



SPORTMEMBER

SP*iii*RTMEMBER

Le leader des logiciels de gestion sportive couvrant
l'administration, la planification et la communication sportive



SOMMAIRE

Page 3
QU'EST CE QUE SPORTMEMBER ?

Page 4
L'APPLICATION SPORTMEMBER

Page 5
ADMINISTRATION

Page 6
PLANIFICATION

Page 7
RÉSERVATIONS

Page 8
COMMUNICATION

Page 9
FINANCES

Page 10
VITRINE DIGITALE
SITE WEB

Page 11
COMBIEN ÇA COÛTE ?



QU'EST-CE QUE SPORTMEMBER ?

Chez SportMember, nous pensons que le sport doit être facilement accessible à tous. Notre ambition est d'aider le plus possible tous les clubs sportifs à prospérer et se développer en facilitant leur transition dans le monde digital moderne.

Nous vous proposons un logiciel de gestion sportive qui regroupe tout ce dont vous avez besoin pour faciliter la vie quotidienne des administrateurs de club, afin que vous puissiez vous consacrer à ce qui compte vraiment : le sport.

Voici les points clés de SportMember :

ADMINISTRATION

Toutes les informations importantes concernant les membres du club sont à portée de main et toujours à jour (conforme au RGPD).

COMMUNICATION

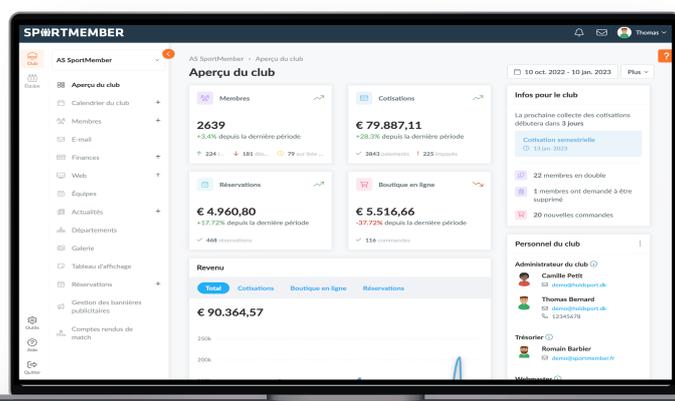
SportMember centralise et optimise la communication dans le club. E-mails, messages chat, notifications et newsletters sur une seule plateforme.

APPLICATION

Une application mobile pour coordonner et communiquer en interne entre personnel du club, entraîneurs, membres et parents.

FINANCES

Contrôle complet et automatisé des cotisations du club avec un aperçu détaillé de tous les paiements entrants.



BOUTIQUE EN LIGNE

Boutique en ligne intégrée pour vendre des articles aux membres directement depuis SportMember.

VITRINE DIGITALE

Un site Web personnalisable qui se met à jour automatiquement avec SportMember.

RÉSERVATIONS

Outil de réservation pour gérer les ressources du club et les mettre à des dispositions des membres. Aperçu général des réservations dans un calendrier commun.

PLANIFICATION

Création et gestion des activités du club et des équipes dans un calendrier commun. Aperçu général des activités du club et de chaque équipe.



L'APPLICATION SPORTMEMBER

L'application SportMember est l'outil privilégié pour gérer, coordonner et communiquer en interne au sein d'une équipe pour les membres, les parents, les entraîneurs et les administrateurs de club.

L'application mobile est disponible sur l'[App Store](#) et [Google Play](#).

INSCRIPTIONS

Inscription/désinscription aux activités dans le calendrier d'équipe.

CHATS

Chat commun et chat d'entraîneur via l'application.

CALENDRIER

Les activités (entraînements, matchs, compétitions etc.) sont organisées dans le calendrier de l'équipe.

NOTES DES ENTRAINEURS

Prendre des notes sur la progression et les performances de chaque membre.

PAIEMENTS

Les entraîneurs ont un aperçu des membres qui n'ont pas payés leur cotisation.

