

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 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.
- 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	...	V2	V3	Nr	1	2	3	4	5	Pt
0	DCEDE dedede	x			4						0
0	EFREFE frfrfr	⊗			5	PC					8
0	FRFRFRFR frfr	⊗			6	P	P	P			8
0	KKK kkk (CAP)	⊗			7						8
0	HH hh	⊗			8	P					7
0	LLL III	⊗			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 précédant. Dorénavant vous avez la possibilité de redresser la situation :
 - * Concertez-vous avec le 1^{er} 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^{er} 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 EDEL
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^{er} arbitre.

Protest/Reserve (Mannschaft A)	Protest/Reserve (Mannschaft B)	Vorfall/Disqualifikation (Schiedsrichter)	Allgemeine Anmerkungen
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' 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 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.

Cl. Roettgers/10.02.2017