

GUIDE D'UTILISATEUR

FEUILLE DE MATCH ELECTRONIQUE

NBN23



Premières Etapes

AVANT UTILISATION



- Garder la tablette constamment chargée
- Insérer une carte SD dans la tablette pour assurer une sauvegarde des données
- S'assurer d'avoir une connexion internet pour télécharger le match assigné
- Pour les compétitions en live, s'assurer d'avoir un bon flux des données
- L'utilisation de cartes 3G / 4G ou d'un routeur peut être plus efficace que le partage de connexion



CONNEXION ET TELECHARGEMENT DES MATCHS ASSIGNES



NECESSAIRE

INGAME

Enregistrement avec le compte:



Nom d'utilisateur

Mot de passe

SE CONNECTER

OPTIONS

v1.9.9 (p)

- Connexion via LEVERADE (bouton jaune) avec les accès du championnat:
 - SB League : sbl@swb.ch
 - SB League Women : sblw@swb.ch
 - NLB Men : nlbm@swb.ch
 - NLB Women : nlbw@swb.ch
 - NL1 Men : nl1m@swb.ch
 - Entraînement: test@swb.ch
 - Matches amicaux : fg@swb.ch



CONNEXION ET TELECHARGEMENT DES MATCHS ASSIGNES



NECESSAIRE



- Cliquer sur 'Télécharger Matches'



- Sélectionner le match souhaité

ATTENTION : Il est impératif de s'assurer que le match sélectionné soit le bon



CONFIGURATION DU MATCH

CONFIGURATION DU MATCH



- Cliquer sur 'Commencer la feuille de match'

CONFIGURATION DU MATCH

75% 3:46 PM

GAMES			
A	CHINA	DEMO COMP NBN23	2017-06-18
		5X5 SIMPLE	00:00
B	SPAIN	5X5 SIMPLE GROUP	Not started
A	SPAIN	DEMO COMP NBN23	2017-06-18
		3X3	00:00
B	CHINA	3X3 GROUP	Not started
A	SPAIN	DEMO COMP NBN23	2017-06-19
		MINI BASKET	16:30
B	CHINA	MINI BASKET GROUP	Not started
A	CHINA	DEMO COMP NBN23	2017-07-16
		3x3 Simple	00:00
B	SPAIN	5X5 SIMPLE GROUP	Not started

- Sélectionner le match préalablement téléchargé

CONFIGURATION DU MATCH

AJOUTER UN JOUEUR

JOUEURS QUALIFIES

STAFF TECHNIQUE

SIGNATURE ENTRAINEUR ✓

	LICENCE	NOM	N°	CP	2/5	4/12
	00035SB	PLAYER 01	5	☒	☒	☒
	00016SB	PLAYER 03	6	☐	☒	☒
	00017SB	PLAYER 04	7	☐	☐	☒
	00015SB	PLAYER 02	7	☐	☐	☒
	00018SB	PLAYER 05	8	☐	☐	☐

EQUIPE A

EQUIPE B

MENU

CONFIRMER

- Sélectionner les joueurs et le staff technique des deux équipes
 - Vous pouvez ajouter des joueurs si nécessaire
 - Vous devez obligatoirement sélectionner au minimum 5 joueurs (3^e colonne) et indiquer le capitaine (1^{ère} colonne)
 - Vous devez indiquer le 5 de base (2^e colonne)
- Contrôler les noms et numéros des joueurs
- Contrôler la couleur des équipes
- Procéder à l'enregistrement du coach, de l'assistant et du capitaine
- Faire signer les coachs

PROFIL DU JOUEUR – E-LICENCE

SPAIN

PERMITTED PLAYERS

TECHNICAL STAFF (2/2)

	LICENSE	NAME	CP	5/5	12/20
	NBN23306	Pau Gasol	☒	☒	☒
	NBN23307	Rudy Fernandez	☐	☒	☒
	NBN23308	Sergio Llull	☐	☐	☒
	NBN23309	Juan Carlos Navarro	☐	☒	☒
	NBN23310	José Manuel Calderón	☐	☐	☒

TEAM A

TEAM B

MATCH INCIDENCES

CONFIRM



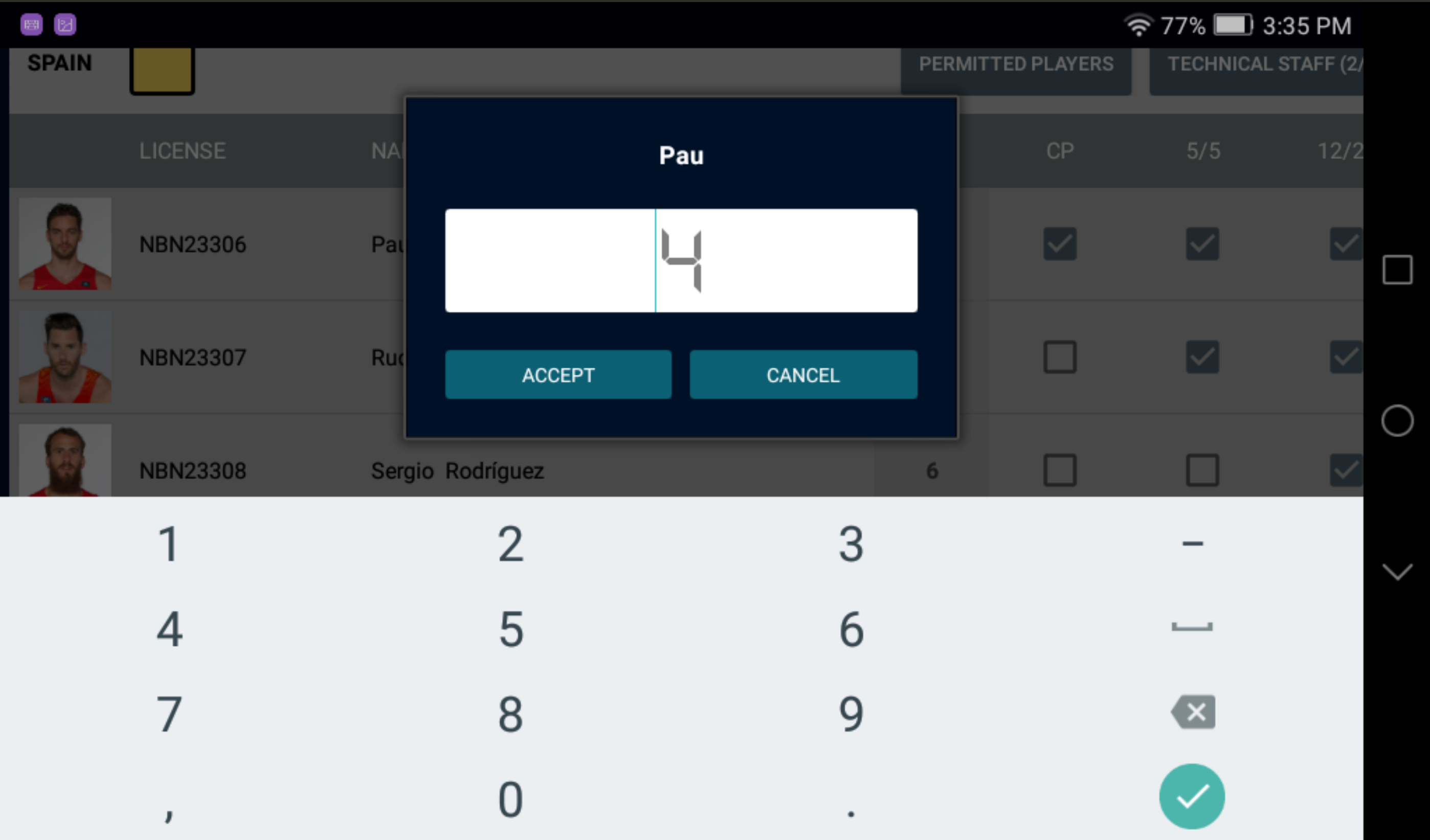
NBN23306

Pau Gasol

DEMO COMP NBN23

- Cliquer sur un joueur pour obtenir sa licence

CHANGER LE NUMERO DU JOUEUR



- Cliquer sur la colonne du numéro du joueur pour le modifier

PROFIL DU STAFF TECHNIQUE – E-LICENCE

The screenshot shows the 'STAFF TECHNIQUE' screen in the NBN23 app. A modal form is open for adding technical staff. The form has three sections: 'Entraîneur principal', 'Entraîneur assistant', and 'Délégué d'équipe'. Each section contains three input fields: 'LICENCE', 'NOM', and 'NOM', followed by a trash icon. At the bottom of the modal are 'ACCEPTER' and 'ANNULER' buttons. The background shows a list of players with checkboxes and a bottom bar with 'EQUIPE A', 'EQUIPE B', 'MENU', and 'CONFIRM' buttons.

