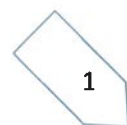


# DigiBou - Manuel d'utilisation

---



# DigiBou



## Sommaire

<b>1. PRESENTATION DU LOGICIEL .....</b>	<b>3</b>
A. PREAMBULE .....	3
B. MATERIEL .....	3
C. SUPPORT DE STOCKAGE EXTERNE .....	3
<b>2. INSTALLATION .....</b>	<b>5</b>
A. TELECHARGEMENT MANUEL DU LOGICIEL (PACKAGE COMPLET) .....	5
B. MISE A JOUR PARTIELLE DU LOGICIEL .....	5
C. DESINSTALLATION DU LOGICIEL (PACKAGE COMPLET) .....	5
<b>3. AVANT LA RENCONTRE .....</b>	<b>6</b>
A. MENU PRINCIPAL .....	6
B. DEMARRER UNE RENCONTRE PREDEFINIE (ON-LINE) .....	7
PRE-REMPLISSAGE .....	9
JOUEUR-ENTRAINEUR .....	9
C. CREER UNE NOUVELLE RENCONTRE .....	10
D. PROCEDURE AVANT LE MATCH .....	11
E. MODE EXPERT OU MODE BASIQUE .....	14
F. FORFAIT D'UNE EQUIPE .....	14
G. OUVRIR UNE RENCONTRE EXISTANTE .....	15
H. BACKUP .....	16
<b>4. PRESENTATION DE L'INTERFACE .....</b>	<b>17</b>
A. INTRODUCTION .....	17
B. MENU DEFILANT .....	17
C. LA SAISIE DES DONNEES .....	18
D. CONTROLES .....	19
E. MODE EXPERT .....	20
F. FIN D'UN QUART OU D'UNE PROLONGATION .....	22
G. RECHERCHE D'ERREURS DE SAISIE .....	22
<b>5. FIN DE LA RENCONTRE .....</b>	<b>23</b>
A. DONNEES ADMINISTRATIVES (FEUILLE DE MATCH BLEUE) .....	23
B. IMPRIMER LA FEUILLE DE MATCH .....	25
C. TERMINER UN MATCH .....	27
D. TRANSMISSION DU MATCH A LA FLBB .....	28
E. EXPORT .....	29
F. SORTIE PREMATUREE DU PROGRAMME .....	29
G. MATCH DISPARU .....	30
H. PARTICULARITES BASCOL .....	30
I. NOTE FINALE .....	31

## 1. PRESENTATION DU LOGICIEL

### A. Préambule

La feuille de marque électronique appelée 'DigiBou' (« digitale Bou », feuille de match digitale), est un logiciel informatique développé pour la Fédération Luxembourgeoise de Basketball ([www.flbb.lu](http://www.flbb.lu)). DigiBou a remplacé la feuille de marque version papier au début de la saison 2017/18. Le programme est applicable à tous les niveaux et toutes les catégories d'âge pour les matchs organisés sous la régie de la FLBB, et tous les matchs BASCOL (basket corporatif).

### B. Matériel

DigiBou doit être installé sur un ordinateur portable, ou tout autre support compatible, utilisant le système d'exploitation « Windows 7 PRO » ou une version plus récente (version PRO).

La carte graphique et l'écran doivent avoir une résolution minimale de 1280 x 768. Les tablettes tactiles Windows sont compatibles avec DigiBou.

La taille de l'écran doit être au moins 12 pouces.

L'ordinateur doit être relié au secteur et être équipé d'une batterie de sauvegarde durant toute la rencontre (le temps de « préparation » et de « clôture » de la rencontre étant inclus).

De préférence, l'ordinateur est équipé d'une souris connectée par fil au port USB.



Au minimum un port USB (2.0 ou 3.0) est obligatoire pour le stick USB. L'utilisation d'une clé USB de sauvegarde ou d'un autre support de stockage externe d'au moins 1 Go, est obligatoire (voir ci-dessous).

DigiBou ne fonctionne pas sous d'autres systèmes d'exploitation tels que iOS, Linux, Unix,....

### C. Support de stockage externe

L'équipe visiteuse doit remettre au marqueur un support de stockage externe (clé USB,...) qui sert de support de secours, et qui doit rester branché pendant toute la rencontre.

Au lancement de la rencontre, DigiBou copiera les données initiales du match sur le support de stockage externe. Toutes les données saisies sont immédiatement et automatiquement enregistrées sur le disque dur de l'ordinateur et sur le support de sauvegarde externe.



REMARQUE : Le club recevant devra prévoir un support de stockage externe (clé USB,...) de secours pour palier à l'oubli éventuel du club visiteur.

Les arbitres doivent également avoir un support de stockage externe d'au moins 1Go pour pouvoir récupérer une copie de la rencontre en cas de besoin.

DigiBou sait faire des copies en parallèle sur 2 supports de stockage externes, si vous disposez de 3 ports USB au moins (2 pour sticks USB, 1 pour souris avec fil).

**Astuce 1 : Prière d'utiliser le Stick USB uniquement comme moyen de backup. Chargez et démarrez le match toujours du disque dur local C.**

**Astuce 2 : Veuillez fermer un match ou revenir sur le menu de démarrage avant de débrancher une clé USB.**



## 2. INSTALLATION

### A. Téléchargement manuel du logiciel (package complet)

Le logiciel est téléchargeable via le site interactif de la FLBB ou le site <http://reflux99.wix.com/digibou>.

Après avoir téléchargé le logiciel (DigiBou.exe), il faut l'installer en exécutant le fichier téléchargé. Pour une installation correcte, il faut avoir les droits d'administrateur.

Si une version DigiBou est déjà installée, il est recommandé de la désinstaller avant d'installer la nouvelle version manuellement.

Un raccourci est placé sur le bureau si vous le souhaitez, vous serez demandé pendant l'installation.

### B. Mise à jour partielle du logiciel

A part des installations complètes via le téléchargement manuel (package complet), des mises à jour partielles sont régulièrement proposées au démarrage du programme DigiBou. Il est fortement conseillé d'effectuer ces mises à jour, des bogues informatiques sont souvent corrigés et des nouvelles fonctionnalités ajoutées.

Dans ce cas vous n'avez pas besoin de désinstaller DigiBou, mais vous acceptez simplement la mise à jour. Après une minute environ, l'écran de démarrage va de nouveau être visible, et une mise à jour du programme principal a eu lieu.

### C. Désinstallation du logiciel (package complet)

La désinstallation s'effectue de manière classique, elle dépend de la version du système d'exploitation que vous utilisez. Windows 7 se comporte de la façon suivante :

- Ouvrez le menu « Démarrer »,
- Cliquez sur « Panneau de configuration » ou « Control panel »,
- Cliquez sur « Désinstaller un programme » ou « Uninstall a program »,
- Sélectionnez DigiBou dans la liste
- Puis cliquez sur « Désinstaller » ou « Uninstall »
- Suivez ensuite les instructions relatives à la désinstallation.

### 3. AVANT LA RENCONTRE

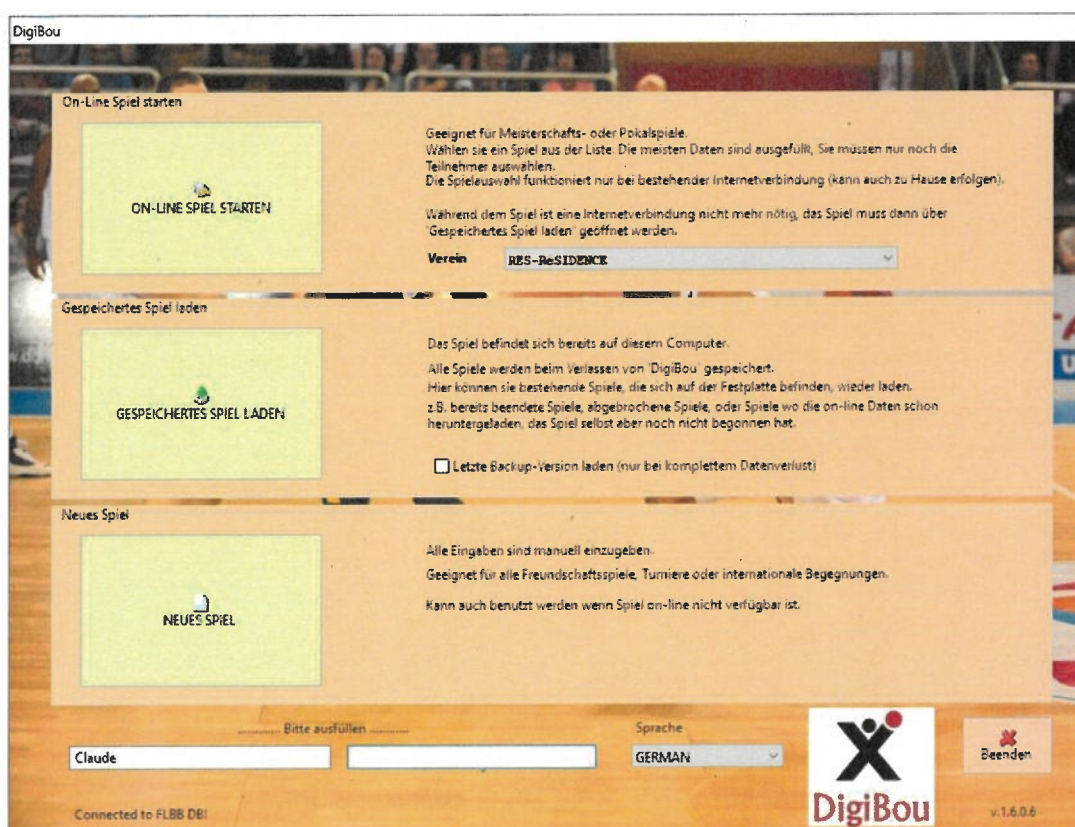
#### A. Menu principal

Démarez le programme en cliquant sur le raccourci DigiBou sur le bureau ou en cliquant sur « Spielbogen.exe » dans le répertoire « C:\Spielbogen ».

Choisissez la langue qui vous convient. Vous avez le choix entre français, allemand, anglais et luxembourgeois. Un match démarré dans une langue peut être réouvert dans une autre langue, or, dans ce cas, toutes les nouvelles actions seront sauvegardées textuellement dans la nouvelle langue choisie. Les anciennes actions restent dans la langue saisie. Ceci n'a aucun impact sur le fonctionnement correct de DigiBou.

Vous accédez au menu principal où vous pouvez choisir entre trois options :

- **Démarrer un match on-line (On-line Spiel starten)**
- **Ouvrir un match sauvegardé (Gespeichertes Spiel laden)**
- **Démarrer un match (Neues Spiel)**



Veillez d'abord saisir en bas de l'écran un nom d'utilisateur et une adresse mail pour vous assister en cas de problème. Ces données ainsi que le message d'erreur généré par le programme sont automatiquement communiquées à la FLBB par mail automatisé.

Les matches de coupe et de championnat sont prédéfinis sur le serveur FLBB et les données peuvent être téléchargées par DigiBou. Pour démarrer un match prédéfini, il faut cliquer sur 'On-line Spiel starten'.

S'il s'agit d'un match amical, d'un tournoi ou d'une rencontre internationale, les données ne sont pas prédéfinies. Dans ce cas il faut obligatoirement choisir 'Neues Spiel'.

S'il s'agit d'un match de coupe ou championnat et si vous n'avez pas de connexion Internet dans la salle et si le match n'a pas été démarré en avance en mode 'On-line Spiel starten', vous devez aussi choisir 'Neues Spiel'.

En choisissant 'Neues Spiel', vous êtes obligé de saisir toutes les données manuellement : joueurs, entraîneurs, arbitres, données du match.

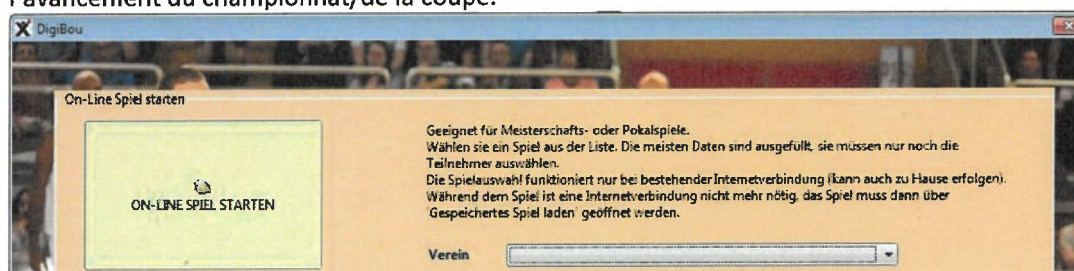
## B. Démarrer une rencontre prédéfinie (on-line)

L'organisateur de la rencontre doit télécharger les données de la rencontre par 'On-line Spiel starten'. En sélectionnant la rencontre à jouer, toutes les données en relation avec cette rencontre seront téléchargées du site interactif FLBB sur l'ordinateur local. Les fichiers contiennent les données de la rencontre (numéro de rencontre, liste des joueurs, données d'identification permettant de renvoyer la rencontre,...).

Vous devez avoir une connexion Internet pour pouvoir télécharger les données d'un match.

Sélectionnez d'abord un club.

Ensuite le programme essaie de se connecter au serveur FLBB et télécharge la liste des rencontres à venir du club sélectionné. Il est normal que vous ne trouviez pas toutes les rencontres de votre club, cette liste sera complétée à fur et à mesure en fonction de l'avancement du championnat/de la coupe.



Choisissez la rencontre dans la liste déroulante et cliquez sur le bouton 'Laden'.

Indépendamment du club choisi, vous pouvez à ce stade également introduire un numéro match quelconque et cliquer sur le bouton 'Laden'. Le programme charge alors les données du match si le match aura lieu dans les 5 jours à venir. Ceci est particulièrement utile pour les tournois où il y a des matchs sans le club organisateur ou des équipes indéfinies (demi-finales, finales).

Le programme se connecte de nouveau au serveur FLBB et essaie de télécharger les licences collectives des deux équipes. Dans le cas normal, les deux équipes sont trouvées, et la liste des



joueurs sélectionnables s'affiche. Si une équipe n'est pas trouvée, vous devez saisir manuellement tous les joueurs de cette équipe.

Il est préférable que le travail ci-dessus soit effectué à la maison ou à un endroit où une connexion Internet est facilement disponible. Le dernier délai pour télécharger une rencontre est 30 minutes avant le début d'un match, ceci dans le cas où une connexion Internet est garantie dans la salle.

Si vous commencez le travail à la maison, ou à un autre endroit que dans la salle, vous pouvez fermer le programme (bouton 'Abbrechen' et sur le menu principal ensuite la croix en haut à droite). Arrivé dans la salle, il suffit d'ouvrir le match (Spiel laden) et de continuer le travail.

**Si vous recommencez à télécharger un match ('On-line Spiel starten') déjà présent sur le disque dur, le match sur le disque dur sera écrasé avec les données initiales téléchargées ! Une confirmation est demandée pour cette opération.**

Les listes des équipes téléchargées correspondent à 100% à la dernière version des licences collectives d'une équipe. Si un joueur ne figure pas dans la liste, il est en principe non sélectionnable. Or, il peut jouer si le coach prend l'entière responsabilité et s'il est persuadé qu'il s'agit d'une erreur administrative.

Les listes des équipes téléchargeables sont créées au même moment que les licences collectives. Le club local est obligé de télécharger une rencontre prédéfinie en dehors des heures de bureau de la FLBB, au plus tôt 24 heures avant la rencontre. Ex. un match de samedi après-midi 14h30 peut être téléchargé au plus tôt le vendredi après-midi à 17h00 (heure de fermeture du bureau FLBB). Un match de mercredi soir 20h30 peut être téléchargé au plus tôt le mardi après-midi à 17h00.

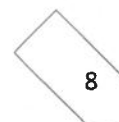
Avant de commencer la sélection des joueurs et coaches, vous devez vérifier si les données de base du match sont correctes. Veuillez compléter et corriger là où c'est nécessaire. Si un autre arbitre ou commissaire neutre que prévu se présentent à la table de marque, il faut saisir le nom du remplaçant. Nous préférons si vous ne corrigez pas les fautes d'orthographe dans les noms prédéfinies, ceci facilite le contrôle d'après-match et permet un traitement automatique des données.

