour un club, répondre par événement serait plus naturel. C'est l'un des points que nous corrigeons — voir le chapitre 18.

13 L'agenda de chacun

Un parent n'a pas à ouvrir le club pour savoir ce qui l'attend. L'onglet « Agenda » rassemble tout ce qui le concerne, jour par jour, avec sa réponse à côté.



L'agenda, tous groupes confondus

Si la même personne appartient à d'autres groupes — une association, une classe — tout se retrouve ici, dans un seul fil chronologique.

14 Appels et salons vocaux

Bob Pro passe des appels audio et vidéo, chiffrés de bout en bout comme les messages. Un coach appelle un parent depuis la conversation, sans avoir son numéro.

Le club dispose aussi de **salons vocaux** : des pièces audio ouvertes en permanence, dans lesquelles on entre et on sort. Pratique pour une réunion de bureau improvisée, ou pour debriefer un match le dimanche soir.

Depuis un ordinateur

Un tableau de bord web existe à l'adresse **bobpro.app/gestion**. On s'y connecte avec sa clé de sauvegarde, et on y gère le planning, les événements, les ressources et les membres sur grand écran. Pratique pour préparer une saison.

15 Qui voit quoi

	Direction	Coach	Parent
Salon « Général »	✓	✓	✓
Salon de son équipe	✓	✓	✓
Salon d'une autre équipe	●	✗	✗
Salon « Entraîneurs »	●	✓	✗
Salon « Direction »	✓	✗	✗
Effectif et rôles	✓	✓	✓
Créer un salon, inviter, donner un rôle	✓	✓	✗
Créer un match ou un entraînement	✓	✓	✗
Voir l'effectif et les fiches joueurs	✓	✓	✓
Créer ou modifier une fiche joueur	✓	✓	✗
Ouvrir la saison d'un joueur	✓	✓	●
Convoquer, mettre sur le banc	✓	✓	✗
Répondre pour un joueur	✓	✓	●
Réserver un terrain	✓	✓	✗
Créer une ressource ou un créneau	✓	✓	✗
Supprimer le club	●	✗	✗

✓ oui · ● seulement si la personne a été ajoutée au salon, en est propriétaire, ou — pour un joueur — en est responsable · ✗ non

Ce qu'un parent ne voit jamais

Les discussions des salons auxquels il n'appartient pas — y compris le salon des entraîneurs, même si son enfant est dans l'équipe. Le budget du club s'il est discuté dans le salon « Direction ». La saison d'un enfant qui n'est pas le sien. Et le numéro de téléphone de qui que ce soit — il n'y en a pas dans l'application.

16 Ce qui est chiffré, ce qui ne l'est pas

Nous préférons être précis plutôt que rassurants.

Donnée	Qui peut la lire
Les messages	Uniquement les membres du salon. Chiffrés sur l'appareil qui les envoie, déchiffrés sur celui qui les reçoit. Nos serveurs n'en voient que du chiffré.
Les appels	Uniquement les participants. La clé n'est jamais transmise : les deux téléphones la calculent chacun de leur côté.
Les photos	Chiffrées comme les messages, avec une clé par fichier.
Le contenu des événements — titre, lieu	Chiffré avec la clé du groupe.
Le nom du club et sa photo	En clair sur le serveur. Ils sont faits pour être vus de tous les membres.
Les dates, les réponses, les réservations	En clair sur le serveur. Ce sont des compteurs : « quatre viennent », « deux sur trois ». Le serveur les additionne sans savoir de quoi il s'agit.

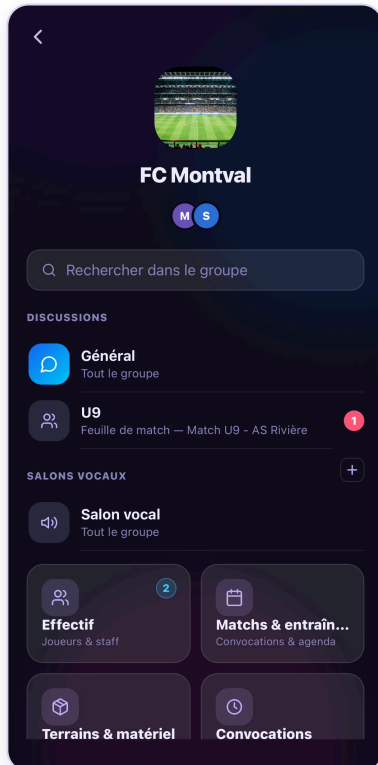
L'inscription

Pas de numéro de téléphone, pas d'adresse email, pas d'accès à votre carnet d'adresses. Un pseudonyme suffit. En contrepartie, la **clé de sauvegarde** donnée à l'inscription est le seul moyen de retrouver son compte : personne ne peut la régénérer à votre place, pas même nous. C'est le prix d'un système où nous ne détenons rien sur vous.