Entraîneur principal

LICENCE NOM NOM

Entraîneur assistant

LICENCE NOM NOM

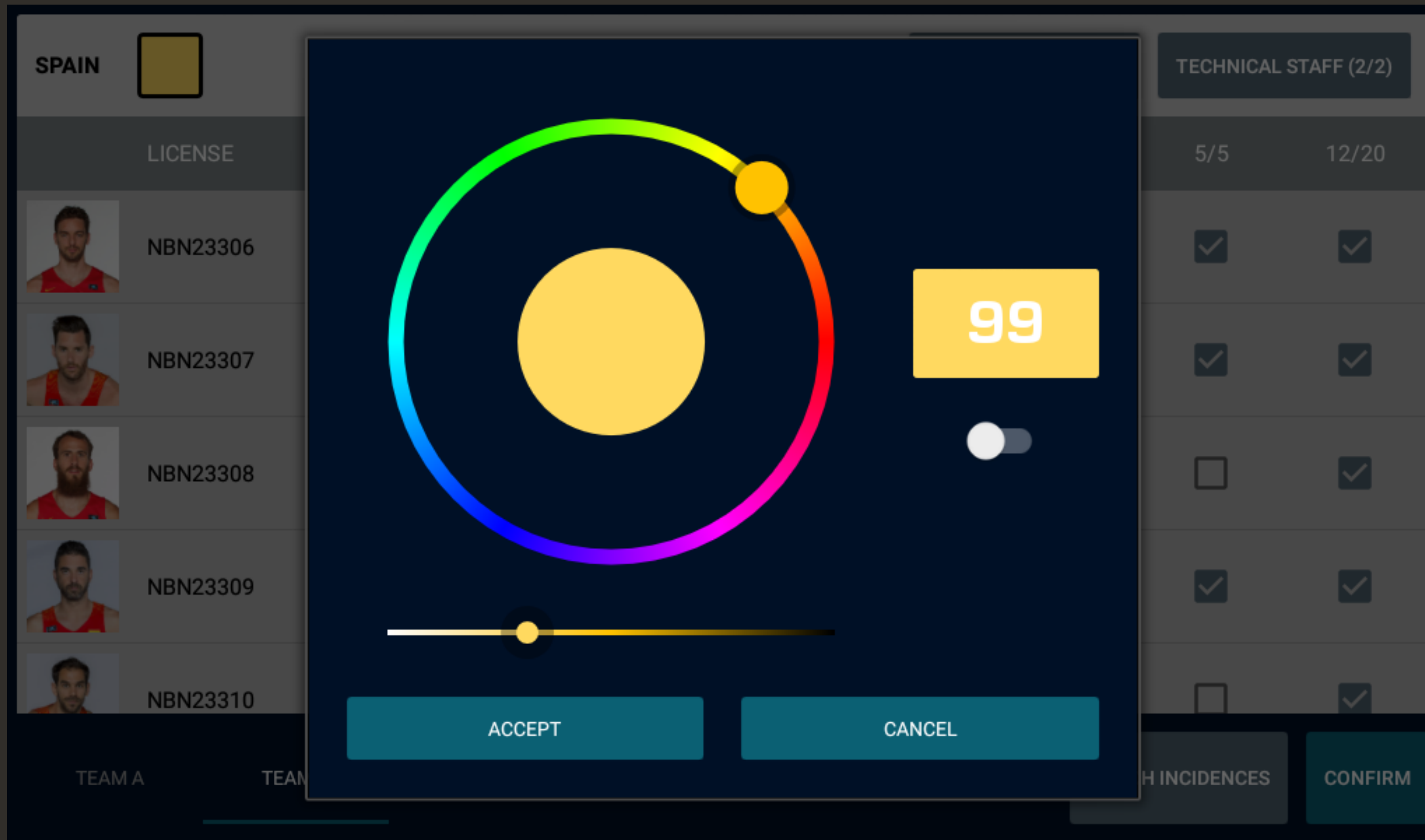
Délégué d'équipe

LICENCE NOM NOM

ACCEPTER ANNULER

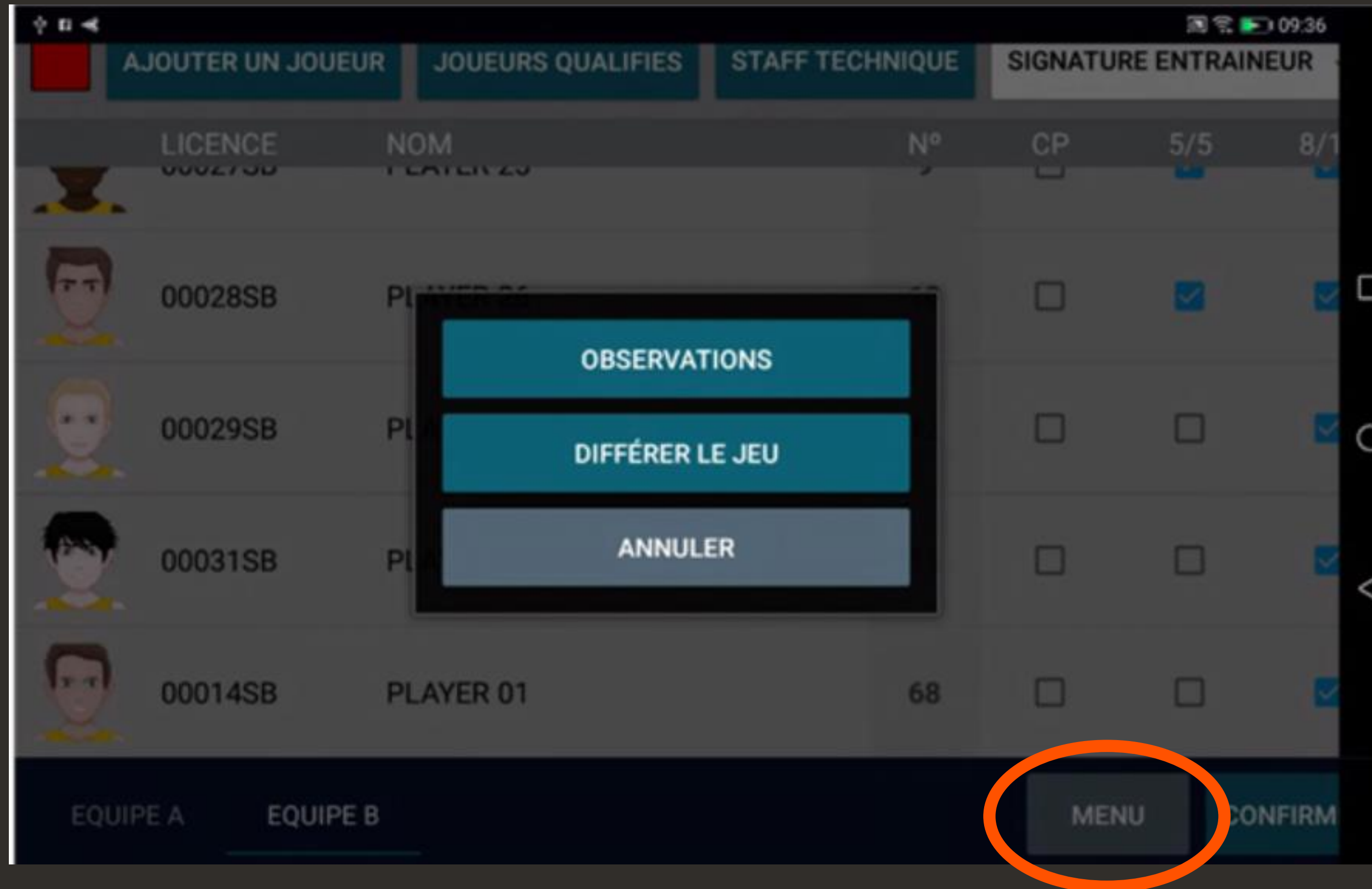
- Il est possible d'ajouter le nom, prénom et numéro de licence du staff technique

CHANGER LES COULEURS



- Cliquer sur la couleur en haut à gauche pour changer la couleur assignée à l'équipe
 - Attention : S'il faut utiliser la couleur blanche, il faut changer la couleur de l'écriture des numéros en noir, et vice versa.