La sélection des joueurs se fait en principe sur base d'une liste des joueurs présentée par chaque coach au plus tard 20' avant la rencontre.

Si le logiciel ne pouvait pas télécharger une liste d'équipe, l'équipe concernée DOIT OBLIGATOIREMENT présenter ses licences collectives. Si le logiciel a pu télécharger la liste d'équipe, l'équipe concernée n'est pas obligée de fournir la licence collective de l'équipe.

Les joueurs sélectionnés pour le match figurent dans la liste à droite. Sélectionnez un par un les joueurs des équipes en cliquant chaque fois dans la liste d'une équipe et en cliquant ensuite sur la flèche vers la droite. Si vous avez sélectionné le mauvais joueur, cliquez sur le joueur concerné dans la sélection à droite et cliquez ensuite sur la flèche vers la gauche. Le joueur concerné disparaît alors de la liste des joueurs sélectionnés.

Sélectionnez également un coach (et éventuellement un assistant coach).





Pour éviter toute erreur d'inadvertance, la signature des deux coachs est de nouveau demandée si un joueur est effacé ou ajouté après la signature du premier coach. En plus, les actions de sélection des joueurs et coachs sont retraçables.

Il y a des cas rares où **les équipes A et B sont inversées** après le téléchargement d'un match. Avant le début du match (bouton 'Spiel starten') vous avez la possibilité d'inverser manuellement les équipes pour redresser la situation en cliquant sur le bouton à gauche des noms des équipes. Lors de l'envoi du match, le résultat du match est correctement repris.

Vor dem Spiel	
Spiel-Infos	
Spiel Nr.:	13004
Mannschaft A	Résidence
Mannschaft B	Etzella
Datum	09/02/2017
Uhrzeit	17.00

## Pré-remplissage

Lors de la sélection des joueurs et coachs, la feuille de match est pré-remplie avec la composition d'équipe du match précédant saisie avec DigiBou.

Les joueurs sont affichés directement avec le numéro licence, numéro tricot et la fonction de capitaine. Il ne vous reste qu'à vérifier les données et d'apporter les changements nécessaires au début du nouveau match. Veuillez à ce moment porter une attention particulière aux numéros des tricots qui doivent correspondre à la réalité du nouveau match!

Un bouton 'Nr. Reset' existe sur l'écran de sélection des joueurs. Ce bouton efface tous les numéros tricots d'un coup, et facilite ainsi la saisie, si trop de changements de tricots ont eu lieu depuis le dernier match.

Les joueurs JICL sont affichés en jaune foncé dans la liste des joueurs sélectionnés.

Les **joueurs et coachs inscrits manuellement** (non pré-remplis et non sélectionnés dans la liste des licences valides) sont affichés en rouge dans la liste des joueurs sélectionnés. La validité de leur participation au match est vérifiée par le secrétariat FLBB.

Si le match a été téléchargé et les joueurs tous sélectionnés de la liste des licenciés, **les arbitres ne sont plus obligés de vérifier les noms sur les licences collectives imprimées**. Par contre, les arbitres ont été instruits de faire des contrôles supplémentaires sur place pour vérifier l'identité des personnes.

Il est très peu probable qu'un joueur ou un coach ne figure pas sur la liste d'équipe importée. Si le coach est sûr qu'il devrait y figurer, vous avez la possibilité de l'ajouter manuellement. La participation à la rencontre tombe entièrement sous la responsabilité du coach concerné (par sa signature).

## Joueur-entraîneur

Il est obligatoire que le joueur-entraîneur soit en même temps capitaine de l'équipe.

Pour indiquer un joueur-entraîneur, veuillez sélectionner la même personne en tant que coach et joueur.

Si la personne n'est pas dans la liste des entraîneurs sélectionnables, veuillez ne pas indiquer de coach, et le programme vous demandera lors de la signature (par le joueur-entraîneur) si le capitaine de l'équipe voudra prendre la fonction de coach.

En cas de match amical ou tournoi où il faut saisir les noms manuellement, vous désignez un joueur-entraîneur en indiquant le même numéro licence pour le joueur et le coach.

En indiquant un joueur-entraîneur, un entraîneur adjoint n'est pas permis. Si vous indiquez uniquement un entraîneur adjoint, il va automatiquement prendre la fonction de coach.

### C. Créer une nouvelle rencontre

Si vous n'avez pas de connexion Internet, ou s'il ne s'agit pas d'un match de coupe ou de championnat, vous n'avez pas d'autre choix que de saisir toutes les données manuellement.

Il est très important de saisir correctement le numéro du match. Le numéro match fait le lien entre la feuille de match digitale et la base de données FLBB. Ceci permet un traitement automatique d'un match une fois transféré sur le serveur FLBB.

Spiel Nr.:	11001
Mannschaft A	Résidence

Le numéro match ne peut plus être modifié dès que vous démarrez le match par 'Spiel starten'. Si vous remarquez que le numéro match est incorrect après avoir démarré une rencontre, ne transmettez pas le match par DigiBou, mais envoyez manuellement le match (« c:\Spielbogen\DB\season'\_nomatch'aes.zip ») à l'adresse mail [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu) pour un traitement manuel.


Remplissez le plus possible cet écran avant le match. En cours du match vous avez la possibilité de revenir sur cet écran et de compléter les informations de base du match (sauf numéro match, bonus, ordre des équipes et composition d'équipes).

Au plus tard 20 minutes avant la rencontre, chaque équipe doit obligatoirement fournir une liste avec les joueurs à saisir. Il est aussi obligatoire de fournir la dernière liste collective de l'équipe. Cliquez sur les boutons 'Spieler hinzufügen' et 'Coach hinzufügen' pour ajouter un joueur ou un coach. Un traitement automatique des données est seulement possible si le numéro de chaque licencié est indiqué et s'il est correct.

## D. Procédure avant le match

Figure 1: Ecran match nouveau

Aussi longtemps que le bouton 'Spiel starten'  n'a pas été cliqué et le match démarré, les coaches peuvent encore modifier (ajouter/supprimer) des joueurs de la composition de leur équipe.

Si le match a été tourné, vous pouvez changer les équipes en cliquant sur le bouton . Dès que le match a démarré, vous ne pouvez plus échanger les équipes.

Le bonus d'une équipe lors d'un match de coupe peut être modifié jusqu'au démarrage du match. Indiquez juste le nombre de l'avantage (sans '+').

Bonus

10

0

Figure 2 : Exemple bonus +10 en coupe pour l'équipe A

Spiel-Infos

Spiel Nr.:	11001	Bonus	1. Schiedsrichter	Roland Pierre
Mannschaft A	Résidence	0	Schiedsrichter 2	Petit Raymond
Mannschaft B	Etzella	0	Schiedsrichter 3	Michelin Raoul
Datum	05/06/2015		FLBB-Kommissar	George Peter
Uhrzeit	17.00		Anschreiber	Klein Jean-Pierre
Ort	ho 1		Zeitnehmer	Treinen Jean-Michel
Kategorie	SH - Seniors hommes		Zeitnehmer-Assistent	Tremont Gustave
Platzdelegierter	Schmit Michel		24"-Zeitnehmer	Steinmetz Jim

Figure 3 : Données de base concernant le match

Spieler hinzufügen

Lizenznummer

Name

Vorname

Trikotnummer

Cancel Speichern

Figure 4 : Ajouter manuellement un joueur

Si tous les joueurs sont saisis, il faut déterminer tous les numéros des tricots (00-99 sont possibles), le cinq de base (tapez 'x') et le capitaine de l'équipe ('cap' ou 'x').

Spielerauswahl für dieses Spiel

Lizenz	Name	Vorname	Trikot	Start	Kapitän
51001	RENQUIN	Gilles	4		
51015	TOURKIN	Pietro	5	⊗	
51112	INTINI	Antonio	6		
51095	DIEDERICH	Steve	7	⊗	(CAP)
51093	PROMEUS	Marc	8	⊗	
51041	BRIMEYER	Jean-Philippe	9		
51088	DÜMONT	Edouard	10	⊗	
51009	STRICH	Claude	12		
51008	SALENTINY	Richard	14	⊗	

Spieler hinzufügen

Coach hinzufügen

Unterschrift Coach A

Le tri des joueurs selon le numéro tricots se fait automatiquement lors du démarrage du match ('Spiel starten'). Vous pouvez trier vous-même les joueurs en cours de saisie en cliquant en haut de la colonne sur le texte 'Trikot'.

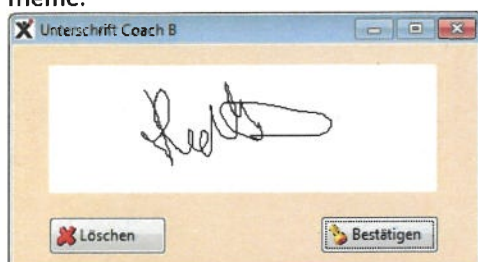
Spielerauswahl für dieses Spiel

Lizenz	Name	Vorname	Trikot	Start	Kapitän
51018	JENIN	Cyril	4		
42049	KONSBIRUCK	Jeff	5	x	
51004	HAAH	Olivier	7	⊗	(CAP)
51107	HBRIT	Janic	8	x	
51112	KALMES	Kevin	9	⊗	
51003	FELTEN	Sylvain	10	⊗	
51001	DEWENDER	Tom	11	x	
51028	NEYEN	Jeffrey	12		
51092	BRAUN	Yves	14	⊗	
51017	CAVOR	Predrag	15	⊗	

Trier en cliquant

DigiBou vous oblige d'indiquer la catégorie d'âge, pour pouvoir appliquer les bonnes règles du jeu et aussi sauvegarder l'équipe pour le match prochain

Les règles du jeu prévoient que c'est d'abord le coach de l'équipe A qui doit confirmer la véracité des données et la composition de son équipe. Il le fait en cliquant sur le bouton 'Unterschrift coach A' et en signant par la souris. C'est ensuite au tour du coach B de faire de même.



Les boutons signatures des deux coachs et le bouton 'Spiel starten' doivent être verts pour pouvoir commencer un match.

C'est seulement en cliquant ensuite sur le bouton 'Spiel starten' que la sélection des équipes est définitivement close. Plus aucun joueur ni coach ne peut être ajouté par la suite.

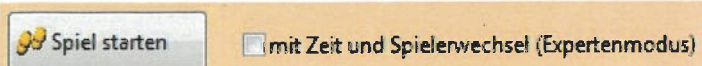
Il est obligatoire d'indiquer les noms du marqueur (Anschreiber) et chronométreur (Zeitnehmer). Pour les matches des divisions nationales 1+2, il est obligatoire d'indiquer en plus les noms de l'opérateur des 24'' (24''-Zeitnehmer) et du marqueur adjoint (Anschreiber-Assistent). La vérification se fait avant la signature des arbitres à la fin du match.

Si vous ajoutez un joueur manuellement après qu'au moins un des deux coachs aient signé avant que le match a démarré, les coachs sont obligés de faire une nouvelle signature pour prise de connaissance des changements.



## E. Mode expert ou mode basique

Lors du démarrage du match, vous avez le choix de démarrer le match au mode expert (« Expertenmodus ») ou mode basique (« Basicmodus »). Ce choix est unique par match et est inaltérable dès que vous démarrez la rencontre par 'Spiel starten'.



Le mode expert demande un peu plus de concentration et est destiné aux marqueurs qui sont habitués à faire une feuille de match avec DigiBou. Ce mode permet de tenir le chrono du match, affiche automatiquement le chrono des temps morts et demande la saisie des changements.

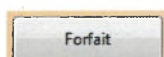
Le mode expert présente trois grands avantages :

1. Le risque d'erreur de saisie est fort amoindri. Uniquement les joueurs sur le terrain peuvent en effet commettre des fautes ou marquer des points.
2. Les règles de jeu en relation avec le chrono sont implémentées, telles que arrêt automatique du chrono en cas de panier marqué les 2 dernières minutes du match, ou rayer un temps mort non utilisé si 3 temps morts encore disponibles et moins que 2 minutes restent à jouer. La minute du temps mort est automatiquement proposée.
3. Le temps de jeu de chaque joueur peut être déterminé ce qui permet des statistiques plus détaillées.

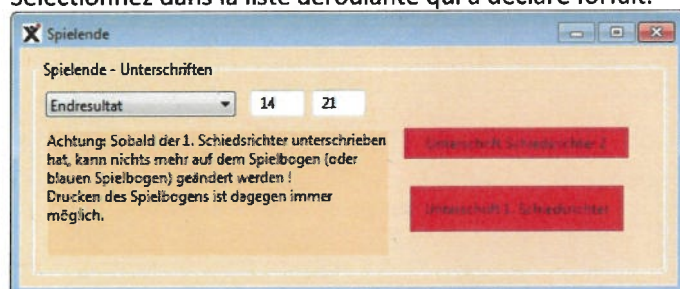
## F. Forfait d'une équipe

Si le forfait n'a pas été annoncé à l'avance, il faut saisir/vérifier les données de base du match (aussi arbitres) et ajouter tous les joueurs présents de l'autre équipe.

Cliquez ensuite sur le bouton 'Forfait'.

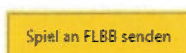


Sélectionnez dans la liste déroulante qui a déclaré forfait.



Les arbitres présents doivent ensuite signer la feuille de match (la feuille bleue n'est pas à remplir). Si les signatures des arbitres sont vertes, fermez l'écran « Spielende » (croix en haut à droite).

Sur l'écran de saisie de la feuille de match, envoyez le résultat du match en cliquant sur 'Spiel an FLBB senden'.

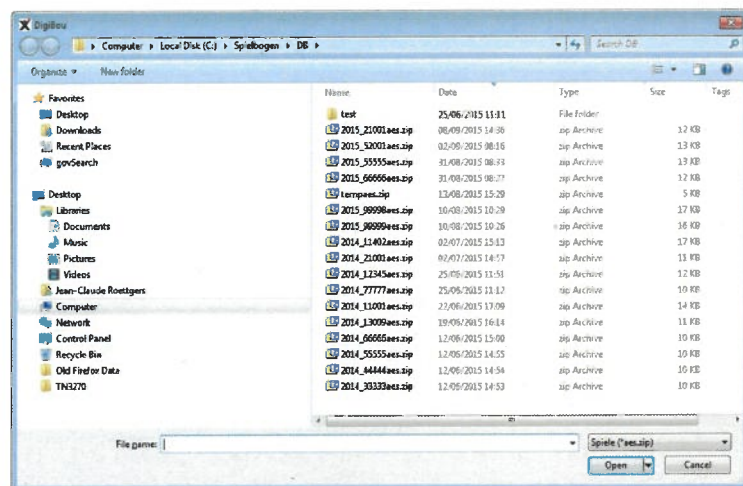


N.B. En cas d'absence d'arbitre sur le match, veuillez d'abord enlever les noms des arbitres en cas de rencontre prédéfinie (on-line). Le marqueur a dans ce cas précis le droit de signer pour les arbitres non présents.

## G. Ouvrir une rencontre existante

Chaque match est automatiquement sauvegardé dès que vous créez une nouvelle rencontre ('Neues Spiel') ou si vous sélectionnez un match par 'On-Line Spiel starten'. Ce match a le format suivant :

'annéedébutsaïson'\_ 'numéromatch' aes.zip  
p.ex. 2015\_11001aes.zip



Sélectionnez la rencontre à ouvrir dans la liste des matches qui se trouve normalement dans le répertoire « c:\Spielbogen\DB ».

Un match sauvegardé qui n'a pas encore de numéro match s'appelle 'tempaes.zip'.

