



LA FEUILLE ÉLECTRONIQUE AWBB

MANUEL DE L'UTILISATEUR
AWBB - COMMISSION INFORMATIQUE








Rédacteur : Pierre THOMAS
Version 1.0 - 25/08/2021

Table des matières

Spécificités minimales.....	3
1. Ecran de connexion	4
2. Ecran d'accueil.....	5
2.1 Rechercher une rencontre	6
2.2 Démarrer/repandre une rencontre.....	7
2.3 Retirer une rencontre de la liste.....	8
2.4 Télécharger une feuille de match.....	8
3. Phase d'avant-match.....	9
3.1 Partie « Équipe »	10
3.1.1 Introduire la couleur du maillot de l'équipe	10
3.1.2 Onglet « Joueurs »	10
3.1.2.1 Ajouter un joueur	10
3.1.2.2 Supprimer un joueur	15
3.1.2.3 Modifier le n° du joueur.....	16
3.1.2.4 Ajouter la fonction de capitaine	17
3.1.2.5 Introduire le 5 de base	18
3.1.3 Onglet « Coachs »	19
3.1.3.1 Ajouter un coach	19
3.1.3.2 Modifier la fonction d'un coach	19
3.1.3.3 Supprimer un coach.....	20
3.1.4 Onglet « Délégué »	21
3.1.4.1 Ajouter un délégué.....	21
3.1.4.2 Supprimer un délégué	21
3.2 Onglet « Officiel de table ».....	23
3.2.1 Ajouter un officiel de table.....	23
3.2.2 Modifier la fonction d'un officiel de table	24
3.2.3 Supprimer un officiel de table.....	24
3.2.4 Introduire les indemnités de match d'un officiel de table (si d'application).....	25
3.3 Onglet « Arbitres »	26
3.3.1 Ajouter un arbitre.....	26
3.3.2 Modifier la fonction d'un arbitre	27
3.3.3 Supprimer un arbitre.....	27
3.3.4 Introduire les indemnités de match d'un arbitre	27
3.4 Introduire les remarques des arbitres	28
3.5 Introduire un handicap.....	29
3.6 Démarrer la rencontre.....	29
4. Phase de match	30

4.1	Débuter la rencontre.....	30
4.2	Visualiser le 5 de base.....	31
4.3	Introduire les actions de match.....	31
4.3.1	Introduire les actions des joueurs	31
4.3.2	Introduire les points marqués	32
4.3.3	Imputer les fautes.....	32
4.3.3.1	Faute d'un joueur	32
4.3.3.2	Faute d'un coach	33
4.3.4	Imputer les temps-morts.....	34
4.3.5	Faire entrer les joueurs au jeu	34
4.3.6	Modifier des actions	35
4.3.7	Supprimer des actions	36
4.3.8	Passer aux périodes suivantes.....	36
4.3.8.1	Clôturer la période	36
4.3.8.2	Débuter la période.....	37
4.3.9	Introduire une réclamation.....	37
4.4	Fin de la rencontre.....	39
5.	Phase d'après-match	40
5.1	Détails du récapitulatif.....	40
5.2	Signature de l'arbitre	40
5.3	Télécharger la feuille de match	41
	Contact.....	42
	FAQ.....	42
	Tableau récapitulatif des actions durant le match.....	43
	Actions des joueurs	43
	Actions des coaches	43
	Actions des équipes.....	44
	Tableau des illustrations	45

Spécificités minimales

-  Support : Ordinateur (ou tablette)
-  Résolution d'écran : 1280 x 800 pixels
-  CPU : Quad-core ARM @ 1.8GHz
-  Espace disque dur : 1Gb disponible
-  RAM : 4Gb
-  Navigateur : Google Chrome (application web)
-  Une connexion internet (pour la synchronisation automatique des données)

1. Ecran de connexion

Pour accéder à la feuille de match électronique, il faut se connecter à l'adresse <https://fdm.awbb.be> et introduire les identifiants reçus via le secrétariat général de l'AWBB.



Figure 1 - Ecran de connexion

Dès que les identifiants sont introduits, cliquer sur « **Login** ».

2. Ecran d'accueil

Après avoir établi la connexion, vous arrivez sur l'écran d'accueil.

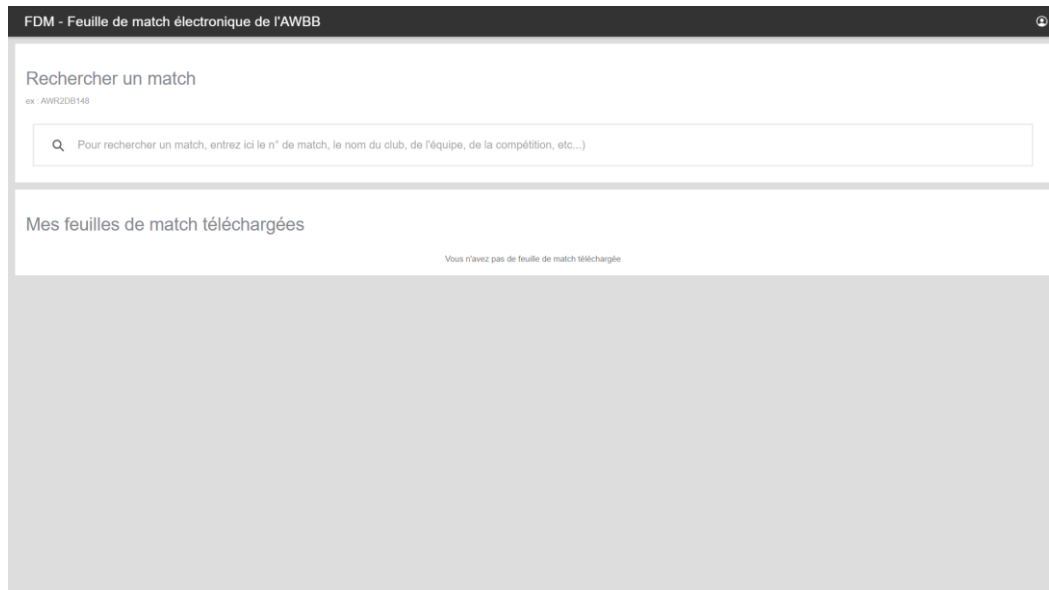






Figure 2 - Ecran d'accueil

Les actions possibles sur l'écran d'accueil sont :

-  Rechercher une rencontre
-  Démarrer une rencontre (dès qu'une rencontre est téléchargée)
-  Supprimer une rencontre (dès qu'une rencontre est téléchargée)
-  Imprimer une feuille de match (dès qu'une rencontre est clôturée)

2.1 Rechercher une rencontre

Pour rechercher une rencontre, introduisez le **n° de match** ou le **nom du club** ou de l'**équipe** ou de la **compétition**, etc. Exemple : AWR2DB148 Chaque rencontre est identifiée par un code rencontre unique.

Une connexion internet est requise pour utiliser cette fonctionnalité.

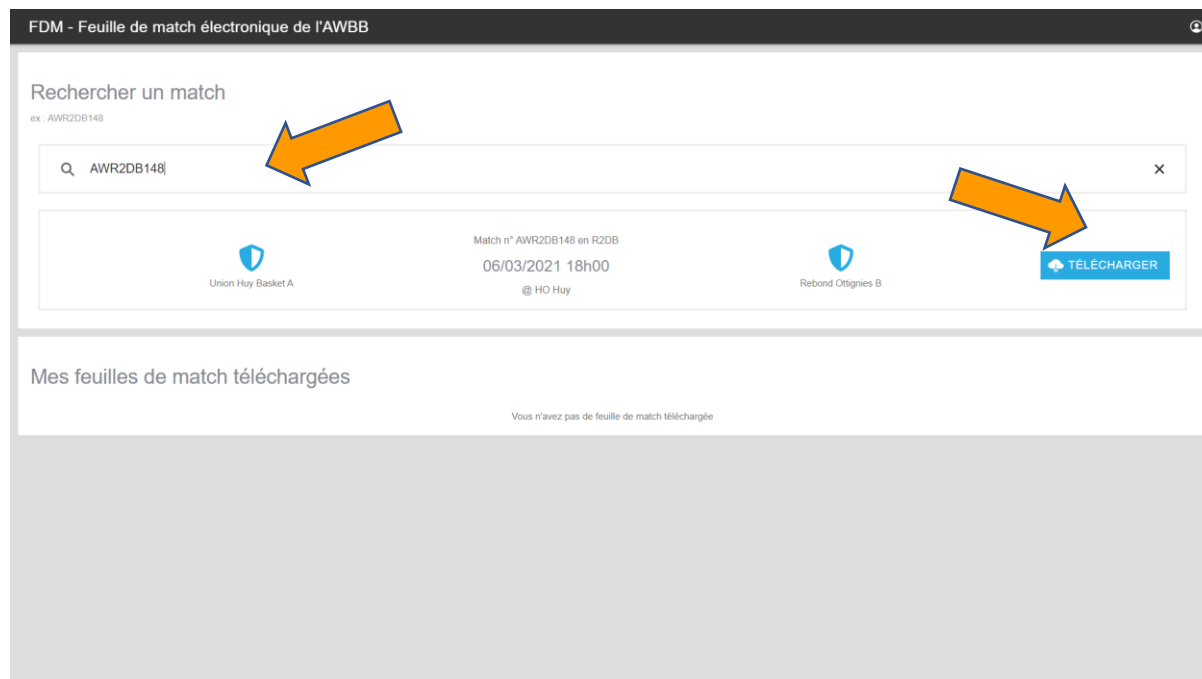


Figure 3 - Rechercher une rencontre par n° de match

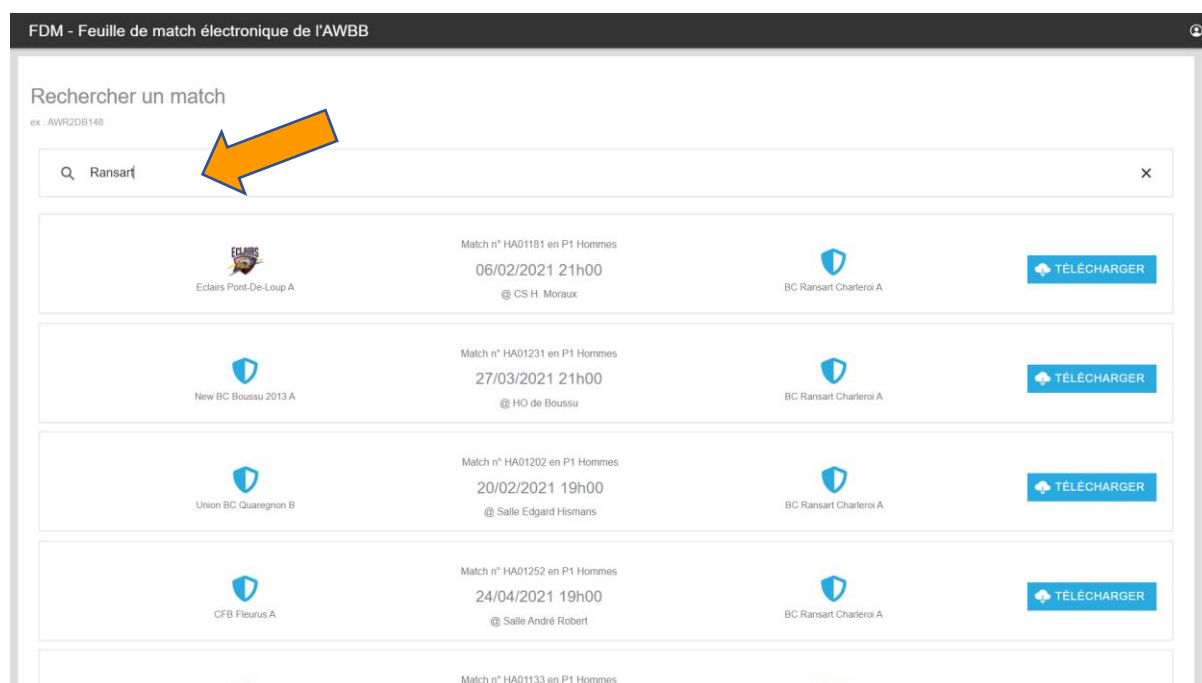


Figure 4 - Rechercher une rencontre par le nom du club

Dès que vous avez trouvé la rencontre recherchée, appuyer sur le bouton « **Télécharger** ».

Un pop-up apparaîtra à l'écran et vous devrez confirmer en appuyant sur « **Télécharger** »

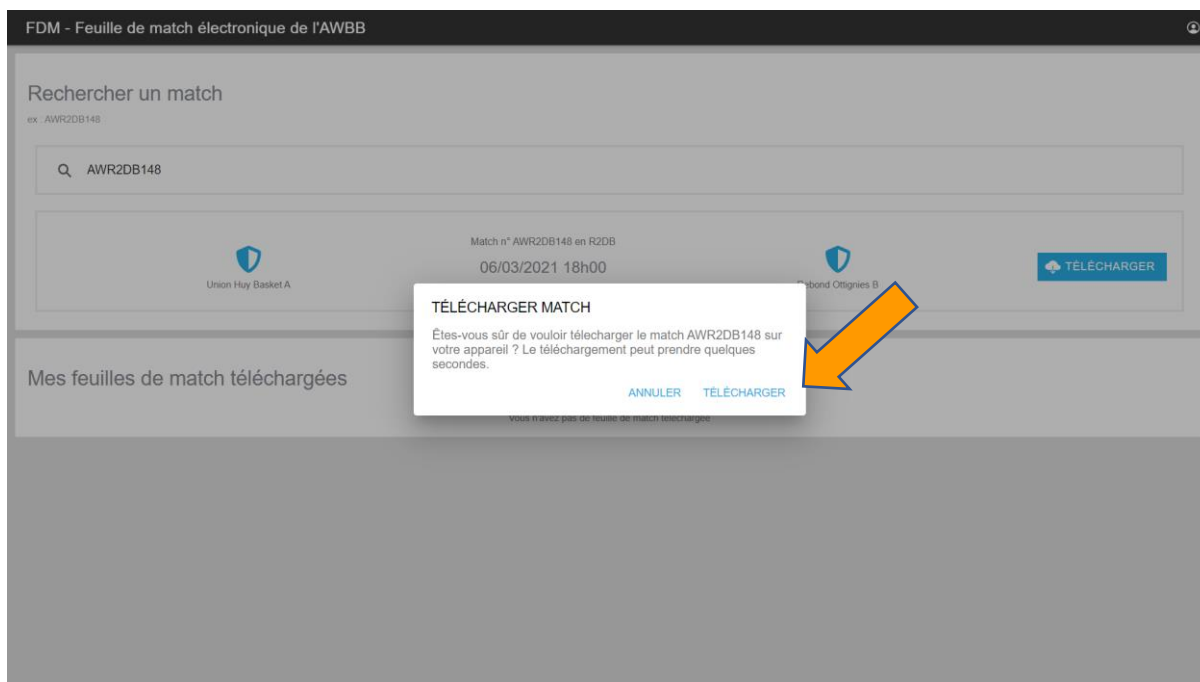


Figure 5 - Télécharger une rencontre

Vous devrez patienter quelques secondes/minutes pour laisser le temps au système de télécharger les données complètes de la rencontre.