INCIDENTS DE MATCH



- **Dans le 'Menu':**

- Une équipe n'est pas présente
- Le match a été déplacé
- Une équipe a été disqualifiée

Si vous rajoutez un joueur manuellement, vous devez l'indiquer dans les observations

VALIDER L'EQUIPE

Interface for validating the team. The top bar includes buttons: AJOUTER UN JOUEUR, JOUEURS QUALIFIES, STAFF TECHNIQUE, and SIGNATURE ENTRAINEUR (with a green checkmark). Below is a table with columns: LICENCE, NOM, N°, CP, 5/5, and 8/12. The table lists five players. At the bottom, there are tabs for EQUIPE A and EQUIPE B, a MENU button, and a CONFIRMER button (circled in orange).

LICENCE	NOM	N°	CP	5/5	8/12
00027SB	PLAYER 25	9	☐	☒	☒
00028SB	PLAYER 26	10	☐	☒	☒
00029SB	PLAYER 28	12	☐	☐	☒
00031SB	PLAYER 50	13	☐	☐	☒
00014SB	PLAYER 01	68	☐	☐	☒

- Cliquer sur 'Confirmer' puis sur 'Début du match' pour démarrer la feuille de match

IMPORTANT: Contrôler toutes les données entrées et sélectionnées. Aucune modification ne pourra avoir lieu une fois le match débuté.

Interface for validating the team, showing an attention dialog box. The dialog box contains the text: "ATTENTION Vérifier si les données ont été entrées correctement". Below the text are two buttons: DEBUT DU MATCH and ANNULER. The background shows the same table as the previous screenshot, but it is dimmed.

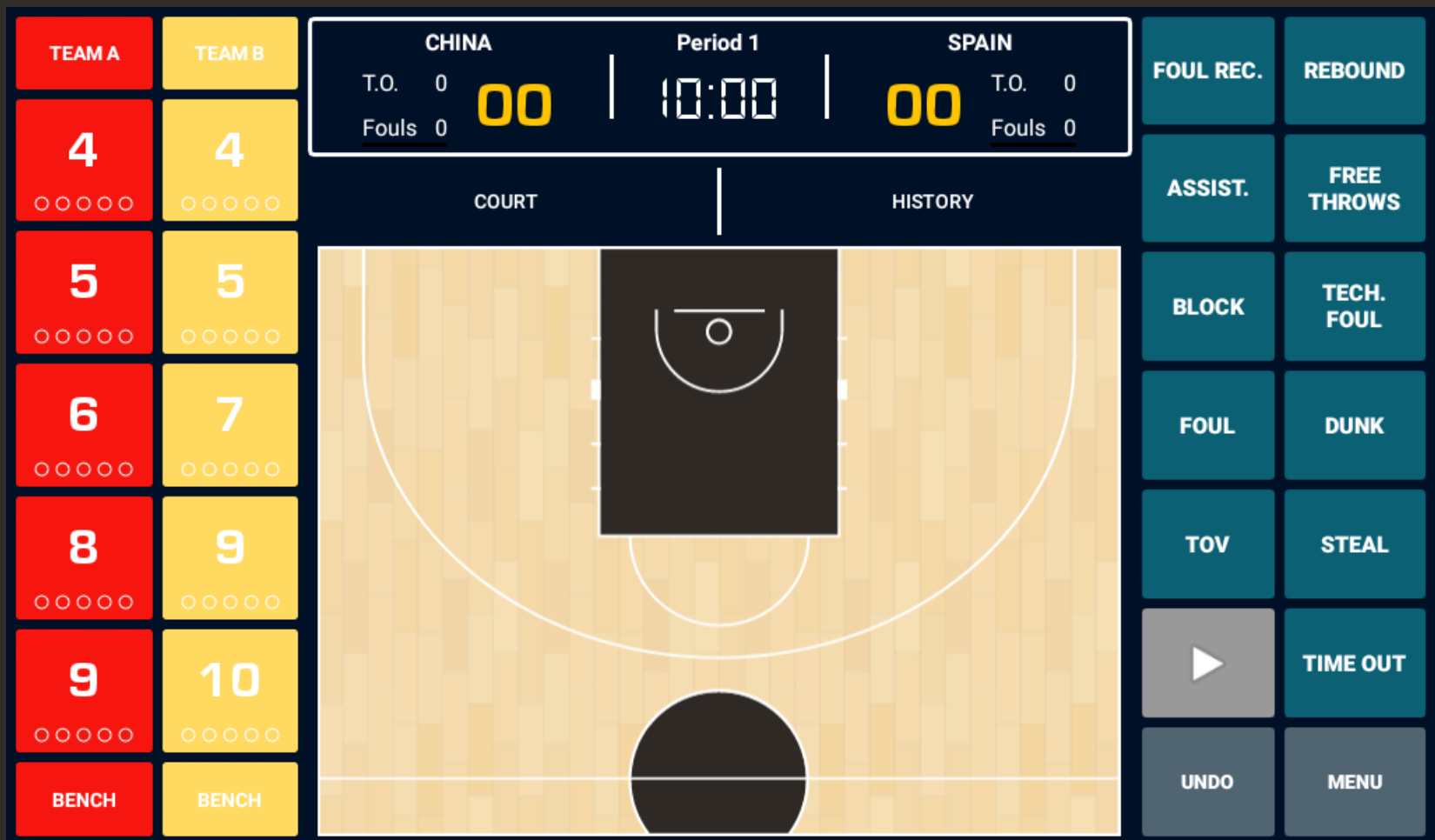
LICENCE	NOM	N°	CP	5/5	8/12
00027SB	PLAYER 25	9	☐	☒	☒
00028SB	PLAYER 26	10	☐	☒	☒
00029SB	PLAYER 28	12	☐	☐	☒
00031SB	PLAYER 50	13	☐	☐	☒
00014SB	PLAYER 01	68	☐	☐	☒



COMMENCER LA FEUILLE DE MATCH

COMMENCER LE MATCH

MODE STATS



MODE FM
SIMPLE



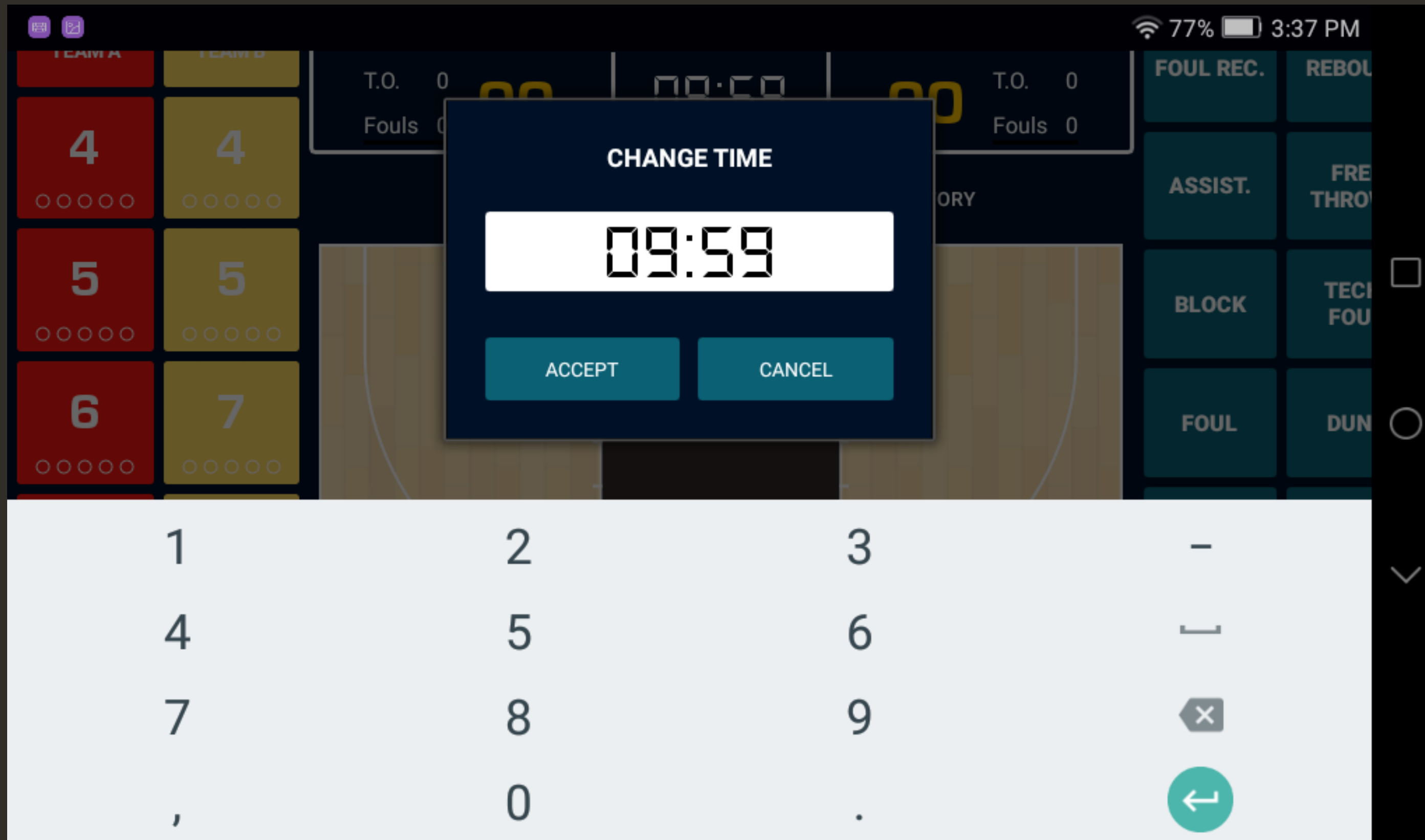
COMMENT SAISIR UNE ACTION?

