



Manuel Utilisateur

DigiWB

Feuille de match digitale

Compétitions Nationales, fédérales & Provinciales



Développeurs & Responsables - « Compétition Nationale »

	<p>Gunther VANDEN EYNDE Développeur DigiWB E-mail : gunther.vandeneynde@pflimburg.be <u>Gsm</u> : +32 499 72 44 16</p>
	<p>Rudi VANSNICK Développeur DigiBO E-mail : rudi.vansnick@telenet.be <u>Gsm</u> : +32 475 28 16 32</p>
	<p>Peter CRAUWELS 2^e Directeur administratif PFV E-mail : crauwels_peter@hotmail.com <u>Gsm</u> : +32 485 98 93 65</p>

Responsables - « Compétition Fédérale Francophone »

	<p>Jean-Luc MELLEKER Président fédéral F.B.F.P. E-mail : jeanluc.melleker@fbfp.be <u>Gsm</u> : +32 472 42 63 63</p>
	<p>Patrick MAYON Président administratif F.B.F.P. E-mail : patrick.mayon@hotmail.be <u>Gsm</u> : +32 499 81 01 41</p>
	<p>Dominique WITHOFS Secrétaire général E-mail : fede.petanque@gmail.com <u>Gsm</u> : +32 4 227 76 74</p>
	<p>Fabrice MIGNON Webmaster F.B.F.P. E-mail : fabrice.mignon@gmail.com <u>Gsm</u> : +32 474 83 78 16</p>

Responsables - « Compétition Provinciale - Liège »

	<p>Claudy GERARD Président de province <u>E-mail</u> : claudy.gerard@petanqueprovinceliege.be <u>Gsm</u> : +32 496 61 45 94</p>
	<p>Michaël HANSEN Président administratif <u>E-mail</u> : michael.hansen@petanqueprovinceliege.be <u>Gsm</u> : +32 483 31 06 29</p>
	<p>Fabrice MIGNON Webmaster Province de Liège <u>E-mail</u> : fabrice.mignon@gmail.com <u>Gsm</u> : +32 474 83 78 16</p>

La version DigiWB est disponible et téléchargeable sur le « Google Drive » :

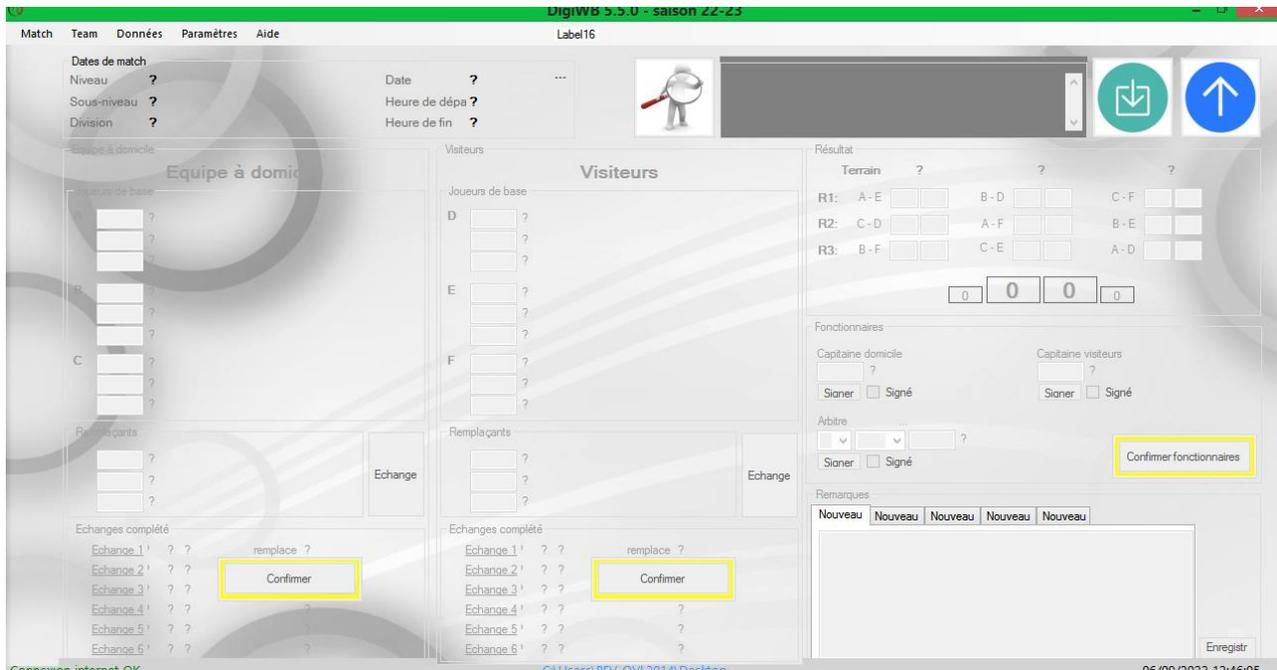
https://drive.google.com/drive/folders/1yLCJRVyeb-6QbsSM-l-K_hrNNLRm6TQe

