



# DigiBou

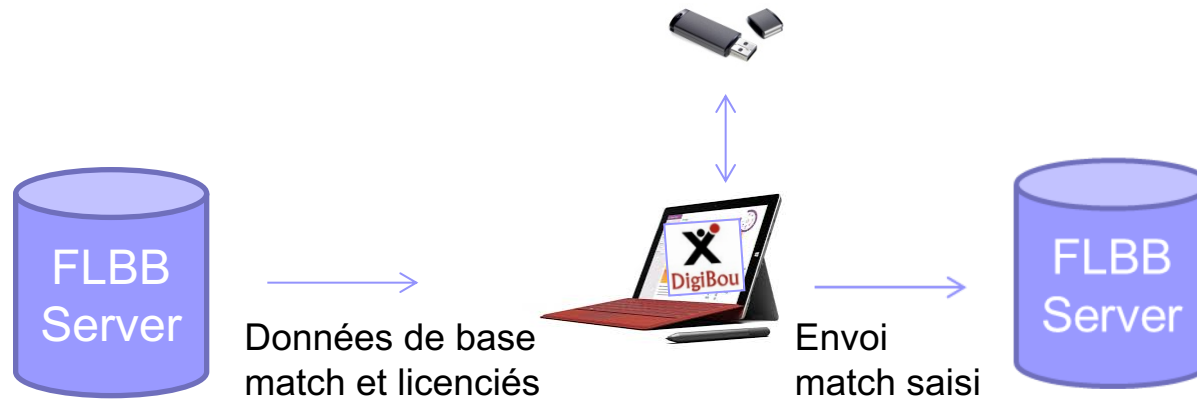
# DigiBou version 1.0

- 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 **saïson 2016/17** et **obligatoire** à partir de la **saïson 2017/18** pour les jeunes (championnat et coupe), pour les équipes de réserve et espoires (championnat)
  
  - **obligatoire pour le Bascol à partir du 01/09/2018**

# 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 ou 4 avec Windows 10, clavier et stylet (de préférence)

Souris Bluetooth (15-25 EUR) ou (facultatif)



Souris USB (10+10 EUR)

## CLUB VISITEUR:

Stick USB ou disque externe (**1 GB minimum**)

**Stick Usb = Backup = Copie adverse**

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

# Equipes

Starting 5 et capitaine doivent être sélectionnés et contresignés par le coach

Spielerauswahl für dieses Spiel					
Lizenz	Name	Vorname	Trikot	Startin	Kapitän
51001	REQUIN	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



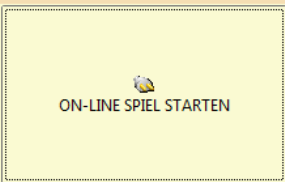
# Deux modes possibles

- **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

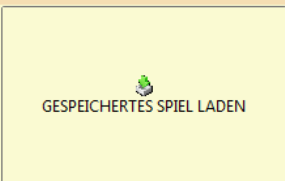


Geeignet für Meisterschafts- oder Pokalspiele.  
Wählen sie ein Spiel aus der Liste. Die meisten Daten sind ausgefüllt, sie müssen nur noch die Teilnehmer  
Die Spielauswahl funktioniert nur bei bestehender Internetverbindung (kann auch zu Hause erfolgen).  
Während dem Spiel ist eine Internetverbindung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

Verein

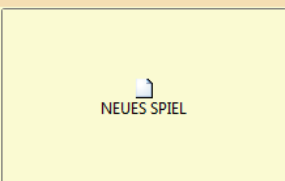
AMI-AMICALE

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 heruntergeladen wurden.

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.