1- ACTION

2- JOUEUR

- Activer et arrêter le temps en appuyant sur la touch 
- Les actions se trouvent à droite et les joueurs à gauche
- Depuis l'historique des actions, il est possible de modifier ou supprimer les actions saisies
- Avec le bouton 'Annuler', la dernière action saisie est supprimée

CORRIGER LE TEMPS

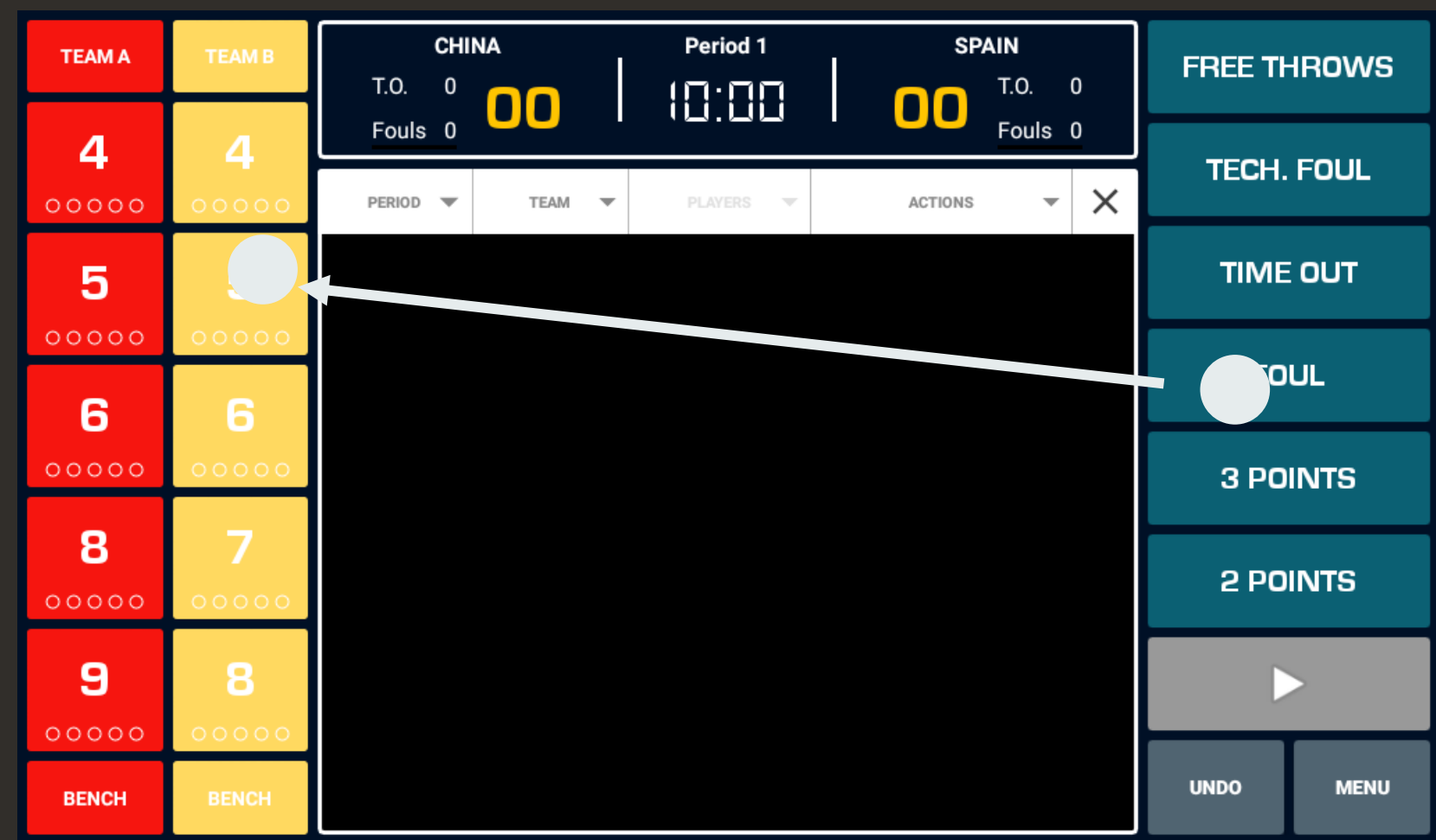


- Pour corriger le temps, il faut appuyer longtemps sur l'horloge lorsque le temps est arrêté