2.2 Démarrer/repandre une rencontre

Pour démarrer/repandre une rencontre, vous devez cliquer sur le bouton « Démarrer » à droite de la rencontre choisie.

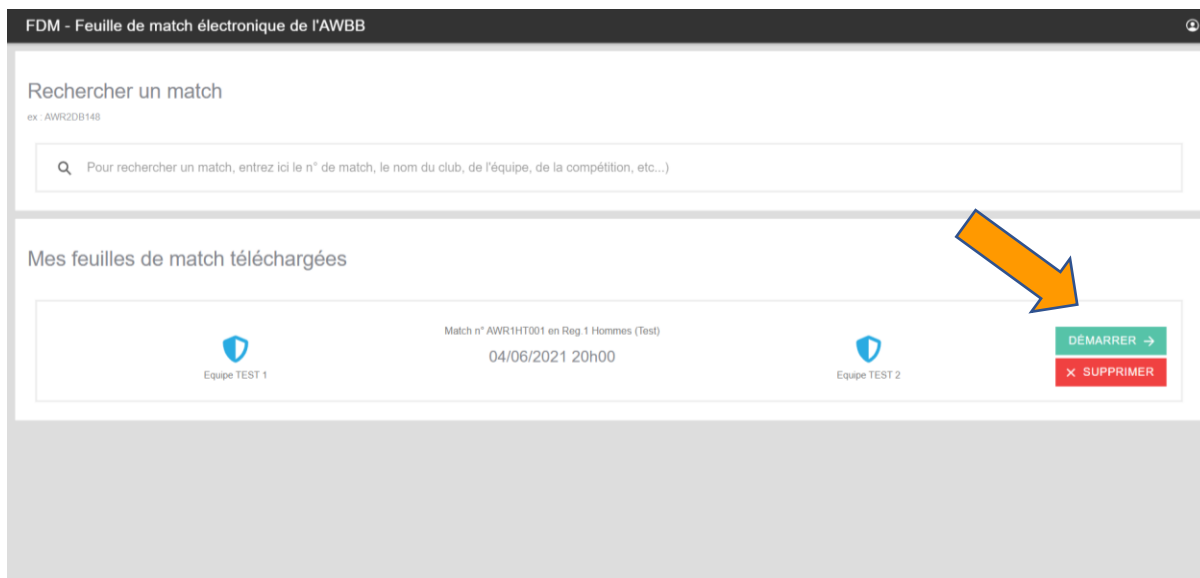


Figure 6 - Démarrer une rencontre

2.3 Retirer une rencontre de la liste

Pour retirer une rencontre de la liste, cliquer sur le bouton « Supprimer » à droite de la rencontre choisie. Si la rencontre a été enregistrée précédemment, les détails ne seront pas supprimés dans le système.

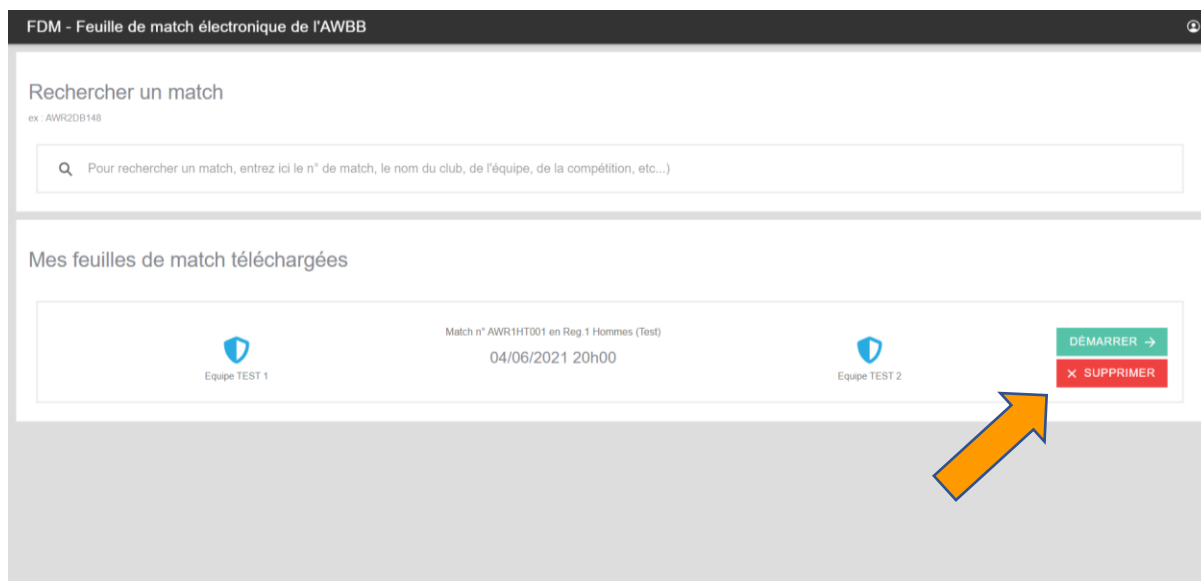


Figure 7 - Retrait d'une rencontre

Le système vous demandera de confirmer votre choix en appuyant sur « **Supprimer** ».

SUPPRIMER FEUILLE DE MATCH

Êtes-vous sûr de vouloir supprimer la feuille de match HA01022 de votre appareil ?

[ANNULER](#) [SUPPRIMER](#)

2.4 Télécharger une feuille de match

Dès qu'une rencontre est terminée, il est possible de télécharger la feuille de match en appuyant sur le bouton « Imprimer »



3. Phase d'avant-match

Après avoir cliqué sur le bouton « démarrer », cette fenêtre vous permettra d'introduire les données des équipes avant la rencontre.

Sur cette fenêtre, vous trouverez 4 parties :

- 1) Les données de l'équipe visitée (partie « équipe)
- 2) Les données de l'équipe visiteuse (partie « équipe)
- 3) Les données des officiels de table (onglet « officiel de table »)
- 4) Les données des arbitres (onglet « arbitre »)

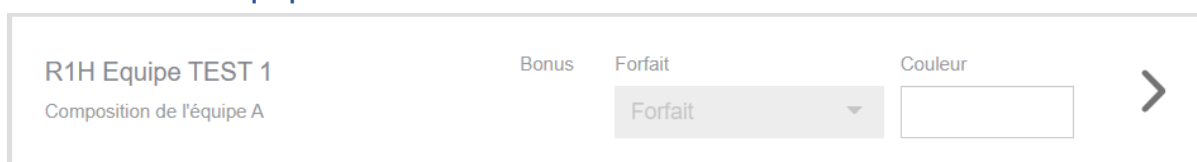
The screenshot shows the 'FDM - Avant match n°AWR1HT001' interface. At the top, it displays 'Match n°AWR1HT001 en Reg. 1 Hommes (Test)' and the date '04/06/2021 20h00'. There are buttons for '← AUTRE MATCH', 'DÉMARRER →', and 'SAUVER'. The interface is divided into four main sections, each with a red number indicating its order:

- 1** R1H Equipe TEST 1 (Composition de l'équipe A) and R1H Equipe TEST 2 (Composition de l'équipe B). Each section includes fields for 'Bonus', 'Forfait', and 'Couleur'.
- 3** Officiels de table (Composition de la table de match).
- 4** Arbitres (Composition du corps arbitral).

A red banner at the bottom states 'LA RENCONTRE NE PEUT PAS DÉMARRER →'.

Figure 8 - Fenêtre d'avant-match

3.1 Partie « Équipe »



R1H Equipe TEST 1
Composition de l'équipe A

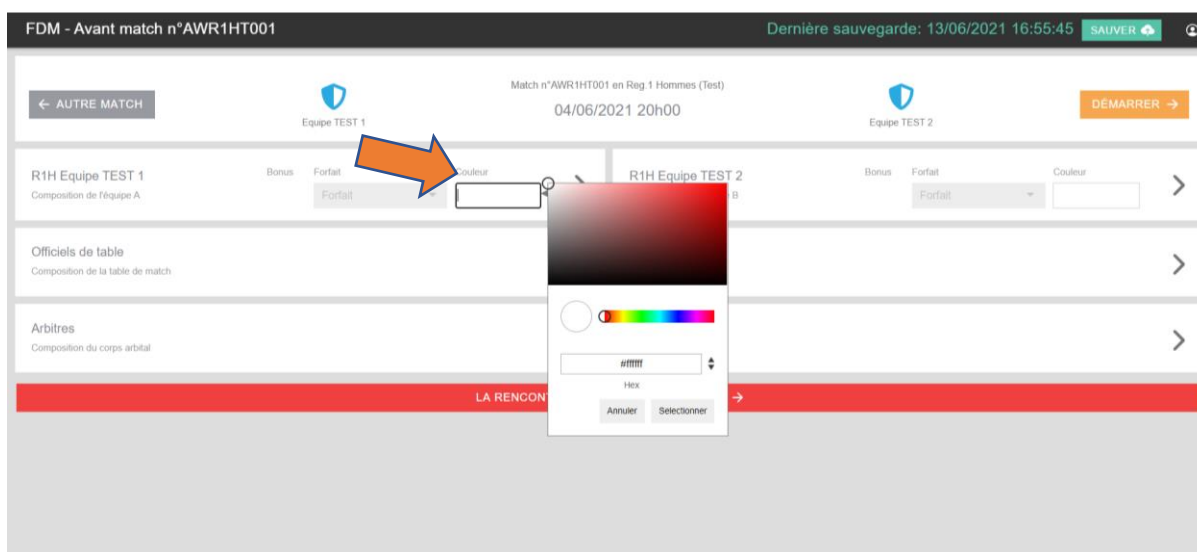
Bonus Forfait Couleur

Forfait

Figure 9 - Partie « Equipe »

3.1.1 Introduire la couleur du maillot de l'équipe

Afin d'introduire la couleur du maillot de l'équipe, sélectionner la case blanche en dessous de la mention « couleur » de l'équipe choisie et choisir la couleur correspondante.



FDM - Avant match n°AWR1HT001 Dernière sauvegarde: 13/06/2021 16:55:45 SAUVER

← AUTRE MATCH

Match n°AWR1HT001 en Rég 1 Hommes (Test)
04/06/2021 20h00

Equipe TEST 1

R1H Equipe TEST 1
Composition de l'équipe A

Bonus Forfait Couleur

Forfait

Equipe TEST 2

R1H Equipe TEST 2
Composition de l'équipe B

Bonus Forfait Couleur

Forfait

Officiels de table
Composition de la table de match

Arbitres
Composition du corps arbitral

LA RENGON

Annuler Sélectionner

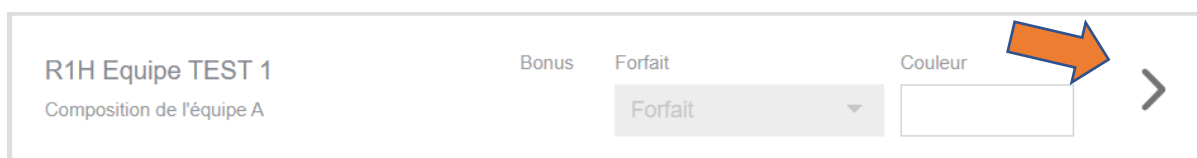
Figure 10 - Sélectionner la couleur de l'équipe

Dès que la couleur est déterminée, appuyer sur le bouton « Sélectionner ».

NB : L'ajout de la couleur est facultatif.

3.1.2 Onglet « Joueurs »

Pour accéder à l'onglet des joueurs, sélectionner la flèche à droite de l'équipe pour afficher l'ensemble des informations.



R1H Equipe TEST 1
Composition de l'équipe A

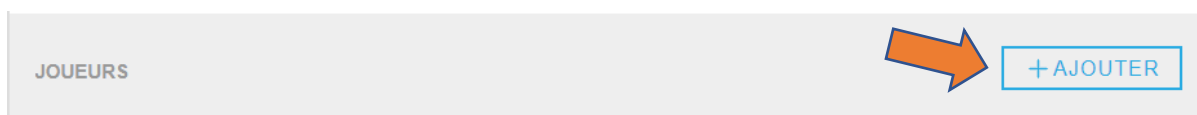
Bonus Forfait Couleur

Forfait

Figure 11 - Afficher les détails d'une équipe

3.1.2.1 Ajouter un joueur

Pour cela il suffit de cliquer sur le bouton « + Ajouter » de l'équipe souhaitée.



JOUEURS

+ AJOUTER

Figure 12 - Bandeau du menu "Joueurs"


Une nouvelle fenêtre apparaîtra avec la liste complète des joueurs du club.