Bitte ausfüllen

Claude Roettgers

jclauder@pt.lu





v.1.0.149.1

# 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

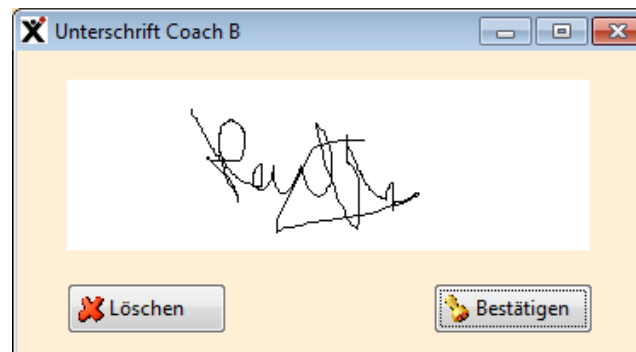
- Click dans case à côté du score pour saisir le shooteur manuellement
- Ou click sur shooteur, ensuite click souris bouton droit pour choisir action (1/2/3 points)
- Bouton 'Ende x.Viertel' pour terminer un quart
- Bouton 'SPIELENDE' pour fin de match

# 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 **Mannschaft B** Metz

Kategorie SD Datum 28.08.2015 Zeit 20.45 1. Schiedsrichter SEILER Jér.  
 Spiel Nr. 52001/2015 Ort Contern 2. Schiedsrichter BETTENDORF Dav.

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

**Mannschaft A AB Contern**

Auszeiten: 1. Halbzeit 8 2. Halbzeit 6 Verlängerung

Mannschaftsfehler pro Viertel: 1. 3 2. 4 3. 4 4. 4

Passe	Name des Spielers	in Viertel	Nr.	Fouls
0	MATHIEU (CAP)	4		
0	FRIEDEN	5	P2	
0	KAUFFMANN	6	P2	
0	JEMMING	7		
0	YOERGER	11	P	
0	WELSCH	10	P2	
0	HOFFMANN	12	P2	
0	GRIEB	15	P2	
0	Coach <u>ALTMANN</u>			

**Mannschaft B Metz**

Auszeiten: 1. Halbzeit 6 2. Halbzeit 3 Verlängerung

Mannschaftsfehler pro Viertel: 1. 3 2. 4 3. 4 4. 4

Passe	Name des Spielers	in Viertel	Nr.	Fouls
0	LOPY	4	P1	
0	BOCANDE (CAP)	6		
0	SECCO	7	P1	
0	LUCKY	8	P2	
0	STELLER	9	P	
0	FONTAINE	1	P2	
0	FALLONE	11	P2	
0	MIANO	12	P1	
0	BOU	13	P2	
0	MOKA	14	P	
0	FINDUS	15		
0	Coach <u>BORDONNE Julien</u>			

**Ergebnis:** Viertel 1. A 13 B 7 2. A 22 B 2  
 Viertel 3. A 14 B 7 4. A 16 B 9  
 Verlängerung A  B

**Endergebnis** A 65 B 25

Name der gewinnenden Mannschaft AB Contern

Anschreiber Mathieu Claude Erster Schiedsrichter [Signature]  
 Zeitnehmer Lauer Michel Schiedsrichter 2A [Signature]  
 24"-Zeitnehmer Soetiro Vito Schiedsrichter 2B [Signature]