STATISTIQUES ET VOTES

Les entraîneurs gèrent les statistiques de performance et peuvent créer des votes/sondages.

E-MAILS

Communiquer avec toute l'équipe ou certains membres/entraîneurs.

TÂCHES

Répartir différentes tâches entre les membres de l'équipe.

NOTIFICATIONS

Notifications automatiques pour tenir les membres informés des activités à venir.

BOUTIQUE EN LIGNE

Achats facile et rapide des produits du club via l'application.

ACTUALITÉS

Informar les membres sur les actualités de l'équipe et du club dans leur fil d'actualité.

COVOITURAGE

Organiser le covoiturage liés aux activités extérieures.

GALERIE

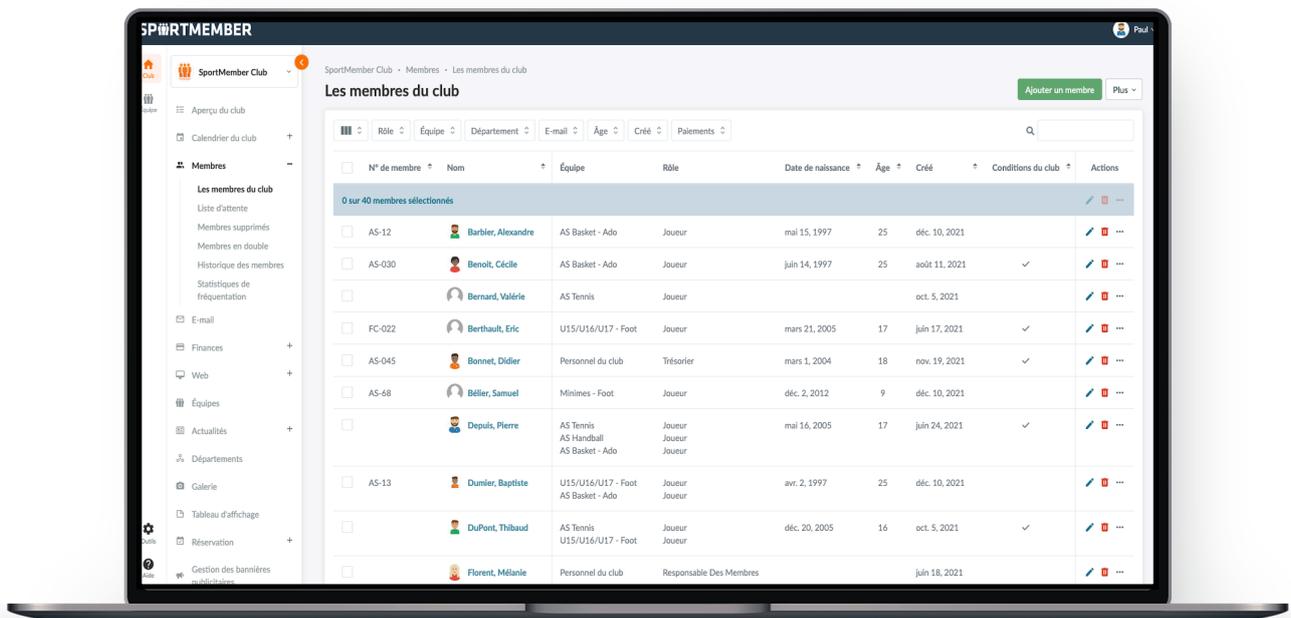
Partager des photos/vidéos des tournois ou autres événements avec l'équipe.



ADMINISTRATION

Être responsable d'un club ou d'une association est depuis de nombreuses années associé aux heures supplémentaires car toute la gestion des données des membres et des paiements, etc. repose sur les épaules de la direction. Ce n'est pas le cas avec SportMember.

En tant qu'administrateur, vous constaterez qu'il est rarement nécessaire de mettre à jour les informations sur les membres, car les membres s'en chargent eux-mêmes. Et même si vous devez faire des modifications/mises à jours manuelles, cela se fait rapidement et facilement.