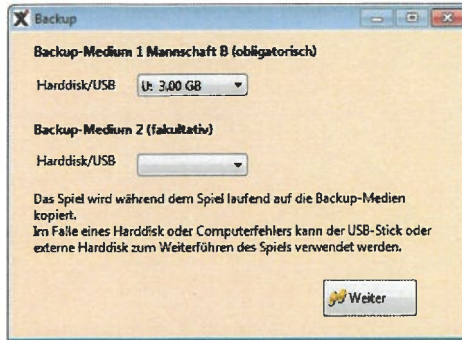
ASTUCE : Si vous téléchargez manuellement des rencontres digitales du site interactif au format .zip, il est recommandé de les copier dans le répertoire « c:\Spielbogen\DB ». Ainsi vous avez toutes les rencontres à un endroit.

Si vous avez l'intention de créer manuellement des sous-répertoires, p.ex.

« c:\Spielbogen\DB\matches2014\_2015 » et de gérer vous-mêmes les rencontres sur le disque dur, par saison ou par catégorie d'âge par exemples, sachez que vous pouvez (r)ouvrir des rencontres de n'importe quel répertoire, mais que le programme sauvegarde toutes les données régulièrement dans le répertoire « c:\Spielbogen\DB » après ouverture. Votre fichier original dans le répertoire dédié reste ainsi intouché.



## H. Backup



A l'ouverture d'un match, DigiBou demande à chaque fois sur quel disque externe la copie de sauvegarde est à effectuer. **Le support externe doit être connecté avant de cliquer sur une option au menu principal.**

Si un support externe n'est pas disponible, DigiBou ne peut pas fonctionner.

Un deuxième support externe peut être connecté.

DigiBou fait automatiquement une copie de chaque événement sur le support externe.

## 4. PRESENTATION DE L'INTERFACE

### A. Introduction

L'interface a été conçue de façon de reprendre le plus possible le « look and feel » de la feuille de marque version papier. Ainsi la transition « papier -> digital » devrait se faire relativement vite et les marqueurs confirmés, habitués à la version papier, devraient se sentir vite à l'aise.

L'interface se présente comme suit :

- les deux équipes et leurs coach(s) avec les fautes et temps morts de chaque côté
- le score au milieu de l'écran
- une liste des événements récents (« Letzte Aktionen ») qui contient les derniers événements saisis ou générés par le programme.
- la partie résultat (« Ergebnis »)

The screenshot shows the DigiBou software interface for a basketball match. The title bar reads "DigiBou / 11058 Résidence-Amicale / Spiel abgeschlossen". The main interface is divided into several sections:

- Top Left:** "MANNSCHAFT A: Résidence" with "Auszeiten" (4) and "Mannschaftsfehler pro Viertel" (1: 3, 2: 2, 3: 3, 4: 2).
- Top Right:** "MANNSCHAFT B: Amicale" with "Auszeiten" (3) and "Mannschaftsfehler pro Viertel" (1: 4, 2: 3, 3: 1, 4: 3).
- Center:** Large score display "102: 78" with "RES" and "AMI" columns showing player stats.
- Bottom Left:** "Letzte Aktionen" (Recent Actions) table with columns for time, team, score, and action.
- Bottom Right:** "Ergebnis" (Results) section showing quarter scores and a "Spiel an FLBB senden" button.

**Player Lists:**

Spiele	Spiele																																																																																																																																																																																																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Spiele</th> <th>Name</th> <th>Nr</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>Pt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>35348</td><td>GALLONE Anthony</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>35318</td><td>JEAN-PIERRE Ben</td><td>5</td><td>P2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>35044</td><td>KONEN Tom (CAP)</td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>15</td></tr> <tr><td>35023</td><td>HOEK Yannic</td><td>7</td><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td><td></td><td>8</td></tr> <tr><td>35000</td><td>GINDT Dean</td><td>8</td><td>P</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>9</td></tr> <tr><td>35046</td><td>CARREIRA KREPS Mal</td><td>9</td><td>P2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>35050</td><td>CAMES Thierry Vincen</td><td>10</td><td>P3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>35001</td><td>BRUGNONI Massimo</td><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>35078</td><td>RIDEAU Laquincy Res...</td><td>12</td><td>P</td><td>P</td><td>P2</td><td>P</td><td></td><td>11</td></tr> <tr><td>35066</td><td>EBERHARD Adarn Dou</td><td>13</td><td>P</td><td>P2</td><td></td><td></td><td></td><td>45</td></tr> <tr><td>35053</td><td>DAVID ROCHA Davy</td><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>4</td></tr> <tr><td>35016</td><td>FRANCOIS Xavier Rob...</td><td>15</td><td>P</td><td>P1</td><td>P</td><td></td><td></td><td>4</td></tr> </tbody> </table>	Spiele	Name	Nr	1	2	3	4	5	Pt	35348	GALLONE Anthony	4						0	35318	JEAN-PIERRE Ben	5	P2					2	35044	KONEN Tom (CAP)	6						15	35023	HOEK Yannic	7	P	P				8	35000	GINDT Dean	8	P					9	35046	CARREIRA KREPS Mal	9	P2					3	35050	CAMES Thierry Vincen	10	P3					0	35001	BRUGNONI Massimo	11						0	35078	RIDEAU Laquincy Res...	12	P	P	P2	P		11	35066	EBERHARD Adarn Dou	13	P	P2				45	35053	DAVID ROCHA Davy	14						4	35016	FRANCOIS Xavier Rob...	15	P	P1	P			4	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Spiele</th> <th>Name</th> <th>Nr</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>Pt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>12031</td><td>MEDEOT Antoine</td><td>5</td><td>P</td><td>P2</td><td>P</td><td>P2</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>12073</td><td>MEDEOT Noah (C...</td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>15</td></tr> <tr><td>12095</td><td>KURESEVIC Ivor Noa</td><td>7</td><td>P2</td><td>P2</td><td></td><td></td><td></td><td>8</td></tr> <tr><td>12282</td><td>BREUSKIN Pol</td><td>8</td><td>U2</td><td>P</td><td></td><td></td><td></td><td>6</td></tr> <tr><td>12020</td><td>THEISEN Jonas</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>11</td></tr> <tr><td>12177</td><td>SCHELTIEN Dorian</td><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>12305</td><td>KEUP Neal</td><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>12019</td><td>EL AMRANI Amin</td><td>12</td><td>U2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>12101</td><td>MAINDRON Mykolos</td><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>12026</td><td>BAUSTERT Pietro Nico</td><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td></tr> <tr><td>12083</td><td>TUNSTALL JR Dennis...</td><td>15</td><td>P1</td><td>P</td><td></td><td></td><td></td><td>25</td></tr> </tbody> </table>	Spiele	Name	Nr	1	2	3	4	5	Pt	12031	MEDEOT Antoine	5	P	P2	P	P2		2	12073	MEDEOT Noah (C...	6						15	12095	KURESEVIC Ivor Noa	7	P2	P2				8	12282	BREUSKIN Pol	8	U2	P				6	12020	THEISEN Jonas	9						11	12177	SCHELTIEN Dorian	10						2	12305	KEUP Neal	11						0	12019	EL AMRANI Amin	12	U2					3	12101	MAINDRON Mykolos	13						2	12026	BAUSTERT Pietro Nico	14						6	12083	TUNSTALL JR Dennis...	15	P1	P				25
Spiele	Name	Nr	1	2	3	4	5	Pt																																																																																																																																																																																																																										
35348	GALLONE Anthony	4						0																																																																																																																																																																																																																										
35318	JEAN-PIERRE Ben	5	P2					2																																																																																																																																																																																																																										
35044	KONEN Tom (CAP)	6						15																																																																																																																																																																																																																										
35023	HOEK Yannic	7	P	P				8																																																																																																																																																																																																																										
35000	GINDT Dean	8	P					9																																																																																																																																																																																																																										
35046	CARREIRA KREPS Mal	9	P2					3																																																																																																																																																																																																																										
35050	CAMES Thierry Vincen	10	P3					0																																																																																																																																																																																																																										
35001	BRUGNONI Massimo	11						0																																																																																																																																																																																																																										
35078	RIDEAU Laquincy Res...	12	P	P	P2	P		11																																																																																																																																																																																																																										
35066	EBERHARD Adarn Dou	13	P	P2				45																																																																																																																																																																																																																										
35053	DAVID ROCHA Davy	14						4																																																																																																																																																																																																																										
35016	FRANCOIS Xavier Rob...	15	P	P1	P			4																																																																																																																																																																																																																										
Spiele	Name	Nr	1	2	3	4	5	Pt																																																																																																																																																																																																																										
12031	MEDEOT Antoine	5	P	P2	P	P2		2																																																																																																																																																																																																																										
12073	MEDEOT Noah (C...	6						15																																																																																																																																																																																																																										
12095	KURESEVIC Ivor Noa	7	P2	P2				8																																																																																																																																																																																																																										
12282	BREUSKIN Pol	8	U2	P				6																																																																																																																																																																																																																										
12020	THEISEN Jonas	9						11																																																																																																																																																																																																																										
12177	SCHELTIEN Dorian	10						2																																																																																																																																																																																																																										
12305	KEUP Neal	11						0																																																																																																																																																																																																																										
12019	EL AMRANI Amin	12	U2					3																																																																																																																																																																																																																										
12101	MAINDRON Mykolos	13						2																																																																																																																																																																																																																										
12026	BAUSTERT Pietro Nico	14						6																																																																																																																																																																																																																										
12083	TUNSTALL JR Dennis...	15	P1	P				25																																																																																																																																																																																																																										

Chaque quart commence par une autre couleur (rouge, noir, vert, bleu).

### B. Menu défilant

Cliquez sur 'Spiel' en haut à gauche et un menu défilant s'ouvre.

Les points menu suivants sont accessibles à tout moment de la saisie de la rencontre:

- « Laden / Neu » : Retour vers menu principal
- « Spiel-Infos » : Retour vers l'écran avant la rencontre
- « Blauer Spielbogen »: Ecran administratif, feuille de match bleue
- « Export » : Copier match sur un autre support

- « Drucken » : Consulter/imprimer la feuille de match
- « Beenden » : Sortir du programme
- « Info / Hilfe » : Accéder à l'aide implémentée (PDF)

## C. La saisie des données

A tout moment de la rencontre, vous pouvez saisir les numéros licence (si pas présents au début du match) ou changer le numéro du tricot (toutes les actions d'un numéro seront alors attribuées au nouveau joueur).

Pendant la rencontre il y a deux possibilités pour saisir les fautes et/ou paniers marqués des joueurs et coachs :

a. Soit vous cliquez sur la case correspondante et tapez le code requis par la FIBA.

- Ex. 1 Pour ajouter une première faute personnelle sans lancer franc au numéro 6 de l'équipe A, il faut cliquer dans la première case dans la rangée du joueur 6 et taper 'P' suivi de la touche <Enter>.



- Ex. 2 Pour ajouter deux points marqués au joueur 8 de l'équipe B, il faut cliquer dans la case droite à côté du prochain score de l'équipe B, tapez ensuite le numéro du joueur qui a marqué (8) suivi de <Enter>.

B	
1	
2	8
3	
4	

b. Une bonne alternative est de cliquer avec le bouton gauche de la souris gauche sur le joueur ou coach, ensuite cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez l'action dans le menu contextuel qui s'ouvre. Toutes les actions possibles sont prédéfinies, pas besoin de connaître le code exact. Vous évitez en plus les fautes de frappe.

Par ce menu contextuel vous avez aussi la possibilité d'enlever le dernier panier marqué ou la dernière faute commise.

Saisissez les temps morts en indiquant la minute du quart dans laquelle le temps mort a lieu. En mode expert, le programme propose la minute, à confirmer ensuite par « Enter » ou à modifier manuellement.



S'il y a erreur dans le score (autre que le dernier panier saisi), cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le score à corriger. Un nouveau menu s'ouvre pour ajouter ou effacer des points. Une signature du 1<sup>er</sup> arbitre est dans ce cas nécessaire. Il faut l'appeler au premier ballon mort pour qu'il signe la correction et donne ainsi son accord.

De même, s'il y a erreur dans les fautes attribuées autre que la dernière, cliquez dans la case de la faute en erreur, et effacez la faute. Une signature du 1<sup>er</sup> arbitre est dans ce cas également nécessaire.

Le nombre de points marqués s'affiche à la dernière colonne d'un joueur (colonne 'Pt'). En cas de faute additionnelle après élimination du joueur, p.ex. faute disqualifiante pour un joueur après 5 fautes, vous pouvez utiliser cette case pour saisir la faute additionnelle ('D' dans ce cas précis dans la case des points).

### D. Contrôles

Le programme essaie de contrôler en permanence si les saisies sont correctes du point de vue syntaxique. En plus il essaie de vérifier si les données saisies correspondent aux règles du jeu en vigueur, aussi par rapport à la catégorie d'âge.

Attention : Dans les catégories Minis, Fillettes, Scolaires et Filles Scolaires, les entrées en jeu ne sont pas contrôlées par rapport aux règlements FLBB en vigueur.

Dans les 2 dernières minutes d'un match, pour effacer le 1er temps mort non utilisé de la 2e mi-temps, veuillez saisir '==' dans la case du temps mort.



effacer 1er temps mort si 2 dernières minutes commencent

Malgré tous les contrôles initiaux, il arrive qu'un joueur entre sur le terrain avec un **autre numéro tricot** que celui inscrit sur la feuille de match. Dans ce cas, sur l'écran principal de saisie de la feuille de match, vous avez la possibilité de changer le numéro tricot en cliquant avec le bouton gauche de la souris dans le numéro tricot. Vous pouvez maintenant saisir le numéro tricot correct du joueur.

Spieler											
Lize...	Name	...	V1	V2	Nr	1	2	3	4	5	Pt
0	DCEDE dedede	X			4						0
0	EFREFE frefrfr	⊗			5	PC					8
0	FRFRFRFRFR frfr	⊗			6		P	P			8
0	KKK kkk (CAP)	⊗			7						8
0	HH hh	⊗			8						7
0	LLL lll	⊗			9						2



## E. Mode expert

Le mode expert garantit une sécurité supplémentaire pour la saisie des données, or il nécessite un peu plus de concentration pendant la rencontre. Le mode expert exige la gérance du chrono de la rencontre et la saisie des changements des joueurs.

Figure 5 : Match en mode expert

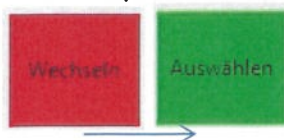
Il suffit de cliquer sur le bouton 'Zeit starten'/'Zeit stoppen' pour gérer le chrono, ou dans la plupart des cas sur la touche « Space ». En cas de faute, de changement ou temps mort, le chrono s'arrête automatiquement, il faut le redémarrer manuellement en cliquant sur le bouton 'Zeit starten'. Il en est de même les 2 dernières minutes d'un match ou d'une prolongation en cas de panier marqué.

Si le temps DigiBou ne correspond plus au chrono officiel, vous pouvez l'adapter en cliquant dans l'affichage du temps et en saisissant le temps exact.

Pour effectuer des changements, le starting 5 étant déjà défini, cliquez sur un des boutons rouges 'Wechseln'. Les 2 boutons 'Wechseln' deviennent verts et le texte des boutons affiche 'Auswählen'. Cliquez ensuite sur tous les noms (!) des joueurs à entrer ou sortir, et pour conclure cliquez de nouveau sur un des boutons verts 'Auswählen' (qui deviennent de nouveau rouge avec le texte 'Wechseln'). Tous les changements sont ensuite affichés dans la liste des événements récents. Pas besoin de mettre les joueurs 'en jeu', le programme le fait automatiquement pour vous lors de la première apparition du joueur sur le terrain.

**Procédure de changement :**

1. Cliquez sur le bouton 'Wechseln'



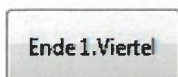
2. Changement(s) de 1 ou plusieurs joueurs des 2 équipes en cliquant sur **les noms** dans la liste des joueurs (vert= joueur sur le terrain, rouge = remplaçant)
3. Cliquez de nouveau sur le bouton 'Auswählen'



Le mode expert permet de contrôler d'avantage la saisie des fautes et points marqués. Plus possible de saisir des points ou fautes pour quelqu'un qui n'est pas sur le terrain ou qui est déjà éliminé.

## F. Fin d'un quart ou d'une prolongation

A la fin d'un quart, cliquez sur le bouton 'Ende x.Viertel' pour terminer un quart. Plus possible de retourner en arrière une fois que vous avez confirmé ce choix.