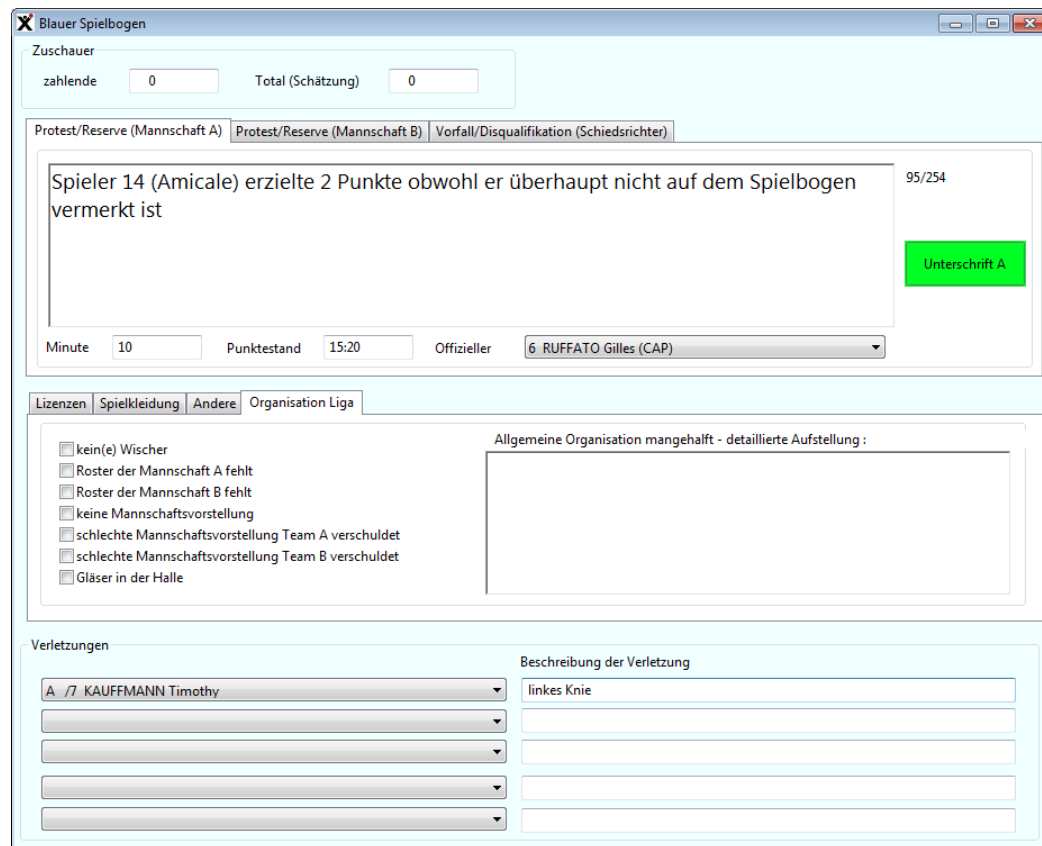
Bei Problemen oder sonstigen Fragen die DigiBou betreffen: technique@flbb.lu



# Feuille bleue (verso version papier)

Signature coach/capitaine se fait directement après réserve ou protestation

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



The screenshot shows a digital form titled 'Blauer Spielbogen'. It has several tabs: 'Zuschauer', 'Protest/Reserve (Mannschaft A)', 'Protest/Reserve (Mannschaft B)', and 'Vorfall/Disqualifikation (Schiedsrichter)'. The 'Zuschauer' tab is active, showing 'zahlende' (0) and 'Total (Schätzung)' (0). Below this, the 'Protest/Reserve (Mannschaft A)' tab is active, displaying a text area with the message: 'Spieler 14 (Amicale) erzielte 2 Punkte obwohl er überhaupt nicht auf dem Spielbogen vermerkt ist'. To the right of this text is a counter '95/254' and a green button labeled 'Unterschrift A'. Below the text area are fields for 'Minute' (10), 'Punktstand' (15:20), and 'Offizieller' (6 RUFFATO Gilles (CAP)). At the bottom, there are tabs for 'Lizenzen', 'Spielkleidung', 'Andere', and 'Organisation Liga'. The 'Lizenzen' tab is active, showing a list of checkboxes for various issues: 'kein(e) Wischer', 'Roster der Mannschaft A fehlt', 'Roster der Mannschaft B fehlt', 'keine Mannschaftsvorstellung', 'schlechte Mannschaftsvorstellung Team A verschuldet', 'schlechte Mannschaftsvorstellung Team B verschuldet', and 'Gläser in der Halle'. To the right of these checkboxes is a section titled 'Allgemeine Organisation mangelhaft - detaillierte Aufstellung :'. At the bottom of the form, there is a section for 'Verletzungen' with a dropdown menu showing 'A /7 KAUFFMANN Timothy' and a text area for 'Beschreibung der Verletzung' containing '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 adverse**