LISTE DES MEMBRES

Aperçu complet de toutes les données des membres.
Import/export de données via Excel.

CHAMPS ADDITIONNELS

Créer des champs pour obtenir plus d'informations sur les membres (certificat médical, autorisation au droit à l'image etc.).

CRÉATION DE MEMBRES

Créer les profils des membres manuellement, envoyer un lien d'invitation ou importer un fichier Excel.

ADHÉSIONS

Aperçu des affiliations d'équipe de chaque membre. Modifier/déplacer les membres entre les équipes.

HISTORIQUES

Aperçu des membres supprimés, des modifications apportées et de qui les a faites.

STATISTIQUES

Aperçu de toutes les activités du club et des groupes d'âge qui y ont participé.

PROFIL PARENT

Aperçu des profils parents affiliés aux profils des membres du club et informations de contact.

LISTE D'ATTENTE

Les demandes d'adhésions de nouveau membre sont affichées dans la liste d'attente.

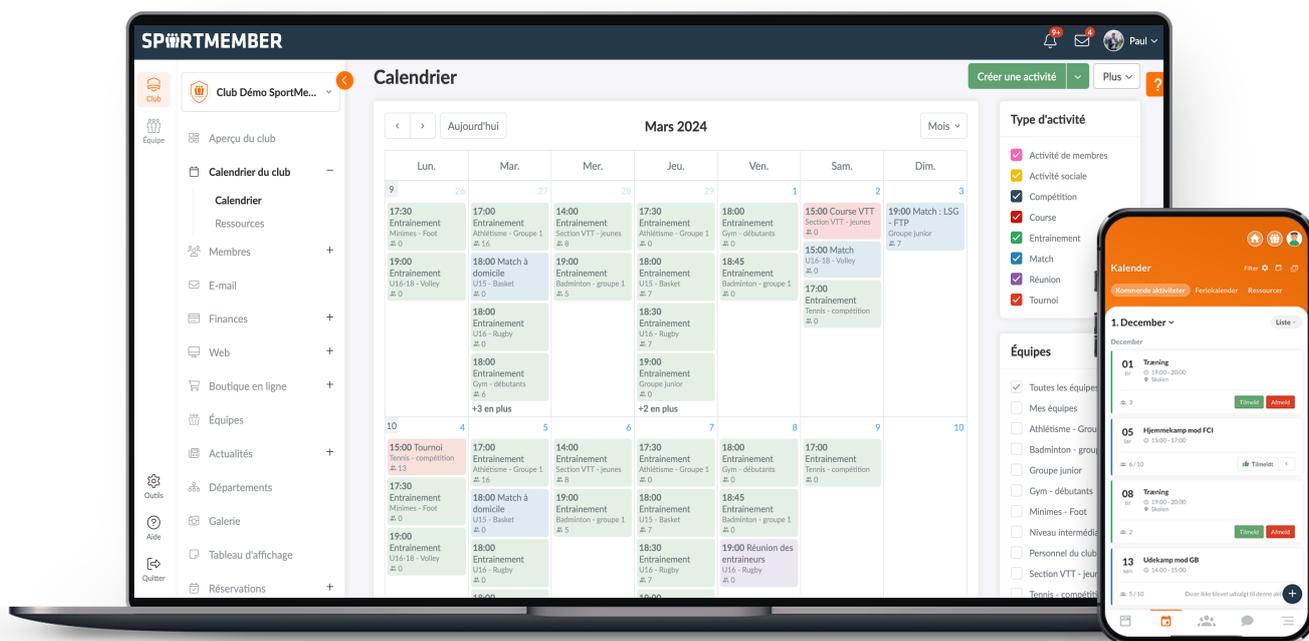
E-MAILS

Joindre facilement les équipes/départements/personnel du club/entraîneurs/membres/parents.



PLANIFICATION

La planification est au coeur de la vie quotidienne de tout club sportif. SportMember, vous apporte un confort unique dans la gestion de toutes les activités et événements du club. Toutes les informations concernant les activités du club sont à portée de main et regroupées dans un calendrier de club commun et dans chaque calendrier d'équipe.