Figure 13 - Fenêtre « Ajouter un membre »

3.1.2.1.1 Si le joueur est repris dans la base de données de l'AWBB des clubs en présence.

Deux possibilités :

 Soit via une recherche

Dans le champ de recherche « Rechercher un membre... », introduire le nom ou le prénom du joueur. (Exemple : ZOLA)

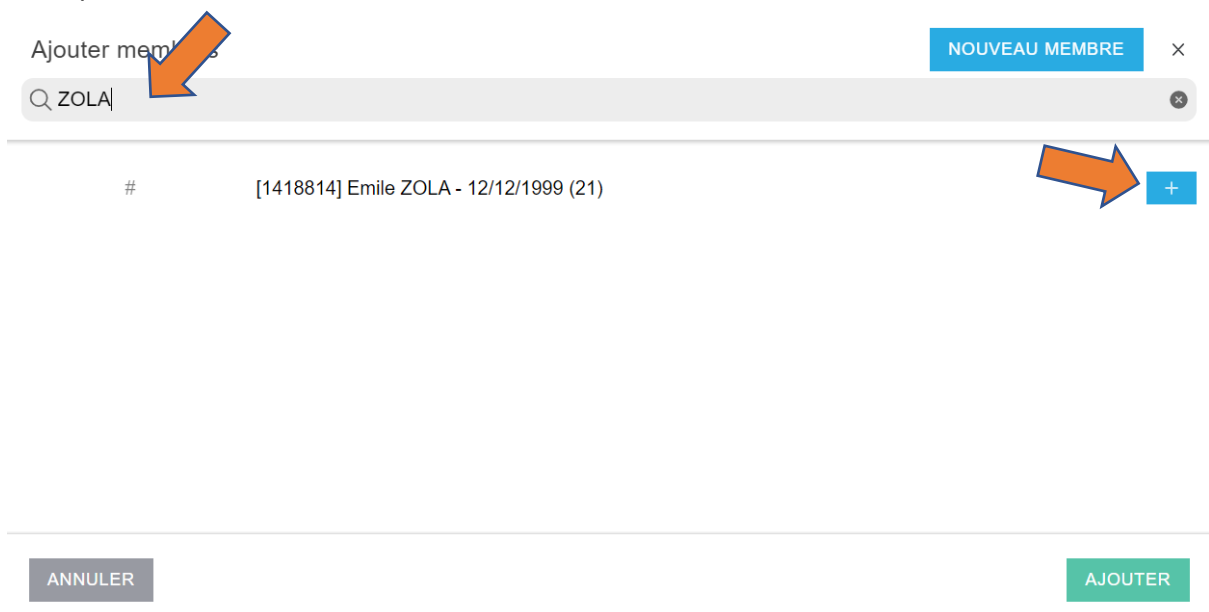



Figure 14 - Rechercher un joueur via la barre de recherche

 Soit via la liste des membres du club.

Ajouter membres NOUVEAU MEMBRE ×

Rechercher un membre...

#	[1418821] Henri BEYLE - 17/03/1983 (38)	+
#	[1418822] Paul VALERY - 10/05/1978 (43)	+
#	[1418823] Jean-Jacques ROUSSEAU - 07/03/1986 (35)	+
#	[1418824] Louis ARAGON - 30/01/1991 (30)	+
#	[1418825] Albert CAMUS - 13/12/1989 (31)	+
#	[1418826] Pierre CORNEILLE - 09/07/1988 (33)	+
#	[1418827] Alexandre DUMAS - 04/12/1985 (35)	+

ANULER AJOUTER

Figure 15 - Rechercher un joueur via la liste des membres du club

Dès qu'un joueur a été repéré via l'une de ses deux possibilités, ajouter le en appuyant sur le **+** à côté de son nom.

Ensuite, introduire le n° du joueur soit en cliquant sur les boutons prédéfinis ou en l'introduisant manuellement via le champ « # ».

Ajouter membres NOUVEAU MEMBRE ×

ZOLA

#	[1418814] Emile ZOLA - 12/12/1999 (21)	🗑️																				
	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
	CAPITAINE																					

Figure 16 - Introduire un n° via les boutons prédéfinis

Ajouter membres NOUVEAU MEMBRE ×

ZOLA

4	[1418814] Emile ZOLA - 12/12/1999 (21)	🗑️																				
✓	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
	CAPITAINE																					

Figure 17 - Introduire le n° via l'encodage manuel (#)

Dès que le numéro est introduit, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

The screenshot shows a web interface for adding members. At the top, there is a search bar with the text 'ZOLA' and a 'NOUVEAU MEMBRE' button. Below the search bar, a list of search results is displayed. The first result is for player [1418814] Emile ZOLA - 12/12/1999 (21). To the left of the player name is a checkmark and the number '4'. Below the player name is a row of 20 numbered buttons (1-20), with button '4' highlighted in orange. Below the numbered buttons is a button labeled 'CAPITAINE'. At the bottom of the interface, there are two buttons: 'ANNULLER' on the left and 'AJOUTER' on the right. An orange arrow points from the 'AJOUTER' button towards the right.

Figure 18 - Ajouter un membre

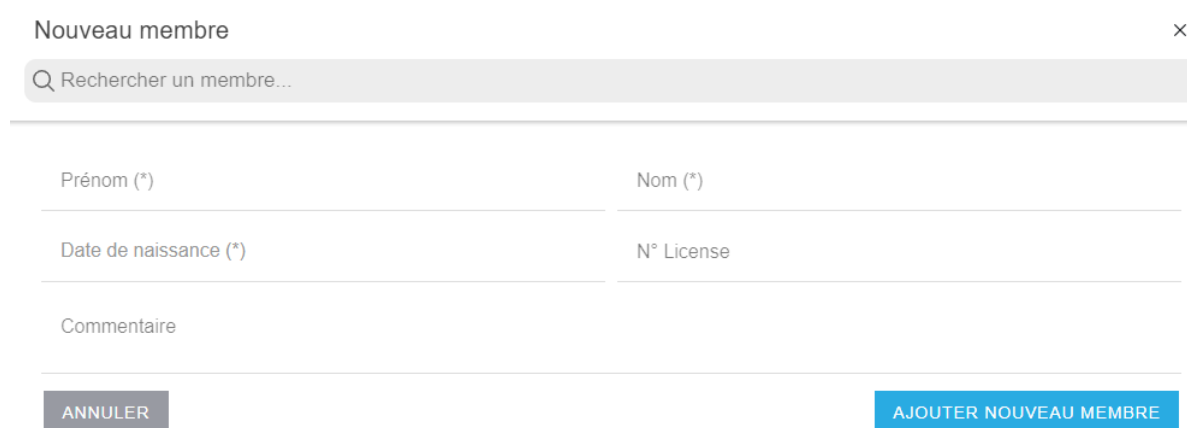
3.1.2.1.2 Si le joueur n'est pas repris dans la base de données de l'AWBB des clubs en présence

Si après recherche, le joueur ne se trouve pas dans la liste, il est possible de l'ajouter le manuellement via le bouton « Nouveau Membre ».

N.B. : Cela ne vous dispense pas des formalités préalables à l'affiliation d'un nouveau membre. Si le membre n'est pas en ordre d'affiliation, le forfait sera appliqué.

The screenshot shows the same 'Ajouter membres' interface. The search bar now contains the text 'Rechercher un membre...'. Below the search bar, a list of search results is displayed. The list contains seven entries, each with a '#' symbol, a player name and ID, a date of birth, and an age in parentheses. To the right of each entry is a blue button with a white plus sign. At the bottom of the interface, there are two buttons: 'ANNULLER' on the left and 'AJOUTER' on the right. An orange arrow points from the 'AJOUTER' button towards the right.

Une fenêtre apparaîtra afin d'introduire manuellement les données du membre :



Nouveau membre ×

Q Rechercher un membre...

Prénom (*)	Nom (*)
Date de naissance (*)	N° License
Commentaire	

ANNULER AJOUTER NOUVEAU MEMBRE


Figure 19 - Ajouter un nouveau membre

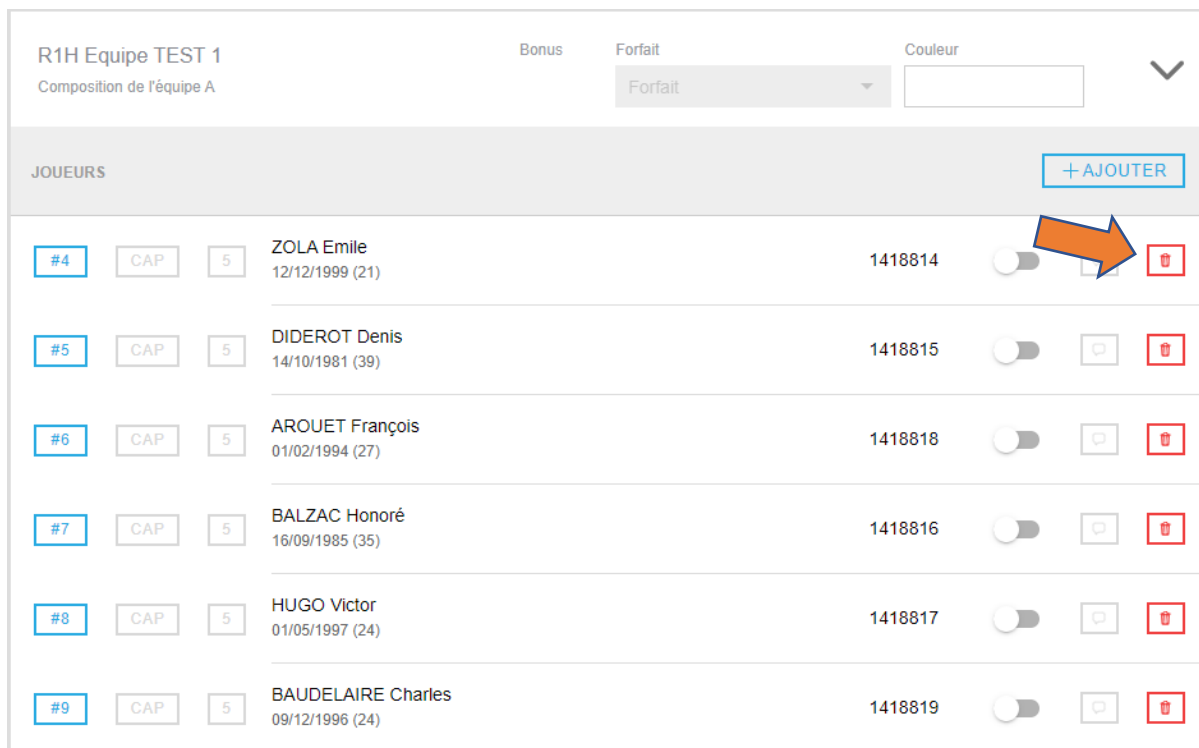
Il est obligatoire de mentionner le prénom, le nom et la date de naissance de la personne.

Si la personne ne dispose pas de sa licence, les mentions particulières (adresse) peuvent être introduites dans la case « commentaire ».

N.B : La sélection des joueurs peut être multiple. Ce qui signifie que vous pouvez introduire plusieurs joueurs avant d'appuyer sur le bouton « Ajouter ».

3.1.2.2 Supprimer un joueur

Pour supprimer un joueur, cliquer sur le bouton  à côté du nom du joueur.









R1H Equipe TEST 1		Bonus	Forfait	Couleur				
Composition de l'équipe A			Forfait		▼			
JOUEURS						+ AJOUTER		
#4	CAP	5	ZOLA Emile	12/12/1999 (21)	1418814	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
#5	CAP	5	DIDEROT Denis	14/10/1981 (39)	1418815	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
#6	CAP	5	AROUET François	01/02/1994 (27)	1418818	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
#7	CAP	5	BALZAC Honoré	16/09/1985 (35)	1418816	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
#8	CAP	5	HUGO Victor	01/05/1997 (24)	1418817	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
#9	CAP	5	BAUDELAIRE Charles	09/12/1996 (24)	1418819	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Figure 20 - Supprimer un joueur

Le système demandera de confirmer votre choix en appuyant sur le bouton « Oui ».

RETIRER MEMBRE

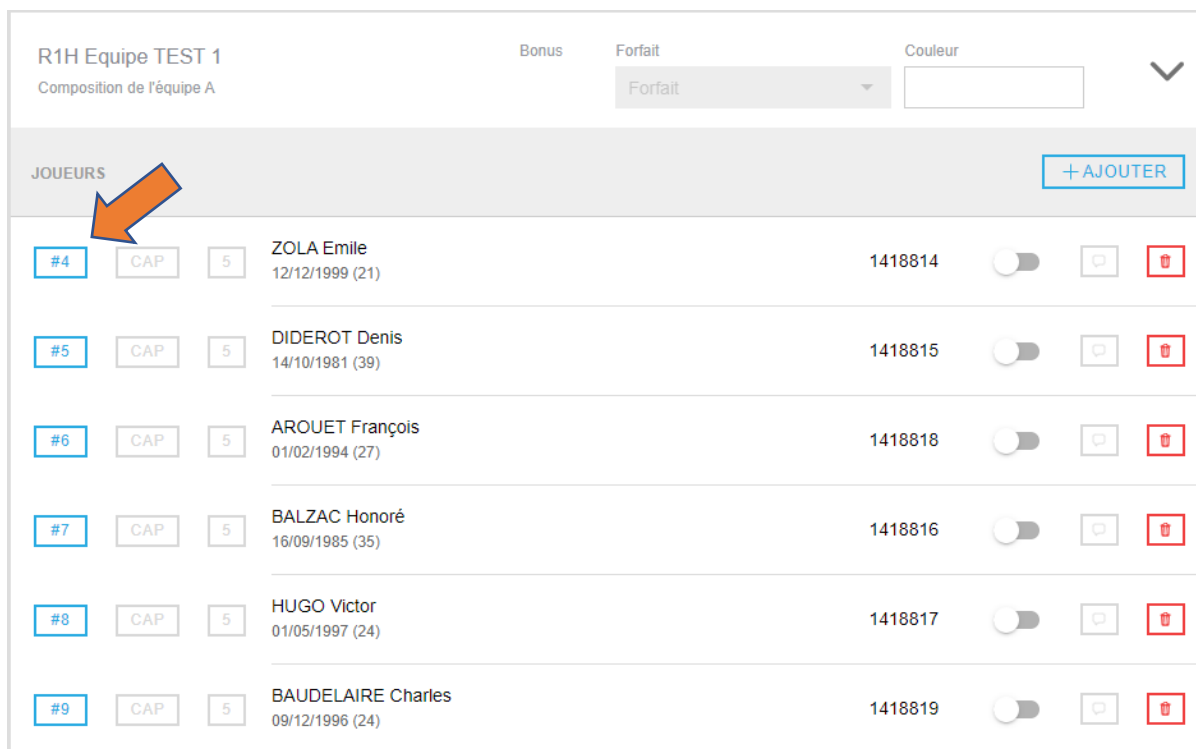
Êtes-vous sûr de vouloir retirer ce membre ?