S'il y a eu un **oubli de changer de quart** pendant le match, et toutes les actions ont été comptabilisées pour le quart précédent, vous avez la possibilité de redresser la situation :

- \* Concertez-vous avec le 1<sup>er</sup> arbitre.
- \* Si nécessaire, passez d'abord au quart suivant,
- \* ensuite cliquez dans la liste des actions en se positionnant à la première action d'un quart oublié.

Letzte Aktionen

Zeit	Team	Tr	Score	Aktion
10:00	A	7	4: 7	Trikotnummer entfernt: 7 Spieler EDEDE
10:00	A	7	4: 7	Trikotnummer geändert: 10 Spieler EDEDE
10:00	B	C	4: 7	Fehler hinzugefügt: C1 NN nn (C)
10:00	B	C	4: 7	Fehler hinzugefügt: B1 NN nn (C)
10:00	A	C	4: 7	Fehler hinzugefügt: B1 REFEFE edede (C)
10:00	A	CA	4: 7	Fehler hinzugefügt: B1 FRFR rfrfr (CA)
10:00			4: 7	Beginn Viertel 2 (neu) bestimmt

Cliquez sur le bouton droit de la souris et le programme vous demande 'Aktion startet x. Viertel'. En cliquant dessus, le programme demande d'abord l'accord du 1<sup>er</sup> arbitre. Toutes les actions (fautes, points, etc.) seront par la suite transférées au bon quart, les résultats et nombre de fautes par quart recalculés.

## G. Recherche d'erreurs de saisie

Vous avez un bouton 'Fehlersuche' qui ouvre une nouvelle fenêtre avec toutes les actions de saisie. Différentes options de filtrage vous permettent de retrouver éventuellement les erreurs de saisie, s'il y en a.

**Fehlersuche**

Nr	Zeit	Resultat	/ierte	Zeit	Team	Trikot	Aktion
1	15:07:05	0: 0	1	10:00	A	4	Starting 5 hinzugefügt: Spieler SCHUMACHER Tom
2	15:07:11	0: 0	1	10:00	A	6	Starting 5 hinzugefügt: Spieler RUFFATO Gilles
3	15:07:15	0: 0	1	10:00	A	11	Starting 5 hinzugefügt: Spieler SCHMIT Max
4	15:07:17	0: 0	1	10:00	A	12	Starting 5 hinzugefügt: Spieler STEPHENS Denell
5	15:07:20	0: 0	1	10:00	A	14	Starting 5 hinzugefügt: Spieler SHARRY Ryan

Team A     1 Punkt     Alle Fouls

Team B     2 Punkte

3 Punkte

Alle Spieleinsätze

Andere Aktionen

Alle Auszeiten

**Team A**

hois	Trikot	Nom
<input type="checkbox"/>	4	SCHUMACHEI
<input type="checkbox"/>	5	LANNERS Stev
<input type="checkbox"/>	6	RUFFATO Gilie
<input type="checkbox"/>	7	KAUFFMANN
<input type="checkbox"/>	8	LANNERS Jérô
<input type="checkbox"/>	9	BEMTGEN Clar
<input type="checkbox"/>	10	MULLER Frank
<input type="checkbox"/>	11	SCHMIT Max
<input type="checkbox"/>	12	STEPHENS Der
<input type="checkbox"/>	13	LOMBARDELLI
<input type="checkbox"/>	14	SHARRY Ryan
<input type="checkbox"/>	C	COLUMB Time



## 5. FIN DE LA RENCONTRE

### A. Données administratives (Feuille de match bleue)

L'écran de la feuille de match bleue est une copie 1 :1 de la version papier. Vous pouvez y accéder en cliquant dans le menu défilant en haut à gauche sur 'Spiel' et ensuite 'Blauer Spielbogen'.

A tout instant du match, vous pouvez accéder à cette page.

Veillez remplir les données concernant le nombre des spectateurs, les blessures des joueurs, la présence des licences collectives sur le lieu, la conformité des uniformes, etc.

Les réserves, réclamations ou incidents majeurs sont aussi à inscrire. Le coach ou capitaine doit contresigner une réclamation pour qu'elle soit valide.

Les incidents inscrits par le 1<sup>er</sup> arbitre sont contresignés par lui avec la signature de fin de match.

La feuille bleue ne peut pas être imprimée. Les données administratives sont envoyées à la FLBB lors du téléchargement, mais restent consultables dans DigiBou.

Vous pouvez également saisir une **remarque d'ordre technique** sur la feuille bleue de DigiBou s'il y a eu des soucis techniques avant, pendant ou après un match. Vous pouvez remplir cette case même après signature du 1<sup>er</sup> arbitre.

Selon le règlement FIBA en vigueur, les **fautes techniques commises par un joueur de banc** sont à inscrire au compte du coach d'une équipe. Si le joueur fautif a pu être identifié par les arbitres, après le match, ils sont invités à sélectionner le fautif sur la feuille bleue de DigiBou. L'amende prévue pour la faute technique va alors être comptabilisée pour le joueur fautif.

Avec le signal de fin de match (sirène) commence la période restante de 15 minutes où une équipe peut déclencher la procédure de protestation.

Dès que vous poussez sur le bouton 'Spielende', le chrono de 15 minutes est déclenché. Ce **compte à rebours** est affiché directement sur l'écran. Si vous fermez DigiBou pour ouvrir temporairement un autre match (pour préparer le match suivant p.ex. ) et chargez de nouveau le même match, le compte à rebours affiche le temps restant correct.

La fin de match officielle est également consultable dans la liste des actions.

Le temps de fin de match est également inscrit en bas de la feuille de match imprimée.

## B. Imprimer la feuille de match

A tout instant du match, cliquez dans le menu défilant en haut à gauche sur 'Spiel' et ensuite 'Drucken' pour consulter ou imprimer une feuille de match remplie par DigiBou.

Il n'est pas obligatoire d'imprimer la feuille de match sur place. La feuille bleue ne peut pas être imprimée du tout.

The screenshot shows the 'DigiBou - Spielbogen Vorschau' window. At the top, it displays 'F.I.B.A. - F.L.B.B.' and the match details: 'Mannschaft A T71 Dudelange' vs 'Mannschaft B Amicale Steinsei'. The match is scheduled for 30.04.2015 at 20:15. The interface includes sections for team statistics, player lists with their numbers and fouls, and a large 'Laufendes Ergebnis' (Live Results) table. The table shows the score progression every 1 minute from 1 to 17 minutes. At the bottom, there are buttons for 'Printer setup', 'Seite 1', and 'Drucken' (Print), along with flags for German, French, and English.

Figure 6: Consultation de la feuille de match remplie

Avec le bouton 'Printer Setup', vous définissez une fois les dimensions exactes d'impression. Il est recommandé de réduire considérablement les marges de haut de page, bas de page et des côtés de la surface d'impression. Le setup de l'imprimante est à refaire si vous changez d'imprimante ou d'ordinateur.

Vous pouvez imprimer la feuille de match en 3 langues : français, allemand, anglais

Le bouton 'Drucken' affiche l'écran d'impression.

ASTUCE : Lors de l'impression, il est recommandé d'agrandir la feuille de match à environ 119% avant l'impression pour remplir la page entière. Le taux d'agrandissement exact dépend de l'imprimante que vous utilisez et de la configuration de la page (Printer setup).

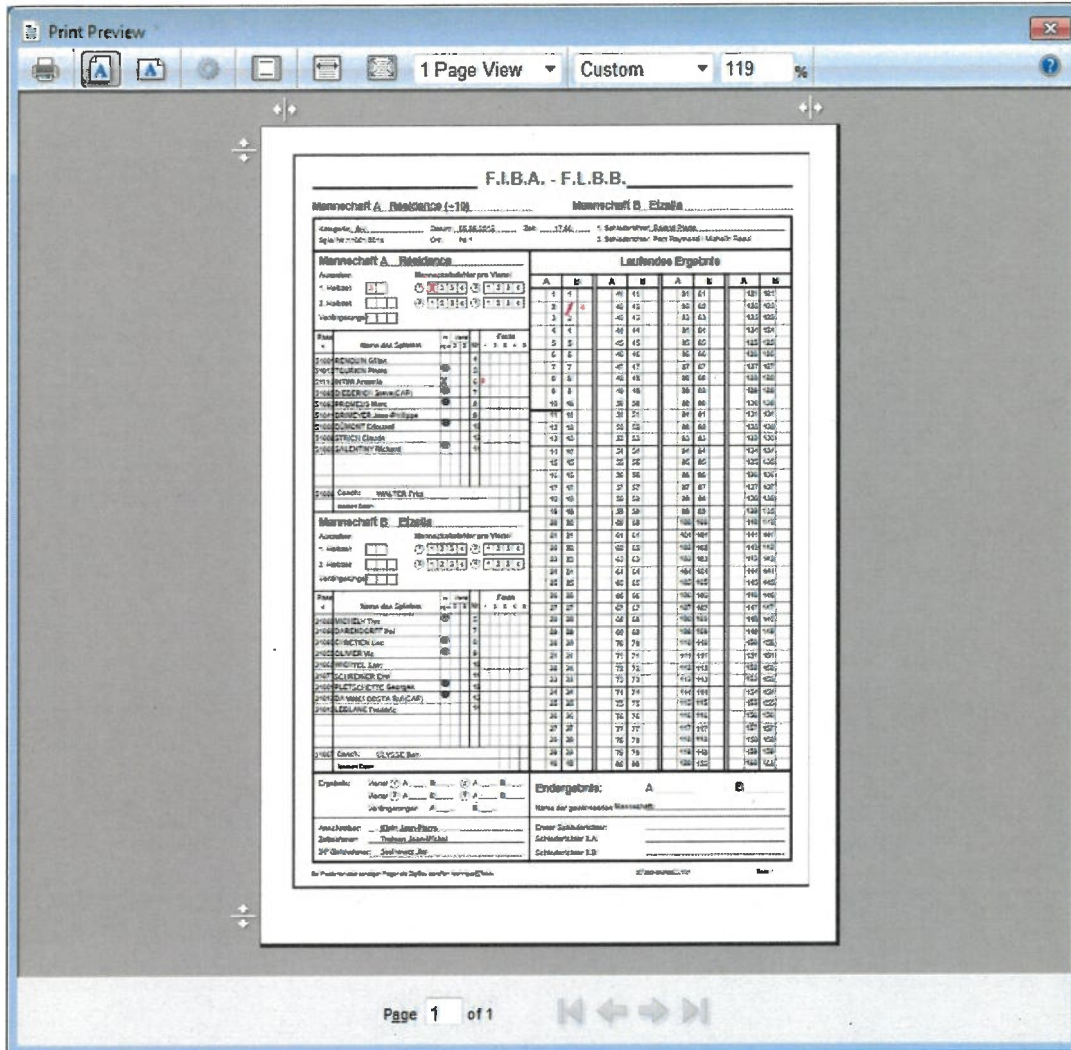


Figure 7: Impression de la feuille de match



## C. Terminer un match

Cliquez sur le bouton 'Spielende' pour terminer le match de façon définitive.

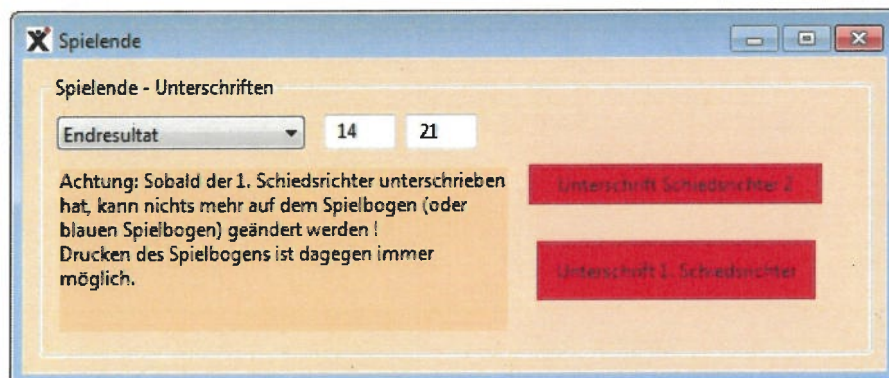
Après confirmation, vous accédez à l'écran fin de match.

Sélectionnez ici le type de fin de match :

- 'Endresultat', s'il s'agit d'une fin normale du match
- 'Spielabbruch', si le match a été arrêté par le 1<sup>er</sup> arbitre
- 'Forfait A ( 0:20 )', si l'équipe A a déclaré forfait
- ' Forfait B (20 :0)', si l'équipe B a déclaré forfait
- 'A weniger als 2 Sp.' ou 'B weniger als 2 Sp.', si une équipe perd le match par défaut parce que le nombre de joueurs disponibles est tombé en-dessous de 2 joueurs
- 'A weniger als 7 Sp.' Ou 'B weniger als 7 Sp.', pour les matches de championnats et coupe Minis/Fillettes/Poussins, si une équipe commence le match avec moins que 7 joueurs disponibles à jouer. Le match est considéré comme match amical.

Tous les **officiels de table** doivent signer ! Si aucun arbitre n'est présent sur le match, c'est au marqueur de signer la feuille de match.

Avant la signature du 1<sup>er</sup> arbitre, les autres arbitres doivent d'abord signer.



**Le match est réellement terminé si le 1<sup>er</sup> arbitre a signé. Plus aucune donnée (ni sur la feuille de match, ni sur la feuille bleue) ne peut être changée après sa signature !**

Remarque : Tous les joueurs qui ne sont pas entrés en jeu pendant le match sont d'office rayés.

## D. Transmission du match à la FLBB

Une fois le match signé par le 1er arbitre, ou en cas de forfait, vous devez transmettre les données du match à la FLBB. Il vous faut une connexion Internet pour effectuer le transfert des données. Veuillez effectuer ce transfert dans les meilleurs délais, au plus tard 12 heures suivant l'heure de début du match.

- 1) Envoyez le résultat du match et toutes les données en relation avec celui-ci en cliquant sur 'Spiel an FLBB senden'.



- 2) Si vous n'avez pas de connexion dans la salle, effectuez ce transfert à la maison ou à un endroit où vous avez connexion à Internet garanti. Vous pouvez entretemps fermer le match et le rouvrir à la maison pour faire le transfert des données.
- 3) Si un envoi match (par FTP) ne fonctionne pas, le programme propose alternativement l'envoi d'un courriel avec les données match annexés.
- 4) Si vous rencontrez la situation que l'envoi final du match à la FLBB **ne fonctionne pas à travers DigiBou**, vous avez toujours la possibilité d'envoyer manuellement un match à la FLBB. Envoyez tout simplement un mail à 'flbb@pt.lu' et ajoutez le fichier '.zip' du match qui se trouve normalement dans le répertoire 'c:\Spielbogen\DB' sous la forme 'AAAA\_SSSSaes.zip' (A=année début saison, S=numéro match).