ACTIVITÉS

Créer des activités pour une ou plusieurs équipes du club, pour l'ensemble du club ou un département.

ACTIVITÉS PAYANTES

Activités avec paiement direct lors de l'inscription.

STAGES/ÉVÉNEMENTS

Créer des stages sportifs ou autres événements. Gérer et coordonner les inscriptions et les paiements.

LISTE D'ATTENTE

Les membres sont automatiquement avertis lorsqu'une place se libère sur une activité.

COMMUNICATION

Envoyer des e-mails/notifications de rappel aux inscrits, non inscrits et à ceux qui n'ont pas indiqué leur statut.

RESTRICTIONS

Nombre max. de participants, date limite d'inscription, masquer le statut d'inscription des membres aux autres membres etc.

GESTION DES PRÉSENCES

Aperçu de qui est inscrit/désinscrit/sélectionné/disponible etc.
Lien direct avec les statistiques.

COVOITURAGE

Organiser le covoiturage liés aux activités extérieures.

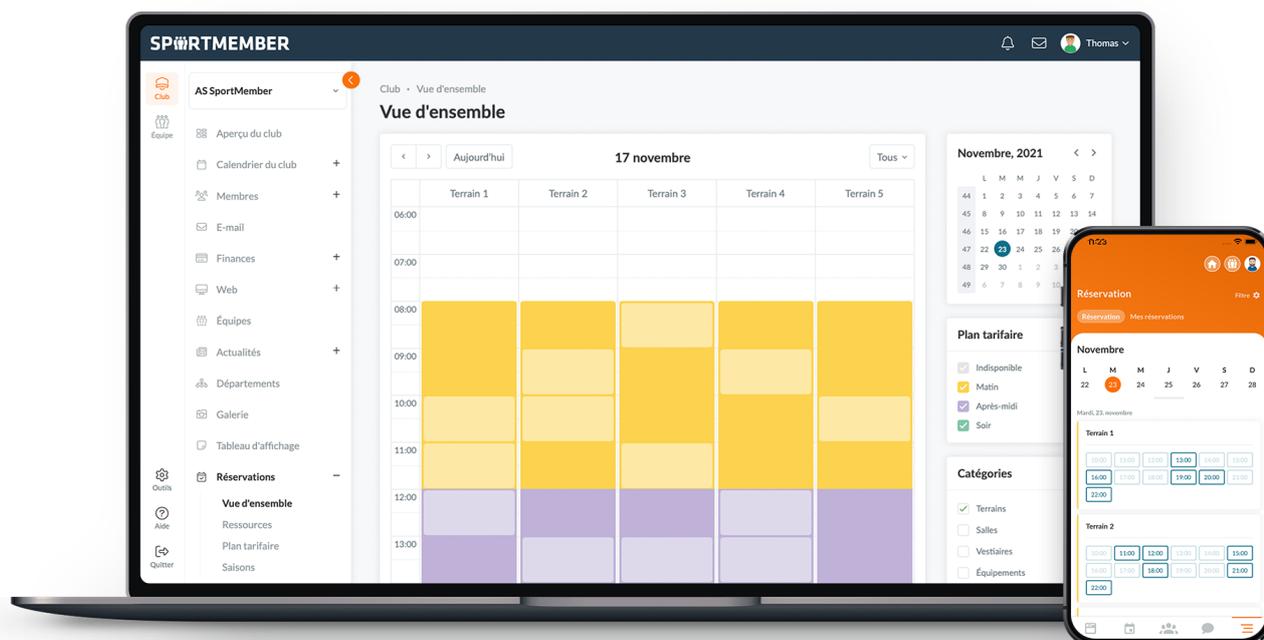
TÂCHES

Répartir différentes tâches (ex. ranger les équipements ou autres) entre les membres de l'équipe.