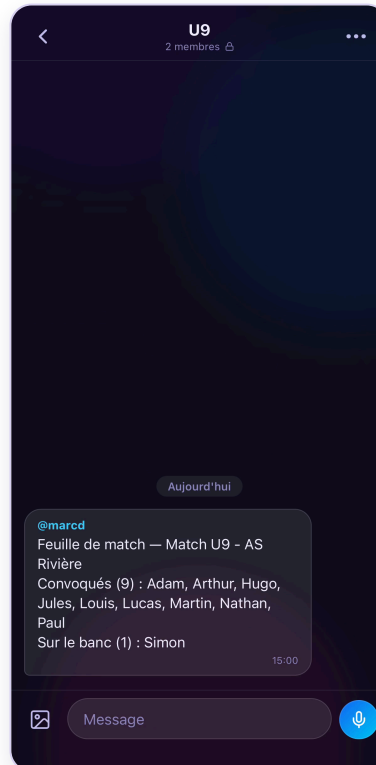
17 Un parent, deux enfants

C'est la question qu'un club pose en premier. Voici la réponse, en écrans.

Sophie a deux fils au club, tous les deux en U9. Elle s'inscrit avec un pseudonyme — pas de numéro de téléphone, pas d'adresse mail — et entre avec le code du club. Le dirigeant la rattache aux fiches de Hugo et de Paul, et lui donne le rôle « parent ». Elle n'a rien d'autre à faire.



Elle voit le club, et le salon de l'équipe de ses fils



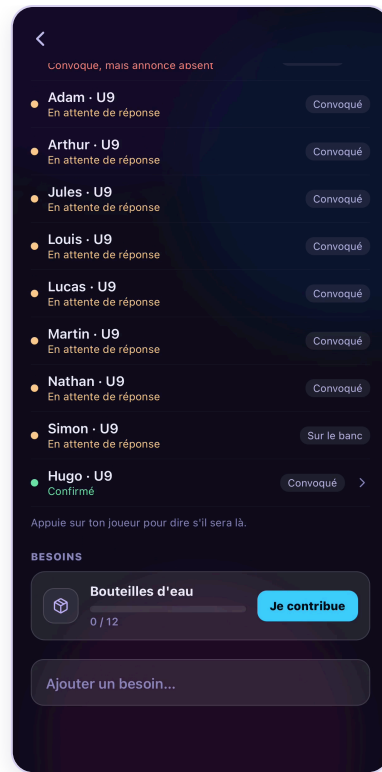
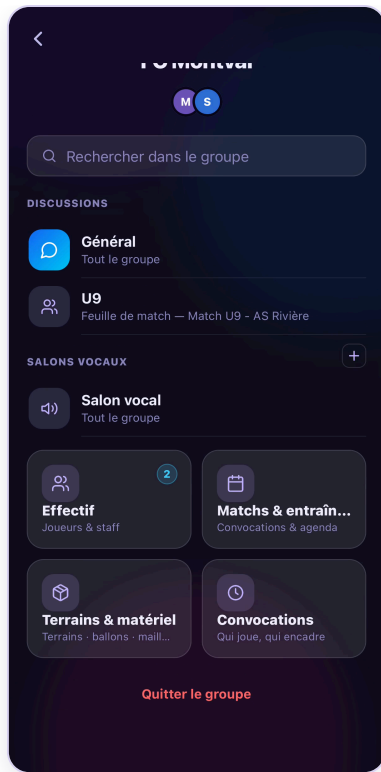
La feuille de match arrive, déchiffrée sur son téléphone

Ce qu'elle voit

Le salon « Général », et le salon U9 — parce que ses enfants y jouent. Ni les U11, ni les U13, ni le salon des entraîneurs. L'accès suit la fiche : personne n'a coché de case, et personne n'a oublié de la cocher.

Ce qu'elle ne fait pas

Pas d'engrenage de réglages, pas de « nouveau salon », pas de bouton pour créer un match, aucune réservation de terrain. Un parent n'administre pas le club — et l'application ne lui montre pas des boutons qu'elle refuserait ensuite.

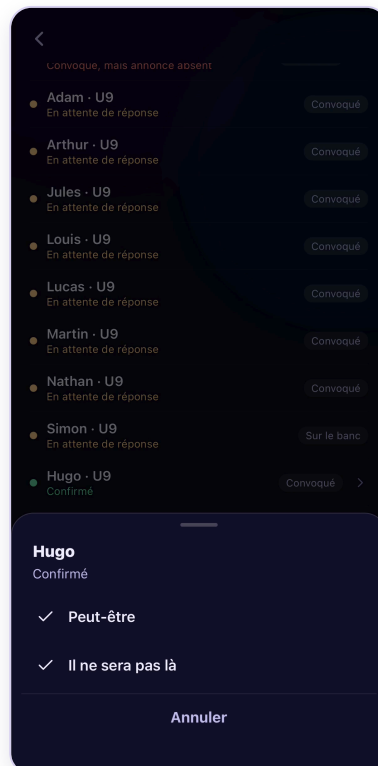


Les mêmes modules, sans les commandes de gestion

Seule la ligne de son enfant porte un chevron

Ce qu'elle fait, en deux secondes

Sur la feuille de match, une seule ligne s'ouvre sous son doigt : celle de son enfant. Elle répond pour Hugo, puis pour Paul. Le coach le voit aussitôt, et le compteur « à revoir » se met à jour.