Dans les cas ci-dessus, le match sera automatiquement traité dès réception. Une fois le match transféré, la feuille de match remplie peut être consultée et téléchargée sur le site interactif de la FLBB près du match en question. Le fichier du match (.zip) s'affiche également pour les 2 équipes impliquées ainsi que pour les arbitres du match. Le résultat final et le nouveau classement s'affichent environ 30 secondes après l'envoi sur le site officiel de la FLBB ([www.flbb.lu](http://www.flbb.lu))

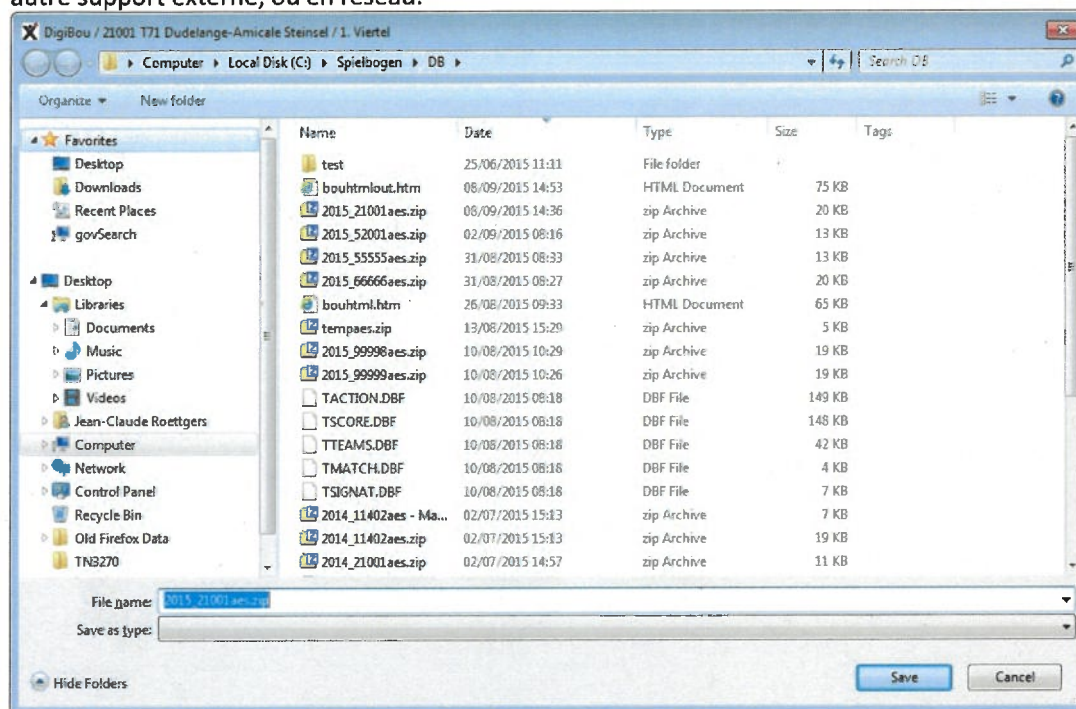
Les données administratives de la feuille bleue sont automatiquement transmises aux organes compétents de la FLBB.

**Si le problème d'envoi persiste, envoyez manuellement le fichier .zip du match par mail à l'adresse [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu). Le traitement se fera alors manuellement dans les meilleurs délais.**

## E. Export

Pour exporter une rencontre (en cours du match ou à la fin du match) au format .zip, cliquez dans le menu défilant en haut à gauche sur 'Spiel' et ensuite 'Export'.

Vous avez la possibilité d'exporter la rencontre à un autre endroit sur le disque dur, ou sur un autre support externe, ou en réseau.



## F. Sortie prématurée du programme

Il n'existe pas de programme sans erreur de programmation.

Si une erreur se produit, vous sortez du programme. Lors du redémarrage de DigiBou, le programme envoie automatiquement un message à la FLBB avec le message d'erreur rencontré, si vous êtes connectés à Internet. Ceci dans le but de répondre dans les meilleurs délais à un mauvais fonctionnement de DigiBou.

Le programme redémarre à exactement le même endroit où vous l'avez quitté, vous pouvez continuer à l'utiliser normalement. Si l'erreur persiste, veuillez essayer de la contourner, et signaler le problème après le match.

Veillez à faire les mises à jour Windows régulièrement. Ne pas faire de mise à jour une heure avant un match ou dans la salle.



## G. Match disparu

En cas de problème majeur (match disparu ou erreur majeure ne permettant plus de continuer le match), vous avez la possibilité de recharger le backup d'un match et de continuer éventuellement avec cette version. Le programme essaie de reconstituer automatiquement la dernière version correcte du match.

- 1) Veuillez cliquer dans la case 'Letzte Backup-Version laden', ensuite sur le bouton 'Gespeichertes Spiel laden' et sélectionnez le match fautif. Le programme essaie alors de récupérer la dernière version valide.

Si vous avez carrément effacé le match (ne se trouve plus sous c:\spielbogen\db), vous devez d'abord le télécharger de nouveau avec 'On-Line Spiel starten', le sauvegarder immédiatement en sortant du programme et la version vierge du match se trouve alors sur votre ordinateur local. Procédez ensuite de la même façon que sous 1)

Considérez ceci comme un outil de dernier recours avant de contacter le soussigné.

## H. Particularités BASCOL

Il n'y a pas de grande différence entre un match BASCOL et un match FLBB.

Veuillez vérifier que la catégorie d'âge est bien celle de 'BASCOL'. Vous devez la sélectionner manuellement si vous saisissez un nouveau match hors ligne.

Les numéros des licences BASCOL s'affichent correctement si vous ouvrez un match on-line. A gauche dans la liste des joueurs sélectionnables s'affichent les licenciés BASCOL avec leur numéro licence BASCOL. Cette liste est une liste du jour des licenciés, ce qui veut dire que quelqu'un qui ne figure pas dans la liste est en principe non autorisé à participer au match. Dans le doute, c'est finalement la responsabilité du coach de le faire figurer sur le feuille de match.

Les joueurs et coachs **sélectionnés** pour le match se voient attribués un numéro licence généré par DigiBou. Ce numéro licence interne au système est inaltérable par la suite. Un joueur ou coach ajouté manuellement ne reçoit pas de numéro licence et un numéro de licence ne peut pas être ajouté ultérieurement.

## I. Live ticker

A partir de la version 1.6.0.1, chaque saisie de l'utilisateur est immédiatement transmise à la FLBB, si une connexion Internet existe. Si la connexion Internet n'est pas stable, le programme réessaie à chaque saisie de se reconnecter et de transférer les données en attente.

The screenshot shows the 'Last actions' table with the following data:

Time	Team	Tr	Score	Action
10:00	MON	5	83: 70	Points:2 - Player BARTHOLOMEY Sven
10:00	BSM	6	85: 70	Points:2 - Player RAMOS DIAS Diogo
10:00	MON	5	85: 70	Foul added P Player BARTHOLOMEY S
10:00	MON	14	85: 71	Points:1 - Player WEALER Joël
10:00	BSM	8	85: 71	Foul added P Player MORRIS Brett Mic
10:00	MON	5	85: 73	Points:2 - Player BARTHOLOMEY Sven
10:00	<b>MON 14</b>	85: 73		<b>Foul added P1 Player WE</b>

Below the table, there is a 'Search for errors' button and a status indicator. The status indicator shows a green bar labeled 'Connected' and an orange bar labeled 'Basic mode'. A blue arrow points to the 'Connected' bar. To the right, there is a small table with columns 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 and rows 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31.

Le bouton vert 'Connected' vous signale que DigiBou est bien connecté, et que les données sont transférées à la FLBB. Si le bouton est rouge et affiche 'Not connected', vous pouvez cliquer dessus pour vous reconnecter éventuellement, et le bouton (re)passse au vert si la connexion avec le serveur FLBB est faite. Mais le programme réessaie de toute façon lors de la prochaine saisie d'une donnée de se reconnecter lui-même.

**Astuce :** Si la connexion reste rouge et que vous êtes cependant sûr d'avoir accès à Internet (vous savez accéder à une page web par exemple), alors il est fort probable que le firewall dans la salle ne laisse pas passer les connexions vers la base de données FLBB. Dans ce cas, il faut intervenir auprès de la commune pour ouvrir le PORT 5432.

## J. Note finale

En cas de problème ou de suggestion, vous pouvez nous contacter par

- Mail : [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu) ou
- Téléphone : 691 361761 (Claude Roettgers)

Manuel d'utilisation

v.1.0 16/10/2015

v.2.0 16/07/2018

v.2.1 13/07/2020

v.2.2 20/04/2021

DigiBou actuel

v.1.5.0.0 07/08/2018

v.1.5.2 03/09/2018

v.1.5.8.8 13/07/2020

v.1.6.0.6 20/04/2021



# DigiBou



# DigiBou version 1.0

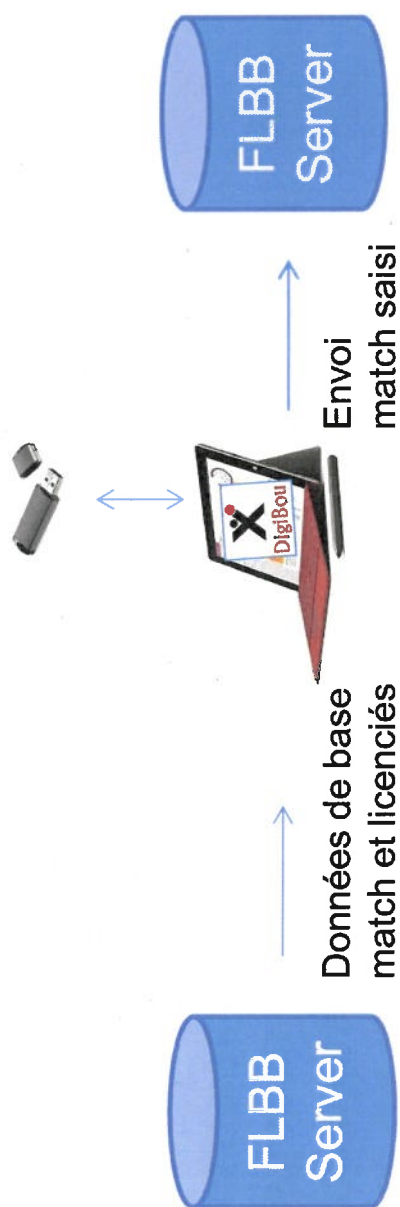
- Feuille de match digitale pour toutes les compétitions FLBB
- Championnats, coupes, matches et tournois amicaux, Bascol
- Le DigiBou en mode basique sera
- **obligatoire** pour les TL, N2 et N3 Hommes et Dames à partir du 01/01/2017
- **facultatif** pour la saison 2016/17 et **obligatoire** à partir de la saison 2017/18 pour les jeunes (championnat et coupe), pour les équipes de réserve et espoires (championnat)
- **facultatif pour tous les autres matches (Bascol, matches amicaux, etc.)**



## Buts recherchés

- Simplification administrative, traitements et contrôles automatiques
- **Lors du match, contrôles supplémentaires :**
  - contrôles pour éviter des erreurs de saisie
  - éviter cas vu en phase finale de la saison 2014/2015
  - licenciés des licences collectives proposés
- **Après le match, traitement automatique**

# Flow des informations



- ✓ Score mis à jour (mail résultat superflu !)
- ✓ Feuille de match générée (=> flbb.lu et interactif) disponible le jour après
- ✓ Fautes techniques et disqualifiantes traitées automatiquement
- ✓ Autres informations transmis aux personnes responsables (contestations, événements, etc.)





# Matériel à prévoir

## **CLUB LOCAL:**

Microsoft Surface 3 avec Windows 10, clavier et stylet (de préférence)  
Souris Bluetooth (15-25 EUR) ou USB Hub+souris USB (10+10 EUR)  
(facultatif)



## **CLUB VISITEUR:**

Stick USB ou disque externe (1 GB minimum)

**Stick Usb = Backup = Copie adverseaire**

## **ARBITRES + COMMISSAIRES:**

Stick USB ou disque externe (1 GB minimum)





## Obligations des clubs

- **A faire par le club local :**
  - Préparer le matériel (attention aux Windows Update),
  - Télécharger la dernière version du programme (automatique depuis 15/07/16 lors du start programme)
  - Télécharger le(s) match(s) le jour du match, pas avant !
  - Renvoi électronique du match à la FLBB (au plus tard jour après)
  - Pendant le match, désactiver WIFI de préférence, pour éviter démarrage automatique Windows Update
- **A faire par l'équipe adverse :**
  - Saisir le match avec le matériel mis à disposition
- **A faire par les 2 équipes:**
  - Présenter les licences collectives avant le match
  - Présenter la feuille d'équipe (team roster) lors des matchs Total League hommes et dames, championnat et coupe (si 2x TL)



# Données de base

## Matches de championnats et coupe:

Club local doit préparer le match = importer les données de base du match, la liste des joueurs sélectionnables et des coaches agréés.

Saisie manuelle de toutes les données si import automatique non possible !

Corrigez les données et effacez les personnes non présentes !

Spiel-Infos

Spiel Nr.:	11001	Bonus		Roland Pierre
Mannschaft A	Résidence	0	1. Schiedsrichter	Petit Raymond
Mannschaft B	Ezella	0	Schiedsrichter 2	Michelin Raoul
Datum	05/06/2015		Schiedsrichter 3	George Peter
Uhrzeit	17.00		FLBB-Kommissar	Klein Jean-Pierre
Ort	ho 1		Anschreiber	Treinen Jean-Michel
Kategorie	SH - Seniors hommes		Zeitnehmer	Tremont Gustave
Platzdelegierter	Schmit Michel		Zeitnehmer-Assistent	Steinmetz Jim
			24"-Zeitnehmer	





## Deux modes possibles

- **Mode basique:**  
Simulation d'une feuille de match version papier
- **Mode expert:**  
Chrono, changements, règles en relation avec le temps, temps morts
- Minimum mode basique si obligatoire



# Menu principal



DigiBou

**On-Line Spiel starten**

**ON-LINE SPIEL STARTEN**

Geeignet für Meisterschafts- oder Pokalspiele.  
Wählen sie ein Spiel aus der Liste. Die meisten Daten sind ausgefüllt, sie müssen nur noch die Teilnehmer.  
Die Spielauswahl funktioniert nur bei bestehender Internetverbindung (kann auch zu Hause erfolgen).  
Während dem Spiel ist eine Internetverbindung nicht mehr nötig, das Spiel muss dann über 'Gespeicherte'.

Verein **AMT-AMICALB**

---

**Gespeichertes Spiel laden**

**GESPEICHERTES SPIEL LADEN**

Das Spiel befindet sich bereits auf diesem Computer.  
Alle Spiele werden beim 'Verlassen von DigiBou' gespeichert.  
Hier können sie bestehende Spiele, die sich auf der Festplatte befinden, wieder laden.  
Z.B. bereits beendete Spiele, abgebrochene Spiele, oder Spiele wo die on-line Daten schon herunterge

---

**Neues Spiel**

**NEUES SPIEL**

Alle Eingaben sind manuell einzugeben.  
Geeignet für alle Freundschaftsspiele, Turniere oder internationale Begegnungen.  
Kann auch benutzt werden wenn Spiel on-line nicht verfügbar ist.

Claude Roettgers

Bitte ausfüllen

jclauder@pt.lu

**Beenden**

v.1.0.149.1

**DigiBou**





## Mode basique: Joueurs

- Ajouter manuellement croix si 'en jeu'
- Possible de changer/ajouter n° licence et de changer le n° tricot
- Impossible d'ajouter un joueur une fois la rencontre commencée



# Mode basique: Fautes

- Saisie manuelle faute dans case correspondante
- Saisie alternative:
  1. click sur joueur/coach
  2. click souris bouton droit pour menu actions
- Possible de saisir 6<sup>e</sup> faute dans case 'Pt' au lieu des points
- Contrôle plausibilité et éliminations



## Mode basique: Score

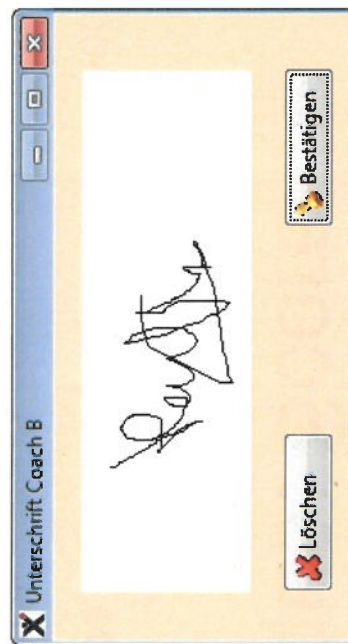
- Click dans case à côté du score pour saisir le shooteur manuellement
- Ou click sur shooteur, ensuite click souris bouton droit pour choisir action (1/2/3 points)
- Bouton 'Ende x.Viertel' pour terminer un quart
- Bouton 'SPIELEENDE' pour fin de match

# Corrections score ou fautes

Certaines corrections uniquement avec l'aval du 1<sup>er</sup> arbitre:

- Ajouter ou enlever des points au milieu du score
- Enlever des fautes
- Mais: Dernière faute et dernier score de chaque équipe modifiables sans l'accord du 1<sup>er</sup> arbitre

L'aval se fait par la signature du 1<sup>er</sup> arbitre,  
le marqueur aura un message de l'appeler au prochain ballon mort  
(p.ex. panier marqué, faute, violation).