Téléchargez le fichier “DigiWB.exe” ou le “DigiWB.zip” le et sauvegardez-le sur le PC ou Laptop (de préférence sur le Bureau ou dans un répertoire que vous aurez au préalable créé)

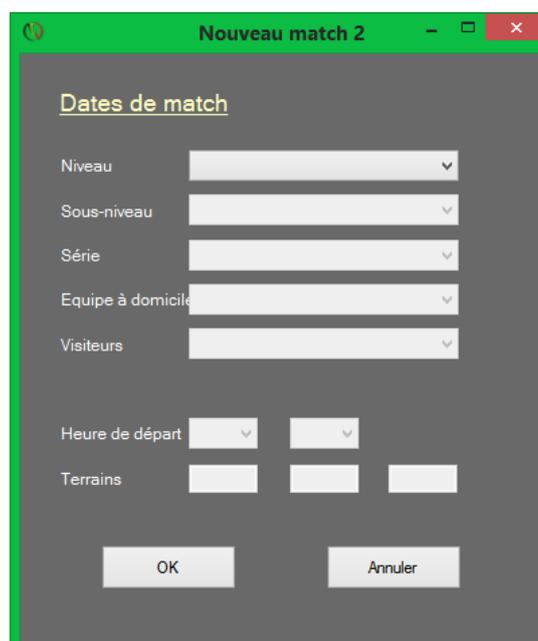
Dans le cas du téléchargement du “DigiWB.zip”, décompressez-le dans un répertoire pour avoir accès au “DigiWB.exe”.

Si vous n’avez pas d’accès à Internet, placez le fichier sur une clé USB.

1. Ouvrez le fichier (**DigiWB.exe**) → double- clic.
2. Un avertissement de sécurité système peut apparaître.
Dans ce cas, il suffit de débloquer le fichier permettant ainsi à l'application de s'exécuter. Cette opération ne doit être faite qu'une seul fois.
3. Au démarrage de l'application, les données nécessaires sont téléchargées depuis le serveur. Si nécessaire vous pouvez le faire en utilisant du menu → « **Données -> Télécharger** »



4. Cliquer sur “**Match**” ensuite sur “**Nouveau**”.
6 rencontres peuvent se dérouler simultanément.
5. Un écran « Pop-up » apparaît permettant ainsi de sélectionner une rencontre.
Il suffit d'utiliser les listes déroulantes présentées ci-dessous et ensuite, cliquer sur OK.



6. Les numéros de licence de l'équipe visitée et l'équipe visiteuse doivent être introduits ici ainsi que les réserves, les capitaines et l'arbitre. Les noms de famille et prénoms apparaissent automatiquement. La case jaune contenant le numéro de licence devient « **VERTE** ». Si la case devient « **ROUGE** », le joueur en question est déjà présent ou n'est pas du club concerné. La couleur « **BLEUE** » indique que le joueur n'est pas présent dans la base de données.
7. Si un joueur n'est pas présent (case bleue) vous pouvez introduire manuellement les informations de ce joueur (à condition que ce joueur soit affilié et en possession de sa licence). Cliquez sur **“Données”** et ensuite sur **“Nouveau joueur”**. Un écran apparaît où il ne vous reste plus qu'à introduire les données nécessaires.