Hugo est déjà annoncé présent ; elle peut encore changer

Pourquoi ça compte pour le club

Un club de trente familles et cinquante joueurs n'est pas un club de cinquante comptes. Tant qu'un outil confond la famille et le joueur, il reste un outil de discussion. Une fois la distinction faite, il devient l'outil du club.

Parents séparés

Une fiche accepte deux responsables. Les deux reçoivent la convocation, les deux peuvent répondre. La dernière réponse fait foi, et le coach voit laquelle.

18 Ce que nous construisons maintenant

Quatre chantiers, dans cet ordre, pour finir de couvrir la vie d'un club.

Les salons qui suivent les rôles

EN CONSTRUCTION

La fiche joueur ouvre déjà le salon de l'équipe aux responsables. Reste l'encadrement : aujourd'hui on coche les coachs un par un, et un nouveau coach oblige à repasser sur chaque salon. Demain, un salon pourra viser un rôle : « ce salon est ouvert aux coachs ».

Le dossier du joueur

EN CONSTRUCTION

Licence, certificat médical, autorisation parentale, cotisation — accrochés à la fiche, qui existe maintenant. Un tableau qui croise les personnes et les pièces, et une seule ligne qui compte : « il manque six certificats et quatre cotisations ». Ensuite seulement, le dépôt du document lui-même.

Un certificat médical est une donnée de santé. Il ne peut pas être chiffré avec la clé du groupe, que tout le club partage : il faut une clé restreinte au cercle qui a le droit de le lire. C'est ce qui reste à construire, et c'est pour ça que ce chantier vient après.

Nous ne toucherons pas à l'argent. Bob Pro suivra qui a payé. Il n'encaissera pas. C'est un choix : ça vous évite de nous confier vos flux financiers, et ça nous évite de devenir un établissement de paiement.

Le résultat du match

EN CONSTRUCTION

Une fois le coup de sifflet final passé, le coach saisit le score. Il s'affiche dans l'agenda et part dans le salon de l'équipe. Un club vit de ses résultats.

Les finitions

EN CONSTRUCTION

Un aperçu du modèle avant de créer le club, pour savoir ce qu'on va recevoir. Des équipes jusqu'aux U18, aux seniors et aux féminines. Et le rôle « bénévole », qui manque alors que le créneau de la buvette le réclame.

Ce qui a été livré depuis la première version de ce document

La **fiche joueur** (chapitre 7) et la **feuille de match** (chapitre 9), qui y étaient annoncées comme des chantiers. L'ouverture automatique du salon de l'équipe aux responsables. Et le vocabulaire des ressources, qui dit maintenant « terrains » et non « salles ».

19 Questions fréquentes

Faut-il donner son numéro de téléphone ?

Non. Un pseudonyme suffit. C'est même le principe de départ : personne dans le club n'a votre numéro, et vous n'avez celui de personne.

Que se passe-t-il si je perds mon téléphone ?

Vous réinstallez l'application et vous saisissez votre clé de sauvegarde. Vous retrouvez votre compte et vos groupes. Sans cette clé, personne ne peut vous la rendre — gardez-la comme un trousseau.

Les parents doivent-ils tous installer l'application ?

Oui, pour participer. Un club peut commencer par une seule équipe pour éprouver l'outil, puis étendre.

Un coach peut-il entraîner deux équipes ?

Oui. Il est simplement membre des deux salons.

Peut-on préparer le club avant d'inviter les familles ?

Oui. Les salons, les rôles, les terrains et le calendrier se créent alors qu'on est encore seul. On invite quand tout est prêt.

Que voit l'éditeur de l'application ?

Ni vos messages, ni vos appels, ni vos photos : ils sont chiffrés sur vos appareils. Il voit l'existence d'un groupe, son nom, les dates des événements et les compteurs de réponses. Voir le chapitre 16.

Peut-on quitter Bob Pro et récupérer ses données ?

Vous pouvez quitter un groupe ou fermer votre compte à tout moment. Les photos que vous avez déjà reçues restent chez vous : elles sont sur votre téléphone.

Ça marche sur ordinateur ?

Oui, pour la gestion : bobpro.app/gestion, avec la clé de sauvegarde. Les discussions et les appels restent sur le téléphone.

20 Pour commencer

Téléchargez l'application sur **bobpro.app**, créez votre club avec le modèle « Club », et invitez une première équipe. Une demi-heure suffit pour voir si l'outil vous convient.

Si vous voulez qu'on vous accompagne pour la mise en route d'une saison complète — la structure des équipes, la reprise de votre calendrier, la formation des coaches — écrivez-nous.

L'application

bobpro.app
iPhone et Android

Sur ordinateur

bobpro.app/gestion
connexion par clé de sauvegarde

Document établi en septembre 2026 à partir de la version 1.1 de l'application. Les fonctions marquées « en construction » ne sont pas encore disponibles ; leur description engage notre intention, pas une date.