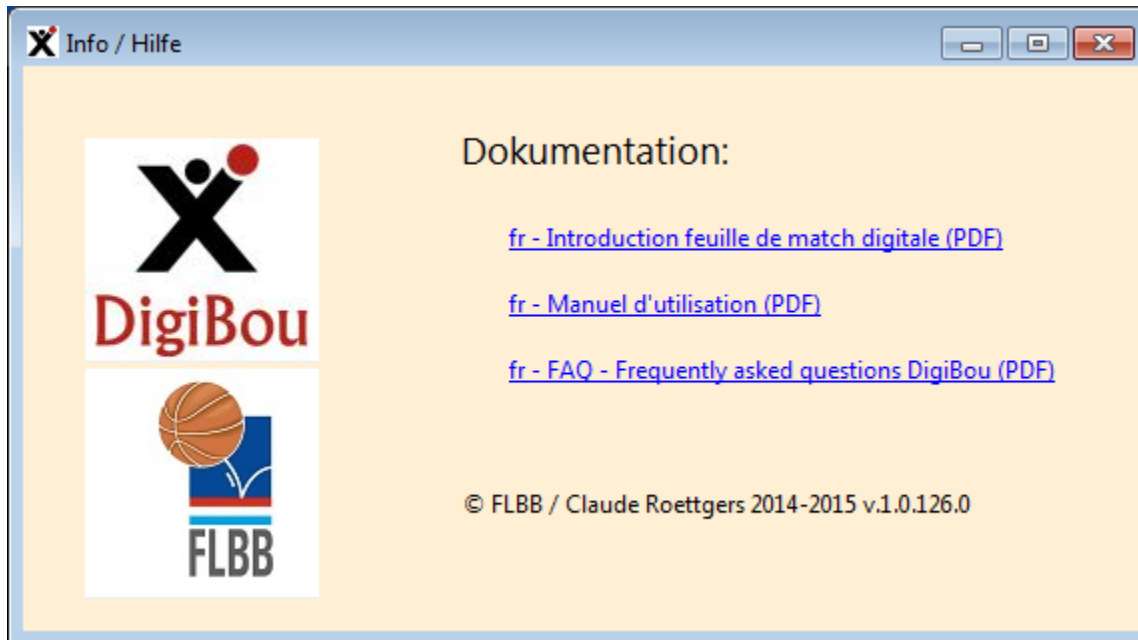
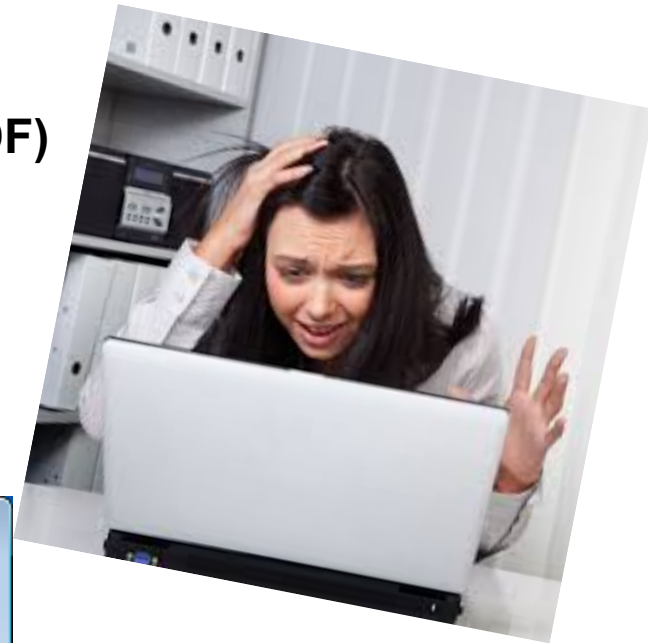
Digibou ne fonctionne pas sans Stick USB connecté.

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



URL téléchargement du programme

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