[ANNULER](#) [OUI](#)

Figure 21 - Confirmation de suppression d'un joueur

3.1.2.3 Modifier le n° du joueur

Pour modifier le n° d'un joueur, cliquer sur le numéro du joueur #4 et une nouvelle fenêtre apparaîtra.

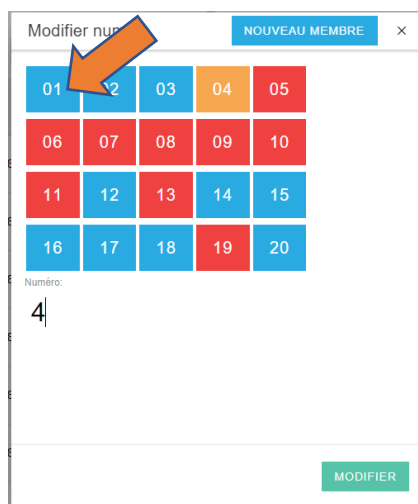


JOUEURS	Bonus	Forfait	Couleur
#4 CAP 5 ZOLA Emile 12/12/1999 (21)		Forfait	
#5 CAP 5 DIDEROT Denis 14/10/1981 (39)			
#6 CAP 5 AROUET François 01/02/1994 (27)			
#7 CAP 5 BALZAC Honoré 16/09/1985 (35)			
#8 CAP 5 HUGO Victor 01/05/1997 (24)			
#9 CAP 5 BAUDELAIRE Charles 09/12/1996 (24)			

Figure 22 - Modifier le n° d'un joueur

Vous avez la possibilité de modifier le n° de deux manières différentes :

 Soit en cliquant sur le bouton d'un des numéros libres (bleu) :




Modifier num NOUVEAU MEMBRE x

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Numéro:
4

MODIFIER

Figure 23 - Modifier le n° d'un joueur via les boutons prédéfinis

 Soit en introduisant le numéro du joueur :

Modifier numéro NOUVEAU MEMBRE ×

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Numéro:
55

MODIFIER

Figure 24 - Modifier le n° d'un joueur via l'introduction manuelle

Dès que le numéro est changé, appuyer sur le bouton « **Modifier** ».

Le nouveau n° sera immédiatement visible dans la liste des joueurs.

#55 CAP 5 ZOLA Emile 1422590 12/12/1999 (21) 1422590 1422590 1422590 1422590 1422590

3.1.2.4 Ajouter la fonction de capitaine

Pour ajouter la fonction de capitaine à un membre de l'équipe, cliquer sur le bouton CAP à côté du joueur désigné.

R1H Equipe TEST 1 Bonus Forfait Couleur Forfait Couleur ✓

Composition de l'équipe A

JOUEURS + AJOUTER

#4	CAP	5	ZOLA Emile 12/12/1999 (21)	1418814	1418814	1418814	1418814
#5	CAP	5	DIDEROT Denis 14/10/1981 (39)	1418815	1418815	1418815	1418815
#6	CAP	5	AROUET François 01/02/1994 (27)	1418818	1418818	1418818	1418818
#7	CAP	5	BALZAC Honoré 16/09/1985 (35)	1418816	1418816	1418816	1418816
#8	CAP	5	HUGO Victor 01/05/1997 (24)	1418817	1418817	1418817	1418817
#9	CAP	5	BAUDELAIRE Charles 09/12/1996 (24)	1418819	1418819	1418819	1418819

Figure 25 - Ajouter la fonction de capitaine

Dès que le joueur est désigné « capitaine », la case s'affichera en bleu . Il n'est possible d'introduire qu'un seul capitaine par équipe.

3.1.2.5 Introduire le 5 de base

Pour introduire le 5 de base, cliquer sur le bouton à côté des joueurs désignés.

R1H Equipe TEST 1		Bonus	Forfait	Couleur	
Composition de l'équipe A			Forfait	<input type="text"/>	▼
JOUEURS + AJOUTER					
<input type="text" value="#4"/>	<input type="text" value="CAP"/>	<input type="text" value="5"/>	ZOLA Emile 12/12/1999 (21)	1418814	<input type="checkbox"/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="#5"/>	<input type="text" value="CAP"/>	<input type="text" value="5"/>	SANDEROT Denis 14/10/1981 (39)	1418815	<input type="checkbox"/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="#6"/>	<input type="text" value="CAP"/>	<input type="text" value="5"/>	AROUET François 01/02/1994 (27)	1418818	<input type="checkbox"/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="#7"/>	<input type="text" value="CAP"/>	<input type="text" value="5"/>	BALZAC Honoré 16/09/1985 (35)	1418816	<input type="checkbox"/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="#8"/>	<input type="text" value="CAP"/>	<input type="text" value="5"/>	HUGO Victor 01/05/1997 (24)	1418817	<input type="checkbox"/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="#9"/>	<input type="text" value="CAP"/>	<input type="text" value="5"/>	BAUDELAIRE Charles 09/12/1996 (24)	1418819	<input type="checkbox"/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>

Figure 26 - Introduire le 5 de base

Dès que le joueur est désigné dans le 5 de base, la case s'affichera en bleu . Il n'est possible d'introduire que 5 joueurs par équipe.

En cas d'erreur, il suffit de décocher un des joueurs et de sélectionner un nouveau joueur.

3.1.3 Onglet « Coachs »

3.1.3.1 Ajouter un coach

Pour ajouter un coach, cliquer sur le bouton « + Ajouter » de l'équipe souhaitée. Une fenêtre apparaît avec les informations à saisir pour ajouter un coach.

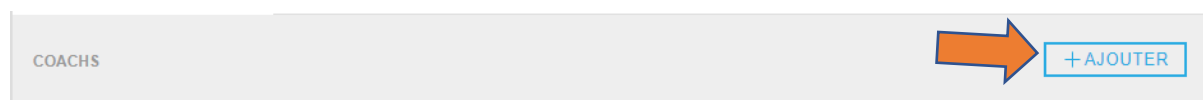


Figure 27 - Bandeau du menu « coachs »

La procédure de recherche est identique à celle des joueurs.

Dès que le coach a été trouvé, ajouter le en appuyant sur le **+** à côté de son nom.

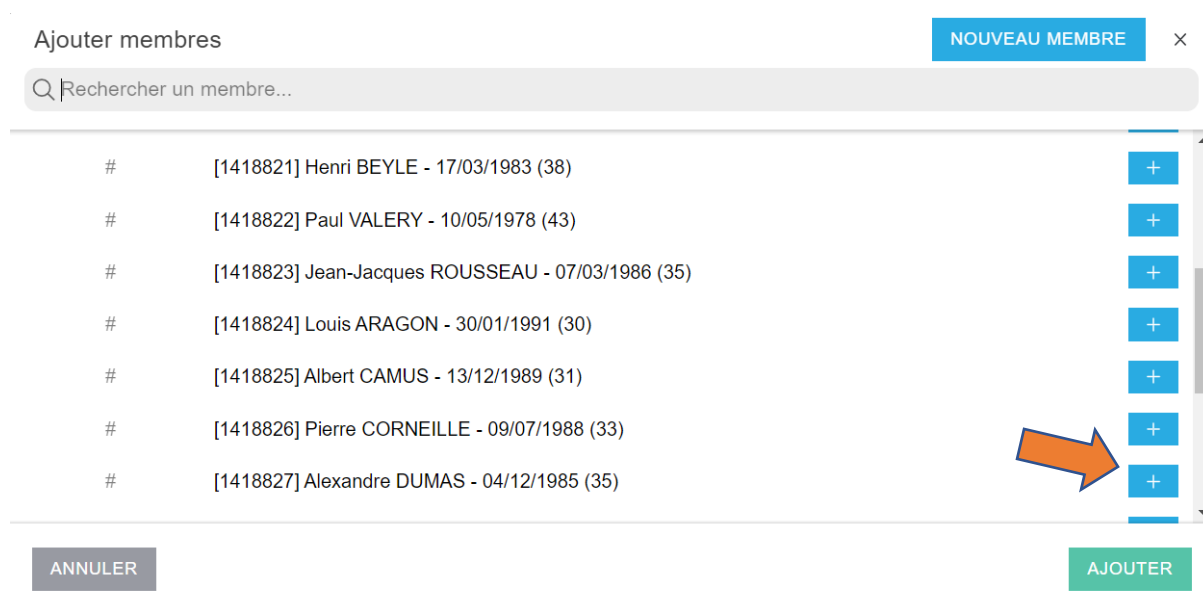


Figure 28 - Ajouter un coach

Ensuite, introduire la fonction en cliquant sur le bouton correspondant.



Figure 29 - Introduire la fonction du coach

Dès que la fonction est introduite, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

N.B : La sélection des coaches peut être multiple. Ce qui signifie que vous pouvez introduire le coach et l'assistant coach avant d'appuyer sur le bouton « Ajouter ».

3.1.3.2 Modifier la fonction d'un coach

Pour modifier la fonction d'un coach, cliquer sur la fonction du coach **COACH** et une nouvelle fenêtre apparaîtra.

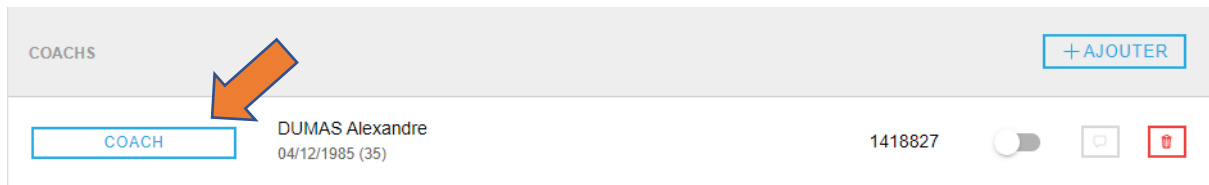


Figure 30 - Modifier la fonction d'un coach

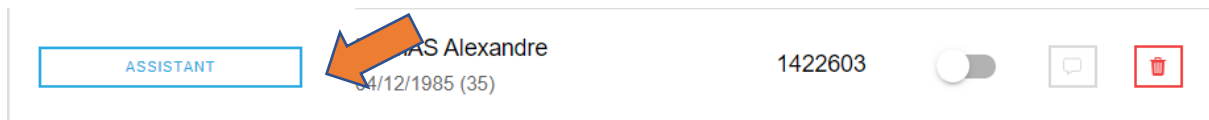
Sur cette fenêtre, cliquer sur la fonction modifiée.




Figure 31 - Modifier la fonction d'un coach (2)

Dès que la fonction est correcte, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

La nouvelle fonction sera immédiatement visible dans la liste des coaches.



3.1.3.3 Supprimer un coach

Pour supprimer un coach, cliquer sur le bouton  à côté du nom du coach.

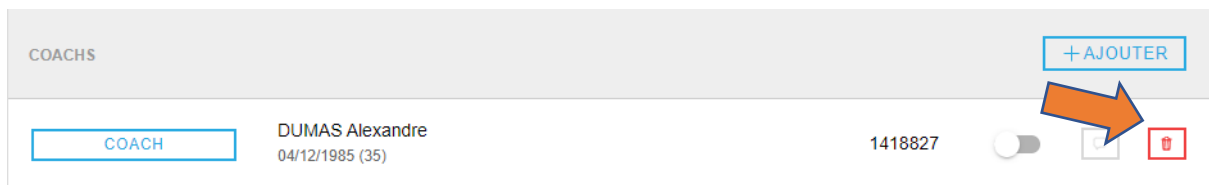


Figure 32 - Supprimer un coach

Le système demandera de confirmer votre choix en appuyant sur le bouton « Oui ».

RETIRER MEMBRE

Êtes-vous sûr de vouloir retirer ce membre ?

ANNULER OUI

Figure 33 - Confirmation de suppression d'un coach

3.1.4 Onglet « Délégué »

3.1.4.1 Ajouter un délégué

Pour ajouter un délégué, cliquer sur le bouton « + Ajouter » de l'équipe souhaitée. Une fenêtre apparaît avec les informations à saisir pour ajouter un délégué.

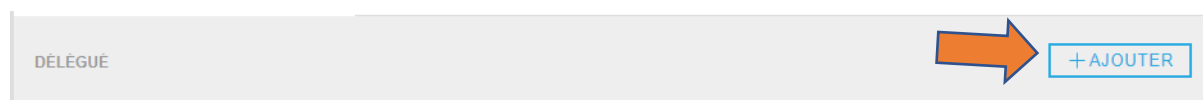



Figure 34 - Bandeau du menu « Délégué »

La procédure de recherche est identique à celle des joueurs.

Dès que le délégué a été trouvé, ajouter le en appuyant sur le  à côté de son nom.