RÉSERVATIONS

Mettez les ressources du club à la disposition de vos membres, qu'il s'agisse d'équipements, de terrains, de gymnases ou de créneaux horaires pour la salle de sport. Définissez simplement quand et comment réserver et gardez une trace de tout cela grâce à SportMember.



VUE D'ENSEMBLE

Aperçu complet de toutes les réservations et des créneaux disponibles dans un calendrier.

MODÈLE SAISONNIER

Indiquer quand un plan tarifaire doit s'appliquer comme le week-end, le soir, etc.

RESSOURCES

Rendre les terrains, équipements, les salles et autres types de ressources disponibles à la réservation.

PLAN TARIFAIRE

Définir les prix, l'intervalle de temps pour les réservations, la réservation unique/saisonnière etc.

QUI PEUT RÉSERVER ?

Tous les membres, les membres de certaines équipes, les entraîneurs ou seulement ceux qui ont payés une cotisation spécifique.

OÙ RÉSERVER ?

Les membres peuvent réserver leurs créneaux directement via l'application SportMember.

JOUR DE FERMETURE

Indiquer des jours de fermeture à votre saison.

RÉSERVATION SAISONNIÈRE

Reserver pour une saison entière à la fois.

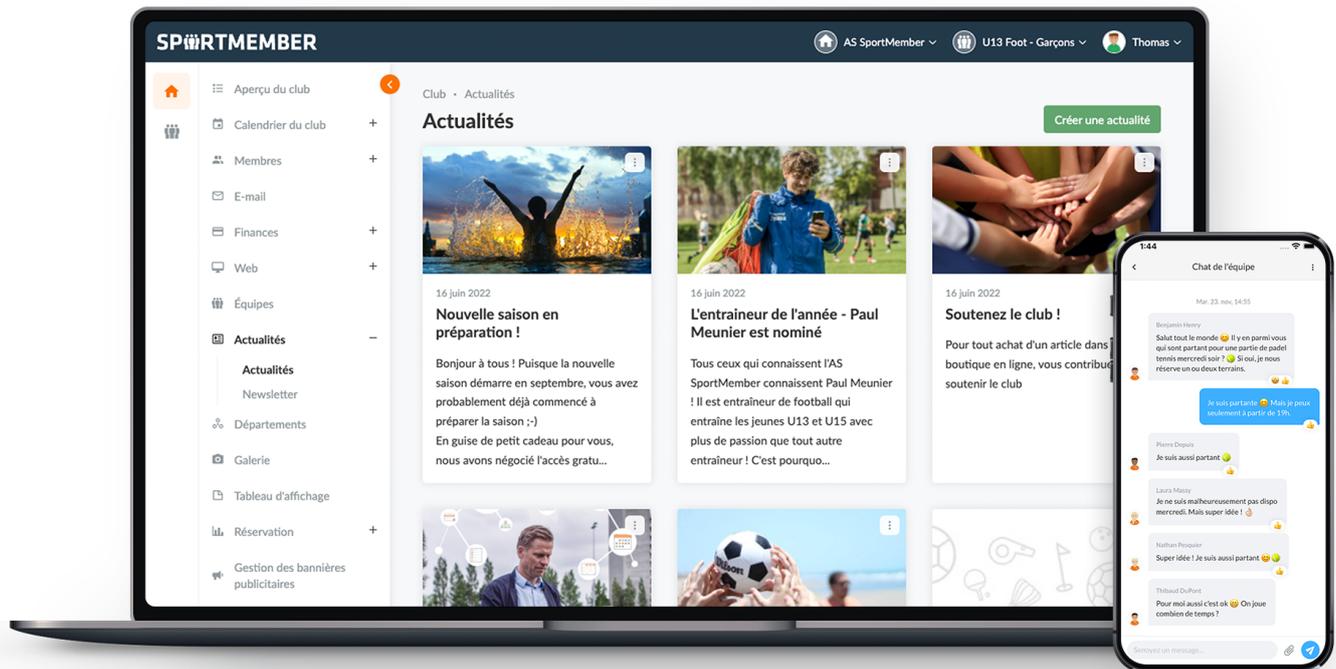
MODE DE PAIEMENT

Les membres peuvent payés par VISA/Mastercard ou SEPA.