ACTIONS

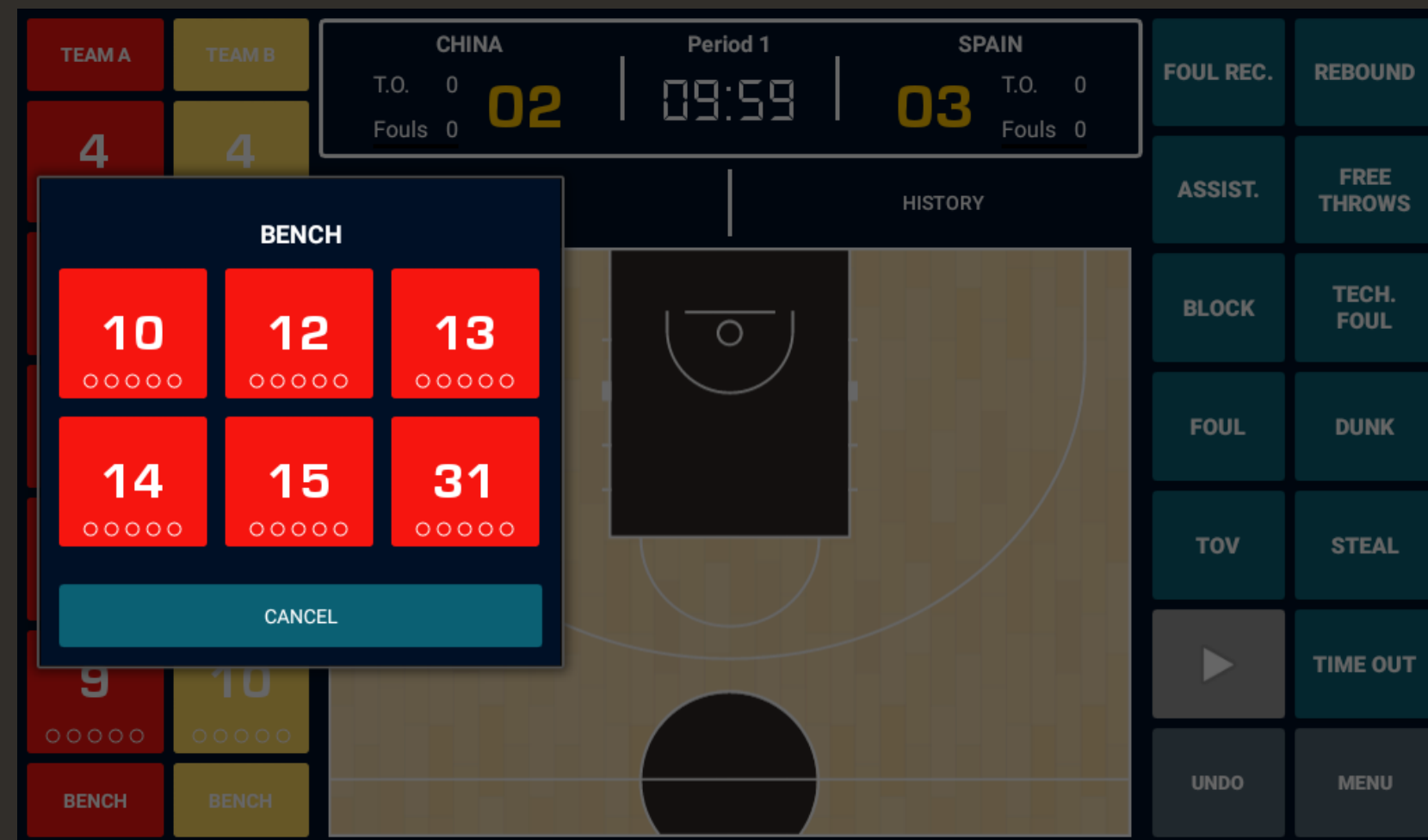


- Pour marquer un panier, appuyer sur l'action et ensuite sur le joueur

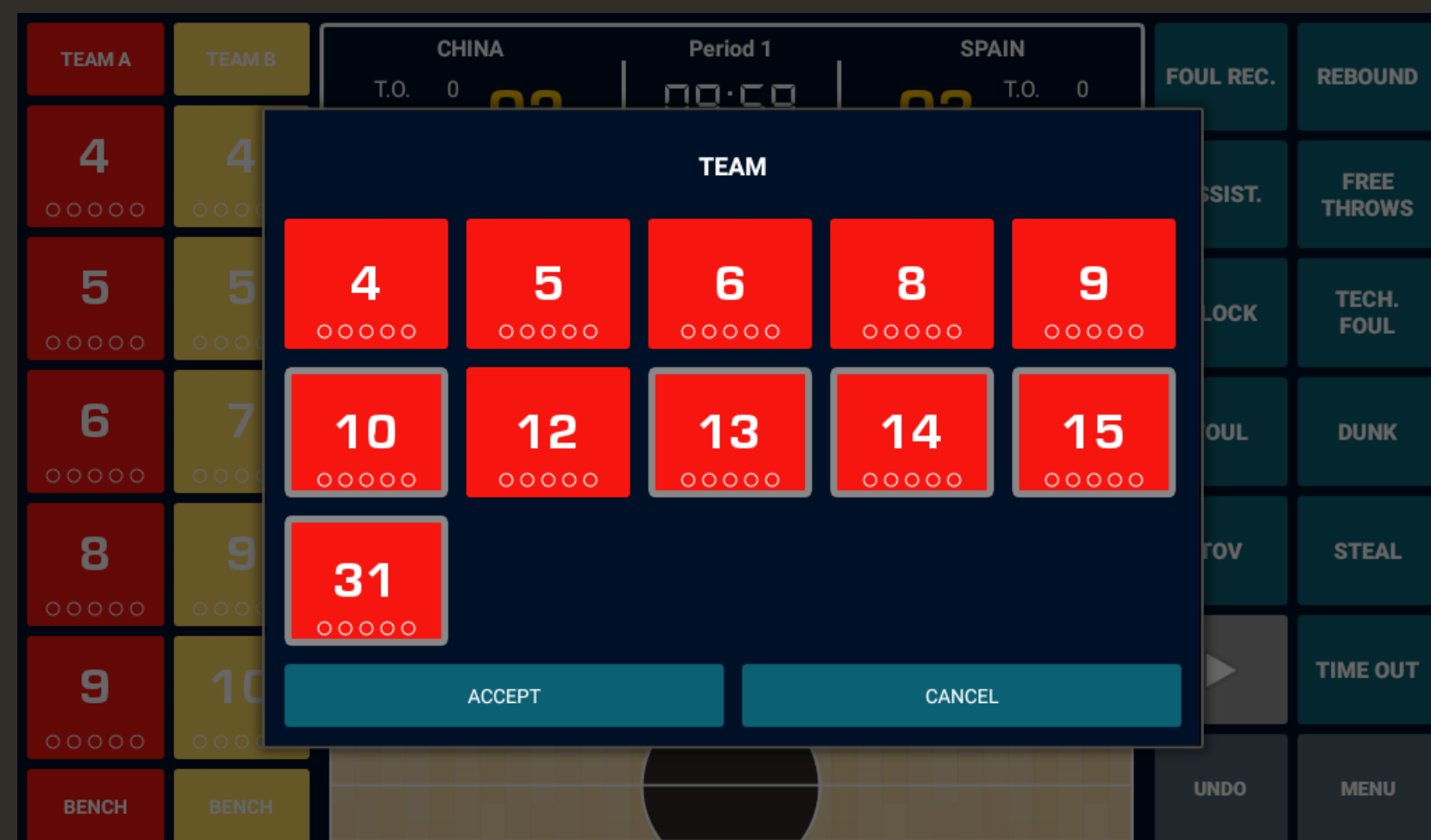


- Pour marquer une faute, cliquer sur la faute et ensuite sur le joueur. Sélectionner le nombre de lancers-francs puis le joueur qui doit les tirer.