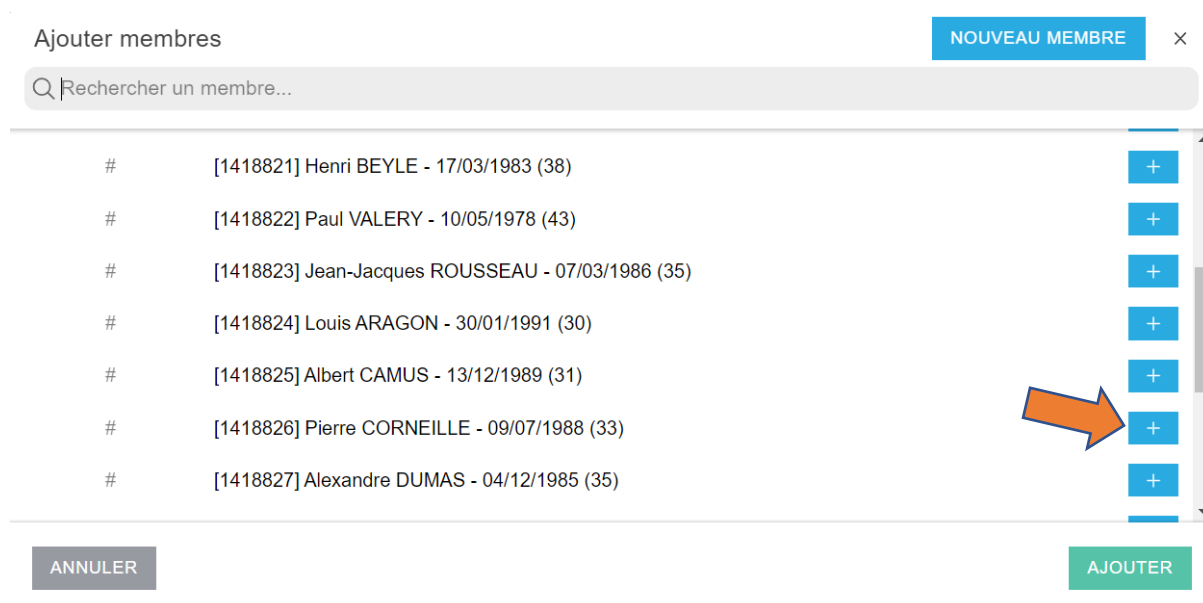


Figure 35 - Ajouter un délégué


Ensuite, introduire la fonction en cliquant sur le bouton correspondant.



Figure 36 - Introduire la fonction de délégué

Dès que la fonction est introduite, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

3.1.4.2 Supprimer un délégué

Pour supprimer un délégué, cliquer sur le bouton  à côté du nom du coach.

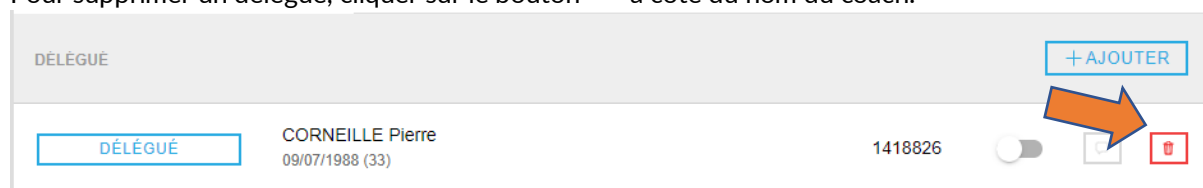


Figure 37 - Supprimer un délégué

Le système demandera de confirmer votre choix en appuyant sur le bouton « Oui ».

RETIRER MEMBRE

Êtes-vous sûr de vouloir retirer
ce membre ?

[ANNULER](#) [OUI](#)

Figure 38 - Confirmation de suppression d'un délégué

3.2 Onglet « Officiel de table »

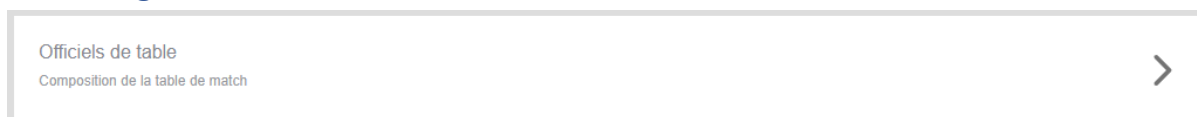


Figure 39 - Partie "Officiel de table"

3.2.1 Ajouter un officiel de table

Pour ajouter un officiel de table, cliquer sur le bouton « + Ajouter ». Une fenêtre apparaît avec les informations à saisir pour ajouter un officiel de table.



Figure 40 - Ajouter un officiel de table

La procédure de recherche est identique à celle des joueurs. De manière générale, les membres téléchargés reprennent uniquement les membres affiliés des deux clubs. Si le membre ne fait pas partie d'un des deux clubs, il suffit de l'ajouter via le bouton « nouveau membre ».

Dès que l'officiel de table a été trouvé, ajouter le en appuyant sur le  à côté de son nom.

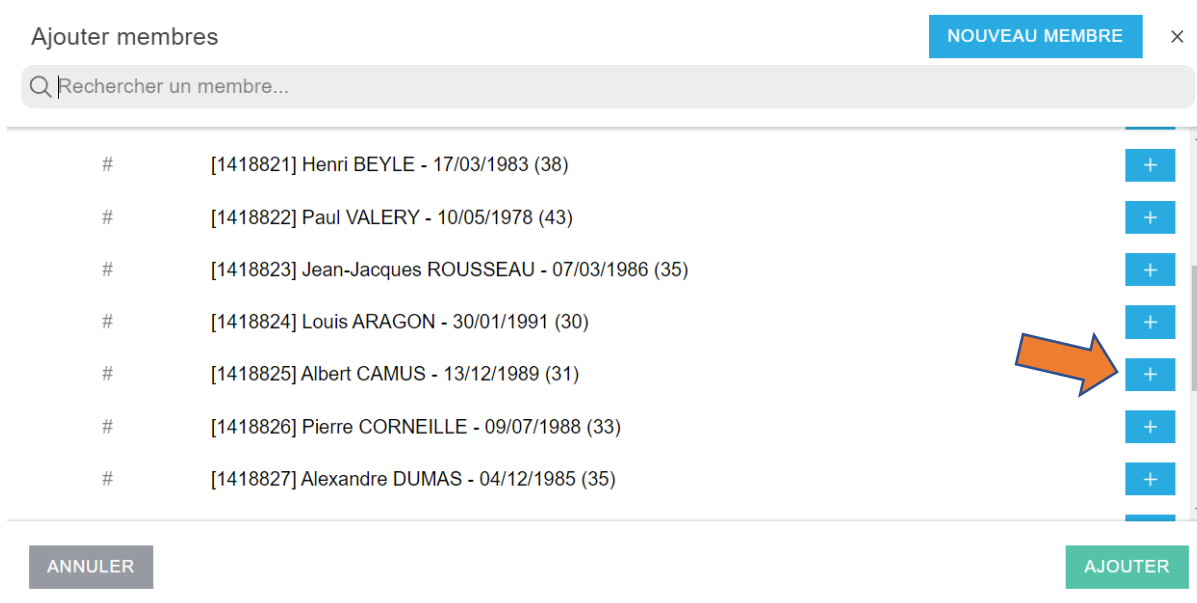


Figure 41 - Ajouter un officiel de table (2)

Ensuite, introduire la fonction en cliquant sur le bouton correspondant.

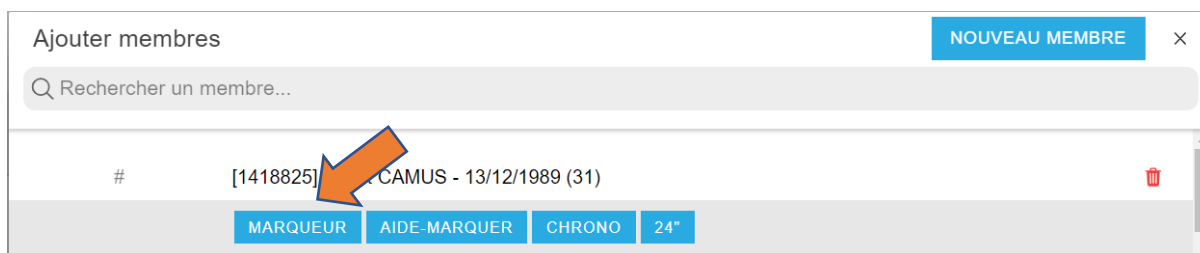


Figure 42 - Introduire la fonction de l'officiel de table

Dès que la fonction est introduite, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

N.B : La sélection des officiels de table peut être multiple. Ce qui signifie que vous pouvez introduire plusieurs officiels de table avant d'appuyer sur le bouton « Ajouter ».

3.2.2 Modifier la fonction d'un officiel de table

Pour modifier la fonction d'un officiel de table, cliquer sur la fonction et une nouvelle fenêtre apparaîtra.

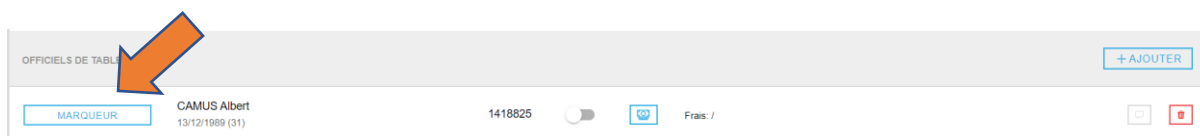


Figure 43 - Modifier la fonction d'un officiel de table

Sur cette fenêtre, cliquer sur la fonction modifiée.

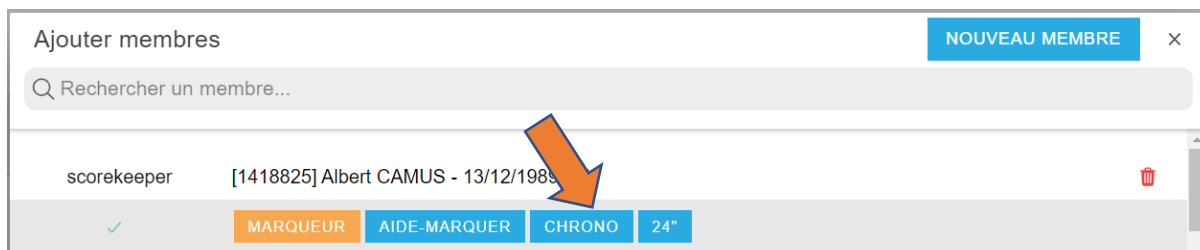



Figure 44 - Modifier la fonction d'un officiel de table (2)

Dès que la fonction est correcte, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

La nouvelle fonction sera visible immédiatement dans la liste des officiels de table.



3.2.3 Supprimer un officiel de table

Pour supprimer un officiel de table, cliquer sur le bouton  à côté du nom de l'officiel de table.

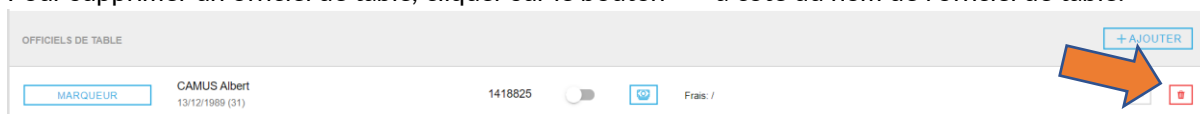


Figure 45 - Supprimer un officiel de table

Le système demandera de confirmer votre choix en appuyant sur le bouton « Oui ».

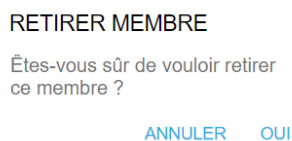



Figure 46 - Confirmation de suppression d'un officiel de table

3.2.4 Introduire les indemnités de match d'un officiel de table (si d'application)

Pour introduire les indemnités de match d'un officiel de table, cliquer sur le bouton  à côté du nom de l'officiel de table.

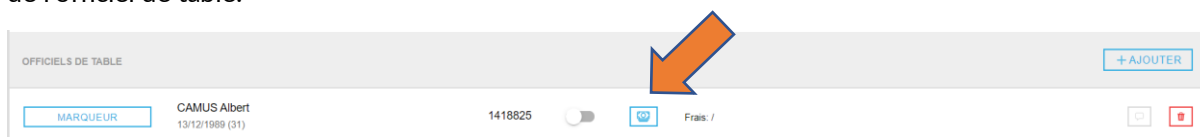


Figure 47 - Introduire les indemnités d'un officiel de table

Une nouvelle fenêtre s'ouvrira.



INDEMNITÉS ET FRAIS DE DÉPLACEMENT

Veillez indiquer les indemnités et frais déplacement

Indemnités

Frais de déplacement

ANNULER OK

Figure 48 - Introduire les indemnités d'un officiel de table (2)

Introduire les montants dans les cases correspondantes. N.B. : N'inscrire que des chiffres (pas de lettres ou de symboles). Dès que les montants sont introduits, appuyer sur « OK ».

Il est possible de modifier/corriger les montants en cliquant sur la même icône.

3.3 Onglet « Arbitres »

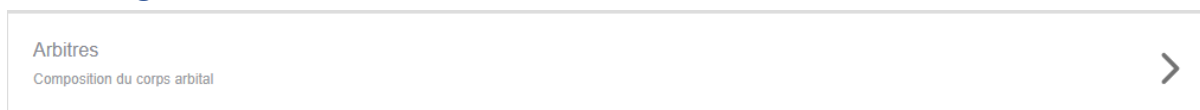


Figure 49 - Partie "Arbitres"

3.3.1 Ajouter un arbitre

Pour ajouter un arbitre, cliquer sur le bouton « + Ajouter ». Une fenêtre apparaît avec les informations à saisir pour ajouter un arbitre.



Figure 50 - Ajouter un arbitre

La procédure de recherche est identique à celle des joueurs. De manière générale, les arbitres sélectionnables sont ceux disposant d'une licence arbitre dans Be+League.

Dès qu'un arbitre a été trouvé, ajouter le en appuyant sur le **+** à côté de son nom.