COMMUNICATION

SportMember centralise et optimise la communication dans le club. Différents canaux de communication sont centralisés sur un seul outil où tous les membres du club peuvent être connectés les uns aux autres en toute sécurité via le système, sans avoir à partager leurs informations de contact personnelles.



E-MAILS

Communication segmentée. Sélection de destinataires spécifiques ou de l'ensemble d'un groupe (entraîneurs, personnel du club, parents, membres, équipe etc.)

NEWSLETTERS

Envoyer des mises à jour régulières sur ce qui se passe dans le club aux membres actuels et aux anciens membres.

MESSAGES CHAT

Communiquer facilement avec les membres d'une équipe, sur PC et l'application SportMember.

NOTIFICATIONS

Notification automatique pour tenir les membres informés des activités à venir, de changement d'horaires etc. et rappels d'inscription aux activités.

ACTUALITÉS

Informez rapidement et facilement les membres des actualités du club ou d'une équipe dans leur fil d'actualité sur leur profil SportMember.

TABLEAU D'AFFICHAGE

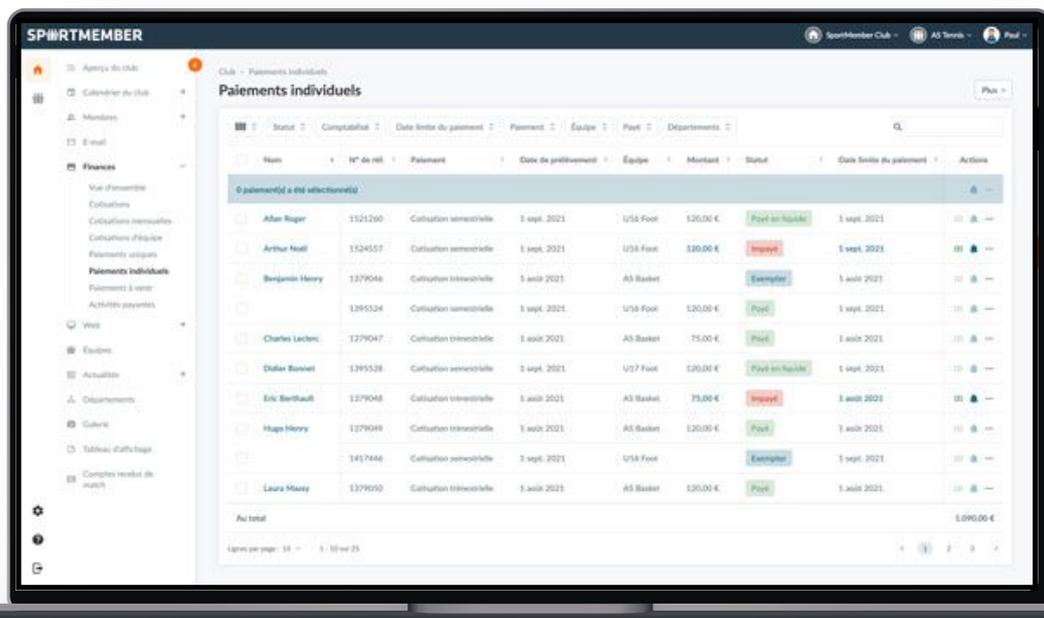
Partager facilement des notes et des fichiers (ex. Règlement intérieur, charte éthique etc.) avec les membres du club.



FINANCES

Le module de cotisations est développé dans le but de rendre tous les aspects de la collecte des cotisations aussi simples et automatisés que possible.

En tant que trésorier, votre temps est optimisé grâce à l'automatisation de la collecte des cotisations et à un aperçu clair et concis des paiements des membres.