CHANGEMENTS

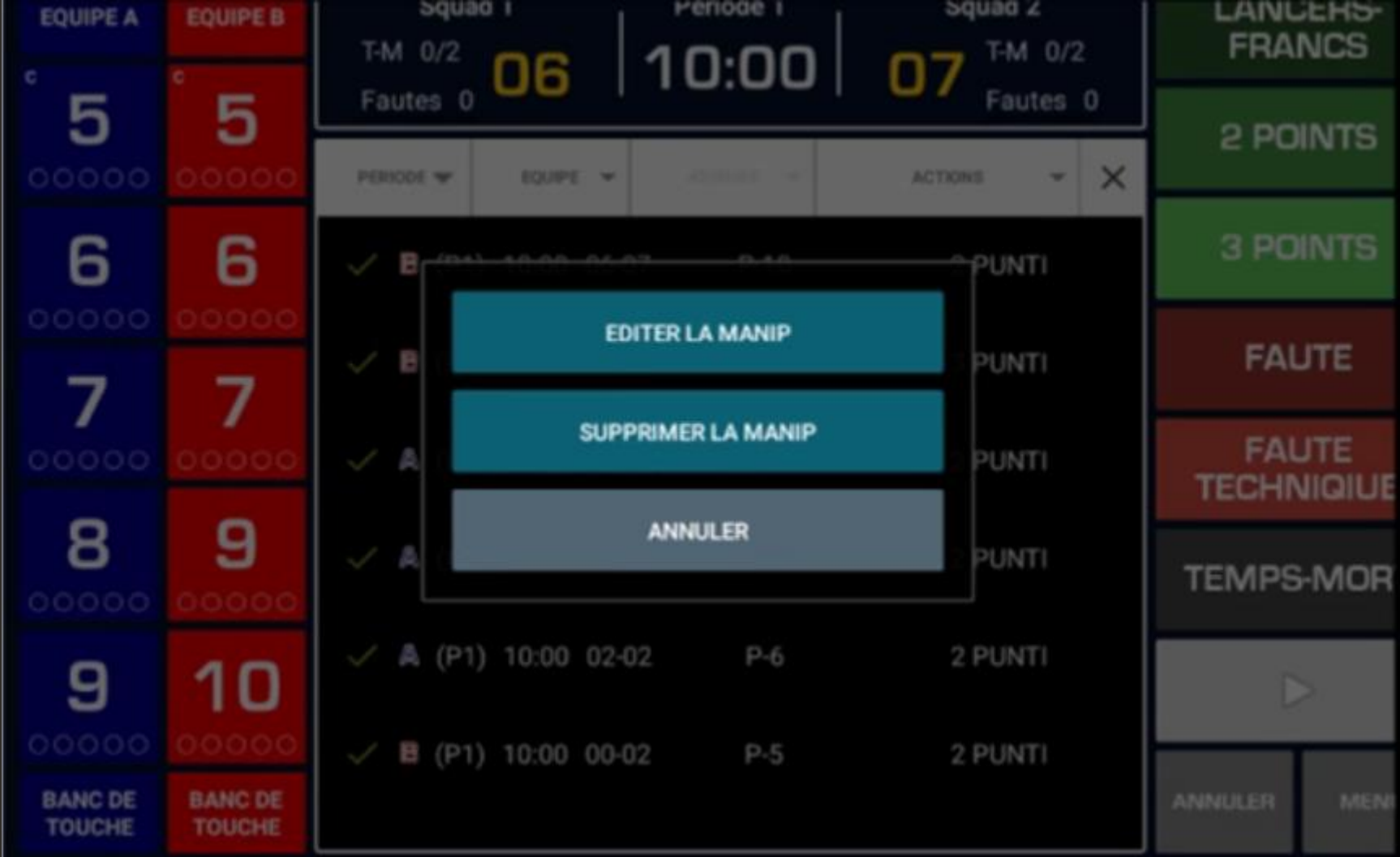


- Pour faire un changement individuel, cliquer longuement sur le joueur sortant puis sélectionner le joueur entrant



- Pour modifier le 5 entrant, cliquer sur le bouton 'Team A' ou 'Team B' et sélectionner les 5 joueurs

AJOUTER, MODIFIER OU SUPPRIMER UNE ACTION



- Pour modifier ou supprimer une action, cliquer sur l'action désirée dans l'historique

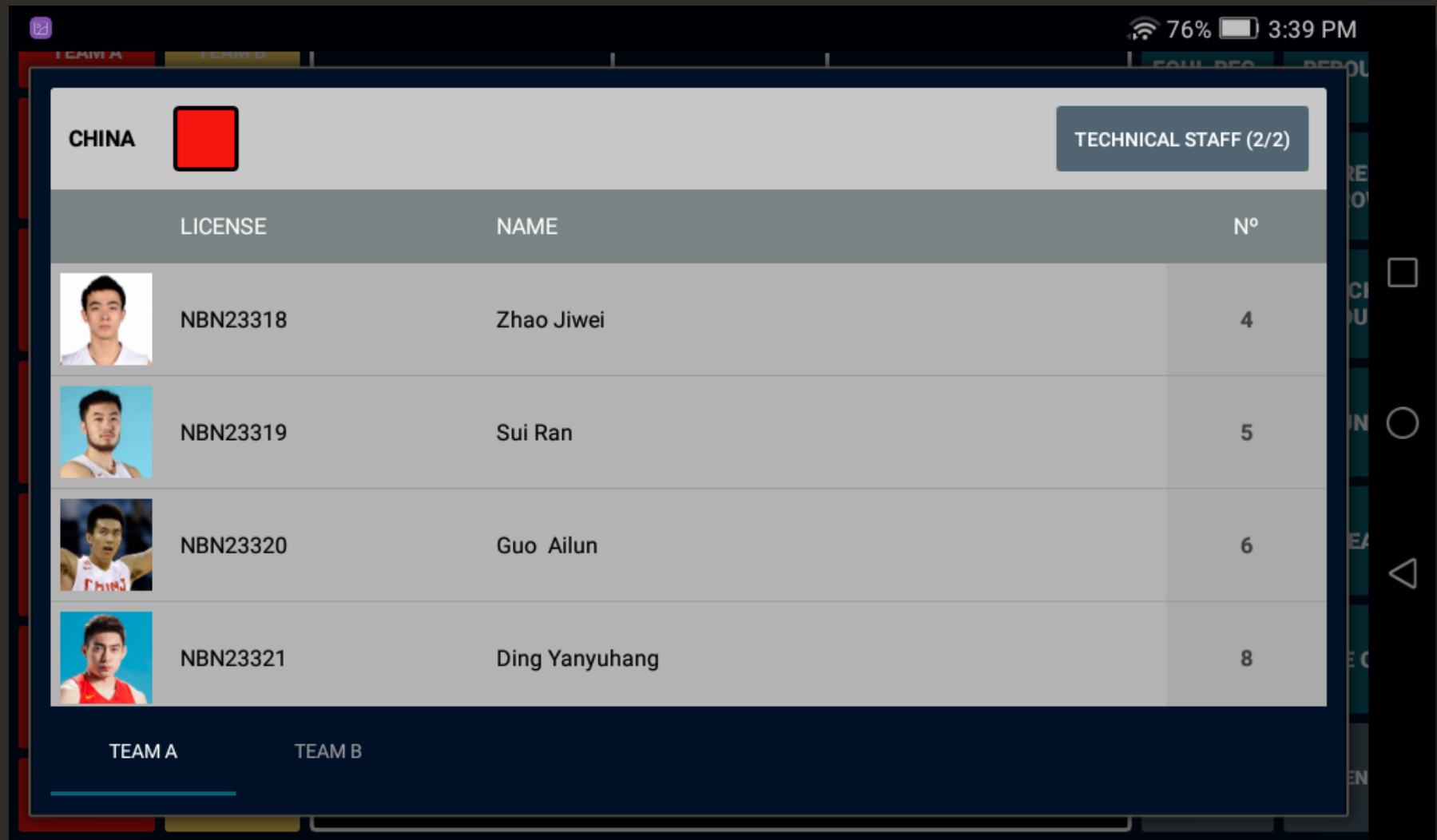


- Pour insérer une action entre deux autres, cliquer longuement entre les deux actions concernées pour ajouter l'action.

MENU – INFORMATION DE MATCH



- Pour contrôler la liste des joueurs et du staff technique, appuyer sur : 'Menu' → 'Information de match'
- Il est possible de changer la couleur des boutons



MENU – INCIDENTS DE MATCH



Pour reporter le match ou disqualifier une équipe, cliquer sur:
'Menu' → 'Observations'



CLOTURER LE MATCH



- Pour clôturer le match, cliquer sur 'Menu' → 'Terminer le match' et accepter



CLOTURER LE MATCH

Signatures

Arbitre
00030SB REFEREE DEMO

Arbitre 1
LICENCE NOM NOM

Arbitre 2
LICENCE NOM NOM

Marqueur
LICENCE NOM NOM

Observations

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

- Les arbitres et officiels de table doivent signer la feuille de match
- Montrer la feuille de match
- Clôturer la feuille de match

RAPPORT ET RECLAMATION (PROTÊT)

- Pour ajouter un rapport, cliquer sur 'Observations' et écrire le texte

Signatures

MAIN REFEREE 12345

Observations

REPORT

ACCEPT CANCEL

REPORT ADD PROTEST

SIGNER LA FEUILLE DE MATCH SOUS PROTÊT

Signatures

Arbitre
00030SB REFEREE DEMO

Arbitre 1
LICENCE NOM NOM

Arbitre 2
LICENCE NOM NOM

Marqueur
LICENCE NOM NOM

Observations

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

- Si une équipe souhaite déposer un protêt, cliquer sur 'Ajouter une réclamation'

Signatures

MAIN REFEREE 12345

Observations

☒ CAPTAIN A ☐ CAPTAIN B

SIGN IN

ACCEPT CANCEL

REPORT ADD PROTEST

- Sélectionner le capitaine de l'équipe qui dépose le protêt
- Signer avec sa licence
- Ajouter le texte

CLOTURER LE MATCH

The screenshot shows the 'Signatures' section of the NBN23 app. It includes input fields for the Referee (Arbitre), Assistant Referee 1 (Arbitre 1), Assistant Referee 2 (Arbitre 2), and the Marker (Marqueur). Each field has a 'LICENCE' dropdown, a 'NOM' text input, and a 'NOM' dropdown. There are also edit and delete icons for each entry. At the bottom, there are four buttons: 'TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE' (highlighted with an orange arrow), 'FEUILLE DE MARQUE', 'AJOUTER OBSERVATION', and 'AJOUTER UNE RECLAMATION'. The 'Observations' section is empty.