# Retraçage erreurs de saisie



Chaque action saisie du marqueur est gardée dans la liste des actions.

Cliquer sur le bouton 'Fehlersuche' sur l'interface principale pour rechercher des erreurs de saisie.

Filtres possibles sur équipe, joueur, fautes, temps morts, etc.

**En cas de discussion, prenez le temps nécessaire et utilisez cet outil pour trouver l'erreur avant de continuer le match !**





# Feuille de match



➤ Impression sur place  
facultative – non  
obligatoire !

➤ Mise à disposition sur  
flbb.lu et site interactif

➤ En couleur

➤ Feuille bleue (verso version  
papier) non imprimable

➤ Peut être imprimée à  
n'importe quel moment du  
match.

**F.I.B.A. - F.L.B.B.**

Mannschaft A: AB Contern      Datum: 30.09.2015      Zeit: 20.45      1. Schiedsrichter: SEILER JbF  
 Mannschaft B: Meiz      Ort: Contern      2. Schiedsrichter: BETTENDORF DRV

**Laufendes Ergebnis**

Pkt	Mannschaft A		Mannschaft B	
	A	B	A	B
1	15	41	81	121
2	7	42	82	122
3	11	43	83	123
4	4	44	84	124
5	11	45	85	125
6	8	46	86	126
7	15	47	87	127
8	6	48	88	128
9	10	49	89	129
10	18	50	90	130
11	13	51	91	131
12	12	52	92	132
13	13	53	93	133
14	14	54	94	134
15	15	55	95	135
16	16	56	96	136
17	17	57	97	137
18	18	58	98	138
19	19	59	99	139
20	20	60	100	140
21	21	61	101	141
22	22	62	102	142
23	23	63	103	143
24	24	64	104	144
25	25	65	105	145
26	26	66	106	146
27	27	67	107	147
28	28	68	108	148
29	29	69	109	149
30	30	70	110	150
31	31	71	111	151
32	32	72	112	152
33	33	73	113	153
34	34	74	114	154
35	35	75	115	155
36	36	76	116	156
37	37	77	117	157
38	38	78	118	158
39	39	79	119	159
40	40	80	120	160

**Ergebnis:** Viertel  A  B  7  A  B  2  A  B  3  
 Viertel  A  B  7  A  B  3  
 Verengung: A  B

**Endergebnis** A: 65 B: 25

Name der gewinnenden Mannschaft: AB Contern

Arbeitsblätter: Mathieu Chando  
 Zeitnehmer: Laury Michel  
 20"-Zeitnehmer: Soëlle Vio

Ersteller: Soëlle Vio  
 Schiedsrichter: DRV

Ein Protokoll oder ähnliches Protokoll des DigiBou-Systems, unterflurg@flbb.lu



# Feuille bleue (verso version papier)



Signature coach/capitaine se fait directement après réserve ou protestation

Saisie terminée avec signature 1<sup>er</sup> arbitre

Blauer Spielbogen  
Zuschauer

zahlende 0 Total (Schätzung) 0

Protest/Reserve (Mannschaft A) | Protest/Reserve (Mannschaft B) | Vorfall/Disqualifikation (Schiedsrichter)

Spieler 14 (Amicale) erzielte 2 Punkte obwohl er überhaupt nicht auf dem Spielbogen vermerkt ist 95/254

Minute 10 Punktstand 13:20 Offizieller 6 RUFFATO Gilles (CAP)

Lizenzen | Spielfeldung | Andere | Organisation Liga

keine) Witscher  
 Roster der Mannschaft A fehlt  
 Roster der Mannschaft B fehlt  
 keine Mannschaftsvorstellung  
 schlechte Mannschaftsvorstellung Team A verschuldet  
 schlechte Mannschaftsvorstellung Team B verschuldet  
 Gläser in der Halle

Allgemeine Organisation mangehulft - detaillierte Aufstellung :

Verletzungen

A. / 7 KAUFFMANN Timothy

Beschreibung der Verletzung  
linkes Knie

(feuille bleue existe uniquement en forme digitale)

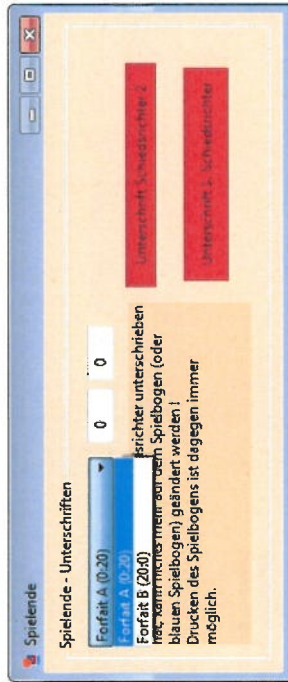


# Fin de match



Type fin de match:

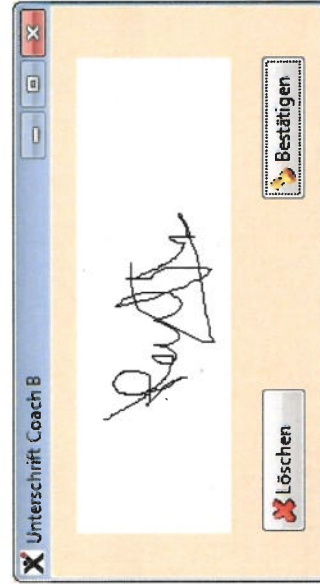
- 'Endresultat' (*cas normal*)
- 'Spielabbruch'
- 'X Forfait'
- 'X weniger als 2 Spieler' (*perdu par défaut*)
- 'X weniger als 7 Spieler' (*Mini-Basket, Poussins*)



Signature 1 / 2 / 3 arbitres (= arbitres présents).

**Signature 1<sup>er</sup> arbitre termine le match et la saisie de TOUTES les données !**

**(Attention: saisir les joueurs blessés avant la signature du 1<sup>er</sup> arbitre!)**





# Accès aux données match



**En cas de protestation, disqualifiante, arrêt de match :**

Arbitre + Commissaire peuvent demander copie du match sur Stick USB



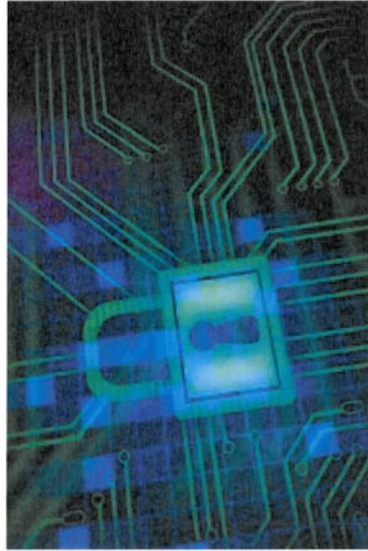
# Sécurité des données



**Stick Usb = Backup = Copie adverseaire**

Digibou ne fonctionne pas sans Stick USB connecté.

Données encryptées en permanence sur disque dur et stick USB.







# HELP !!!!!



- Lire documentation sur écran d'aide (PDF)
- En cas de question ou suggestion: [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu)
- En cas d'urgence : Tél. 691 361761

**X** Info / Hilfe

 **DigiBou**

 **FLBB**

Dokumentation:

- [fr - Introduction feuille de match digitale \(PDF\)](#)
- [fr - Manuel d'utilisation \(PDF\)](#)
- [fr - FAQ - Frequently asked questions DigiBou \(PDF\)](#)

© FLBB / Claude Reetgers 2014-2015 v.1.0.126.0



## Discussion ouverte

URL téléchargement du programme

<http://reflux99.wixsite.com/digibou>



## - feuille de match digitale

---

### **Préambule**

La feuille de marque électronique appelée 'DigiBou', est un logiciel informatique développé pour la Fédération Luxembourgeoise de Basketball ([www.flbb.lu](http://www.flbb.lu)). 'DigiBou' remplace la feuille de marque papier à moyen terme.

### **Matériel**

'DigiBou' doit être installé sur un ordinateur portable, ou tout autre support compatible, utilisant le système d'exploitation « Windows 7 » ou une version plus récente.

La carte graphique et l'écran doivent avoir une résolution minimale de 1280 x 768. Les tablettes tactiles Windows sont compatibles avec 'DigiBou'.

Pour une fonctionnalité optimale du logiciel, la taille de l'écran doit être au moins 12 pouces.

L'ordinateur doit être relié au secteur et être équipé d'une batterie de sauvegarde durant toute la rencontre, le temps de « préparation » et de « clôture » de la rencontre étant inclus.

De préférence, l'ordinateur est équipé d'une souris.

Au minimum un port USB (2.0 ou 3.0) est nécessaire pour y insérer le stick USB de sauvegarde. L'utilisation d'une clé USB de sauvegarde ou d'un autre support de stockage externe d'au moins 1 Go, est obligatoire.

'DigiBou' ne fonctionne pas sous d'autres systèmes d'exploitation tels que IOS, Linux, Unix,....

### **Téléchargement d'une rencontre**

L'organisateur de la rencontre doit télécharger les données de la rencontre par 'On-line Spiel starten'. En sélectionnant la rencontre à jouer, toutes les données en relation avec cette rencontre seront téléchargées du site interactif FLBB sur l'ordinateur local. Les fichiers contiennent les données de la rencontre (numéro de rencontre, liste des joueurs, données d'identification permettant de renvoyer la rencontre,...). La préparation peut se faire à la maison, ou en salle si une connexion Internet y est garantie.

Lors de la sortie du programme les fichiers d'un match résident sur l'ordinateur et sur un autre support de stockage externe (disque dur externe, clé USB,...).

L'opération est à renouveler pour chaque rencontre.

## **Support de stockage externe**

L'équipe visiteuse doit remettre au marqueur un support de stockage externe (clé USB,...) qui sert de support de secours, et qui doit rester branché durant toute la rencontre.

Au lancement de la rencontre, 'DigiBou' copiera les données initiales d'un match sur le support de stockage externe. Toutes les données saisies en cours du match sont immédiatement et automatiquement enregistrées sur le disque dur de l'ordinateur et sur le support de sauvegarde externe.

REMARQUE : Le club recevant devra prévoir un support de stockage externe (clé USB,...) de secours pour palier à l'oubli éventuel du club visiteur.

Les arbitres peuvent également avoir un support de stockage externe d'au moins 1Go pour pouvoir récupérer une copie de la rencontre en cas de besoins.

## **Procédure avant la rencontre**

L'organisateur mettra à disposition des marqueurs l'ordinateur équipé du logiciel 'DigiBou' avec les données préalablement téléchargées du site interactif FLBB.

Les entraîneurs, ou leurs représentants, transmettront au marqueur la liste des joueurs participants à la rencontre. Le marqueur sélectionnera dans la liste des joueurs/coachs tous les licenciés qui participeront à la rencontre. Si un licencié n'est pas présent sur la liste, le marqueur le saisira manuellement sur base des documents présentés.

Si l'organisateur n'a pas préalablement téléchargé les données de la rencontre, l'ensemble des informations relatives à la rencontre, aux joueurs, entraîneurs et officiels doit être saisi manuellement par le marqueur.

## **Non présentation des licences collectives**

Si un club ne présente pas ses licences collectives, le marqueur cochera la case prévue à cet effet sur la feuille bleue de 'DigiBou'. La signature des entraîneurs attestera de la sincérité des éléments saisis.

## **Signatures**

Si nécessaire, les licenciés signeront à la souris (coachs, arbitres, capitaines).

## **Réserve avant rencontre**

En cas de réserve posée par une équipe avant la rencontre, celle-ci sera inscrite sur la feuille bleue. En cas de confirmation à la fin de la rencontre, le capitaine ou coach réclamant saisira le texte sur la feuille bleue sous le contrôle de l'arbitre. La réclamation est à contresigner par le capitaine ou coach. Les arbitres signent uniquement en fin de match et avant la clôture de 'DigiBou'.

## Procédure de fin de rencontre

A la fin de la rencontre, les officiels se rendent dans les vestiaires pour procéder à la clôture de la rencontre. Après la clôture de la rencontre, l'équipe visiteuse récupère son support de stockage externe. Ce dernier fera office de double de la feuille de marque.

Les officiels peuvent demander au marqueur de copier la rencontre sur leurs supports de stockage externe.

Toute modification de 'DigiBou' par les officiels, après la signature des capitaines et des entraîneurs sans que ceux-ci en aient été préalablement informés, pourra faire l'objet de l'ouverture d'un dossier disciplinaire.

## Cas particulier de la réclamation

Si une réclamation est confirmée en fin de rencontre, le capitaine ou coach réclamant saisira le texte sous le contrôle du 1<sup>er</sup> arbitre.

L'arbitre récupère une copie de la feuille de marque sur un support de stockage externe (clé USB,...). Il transmettra son rapport séparé à l'organisme compétent (commissaire aux statuts de la FLBB) avec une copie du fichier de la rencontre (au format .zip).

Dans tous les cas, l'organisateur de la rencontre transmettra les fichiers de la rencontre sur le serveur de la FLBB via le logiciel 'DigiBou'. Une connexion Internet est nécessaire pour cette opération.

## Incidents / Réserves

En cas d'incidents avant, pendant ou après la rencontre et dès lors que la feuille n'est pas clôturée, le 1<sup>er</sup> arbitre note ses observations sur la feuille de match bleue de 'DigiBou'.

L'arbitre demandera une copie de la feuille de marque sur son support USB et fera parvenir le match au format zip à l'organisme compétent de la FLBB. L'organisateur de la rencontre transmettra les fichiers de la rencontre à la FLBB via le logiciel 'DigiBou'.

## Transmission des fichiers

Après la rencontre, endéans 12 heures, l'organisateur transmettra la feuille de marque, fichier du match au format zip (p.ex. '2015\_11001aes.zip' dans le répertoire 'c:\Spielbogen\DB\'), à la structure organisatrice par un des deux moyens ci-dessous :

- Via le logiciel. Dans ce cas, l'ordinateur devra être connecté à Internet.
- Par email à l'adresse [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu), uniquement si la première possibilité ne fonctionne pas.





### **De quoi a-t-on besoin pour utiliser le logiciel DigiBou ?**

Il faut un ordinateur portable avec 1 port USB au moins, une souris sans fil de préférence, un support de stockage externe d'au moins 1Go (clé USB par exemple).

### **Quelles sont les caractéristiques de l'ordinateur portable ?**

Il doit utiliser le système d'exploitation « Windows 7 » ou une version plus récente, avoir un écran supérieur à 12 pouces. Le logiciel ne fonctionne pas sous d'autres systèmes d'exploitation comme Linux, Mac, Unix...

### **Y a-t-il une aide fédérale pour l'achat de l'ordinateur portable ?**

A ce jour, il n'existe pas d'aide fédérale. Il est recommandé de souscrire à une assurance pour le PC.

### **Peut-on utiliser les tablettes tactiles ?**

Les tablettes tactiles sont autorisées pour l'utilisation de DigiBou.

### **Comment télécharger le logiciel ?**

A télécharger du site interactif des clubs ou le site suivant : <http://reflux99.wix.com/digibou>

### **Que doit fournir le club recevant ?**

L'organisateur de la rencontre doit télécharger la rencontre prédéfinie dans DigiBou, fournir un ordinateur portable avec la dernière version du logiciel dessus et prévoir un support de stockage externe USB.

### **Que doit fournir l'équipe visiteuse ?**

L'équipe visiteuse doit remettre au marqueur un support de stockage externe (clé USB,...) qui sert de support de secours et qui doit être installé durant toute la rencontre.

### **Le DigiBou-Marqueur doit-il prévoir du matériel (ordinateur, support de stockage externe,...) ?**

Le DigiBou-Marqueur ne doit pas prévoir de matériel pour l'utilisation du logiciel. Tout est à la charge du club recevant.

### **Les arbitres doivent-ils prévoir du matériel (ordinateur, support de stockage externe,...) ?**

Les arbitres doivent avoir un support de stockage externe d'au moins 1Go qu'ils utiliseront pour récupérer les documents de la rencontre en cas de litiges.