The screenshot displays the 'SPiRTMEMBER' software interface. The main window is titled 'Club - Paiements individuels' and 'Paiements individuels'. It features a table with columns for 'Nom', 'N° de tél', 'Paiement', 'Date de prélèvement', 'Équipe', 'Montant', 'Statut', 'Date limite du paiement', and 'Actions'. The table lists several members with their respective payment details, including names like Alan Roger, Arthur Noël, Benjamin Henry, Charles Lachon, Délier Bonnet, Eric Berthault, Hugo Henry, and Laura Mamy. The status of each payment is indicated by a colored box (e.g., 'Payé en liquide', 'Impayé', 'Exempté'). A total amount of 1,090,00 € is shown at the bottom of the table. The interface also includes a sidebar with navigation options like 'Agence du club', 'Calendrier du club', 'Membres', 'E-mail', 'Finances', 'Vie d'entraîneur', 'Cotisations', 'Cotisations renouvelées', 'Cotisations d'équipe', 'Paiements uniques', 'Paiements individuels', 'Paiements à venir', 'Activités payantes', 'Vies', 'Équipes', 'Actualités', 'Départements', 'Galerie', 'Tableaux d'affichage', and 'Comptes rendus de match'.

COTISATIONS FIXES

Appliquer une cotisation automatique et fixe pour chaque équipe. Les nouveaux membres sont facturés automatiquement.

MOYENS DE PAIEMENT

Les membres peuvent payer par VISA/Mastercard ou SEPA.

PRÉLÈVEMENTS AUTO.

Les membres peuvent payer directement depuis leur application et peuvent être prélevés automatiquement.

TYPES DE COLLECTE

Collecte mensuelle, semestrielle, annuelle, paiement échelonné etc.

PAIEMENT PONCTUEL

Activités avec paiement direct lors de l'inscription.

RAPPEL DE PAIEMENT

Rappels automatiques par e-mail pour les membres n'ayant pas payés.

LIQUIDE/CHÈQUES

Enregistrer manuellement les paiements dans le système lorsqu'un membre paie en chèque ou liquide.

STRIPE

Tous les paiements en ligne fonctionnent via [Stripe](#) et sont 100 % sécurisés.

EXEMPTER/PRIX RÉDUIT

Exempter certains membres ou donner une remise.