- Cliquer sur 'Terminer la feuille de marque' et accepter
- Contrôler que la clôture de la feuille de match soit correcte

INFORMATION IMPORTANTE

- Si le match a été travaillé avec une connexion internet, les scores seront automatiquement envoyés à la base de données. Par conséquent, il n'y a pas besoin de suivre les étapes suivantes (Envoyer les feuilles en attente)

This screenshot shows the same app interface as the previous one, but with a confirmation dialog box overlaid. The dialog box contains the text: 'ETES VOUS SUR DE VOULOIR FERMER LA FEUILLE DE MATCH? VOUS NE POURREZ REVENIR UN FOIS QUE C'EST FERME'. Below the text are two buttons: 'ACCEPTER' and 'ANNULER'. The background interface is dimmed.

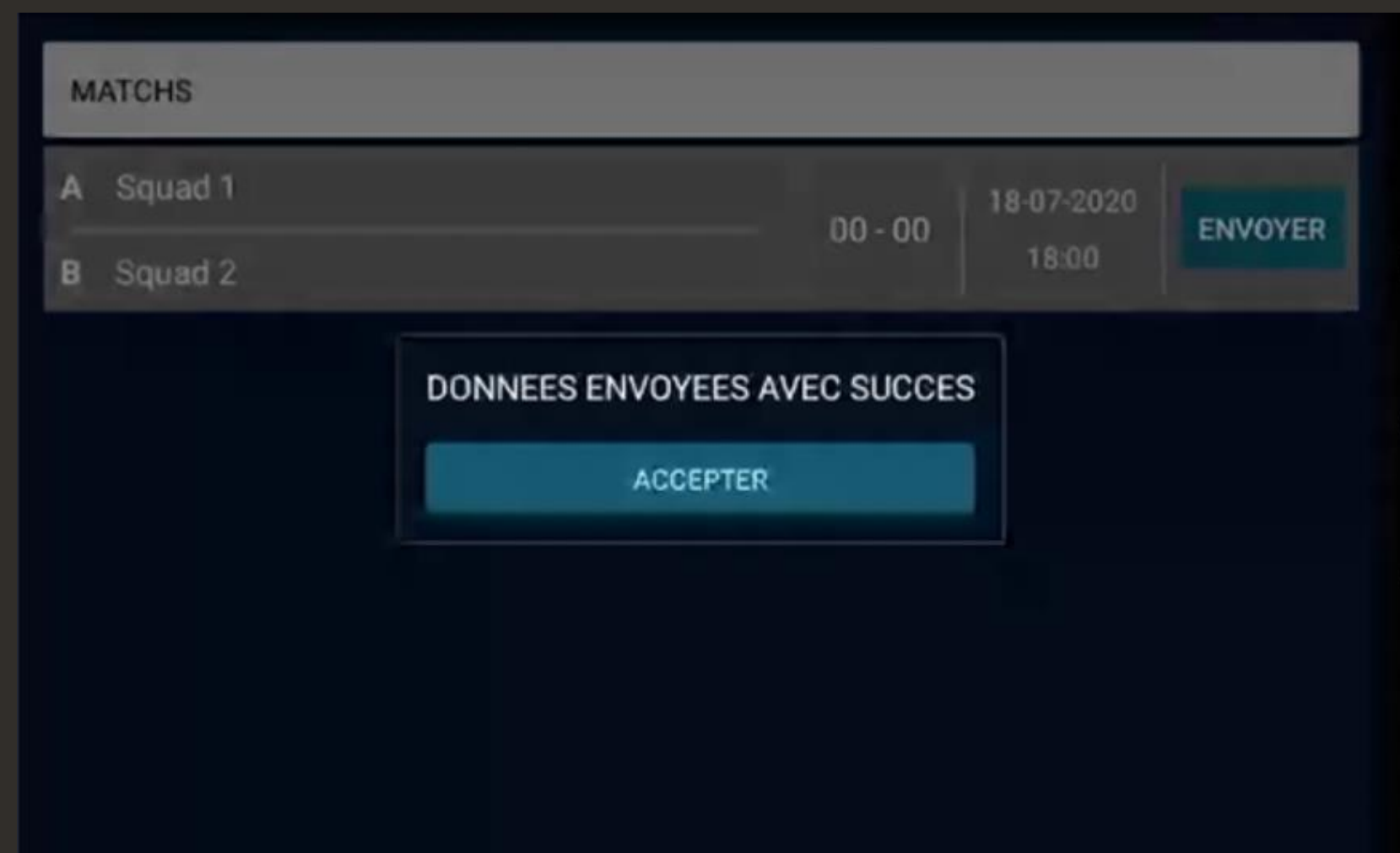
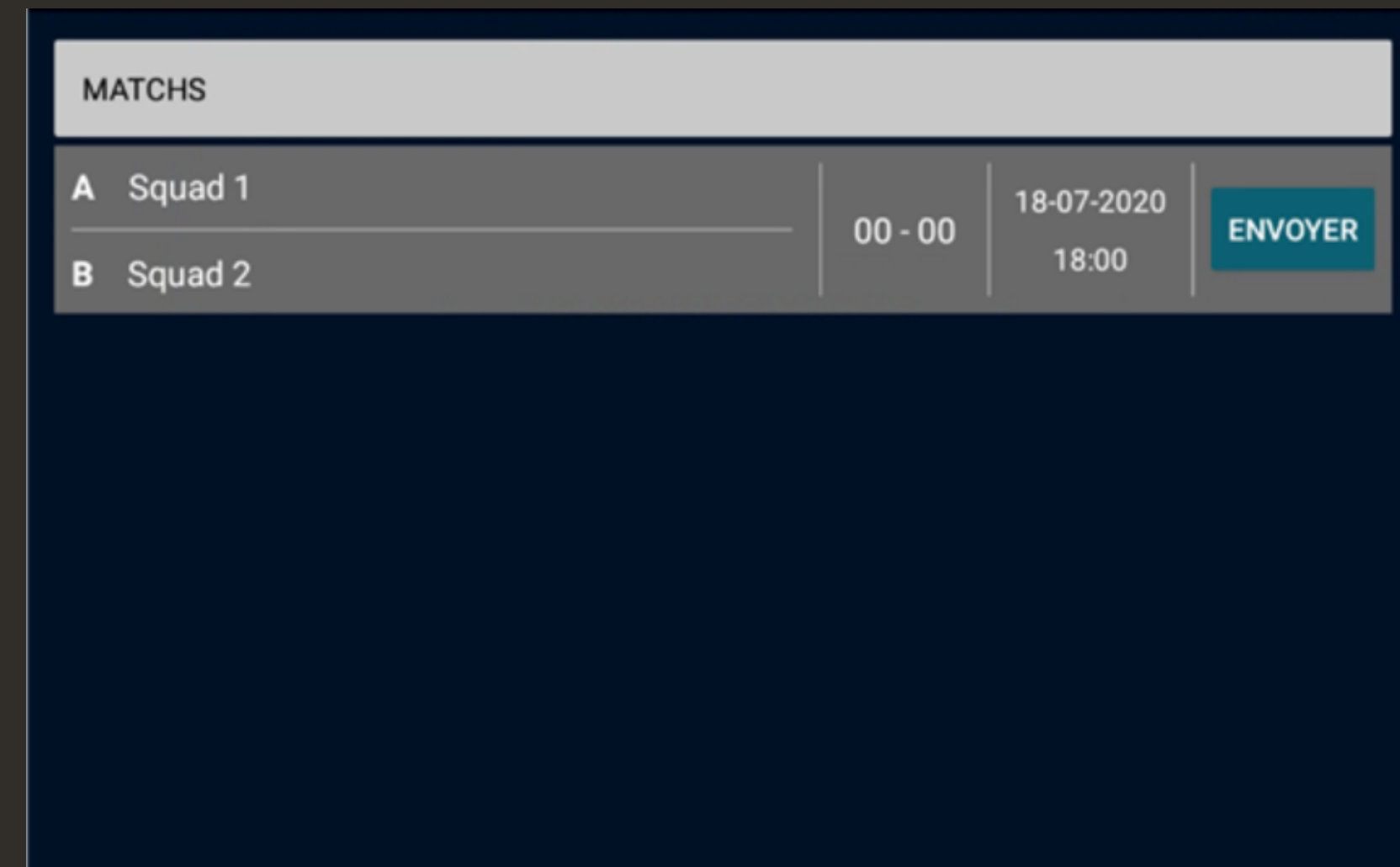