### **A-t-on besoin d'Internet pour utiliser le logiciel ?**

Pour ouvrir la rencontre on-line et envoyer le fichier de la rencontre après le match, la connexion Internet est indispensable. Pendant le déroulement de la rencontre, la connexion n'est pas nécessaire.

### **Comment réinstaller une nouvelle version du logiciel ?**

Avant d'installer la nouvelle version du logiciel, il est préférable de désinstaller l'ancienne version.

### **Peut-on inverser les bancs d'équipes et/ou les paniers ?**

Il est possible d'inverser le banc avant le début de la rencontre (« Spiel starten »).

### **Match perdu par forfait comment faire ?**

Remplir les données connues, cliquer sur le bouton « Forfait ». Les arbitres doivent signer. En cas de forfait annoncé ou si aucun arbitre n'est présent, le marqueur peut signer au lieu des arbitres pour la fin de match.

### **Match perdu par défaut comment faire ?**

S'il y a moins que 2 joueurs d'une équipe sur le terrain, le match est perdu par défaut. Cliquez sur « Spiel beenden ». Sélectionnez « Team x weniger als 2 ». Les arbitres doivent signer.

### **Match Minis/Fillettes avec moins que 7 joueurs au début comment faire ?**

Le match (amical) peut être joué, il est d'office perdu par 0 :20. Saisissez le match, à la fin de la rencontre, cliquez sur « Spiel beenden ». Sélectionnez « Team x weniger als 7 ». Les arbitres doivent signer.

### **Peut-on connecter le logiciel DigiBou au tableau d'affichage ?**

La connexion au tableau d'affichage n'est pas prévue

### **Peut-on ajouter un joueur et/ou un officiel manuellement, s'il n'est pas dans la liste des joueurs du fichier « Import » de la rencontre ?**

Un joueur ou un officiel peuvent être ajoutés manuellement jusqu'au début de la rencontre. Il est cependant fort probable qu'il n'a pas d'autorisation à participer au match.

### **En cas d'absence d'un joueur dans la liste des joueurs importés, quelle est la procédure ?**

Inscrire le joueur/coach sur la feuille bleue de DigiBou.

**Si les données d'une équipe n'ont pas été importées, les licences collectives sont à présenter. En cas d'absence d'un joueur sur une licence collective, quelle est la procédure ?**

Inscrire le joueur/coach sur la feuille bleue de DigiBou.

**Peut-on ajouter un joueur après la signature de l'entraîneur ?**

Oui, selon le cas, la signature de l'un ou des 2 entraîneurs est de nouveau requise. Une fois le match démarré avec « Spiel starten », aucun coach ou joueur ne peut être ajouté (règle FIBA).

**Comment modifier les temps de jeu ?**

Le temps de jeu dépend de la catégorie d'âge. Il peut être modifié manuellement au début de chaque quart.

**Quand peut-on télécharger une rencontre ?**

La rencontre peut être téléchargée après les heures d'ouverture du secrétariat de la FLBB, à partir de 17h00 le vendredi après-midi pour les rencontres du week-end.

**Comment se fait la composition d'une équipe ?**

Les noms des joueurs et coachs correspondent à 100% aux noms sur les licences collectives. Les données d'import sont au même moment créées que les licences collectives d'une équipe. Si un joueur ou entraîneur ne figure pas sur la liste des joueurs et coachs importés, la saisie manuelle se fait sous la responsabilité du coach.

**Mode expert ou mode basique ?**

Si vous vous sentez à l'aise avec le mode basique, vous pouvez essayer à remplir la feuille de marque au mode expert. Vous ne pouvez plus changer en cours de match une fois que vous avez démarré au mode basic ou expert. Ce choix est unique par match.

**Quelle est la différence entre mode expert et mode basic ?**

Le mode expert vous permet de tenir le chrono et d'effectuer les changements des joueurs. Ainsi les données saisies sont davantage contrôlées et vous aurez beaucoup plus d'informations statistiques à la fin du match. Les minutes des temps mort sont automatiquement proposées et les règles du jeu en relation avec le chrono sont implémentées.

**Comment supprimer un événement ?**

Il faut corriger l'erreur, vous ne pouvez plus supprimer un événement déjà saisi.

**Comment saisir une faute de type "Bagarre", si l'entraîneur est disqualifié ?**

Dans un premier temps, il faut mettre une disqualifiante (D2) à l'entraîneur puis une faute de type "Bagarre" (F).

**Comment saisir une faute de type "Bagarre", si l'entraîneur adjoint est disqualifié ?**

Dans un premier temps, il faut mettre une Technique Banc (B1) à l'entraîneur puis une faute de type "Bagarre" (F) à l'entraîneur adjoint.

**Comment saisir une faute de type "Bagarre", si un remplaçant est disqualifié ?**

Dans un premier temps, il faut mettre une Technique Banc (B1) à l'entraîneur puis une faute de type "Bagarre" (F) au remplaçant.

**Comment inscrire une bagarre si un joueur est disqualifié ?**

'F' dans la première case libre ou à travers le menu des événements.

**Comment saisir une faute additionnelle à la 5e faute d'un joueur ?**

En cas de disqualifiante ou bagarre d'un joueur APRES élimination pour 5 fautes, vous pouvez inscrire la faute additionnelle dans la 6<sup>e</sup> case (au lieu des points du joueur).

**Peut-on modifier à tout moment de la rencontre les informations sur celle-ci (date, heure, couleur de maillot des équipes, officiels...) ?**

Jusqu'à la clôture de la feuille de marque par l'arbitre, on a la possibilité de modifier ces informations.

**Si mon ordinateur tombe en panne avant ou pendant la rencontre comment faire ?**

Redémarrez le programme, vous continuez normalement au même endroit où vous êtes sortis.

**Si mon ordinateur tombe en panne pendant la rencontre, est-ce que je peux retrouver mes données ?**

Toutes les informations de la rencontre seront disponibles sur le support de stockage externe. Il suffira de reconnecter le support sur un autre ordinateur pour pouvoir reprendre la rencontre.

**Comment faire des copies de la rencontre sur des clés USB ?**

A tout moment du match, choisissez dans le menu déroulant 'Spiel Export'.

**Comment transmettre les fichiers de la rencontre ?**

1<sup>ère</sup> solution : Si l'ordinateur est connecté à Internet dans la salle, il suffit de cliquer sur le bouton « Spiel an FLBB senden » après la clôture du match pour envoyer automatiquement le fichier sur le serveur de la FLBB à la fin de la rencontre.

2<sup>e</sup> solution : L'ordinateur n'est pas connecté à Internet dans la salle mais peut être connecté à Internet plus tard. Vous devez fermer la rencontre et quitter DigiBou après la clôture du match. Une fois que vous avez une connexion à Internet, il faut rouvrir la rencontre via le logiciel et appliquer la même procédure que pour la 1<sup>ère</sup> solution.

3° solution : Vous devez envoyer le fichier du match à [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu) pour un traitement manuel de la rencontre. Le fichier se trouve dans « C:\Spielbogen\DB\ » et porte le nom fichier tel que '2015\_11001aes.zip' ('saison'\_ 'nomatch'aes.zip). Pour information : Il ne s'agit pas d'un fichier normal zip, impossible de le décompresser manuellement.

#### **Comment avoir accès à la feuille de marque version papier ?**

Les feuilles de match au format HTM sont disponibles à travers le site [flbb.lu](http://flbb.lu) et le site interactif.

#### **Comment avoir accès aux fichiers des rencontres (.zip) ?**

Pendant la saison toutes les feuilles de match digitales des rencontres d'un club peuvent être téléchargées du site interactif au format .zip. Pour ouvrir un match sur le PC local, il suffit de télécharger ce fichier dans le répertoire « c:\Spielbogen\DB\ » et de l'ouvrir avec DigiBou.

Les arbitres et commissaires ont accès aux fichiers .zip de leurs matches via le site interactif.

#### **Où sont sauvegardées sur mon ordinateur les données de la rencontre ?**

Toutes les rencontres se trouvent ici : « C:\Spielbogen\DB\ ».

#### **Peut-on rouvrir une feuille clôturée pour la modifier ?**

Il est impossible de rouvrir la feuille de marque pour la modifier. On peut juste l'ouvrir pour consulter, imprimer la feuille de match et pour l'envoi à la FLBB.

#### **Comment ajouter un joueur après la signature de l'entraîneur ?**

Ajoutez le joueur. Selon le cas, un ou les deux entraîneurs doivent refaire leur signature.

#### **Après combien de temps, après l'envoi d'un match, un résultat est pris en compte ?**

En principe 30'' après l'envoi du match, le résultat s'affiche sur [flbb.lu](http://flbb.lu) et le classement est calculé. La feuille de match est affichée endéans 24 heures.



**Le logiciel ne permet pas de saisir des paniers à 3 points !**

Il s'agit probablement d'un match Minis/Fillettes ou Poussins.

**Est-il possible d'inverser le panneau d'affichage sans inverser les bancs d'équipe ?**

Non.

**Si mon ordinateur s'éteint à cause de batterie faible, défaut de matériel ou un autre événement entraîne la fermeture brutale de l'application, comment je peux reprendre la rencontre ?**

Au lancement du logiciel, l'application vous assiste dans la récupération du match.

**Comment mettre une faute à un joueur non entré en jeu et comptabiliser dans les fautes d'équipe ?**

Pas possible.

**Peut-on mettre plus de 5 fautes à un joueur ?**

Oui, la faute s'ajoutera dans la 6<sup>e</sup> case des fautes (là où il y a normalement les points des joueurs).

**Peut-on ajouter ou effacer des points après la clôture de la feuille ?**

Vous pouvez ajouter/effacer des points jusqu'à la signature du 1<sup>er</sup> arbitre.

**Comment envoyer un fichier ".zip" (après la rencontre) à la FLBB, sans utilisation de DigiBou ?**

Envoyez le fichier .zip par mail à [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu). Le fichier sera traité manuellement lors des heures de bureau.

**Quel est le délai pour l'envoi de la feuille de marque digitale ?**

12 heures.

**Comment peut-on savoir si la FLBB a bien reçu le fichier ?**

Lorsque le club envoie une rencontre (bouton 'Spiel an FLBB senden'), il y a un message de bonne fin. Si le traitement se passe bien, le résultat sera affiché sur flbb.lu après 30'' environ.

## Programme

- Veuillez télécharger la dernière version du programme 1.0.152.2, la version est affichée sur le menu principal. Le téléchargement de la dernière version se fait automatiquement lors du démarrage du programme. Si vous avez une très ancienne version (avant 1.0.48.1), il faut faire une désinstallation suivi d'une installation complète du package 1.18 de DigiBou (<http://reflux99.wix.com/digibou>).



Affichage Version :

- Veuillez à faire les mises à jour Windows régulièrement. Ne pas faire de mise à jour une heure avant un match ou dans la salle.

## Préparer un match

- Veuillez télécharger les matches au plus tôt 24 heures avant le début du match
- Si vous commencez un match en mode 'On-line Spiel', lors de la sélection des joueurs et coaches, la feuille de match est pré-remplie avec la composition d'équipe du match précédant saisie avec DigiBou.

Les joueurs sont affichés directement avec le numéro licence, numéro tricot et la fonction de capitaine. Il ne vous reste qu'à vérifier les données et d'apporter les changements nécessaires au début du nouveau match. Veuillez à ce moment porter une attention particulière aux numéros des tricots qui doivent correspondre à la réalité du nouveau match!

- Le tri des joueurs selon le numéro tricot se fait automatiquement lors du démarrage du match ('Spiel starten'). Vous pouvez trier vous-même les joueurs en cours de saisie en cliquant en haut de la colonne sur le texte 'Trikot'.

Lizenz	Name	Vorname	Trikot	Start	Kaptein
51018	JENIN	Cyril	6		
42049	KONSTRUCK	Jeff	5	x	
51004	HAAN	Olivier	7	⊗	(CAP)
51107	HIRT	Janic	8	x	
51112	KALMES	Kevin	9	⊗	
51003	FELTEN	Sylvain	10	⊗	
51001	DEWENDER	Tom	11	x	
51028	NEYEN	Jeffrey	12		
51002	BRAUN	Yves	14	⊗	
51017	CAVOR	Predrag	15	⊗	

Trier en cliquant

- Il est obligatoire d'indiquer les noms du marqueur (Anschreiber) et chronométreur (Zeitnehmer). Pour les matches des divisions nationales 1+2, il est obligatoire d'indiquer en plus les noms de l'opérateur des 24'' (24''-Zeitnehmer) et du marqueur adjoint (Anschreiber-Assistent). La vérification se fait avant la signature des arbitres à la fin du match.
- Si vous ajoutez un joueur manuellement après qu'au moins un des deux coachs aient signé et avant que le match a démarré, les coachs sont obligés de faire une nouvelle signature pour prise de connaissance des changements.

### Mode basique

- Dans les 2 dernières minutes d'un match, pour effacer le 1<sup>er</sup> temps mort non utilisé de la 2<sup>e</sup> mi-temps, veuillez saisir '==' dans la case du temps mort.



effacer 1<sup>er</sup> temps mort si 2 dernières minutes commencent

### Fin du match

- Après envoi des données, la feuille de match est directement visible sur flbb.lu.
- Si un envoi match (par FTP) ne fonctionne pas, le programme propose l'envoi d'un courriel avec les données match annexés. Le match ne sera pas traité directement, mais le premier jour ouvrable. La feuille de match n'est pas directement visible sur flbb.lu.
- A la fin du match, l'arbitre peut dorénavant vérifier si des corrections manuelles (avec signature) ont été effectuées. Le nombre de modifications est annoncé aux arbitres pour contrôle lors de leur signature finale. Toutes les modifications avec l'accord du 1er arbitre sont en vert dans la liste des actions. Il peut ainsi détecter si des corrections ont été faites sans son accord écrit.
- Veuillez fermer un match ou revenir sur le menu de démarrage avant de débrancher une clé USB.

Cl. Roettgers/03.11.2016

## Newsletter 2

### Avant le match

- Il y a des cas rares où **les équipes A et B sont inversées** après le téléchargement d'un match. Avant le début du match (bouton 'Spiel starten') vous avez la possibilité d'inverser manuellement les équipes pour redresser la situation en cliquant sur le bouton à gauche des noms des équipes. Lors de l'envoi du match, le résultat du match est correctement repris.



- Les **joueurs JICL** sont maintenant affichés en jaune foncé dans la liste des joueurs sélectionnés.
- Les **joueurs et coaches inscrits manuellement** (non pré-remplis et non sélectionnés dans la liste des licences valides) sont affichés en rouge dans la liste des joueurs sélectionnés. La validité de leur participation au match est vérifiée par le secrétariat FLBB. Si le match a été téléchargé et les joueurs tous sélectionnés de la liste des licenciés, **les arbitres ne sont plus obligés de vérifier les noms sur les licences collectives imprimées**. Par contre, les arbitres ont été instruits de faire des contrôles supplémentaires sur place pour vérifier l'identité des personnes.
- En cas de **forfait** d'une équipe, sans présence d'un arbitre, le marqueur peut signer la feuille de match. Ne pas oublier dans ce cas d'effacer les arbitres.
- DigiBou vous oblige d'indiquer la **catégorie d'âge**, pour pouvoir appliquer les bonnes règles du jeu et aussi sauvegarder l'équipe pour le match prochain.

### Pendant le match

- Malgré tous les contrôles initiaux, il arrive qu'un joueur entre sur le terrain avec un **autre numéro tricot** que celui inscrit sur la feuille de match. Dans ce cas, sur l'écran principal de saisie de la feuille de match, vous avez la possibilité de changer le numéro tricot en cliquant avec le bouton gauche de la souris dans le numéro tricot. Vous pouvez maintenant saisir le numéro tricot correct du joueur.