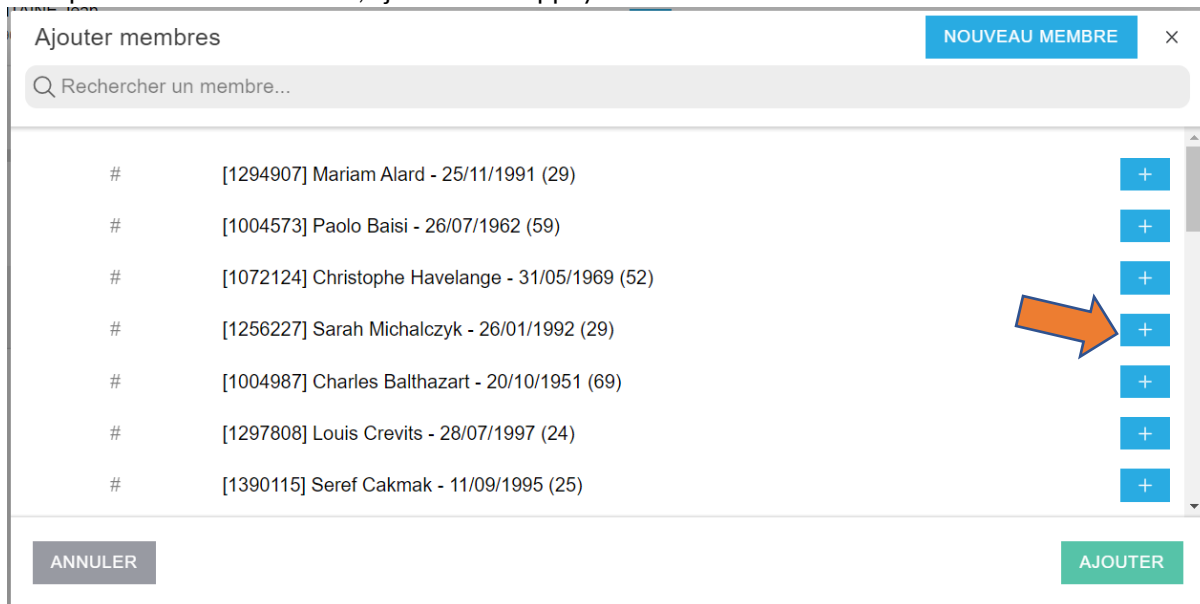


Figure 51 - Ajouter un arbitre (2)

Ensuite, introduire la fonction en cliquant sur le bouton correspondant.



Figure 52 - Introduire la fonction d'un arbitre

Dès que la fonction est introduite, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

3.3.2 Modifier la fonction d'un arbitre

Pour modifier la fonction d'un arbitre, cliquer sur la fonction et une nouvelle fenêtre apparaîtra.

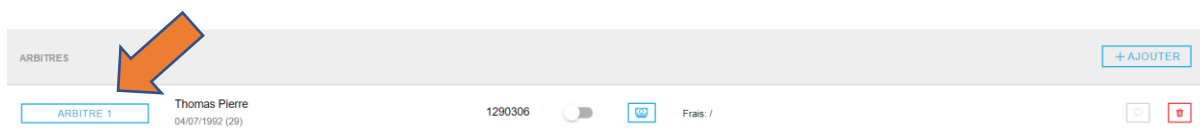


Figure 53 - Modifier la fonction d'un arbitre

Sur cette fenêtre, cliquer sur la fonction modifiée.

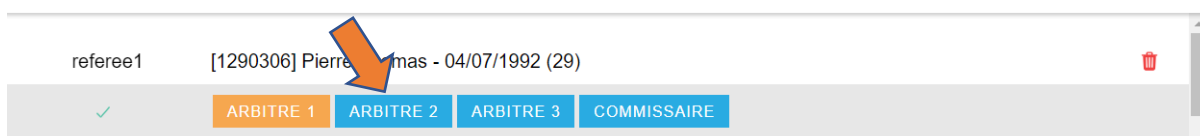



Figure 54 - Modifier la fonction d'un arbitre (2)

Dès que la fonction est correcte, appuyer sur le bouton « Ajouter ».

3.3.3 Supprimer un arbitre

Pour supprimer un arbitre, cliquer sur le bouton  à côté de son nom.

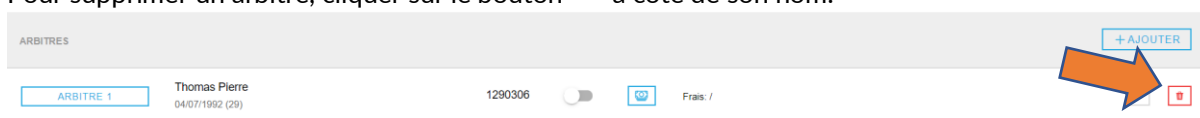


Figure 55 - Supprimer un arbitre

Le système demandera de confirmer votre choix en appuyant sur le bouton « Oui ».

RETIRER MEMBRE

Êtes-vous sûr de vouloir retirer ce membre ?

ANNULER OUI

Figure 56 - Confirmation de suppression d'un arbitre

3.3.4 Introduire les indemnités de match d'un arbitre

Pour introduire les indemnités de match d'un arbitre, cliquer sur le bouton  à côté de son nom.



Figure 57 - Introduire les indemnités d'un arbitre

Une nouvelle fenêtre s'ouvrira.

INDEMNITÉS ET FRAIS DE DÉPLACEMENT

Veuillez indiquer les indemnités et frais déplacement

Indemnités

Frais de déplace


Figure 58 - Introduire les indemnités d'un arbitre (2)

Introduire les montants dans les cases correspondantes. *N.B. : N'inscrire que des chiffres (pas de lettres ou de symboles).*

Dès que les montants sont introduits, appuyer sur « OK ».

Il est possible de modifier/corriger les montants en cliquant sur la même icône.

3.4 Introduire les remarques des arbitres

Les arbitres ont la possibilité d'introduire une note pour chaque personne participant à la rencontre via le bouton  à côté du nom de la personne.

FDM - Avant match n°AWR1HT001 NON CONNECTE Dernière sauvegarde: --- SAUVER

Match n°AWR1HT001 en Reg 1 Hommes (Test)
04/06/2021 20h00

← AUTRE MATCH

Equipe TEST 1

R1H Equipe TEST 1
Composition de l'équipe A

+ AJOUTER

#	CAP	S	NOM	DATE	AGE	ID	STAT	REMARQUE	ICONE
#4	CAP	S	ZOLA Emilie	12/12/1999	(21)	1418814	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#5	CAP	S	DIDEROT Denis	14/10/1981	(39)	1418815	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#6	CAP	S	AROUET François	01/02/1994	(27)	1418818	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#7	CAP	S	BALZAC Honoré	16/09/1985	(35)	1418816	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#8	CAP	S	HUGO Victor	01/05/1997	(24)	1418817	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#9	CAP	S	BAUDELAIRE Charles	09/12/1996	(24)	1418819	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>

Equipe TEST 2

R1H Equipe TEST 2
Composition de l'équipe B

+ AJOUTER

#	CAP	S	NOM	DATE	AGE	ID	STAT	REMARQUE	ICONE
#1	CAP	S	TOLKIEN Simon	17/02/1968	(53)	1418836	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#8	CAP	S	STEVENSON Robert	19/07/1972	(49)	1418837	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#10	CAP	S	DICKENS Charles	08/11/1977	(43)	1418838	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#11	CAP	S	KIPLING Ryan	02/11/1998	(22)	1418839	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#12	CAP	S	CARROLL Lewis	18/04/1987	(34)	1418840	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>
#13	CAP	S	CONAN DOYLE Arthur	28/06/1949	(72)	1418841	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="RETOUR"/>

Figure 59 - Remarques des arbitres

3.5 Introduire un handicap

Lors des rencontres de coupe, il se peut qu'une équipe ait un handicap (exemple : +5). Pour l'introduire, cliquer sur la case en dessous de la mention bonus et introduire les points de handicap.



Figure 60 - Introduire un handicap/bonus

3.6 Démarrer la rencontre

Dès que toutes les données sont introduites, la rencontre peut commencer en appuyant sur le bouton « Démarrer → »

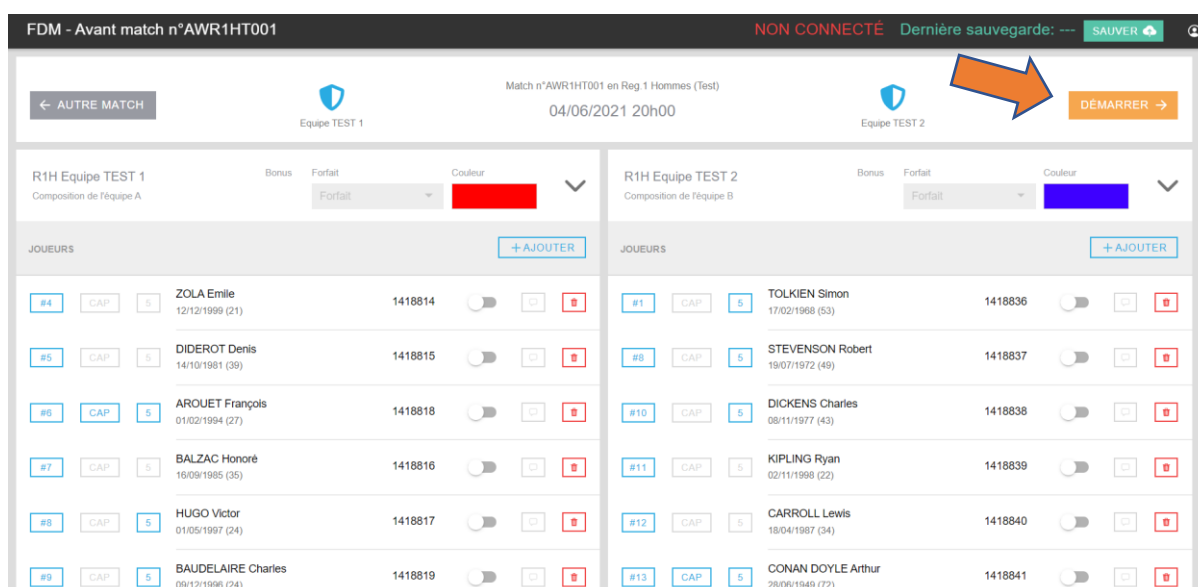


Figure 61 - Démarrer la rencontre

Si une donnée est manquante, un pop-up affichera les éléments manquants.

IL Y A DES ERREURS DANS VOTRE AVANT MATCH

Equipe B:

- Le 5 de base n'est pas complet

OK

Figure 62 - Message d'erreur en cas d'éléments manquants

Si la rencontre ne peut démarrer à cause de différents facteurs (absence de joueurs, terrain impraticable, etc.), cliquer sur le bouton suivant en bas de page et indiquer les raisons.

LA RENCONTRE NE PEUT PAS DÉMARRER →

4. Phase de match

Cette fenêtre vous permettra d'introduire les actions des équipes pendant la rencontre.

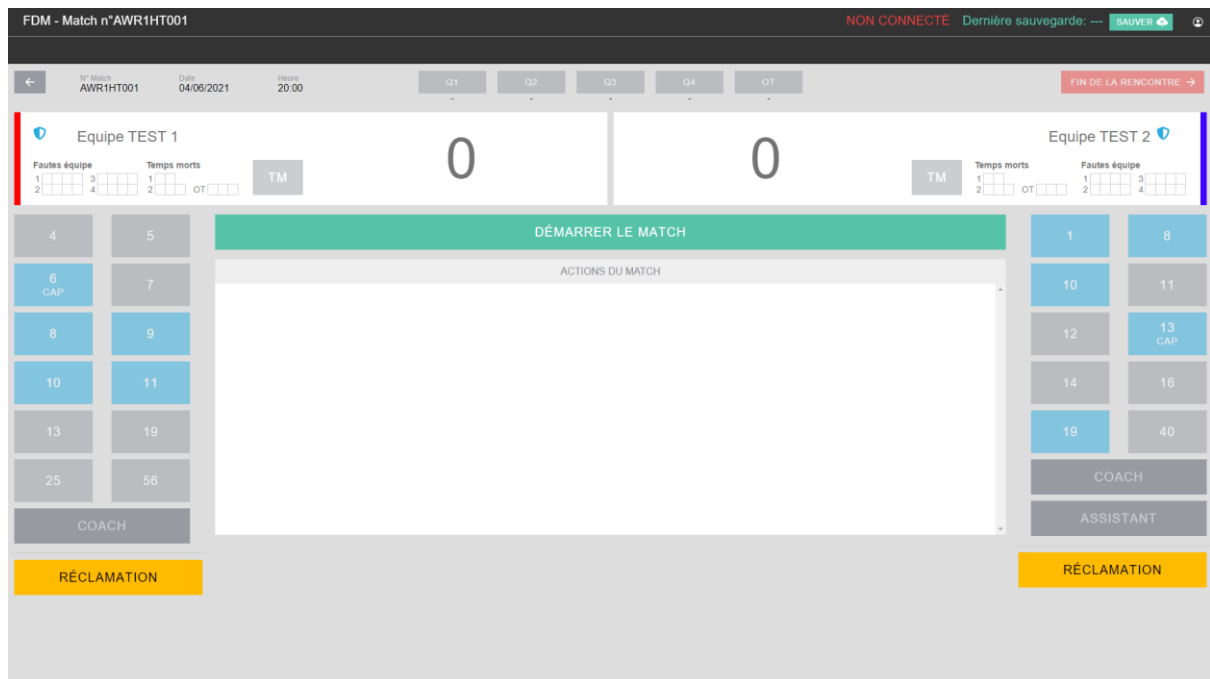


Figure 63 - Fenêtre de gestion du match

4.1 Débuter la rencontre

Au moment où débute la rencontre, appuyer sur le bouton « Démarrer le match ».

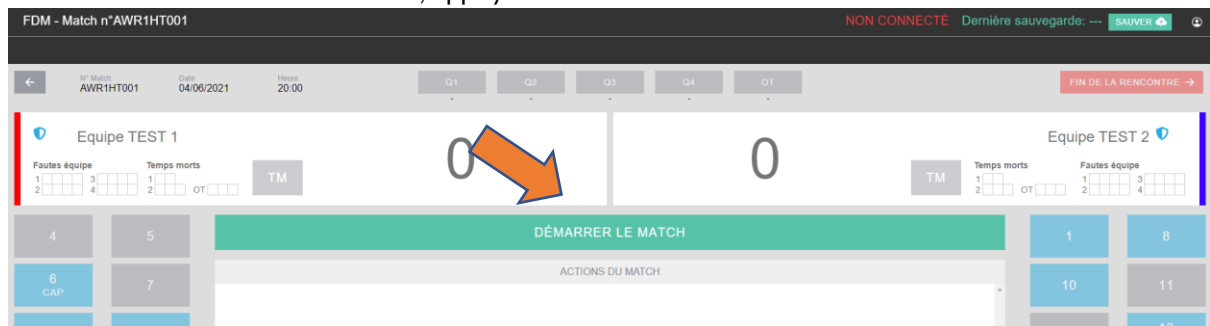


Figure 64 - Démarrer la rencontre

Une fenêtre apparaîtra à l'écran en vous demandant d'indiquer l'heure réel à laquelle débute la rencontre. Par défaut, elle affiche l'heure programmée de la rencontre.