ENVOYER LES FEUILLES EN ATTENTE

MENU – ENVOYER LES FEUILLES EN ATTENTE



NECESSAIRE



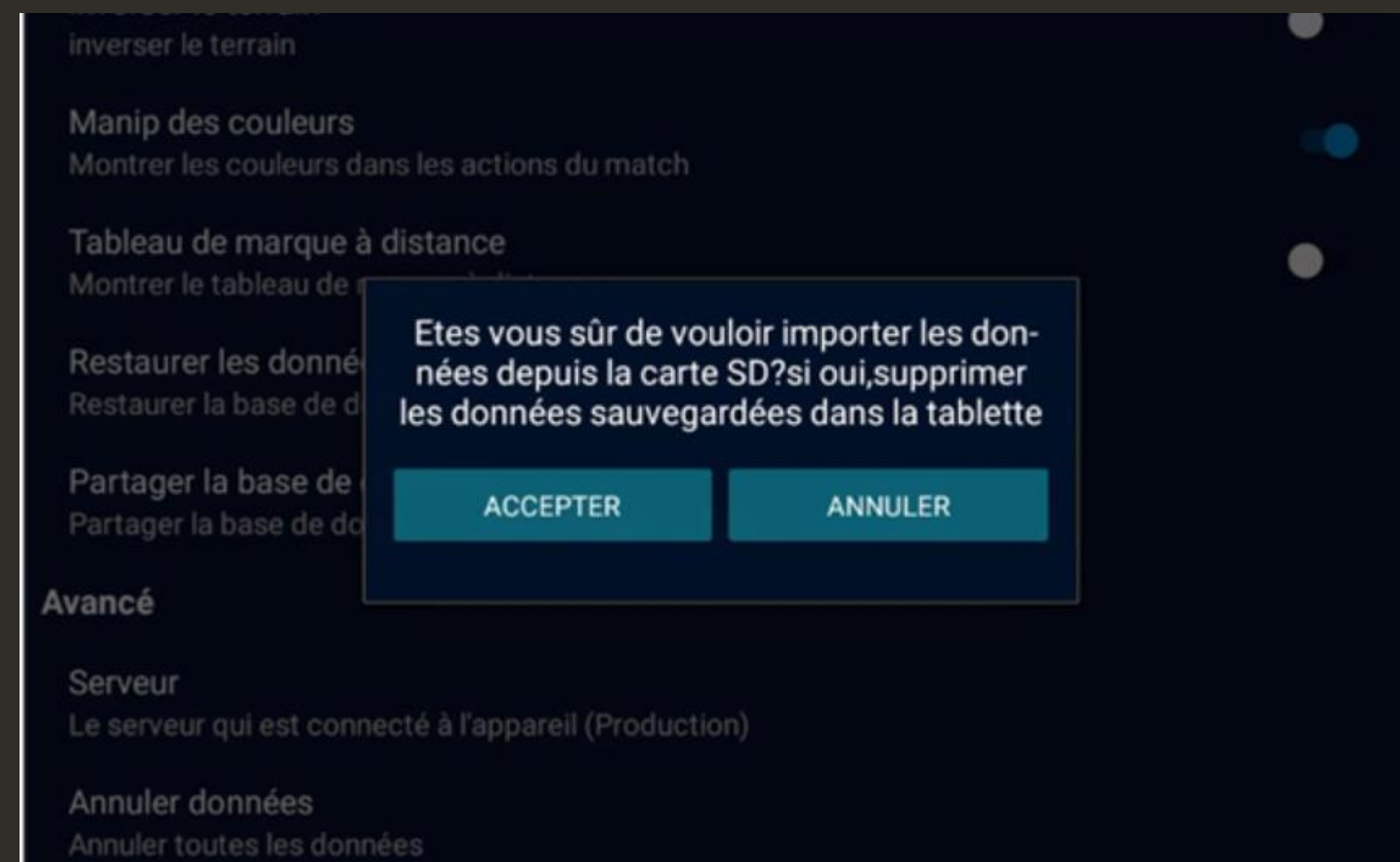
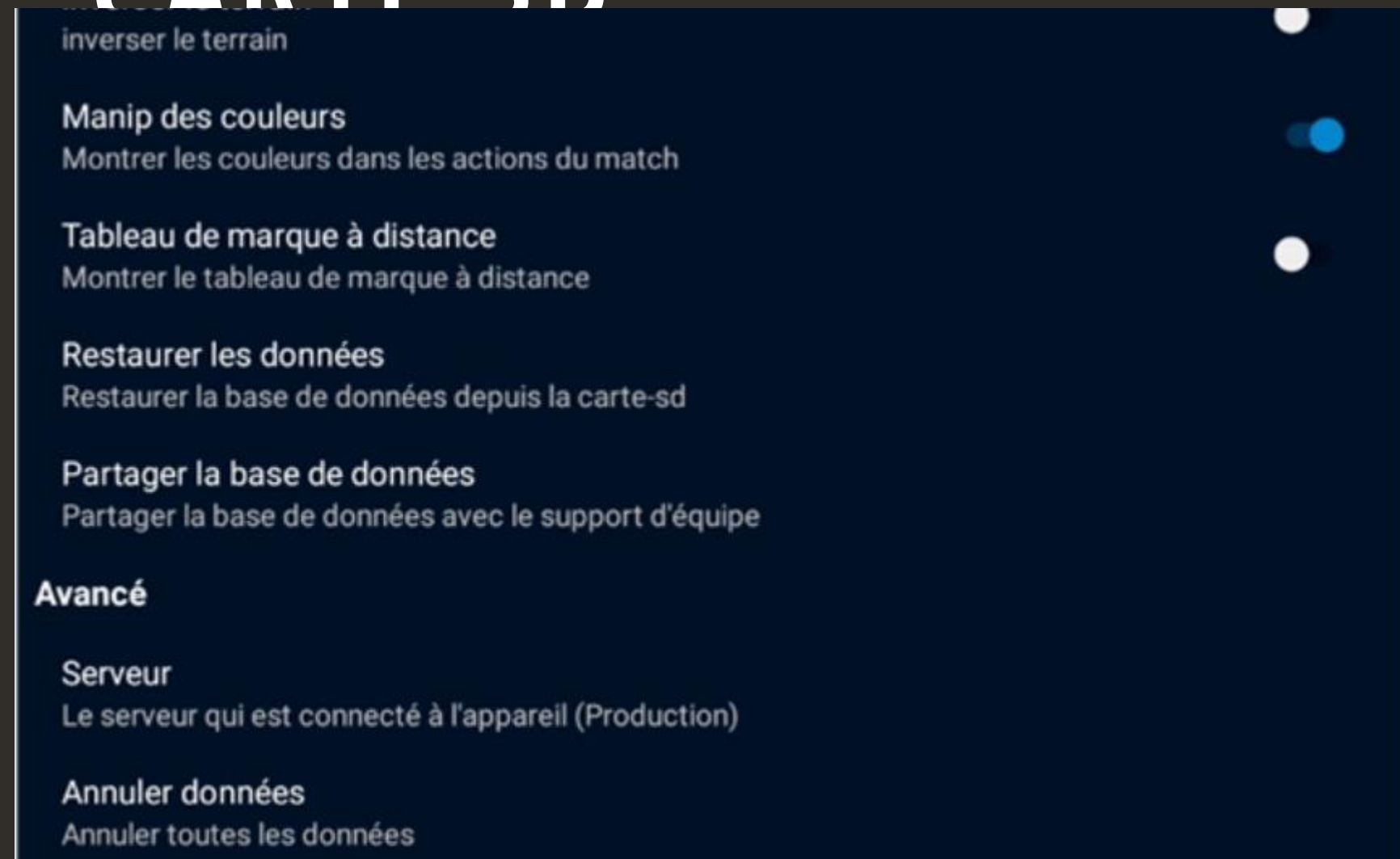
MATCH MARQUÉ SANS CONNEXION INTERNET

- Connecter la tablette à un réseau internet
- Pour envoyer une feuille en attente, cliquer sur 'Feuilles de marque en attente d'être envoyée' et envoyer le match souhaité
- Attendre la confirmation d'envoi



RECUPÉRER DONNÉES MICRO SD

RÉCUPÉRER LES DONNÉES DEPUIS UNE CARTE SD



1. Extraire la carte SD de la tablette
2. Insérer la carte dans un autre appareil
3. Choisir le menu 'Options' sur l'écran de login
4. Appuyer sur 'Restorer les données' et accepter
5. Se connecter
6. Appuyer sur 'Commencer la feuille de match'
7. Sélectionner le match en cours
8. Continuer à marquer le match

NBN23