Spieler											
Lize...	Name	...	V1	V2	Nr	1	2	3	4	5	Pt
0	DCEDE dedede	x			4						0
0	EFREFE frefrfr	⊗			5	PC					8
0	FRFRFRFRF frfr	⊗			0						8
0	<b>KKK kkk (CAP)</b>	⊗			0						8
0	HH hh	⊗			0						7
0	LLL ll	⊗			9						2

- Nous avons également constaté quelques cas où il y a eu un **oubli de changer de quart** pendant le match, et toutes les actions ont été comptabilisées pour le quart précédent. Dorénavant vous avez la possibilité de redresser la situation :
    - \* Concertez-vous avec le 1<sup>er</sup> arbitre.
    - \* Si nécessaire, passez d'abord au quart suivant,
    - \* ensuite cliquez dans la liste des actions en se positionnant à la première action d'un quart oublié.
- Cliquez sur le bouton droit de la souris et le programme vous demande 'Aktion startet x. Viertel'. En cliquant dessus, le programme demande d'abord l'accord du 1<sup>er</sup> arbitre. Toutes les actions (fautes, points, etc.) seront par la suite transférées au bon quart, les résultats et nombre de fautes par quart recalculés.

Letzte Aktionen				
Zeit	Team	Tr	Score	Aktion
10:00	A	7	4: 7	Trikotnummer entfernt: 7 Spieler EDEDE
10:00	A	7	4: 7	Trikotnummer geändert: 10 Spieler EDEDE
10:00	B	C	4: 7	Fehler hinzugefügt: C1 NN nn (C)
10:00	B	C	4: 7	Fehler hinzugefügt: B1 NN nn (C)
10:00	A	C	4: 7	Fehler hinzugefügt: B1 REFEFE edede (C)
10:00	A	CA	4: 7	Fehler hinzugefügt: B1 FRFR rfrfr (CA)
10:00			4: 7	Beginn Viertel 2 (neu) bestimmt

### Après le match

- Les marqueurs sont priés d'**effacer les arbitres** (et commissaires) préinscrits qui ne se sont pas présentés aux matchs. Ceci permet un contrôle automatique des arbitres et commissaires présents aux matchs.

1. Schiedsrichter	VANGLOVSKIJ Mic.
Schiedsrichter 2 A	MEISCH Nad.
Schiedsrichter 2 B	
FLBB-Kommissar	

- Vous pouvez maintenant saisir une **remarque d'ordre technique** sur la feuille bleue de DigiBou s'il y a eu des soucis techniques avant, pendant ou après un match. Vous pouvez remplir cette case même après signature du 1<sup>er</sup> arbitre.

Protest/Reserve (Mannschaft A)	Protest/Reserve (Mannschaft B)	Vorfall/Disqualifikation (Schiedsrichter)	Allgemeine Anmerkungen
Test test test test test test test test test test test			48/254
Bitte hier technische Probleme (oder Anregungen) beschreiben die im Zusammenhang mit DigiBou stehen.			



- Selon le règlement FIBA en vigueur, les **fautes techniques commises par un joueur de banc** sont à inscrire au compte du coach d'une équipe. Si le joueur fautif a pu être identifié par les arbitres, après le match, ils peuvent sélectionner le fautif sur la feuille bleue de DigiBou. L'amende prévue pour la faute technique va alors être comptabilisée pour le joueur fautif.
- Si vous rencontrez la situation que l'envoi final du match à la FLBB ne fonctionne pas à travers DigiBou, vous avez toujours la possibilité d'envoyer manuellement un match à la FLBB. Envoyez tout simplement un mail à '[flbb@pt.lu](mailto:flbb@pt.lu)' et ajoutez le fichier '.zip' du match qui se trouve normalement dans le répertoire 'c:\Spielbogen\DB' sous la forme 'AAAA\_SSSSaes.zip' (A=année début saison, S=numéro match). Le match sera automatiquement traité dès réception. Le résultat et la feuille de match seront visibles sur le site [flbb.lu](http://flbb.lu) endéans quelques minutes.

### Programme

- Nous avons eu plusieurs cas où Windows a redémarré pendant le match pour terminer une mise à jour importante du système d'exploitation. Veillez à faire les **mises à jour Windows** régulièrement. Ne pas faire de mise à jour une heure avant un match ou dans la salle.
- La dernière version du programme est actuellement 1.1.0.1, la version est affichée sur le menu principal. Le téléchargement de la dernière version se fait automatiquement lors du démarrage du programme.
- Prière d'utiliser le Stick USB uniquement comme moyen de backup. Chargez et démarrez le match toujours du disque dur local C.
- Si vous rencontrez des problèmes majeurs d'installation, prière de le signaler en envoyant un courriel à [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu).

Cl. Roettgers/10.02.2017

## *Changements FIBA règles du jeu 2017*

- A partir de la saison 2017/18, la FIBA a changé la réglementation de la procédure de protestation. Avec le signal de fin de match (sirène) commence la période restante de 15 minutes où une équipe peut déclencher la procédure de protestation. Dès que vous poussez sur le bouton 'Spielende', le chrono de 15 minutes est déclenché. Ce **compte à rebours** est affiché directement sur l'écran. Si vous fermez DigiBou pour ouvrir temporairement un autre match (pour préparer le match suivant p.ex. ) et chargez de nouveau le même match, le compte à rebours affiche le temps restant correct. La fin de match officielle est également consultable dans la liste des actions. Le temps de fin de match est également inscrit en bas de la feuille de match imprimée.
- Changement de la sanction pour le coach **de B1 vers B2** pour une faute disqualifiante d'un joueur exclu pour 5 fautes, disqualifiante pour un joueur remplaçant, disqualifiante pour un joueur ou assistant coach impliqué dans une bagarre, ou disqualifiante pour un assistant coach.
- Tous les **officiels de table** doivent également signer à la fin du match ! Si aucun arbitre n'est présent sur le match, c'est au marqueur de signer la feuille de match.
- Le nom de l'**aide-marqueur** a été ajouté à la feuille de match imprimée.
- Si un joueur reçoit **une faute technique et une faute antisportive**, il est également éliminé du match. DigiBou vous avertit de l'élimination du joueur et remplit la case suivante des fautes avec un 'GD' (game disqualification).

## *Autres nouveautés*

- Le programme crée des **copies de sauvegarde** sous c:\spielbogen\DB\backup de tous les fichiers .zip créés et il les garde pendant 30 jours pour ne plus perdre de match. Ainsi, en cas de problème majeur, vous trouvez ici la dernière copie du match valide.
- Les numéros tricots sont dorénavant en **gras** pour une meilleure lecture.

## Programme

- Pour tenir compte des changements pour la saison 2017/18, il est obligatoire de faire une **réinstallation complète** du programme avec le nouveau package mis à disposition ici : <http://reflux99.wixsite.com/digibou>

- La dernière version du programme est actuellement la **version 1.2.0.0**. La version est affichée sur le menu principal.
- Si vous rencontrez des problèmes majeurs d'installation, prière de le signaler en envoyant un courriel à [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu).

Cl. Roettgers/22.08.2017

## *Joueur-entraîneur*

A partir la version 1.3.1.0, le joueur-entraîneur est correctement traité dans DigiBou. Selon les règles FIBA en vigueur, il est obligatoire que le joueur-entraîneur soit en même temps capitaine de l'équipe.

Pour indiquer un joueur-entraîneur, veuillez sélectionner la même personne en tant que coach et joueur.

Si la personne n'est pas dans la liste des entraîneurs sélectionnables, veuillez ne pas indiquer de coach, et le programme vous demandera lors de la signature (par le joueur/entraîneur) si le capitaine de l'équipe voudra prendre la fonction de coach.

En cas de match amical ou tournoi où il faut saisir les noms manuellement, veuillez indiquer le même numéro licence pour le joueur et le coach afin de faire le lien automatiquement.

## *Changements interprétations FIBA 2018*

- Depuis le 1<sup>er</sup> février 2018, la FIBA a changé les interprétations concernant les joueurs-entraîneurs. Les fautes techniques et antisportives sont cumulées pour les joueurs-entraîneurs, indépendamment s'ils ont reçu ces fautes en tant que joueur ou coach. P.ex. une faute technique personnelle (C1) en tant que coach combiné avec une faute antisportive (Ux) en tant que joueur mènent aussi à la disqualification du joueur-entraîneur pour le match en cours. La version 1.3.1.0 de DigiBou prend en compte ces modifications et avertit le marqueur quand un cas de disqualification (game disqualification) se présente.

Lien vers toutes les nouvelles interprétations des règles du jeu :

<http://www.fiba.basketball/OBR2017/interpretations.pdf>

## *Autres nouveautés*

- Le décompte à rebours de 15' pendant la période de protestation est également affichée sur la feuille bleue. La protestation est pré-remplie avec le chrono et le score.
- Un bouton 'Nr. Reset' a été ajouté sur l'écran de sélection des joueurs. Ce bouton efface tous les numéros tricots d'un coup, et facilite ainsi la saisie, si trop de changements de tricots ont eu lieu depuis le dernier match.
- Pour éviter tout problème d'inadvertance, la signature des deux coachs est de nouveau demandée si un joueur est effacé ou ajouté après la signature du premier coach. En plus, les actions de sélection des joueurs et coachs sont dorénavant retraçables.

- En cas de problème majeur (match disparu ou erreur majeure ne permettant plus de continuer le match), vous avez maintenant la possibilité de recharger le backup d'un match et de continuer éventuellement avec cette version. Le programme essaie de reconstituer automatiquement la dernière version correcte du match.
  - 1) Veuillez cliquer dans la case 'Letzte Backup-Version laden', ensuite sur le bouton 'Gespeichertes Spiel laden' et sélectionnez le match fautif. Le programme essaie alors de récupérer la dernière version valide.
  - 2) Si vous avez carrément effacé le match (ne se trouve plus sous c:\spielbogen\db), vous devez d'abord le télécharger de nouveau avec 'On-Line Spiel starten', le sauvegarder immédiatement en sortant du programme et la version vierge du match se trouve alors sur votre ordinateur local. Procédez ensuite de la même façon que sous 1)

Considérer cet outil comme dernière ressource avant de contacter le soussigné.

### *Programme*

- Prière de faire les mises à jour quand elles sont proposées au démarrage du programme. Ceci permet d'avoir la dernière version sur votre ordinateur, éliminant des bugs et apportant des améliorations fonctionnelles.
- La dernière version du programme est actuellement la **version 1.3.1.0**. La version est affichée sur le menu principal.
- Si vous rencontrez des problèmes majeurs d'installation, prière de le signaler en envoyant un courriel à [technique@fibb.lu](mailto:technique@fibb.lu).

Cl. Roettgers/09.02.2018





## Newsletter 5(bis)

---

### ATTENTION

#### **Pour ceux qui ont déjà installé la version 1.5.2.0**

Suite au mail aux secrétaires le 7/9/18, beaucoup de clubs ont déjà installé la version 1.5.2.0. Cette version contient malheureusement un « bug ». Les mises à jour automatiques au démarrage du programme ne fonctionnent plus correctement.

*Une nouvelle version DigiBou 1.5.2.5 est désormais disponible, la mise à jour automatique est corrigée dans cette version !!!*

A télécharger ici : <http://reflux99.wix.com/digibou>

**Veillez désinstaller la version 1.5.2.0 d'abord et ensuite installer la nouvelle version téléchargée !**

---

#### **Pour ceux qui n'ont pas encore installé la version 1.5.2.0**

Veillez télécharger la version 1.5.2.5 : <http://reflux99.wix.com/digibou>

Ensuite désinstaller l'ancienne version d'abord et ensuite installer la nouvelle version téléchargée !

**Cette mise à jour d'envergure ne peut pas se faire via la mise à jour automatique proposée par DigiBou au démarrage.**

---

**La version 1.5.2.5 (ou toute version postérieure) est à utiliser obligatoirement lors de la saison 2018/19 !!!**

**Le numéro de version se trouve sur l'écran de démarrage à droite en bas.**

## Nouveautés :

### *Règles du jeu - FIBA octobre 2018*

- Mise en conformité avec les règles du jeu 2018 :  
<http://www.fiba.basketball/OBR-changes-1-oct-2018.pdf>

### *Version multilingue*

- DigiBou est maintenant disponible en 4 langues :  
**allemand, français, anglais et luxembourgeois**  
La sélection de la langue se fait sur l'écran de démarrage et peut être changée à tout moment. Un redémarrage du programme est cependant nécessaire en cas de changement de langue. A noter que la liste des actions du match reste dans la langue choisie au moment de la saisie, or ceci n'a pas d'impact sur le bon fonctionnement du programme.

### *Autres nouveautés importantes*

- Vous pouvez télécharger un match on-line en indiquant le **numéro match** (écran liste des matchs à venir). Ceci est particulièrement intéressant en cas de tournoi ou au cas où les équipes ne sont pas prédéfinies (p.ex. vainqueur A- vainqueur B). Le programme charge les données du match si le match aura lieu **dans les 5 jours à venir**.
- En cas de faute technique attribuée au banc d'équipe, le premier arbitre est maintenant invité par le programme à indiquer le nom du joueur fautif, au plus tard avant sa signature finale. Si l'arbitre se trouve dans l'impossibilité de désigner un joueur avec certitude, la faute technique est à attribuer au coach de l'équipe ('ND/Spieler nicht definierbar').
- Intégration du championnat BASCOL avec sélection des licenciés.

### *Programme*

- Prière de faire les mises à jour quand elles sont proposées au démarrage du programme. Ceci permet d'avoir la dernière version sur votre ordinateur, éliminant des bugs et apportant des améliorations fonctionnelles.
- Le début de la saison est aussi un bon moment à effectuer les mises à jour proposées par Windows.
- La dernière version du programme est actuellement la **version 1.5.2.0**. La version est affichée sur le menu principal.
- Si vous rencontrez des problèmes majeurs d'installation, prière de le signaler en envoyant un courriel à [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu).

Cl. Roettgers / 11/09/18



## Newsletter 6

---

### ATTENTION

#### Obligation d'installer la version 1.6.0.6

Veuillez télécharger la version 1.6.0.6 ici : <http://reflux99.wix.com/digibou>

**Vous n'avez pas besoin de désinstaller l'ancienne version, installez la nouvelle version directement sur la version existante !**

**Cette mise à jour d'envergure ne peut pas se faire via la mise à jour automatique proposée par DigiBou au démarrage. Si vous faites la mise à jour via la mise à jour automatique, vous invalidez automatiquement la version installée sur votre PC et une réinstallation complète avec la nouvelle version s'impose.**

---

La version 1.6.0.6 (ou toute version postérieure) est à utiliser obligatoirement pour le restant de la saison 2020/21 et pour la saison à venir !

Le numéro de version se trouve sur l'écran de démarrage à droite en bas.

### Nouveautés :

#### *Live ticker de tous les matchs FLBB*

- La nouvelle version permet de proposer en direct un « live ticker » de tous les matchs sous la régie de la FLBB.  
Tous les matchs non couverts par les statistiques FIBA peuvent ainsi être suivis en direct (y compris matchs amicaux, Bascol, équipes de jeunes, etc.).

Si DigiBou tourne sur un PC connecté à Internet, les données saisies sont directement envoyées dans les bases de données FLBB et affichées sur le site [luxembourg.basketball](https://www.luxembourg.basketball) (<https://www.luxembourg.basketball/live-games/>), et dans un futur proche sur les apps iOS et Android.

Le « live ticker » ne remplace pas l'envoi obligatoire du match à la FLBB à la fin d'une rencontre.

## Programme

- Correction de quelques bugs mineurs.
- Prière de faire les mises à jour quand elles sont proposées au démarrage du programme. Ceci permet d'avoir la dernière version sur votre ordinateur, éliminant des bugs et apportant des améliorations fonctionnelles.
- Les mises à jour proposées par Windows sont à faire lors de jours sans matchs.
- La dernière version du programme est actuellement la **version 1.6.0.6**. La version est affichée sur le menu principal.
- Si vous rencontrez des problèmes majeurs d'installation, prière de le signaler en envoyant un courriel à [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu).

Cl. Roettgers - 20/04/21

N.B.

Si vous rencontrez cet écran, ou un message similaire, vous avez fait une mise à jour automatique de l'ancienne version. Veuillez dans ce cas faire une réinstallation complète de DigiBou :