Figure 65 - Introduire l'heure réelle du début de la rencontre

En cas de modification de l'heure, introduire l'heure manuellement ou cliquer sur l'icône ⌚ pour sélectionner les heures et minutes correspondantes.

Dès que l'heure est introduite, cliquer sur « Démarrer »

4.2 Visualiser le 5 de base

Au moment de l'entrée au jeu des joueurs, il est possible de vérifier le 5 de base en visualisant les joueurs en bleu. A ce stade, il n'est plus possible de modifier le 5 de base.

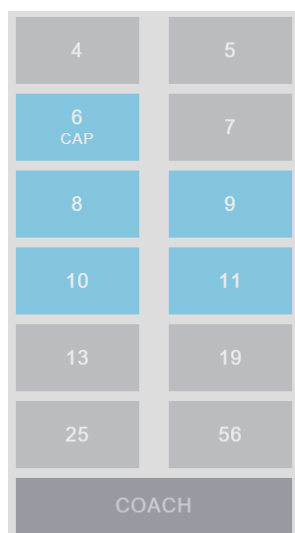


Figure 66 - 5 de base

Dans l'exemple, les joueurs n°6, 8, 9, 10 et 11 sont désignés dans le 5 de base.

4.3 Introduire les actions de match

4.3.1 Introduire les actions des joueurs

Les numéros des joueurs se trouvent dans la colonne correspondante à leur équipe.



Figure 67 - N° des joueurs des équipes

4.3.2 Introduire les points marqués

Pour introduire les points marqués, cliquer sur le nombre de points marqués et le n° du joueur (ou inversement) :



Les points se trouvent dans le menu en haut de la fenêtre :



Figure 68 - Boutons des points marqués

Vous trouverez ci-dessous la liste des actions pour points marqués :

= 1 lancer-franc marqué

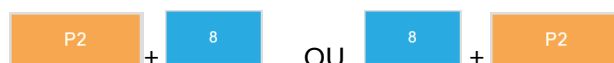
= 2 points marqués

= 3 points marqués

4.3.3 Imputer les fautes

4.3.3.1 Faute d'un joueur

Pour introduire les fautes imputées, cliquer sur le type de faute et le n° du joueur (ou inversement) :



Les fautes se trouvent dans le menu en haut de la fenêtre :



Figure 69 - Boutons des fautes

Pour afficher les fautes spéciales (hors personnelles), cliquer sur le bouton pour visualiser l'ensemble des actions :

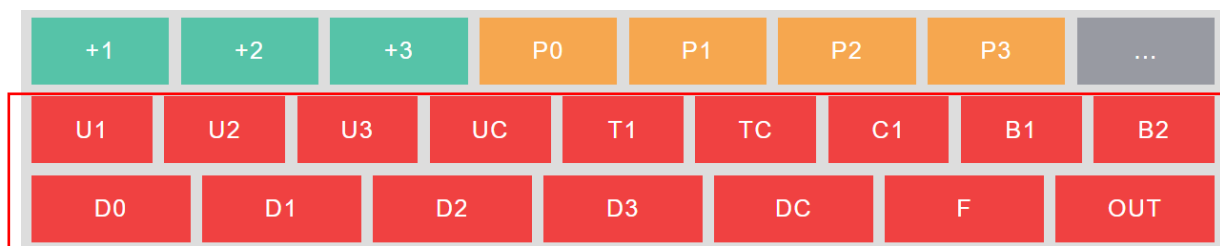


Figure 70 - Boutons des fautes (spéciales)

Vous trouverez ci-dessous la liste des actions pour fautes des joueurs :

= Faute personnelle sans lancers-francs

- P1** = Faute personnelle avec 1 lancer-franc
- P2** = Faute personnelle avec 2 lancers-francs
- P3** = Faute personnelle avec 3 lancers-francs
- UC** = Faute antisportive sans lancer-franc (sanction compensée)
- U1** = Faute antisportive avec 1 lancer-franc
- U2** = Faute antisportive avec 2 lancers-francs
- U3** = Faute antisportive avec 3 lancers-francs
- TC** = Faute technique sans lancer-franc (sanction compensée)
- T1** = Faute technique avec 1 lancer-franc
- D0** = Faute disqualifiante sans lancers-francs
- DC** = Faute disqualifiante sans lancers-francs (sanction compensée)
- D1** = Faute disqualifiante avec 1 lancer-franc
- D2** = Faute disqualifiante avec 2 lancers-francs
- D3** = Faute disqualifiante avec 3 lancers-francs
- F** = Participation à la bagarre

4.3.3.2 Faute d'un coach

Pour introduire les fautes imputées, cliquer sur le type de faute et la case « coach » ou « assistant » (ou inversement) :



Vous trouverez ci-dessous la liste des actions pour fautes des coaches :

- C1** = Faute technique « Coach » avec 1 lancer-franc
- B1** = Faute technique « Banc » avec 1 lancer-franc
- B2** = Faute technique « Banc » avec 2 lancers-francs (exemple : disqualification d'un membre du banc)

D2 = Faute disqualifiante avec 2 lancers-francs

F = Participation à la bagarre

OUT = Le coach n'est plus présent pour assurer ses fonctions

4.3.4 Imputer les temps-morts

Pour imputer un temps-mort, cliquer sur le bouton « TM » de l'équipe correspondante.



Figure 71 - Imputer un temps-mort

Une nouvelle fenêtre s'ouvrira. Indiquer le temps restant indiqué sur le marquoir soit manuellement soit via l'icône ⌚ en sélectionnant les minutes et secondes restantes.



Dès que le temps est introduit, appuyer sur « OK ». La conversion se fera automatiquement sur la feuille de match.

4.3.5 Faire entrer les joueurs au jeu

Pour faire entrer un joueur au jeu, cliquer sur le n° du joueur dont la case est grisée.

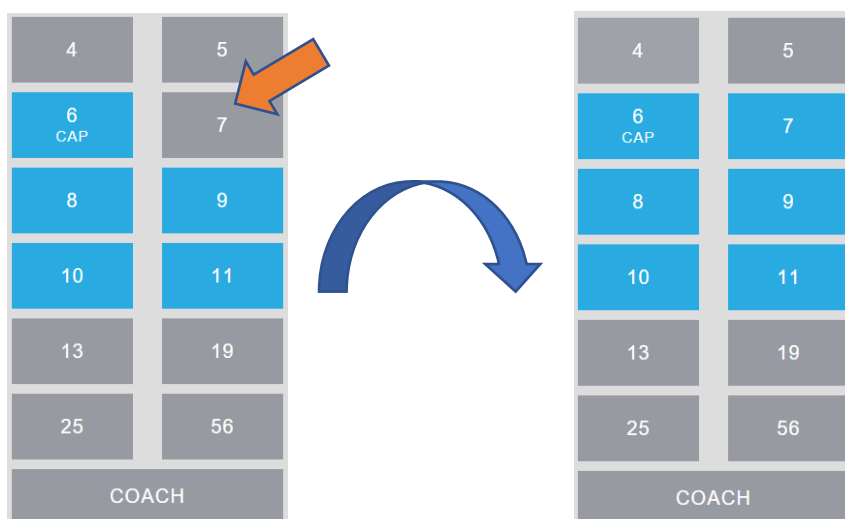



Figure 72 - Faire entrer un joueur au jeu

Dès que la case est de couleur bleue, l'entrée au jeu a été actée dans le système.



Figure 73 - Action du match : Entrée au jeu

4.3.6 Modifier des actions





Pour modifier une action, cliquer sur le bouton  de la ligne correspondante (dans les actions du match).

ACTIONS DU MATCH					
11/08 07:37	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°8 (2 points)	6 - 3		
11/08 07:36	Equipe TEST 2	[Q1] +3 du joueur n°10 (3 points)	4 - 3		
11/08 07:36	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°6 (2 points)	4 - 0		
11/08 07:36	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°9 (2 points)	2 - 0		

Figure 74 - Modifier une action

Une nouvelle fenêtre apparaîtra pour modifier l'action.

Vous avez la possibilité de modifier :

-  Le type d'action : Joueur ou coach
-  L'action : +1, +2, +3, P0, etc.
-  L'équipe : Team A ou B
-  Le n° du joueur

Modifier action
×

Type d'action
Joueur

Action
+2

Equipe
Equipe TEST 1

Joueur
7 - BALZAC

ANNULER
SAUVER ACTION

Figure 75 - Modifier une action (2)

Dès que la modification est effectuée, cliquer sur « Sauver action »

Dans les actions du match, la ligne modifiée sera biffée et la nouvelle action sera insérée.

11/08 07:36	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°7 [MODIF] (2 points)	4 - 0	
11/08 07:36	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°6		

Figure 76 - Action du match : Modifier une action

4.3.7 Supprimer des actions

Pour supprimer une action, cliquer sur le bouton de la ligne correspondante (dans les actions du match).

ACTIONS DU MATCH				
11/08 07:37	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°8 (2 points)	6 - 3	
11/08 07:36	Equipe TEST 2	[Q1] +3 du joueur n°10 (3 points)	4 - 3	
11/08 07:36	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°6 (2 points)	4 - 0	
11/08 07:36	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°9 (2 points)	2 - 0	

Figure 77 - Supprimer une action

Dans les actions du match, la ligne supprimée sera biffée.

Si vous souhaitez annuler une suppression, cliquer sur le bouton .

ACTIONS DU MATCH				
11/08 07:37	Equipe TEST 1	[Q1] +2 du joueur n°8		

Figure 78 - Annuler la suppression d'une action

4.3.8 Passer aux périodes suivantes

4.3.8.1 Clôturer la période

Pour clôturer la période (quart-temps), cliquer sur la période correspondante.

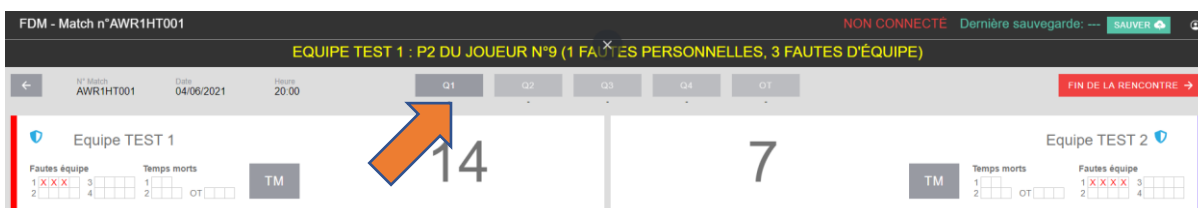


Figure 79 - Clôture la période (QT)

Une nouvelle fenêtre apparaîtra pour demander de confirmer la clôture. Appuyer sur « Terminer ».

FIN DE LA PÉRIODE

Êtes-vous sûr de vouloir terminer la période Q1 ?

ANNULER TERMINER

Figure 80 - Confirmation de clôture de la période

Nous conseillons de sauvegarder régulièrement la rencontre afin d'éviter les pertes de données via le bouton « Sauver » en haut à droite de la page.

4.3.8.2 Débuter la période

Pour débuter la période (quart-temps), cliquer sur la période correspondante (qui s'affiche en bleu).



Figure 81 - Débuter la période (QT)

Une nouvelle fenêtre apparaîtra pour demander de confirmer le début de la période. Appuyer sur « Démarrer ».

DÉMARRER LA PÉRIODE

Êtes-vous sûr de vouloir démarrer la période Q2 ?

ANNULER DÉMARRER

Figure 82 - Confirmation du début de la période

4.3.9 Introduire une réclamation

Pour introduire une réclamation de la part d'une des équipes, cliquer sur le bouton « Réclamation » de l'équipe concernée.

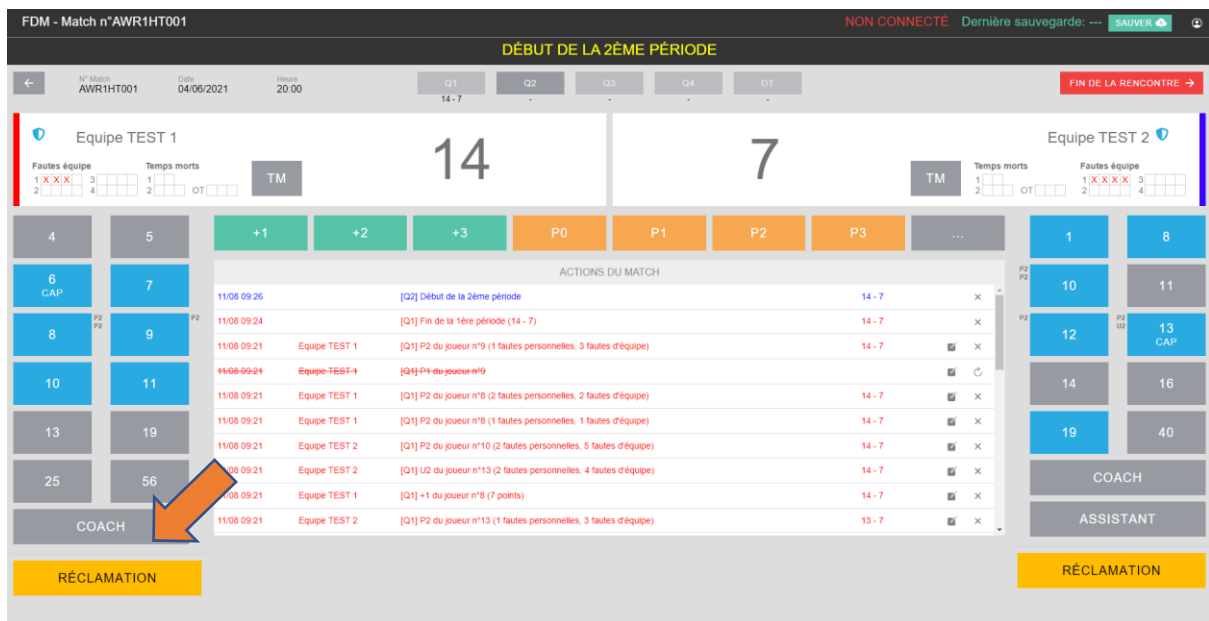


Figure 83 - Introduire une réclamation

Une nouvelle fenêtre apparaîtra afin d'introduire le temps restant au marquoir.

