

## *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, vous désignez un joueur-entraîneur en indiquant le même numéro licence pour le joueur et le coach.

## *Interprétations FIBA 2018*

- Depuis le 1<sup>er</sup> février 2018, la FIBA a précisé 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 affiché 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 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 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)

Considérez ceci comme un outil de dernier recours 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@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu).

Cl. Roettgers/12.02.2018