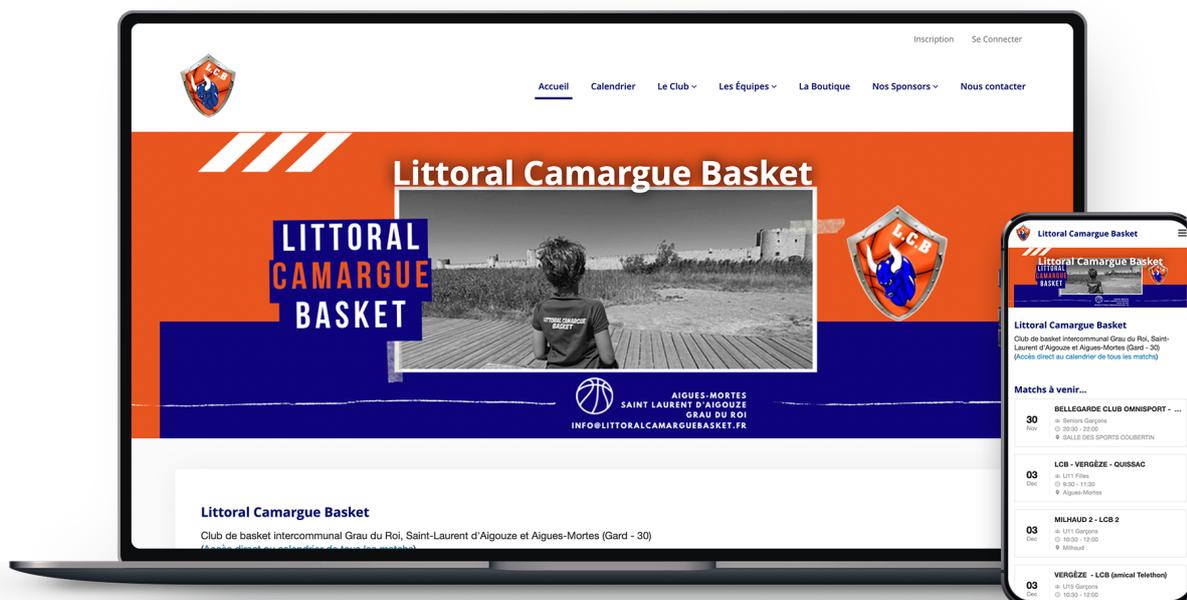


VITRINE DIGITALE

Site Web du club

Beaucoup de clubs n'ont pas de vitrine digitale et peine à attirer et informer de nouveaux membres, SportMember se devait de proposer une solution complète.

Avec SportMember, chaque club peut créer un site Web en quelques étapes seulement. Le système prend les informations directement depuis votre club SportMember et se met à jour automatiquement.



SITE DYNAMIQUE

Mise à jour automatique du site Web avec les données du club.

CALENDRIER

Les activités sont visibles dans un calendrier de club et d'équipe et sont mis à jours automatiquement.

PAGES D'ÉQUIPE

Chaque équipe à sa propre sous-page avec son calendrier etc.

SPONSORS

Un diaporama avec les sponsors du club peut être montré sur la page d'accueil.

PLUSIEURS VESRIONS

Le site Web est disponible dans une version gratuite, une version sans publicités et/ou en version Premium.

PROPRE DOMAINE

Possibilité d'intégrer son nom de domaine* (*acheté auprès d'un hébergeur externe).

DESIGN RÉACTIF

Mise en page optimisée pour tous les types d'écrans (PC, tablette et smartphone).

FORMULAIRE D'INSCRIPTION

Demande d'adhésion par les nouveaux membres via un formulaire en ligne entièrement intégré.



COMBIEN ÇA COÛTE ?

Sans engagement - Aucun frais de démarrage

SPORTMEMBER PRO

- Accès à toutes les fonctionnalités (complètes et étendues)
- Aucune publicité (insérer évtl. les sponsors du club)
- Assistance étendue par téléphone, WhatsApp et e-mail
- Aide à la configuration du club
- Tarif : **0,17 € par membre/mois***
- Paiement mensuel automatique par VISA/Mastercard/CB ou SEPA

*Le prix minimum est de 20 € par mois

Un membre est toute personne qui peut se connecter à SportMember et qui figure dans la liste des membres du club, à l'exception des parents.

PAIEMENTS EN LIGNE (Moyens de paiement : VISA/Mastercard ou SEPA)

COLLECTE DE COTISATIONS DES MEMBRES

- Frais de commission pour chaque transaction (le club ou le membre paie) : **0,40 € + 1 % du prix**

ACTIVITÉS PAYANTES/STAGES-ÉVÉNEMENTS

- Frais de commission pour chaque transaction (le club ou le membre paie) : **0,40 € + 1 % du prix**

RÉSERVATIONS/BOUTIQUE EN LIGNE

- Frais de commission pour chaque transaction (à la charge du club) : **0,40 € + 1 % du prix**

SITE WEB

Disponible en version gratuite, sans publicité et/ou en version Premium.

Vous composez vous-même la solution souhaitée :

- Gratuit : Avec publicité et fonctionnalités basiques
 - **0 €** (voir un exemple).
- Sans publicité : Sans publicité avec la possibilité d'insérer les bannières de sponsors du club
 - **10 € par mois** (voir un exemple).
- Premium : Mise en page réactive pour tous les types d'écrans et accès à toutes les fonctionnalités
 - **15 € par mois** (voir un exemple).

Si vous choisissez la version Premium du site Web (avec ou sans publicité), nous vous aiderons gratuitement à mettre en place votre site Web.

Informations de contact:

Tél. : +33 (0)9 70 44 08 16

E-mail : info@sportmember.fr

Calendrier : [RDV en ligne](#)