RECLAMATION

Veuillez indiquer le temps restant affiché au marquoir (minutes et secondes)

00 (minutes)

00 (secondes)

ANNULER SAUVER

Figure 84 - Introduire une réclamation (2)

Dès que le temps est introduit, appuyer sur « Sauver »

4.4 Fin de la rencontre

Dès que les périodes sont clôturées et que la feuille est finalisée, cliquer sur « Fin de la rencontre ».

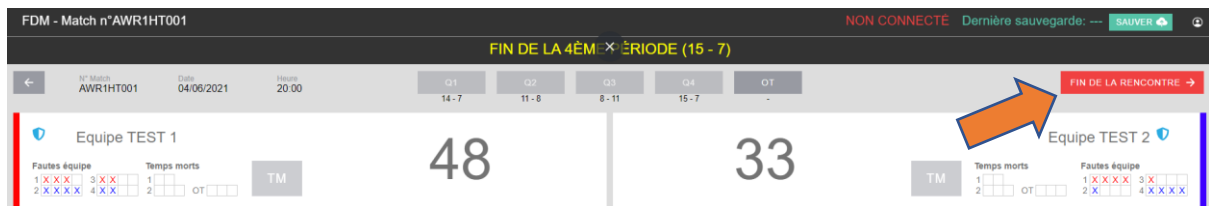


Figure 85 - Fin de la rencontre

Quand la rencontre est terminée, le bouton « Récapitulatif » apparaît afin de permettre la visualisation des détails.



Figure 86 - Bouton "Récapitulatif"

5. Phase d'après-match

Cette fenêtre permet d'avoir un résumé des données introduites durant la rencontre.

Equipe TEST 1													Equipe TEST 2														
#	N	In	Pts	+1	+2	+3	Fautes	Out	#	N	In	Pts	+1	+2	+3	Fautes	Out										
4	ZOLA Emile	X	1	1	0	0	-	-	-	-	-	1	TOLKIEN Simon	5	0	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	
5	DIDEROT Denis	X	0	0	0	0	-	-	-	-	-	8	STEVENSON Robert	5	0	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	AROUET François (CAP)	5	6	2	4	0	-	-	-	-	10	DICKENS Charles	5	5	0	2	3	P2	P2	-	-	-	-	-	-	-	-
7	BALZAC Honoré	X	2	0	2	0	-	-	-	-	11	KIPLING Ryan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
8	HUGO Victor	5	17	3	14	0	P2	P2	-	-	12	CARROLL Lewis	X	4	0	4	0	P2	P2	-	-	-	-	-	-	-	
9	BAUDELARRE Charles	5	11	1	10	0	P2	U2	-	-	13	CONAN DOYLE Arthur (CAP)	5	10	0	4	6	P2	U2	-	-	-	-	-	-	-	
10	MALRAUX André	5	7	0	4	3	P2	-	-	-	14	BECKETT Samuel	X	10	4	6	0	P2	-	-	-	-	-	-	-	-	
11	BEYLE Henri	5	2	0	2	0	P0	-	-	-	16	DEFOE Daniel	X	2	0	2	0	P2	P2	-	-	-	-	-	-	-	
13	VALERY Paul	X	0	0	0	0	P3	-	-	-	19	FLEMING Ian	5	0	0	0	0	P2	-	-	-	-	-	-	-	-	
19	ROUSSEAU Jean-Jacques	X	0	0	0	0	P0	-	-	-	40	WILDE Oscar	X	2	0	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
25	ARAGON Louis	X	0	0	0	0	T1	U2	OD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

Figure 87 - Ecran récapitulatif de la rencontre

5.1 Détails du récapitulatif

L'écran récapitulatif reprend :

- Les participations des joueurs ;
- Les points marqués par joueur ;
- Les fautes détaillées par joueur/coach ;
- Les temps-morts par mi-temps ;
- Les fautes d'équipe par quart-temps ;
- Les scores par quart-temps ;
- Les réclamations éventuelles des équipes.

5.2 Signature de l'arbitre

Dès que la feuille de match a été vérifiée et que plus aucune donnée ne doit être introduite, l'arbitre signe la feuille de match en appuyant sur le bouton **SIGNER →**.

Une nouvelle fenêtre apparaît et celui-ci introduit son code personnel reçu par le secrétariat général de l'AWBB.

SIGNATURE

Veuillez signer la feuille de match:

.....

ANNULER OK

Figure 88 - Signer la feuille

Cette étape clôturé définitivement la feuille de match.

Pour passer à l'étape suivante, cliquer sur « Terminer »



Figure 89 - Terminer la rencontre

5.3 Télécharger la feuille de match

Pour télécharger la feuille de match, cliquer sur « Télécharger ». Un fichier PDF pourra être enregistré sur le support utilisé.

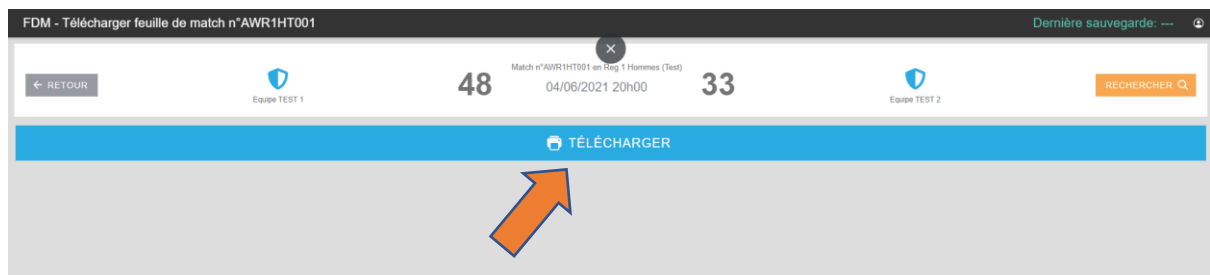


Figure 90 - Télécharger la feuille de match

Contact

Pour toute demande, concernant l'utilisation, la synchronisation des données, le téléchargement de la feuille électronique, l'intégration dans le système gestion AWBB, merci de vous adresser à la commission informatique : informatique@awbb.be

FAQ

- 1) La date et l'heure de la rencontre téléchargée ne correspondent pas à la date et/ou heure réelle de la rencontre, que dois-je faire ?

Ne complétez pas les données de la rencontre et contactez directement le support AWBB ou l'instance responsable de la compétition afin de régler la situation avant la rencontre.

- 2) Mon équipe est composé d'un joueur qui est également coach, comment dois-je l'introduire ?

Dans le cas d'un joueur-coach, vous devez introduire le nom du joueur dans la case réservée au coach et le désigner obligatoirement comme capitaine de l'équipe. Il ne sera pas possible d'introduire un assistant.

- 3) Sait-on préparer une ou plusieurs feuille(s) de match à l'avance ?

Oui, mais cette fonctionnalité est uniquement disponible pour l'équipe visitée qui dispose des droits d'accès à l'édition de la feuille de match. Pour cela, il suffit de télécharger la rencontre, d'introduire les données et de synchroniser la feuille de match via le bouton « sauver ».

Tableau récapitulatif des actions durant le match

Actions des joueurs	
1 point marqué	8 + +1
2 points marqués	8 + +2
3 points marqués	8 + +3
1 faute personnelle (sans LF)	8 + P0
1 faute personnelle (avec 1 LF)	8 + P1
1 faute personnelle (avec 2 LF)	8 + P2
1 faute personnelle (avec 3 LF)	8 + P3
1 faute technique (sans LF - compensée)	8 + TC
1 faute technique (avec 1 LF)	8 + T1
1 faute antisportive (sans LF - compensée)	8 + UC
1 faute antisportive (avec 1 LF)	8 + U1
1 faute antisportive (avec 2 LF)	8 + U2
1 faute antisportive (avec 3 LF)	8 + U3
1 faute disqualifiante (sans LF)	8 + D0
1 faute disqualifiante (sans LF - compensée)	8 + DC
1 faute disqualifiante (avec 1 LF)	8 + D1
1 faute disqualifiante (avec 2 LF)	8 + D2
1 faute disqualifiante (avec 3 LF)	8 + D3
Participation à la bagarre	8 + F
Actions des coaches	
1 faute technique « Coach »	COACH + C1
1 faute technique « Banc » (avec 1 LF)	COACH + B1
1 faute technique « Banc » (avec 2 LF)	COACH + B2
1 faute disqualifiante (avec 2 LF)	COACH + D2
Participation à la bagarre	COACH + F
Le coach n'est plus présent pour assurer ses fonctions	COACH + OUT

Actions des équipes	
1 temps-morts	 + Introduire le temps
1 réclamation	 + Introduire le temps

Tableau des illustrations

Figure 1 - Ecran de connexion.....	4
Figure 2 - Ecran d'accueil.....	5
Figure 3 - Rechercher une rencontre par n° de match.....	6
Figure 4 - Rechercher une rencontre par le nom du club.....	6
Figure 5 - Télécharger une rencontre.....	7
Figure 6 - Démarrer une rencontre.....	7
Figure 7 - Retrait d'une rencontre.....	8
Figure 8 - Fenêtre d'avant-match.....	9
Figure 9 - Partie « Equipe ».....	10
Figure 10 - Sélectionner la couleur de l'équipe.....	10
Figure 11 - Afficher les détails d'une équipe.....	10
Figure 12 - Bandeau du menu "Joueurs".....	10
Figure 13 - Fenêtre « Ajouter un membre ».....	11
Figure 14 - Rechercher un joueur via la barre de recherche.....	11
Figure 15 - Rechercher un joueur via la liste des membres du club.....	12
Figure 16 - Introduire un n° via les boutons prédéfinis.....	12
Figure 17 - Introduire le n° via l'encodage manuel (#).....	12
Figure 18 - Ajouter un membre.....	13
Figure 19 - Ajouter un nouveau membre.....	14
Figure 20 - Supprimer un joueur.....	15
Figure 21 - Confirmation de suppression d'un joueur.....	15
Figure 22 - Modifier le n° d'un joueur.....	16
Figure 23 - Modifier le n° d'un joueur via les boutons prédéfinis.....	16
Figure 24 - Modifier le n° d'un joueur via l'introduction manuelle.....	17
Figure 25 - Ajouter la fonction de capitaine.....	17
Figure 26 - Introduire le 5 de base.....	18
Figure 27 - Bandeau du menu « coachs ».....	19
Figure 28 - Ajouter un coach.....	19
Figure 29 - Introduire la fonction du coach.....	19
Figure 30 - Modifier la fonction d'un coach.....	20
Figure 31 - Modifier la fonction d'un coach (2).....	20
Figure 32 - Supprimer un coach.....	20
Figure 33 - Confirmation de suppression d'un coach.....	20
Figure 34 - Bandeau du menu « Délégué ».....	21
Figure 35 - Ajouter un délégué.....	21
Figure 36 - Introduire la fonction de délégué.....	21
Figure 37 - Supprimer un délégué.....	21
Figure 38 - Confirmation de suppression d'un délégué.....	22
Figure 39 - Partie "Officiel de table".....	23
Figure 40 - Ajouter un officiel de table.....	23
Figure 41 - Ajouter un officiel de table (2).....	23
Figure 42 - Introduire la fonction de l'officiel de table.....	24
Figure 43 - Modifier la fonction d'un officiel de table.....	24
Figure 44 - Modifier la fonction d'un officiel de table (2).....	24
Figure 45 - Supprimer un officiel de table.....	24
Figure 46 - Confirmation de suppression d'un officiel de table.....	25
Figure 47 - Introduire les indemnités d'un officiel de table.....	25
Figure 48 - Introduire les indemnités d'un officiel de table (2).....	25
Figure 49 - Partie "Arbitres".....	26
Figure 50 - Ajouter un arbitre.....	26
Figure 51 - Ajouter un arbitre (2).....	26

Figure 52 - Introduire la fonction d'un arbitre.....	26
Figure 53 - Modifier la fonction d'un arbitre	27
Figure 54 - Modifier la fonction d'un arbitre (2)	27
Figure 55 - Supprimer un arbitre.....	27
Figure 56 - Confirmation de suppression d'un arbitre.....	27
Figure 57 - Introduire les indemnités d'un arbitre.....	27
Figure 58 - Introduire les indemnités d'un arbitre (2)	28
Figure 59 - Remarques des arbitres.....	28
Figure 60 - Introduire un handicap/bonus.....	29
Figure 61 - Démarrer la rencontre.....	29
Figure 62 - Message d'erreur en cas d'éléments manquants	29
Figure 63 - Fenêtre de gestion du match.....	30
Figure 64 - Démarrer la rencontre.....	30
Figure 65 - Introduire l'heure réelle du début de la rencontre	30
Figure 66 - 5 de base.....	31
Figure 67 - N° des joueurs des équipes.....	31
Figure 68 - Boutons des points marqués.....	32
Figure 69 - Boutons des fautes	32
Figure 70 - Boutons des fautes (spéciales).....	32
Figure 71 - Imputer un temps-mort.....	34
Figure 72 - Faire entrer un joueur au jeu	35
Figure 73 - Action du match : Entrée au jeu.....	35
Figure 74 - Modifier une action	35
Figure 75 - Modifier une action (2).....	36
Figure 76 - Action du match : Modifier une action	36
Figure 77 - Supprimer une action	36
Figure 78 - Annuler la suppression d'une action.....	36
Figure 79 - Clôturer la période (QT).....	37
Figure 80 - Confirmation de clôture de la période	37
Figure 81 - Débuter la période (QT).....	37
Figure 82 - Confirmation du début de la période	37
Figure 83 - Introduire une réclamation.....	38
Figure 84 - Introduire une réclamation (2).....	38
Figure 85 - Fin de la rencontre.....	39
Figure 86 - Bouton "Récapitulatif".....	39
Figure 87 - Ecran récapitulatif de la rencontre	40
Figure 88 - Signer la feuille.....	40
Figure 89 - Terminer la rencontre.....	40
Figure 90 - Télécharger la feuille de match	41