- 7.1 L'équipe à domicile peut être sauvegardée permettant ainsi de la reprendre à chaque rencontre. Cliquez sur **“Team - Enregistrer”**.

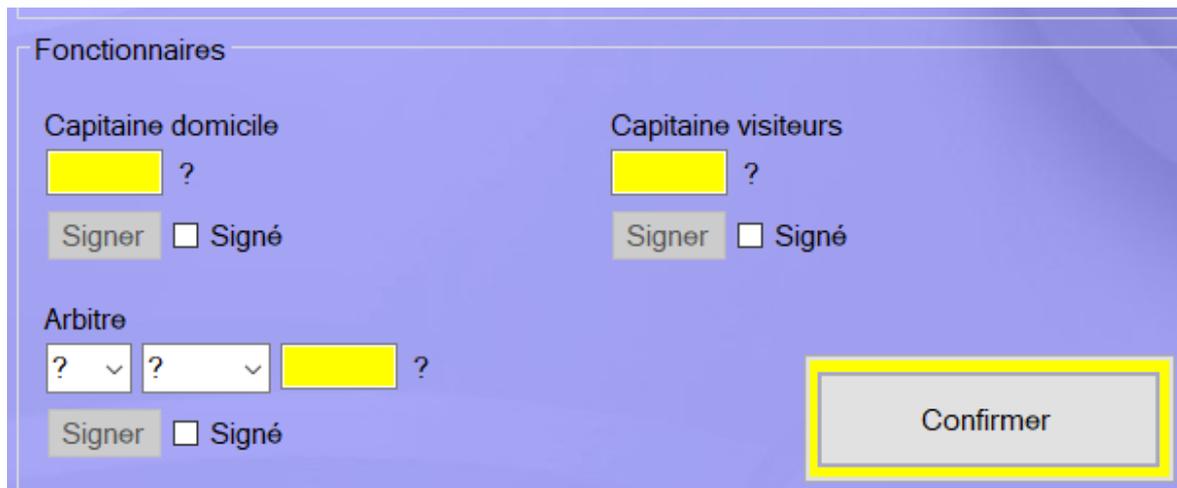


- 7.2 Donnez un nom significatif à la «**Team** » et ensuite enregistrez.
- 7.3 Pour rappeler la «**Team** », cliquez sur « **Team - Ouvrir** ».

8. Quand toutes les licences d'une équipe sont introduites, il faut confirmer l'équipe en cliquant sur « Confirmer ».



9. Après avoir introduit les équipes, il faut ensuite introduire les fonctionnaires du match (capitaines et arbitre).

A screenshot of a 'Fonctionnaires' form. It has a light blue background. At the top, it says 'Fonctionnaires'. Below that, there are two columns. The left column is for 'Capitaine domicile' and the right for 'Capitaine visiteurs'. Each has a yellow input field with a question mark, a 'Signer' button, and a 'Signé' checkbox. Below these is the 'Arbitre' section, which has two dropdown menus with question marks and a yellow input field with a question mark, followed by a 'Signer' button and a 'Signé' checkbox. A 'Confirmer' button is highlighted with a yellow border in the bottom right corner.

Vous ne pourrez pas signer la feuille de match tant que toutes les données n'auront pas été introduites. Cliquez ensuite sur « Confirmer ».

10. Avant de démarrer le match vous pouvez imprimer les cartes de match.

Vous pouvez également imprimer la feuille de match.



11. Introduisez ensuite les résultats des rencontres.
Après chaque tour, une confirmation vous est demandée.

Résultat

Terrain	1	2	3
T1	A - E <input type="text"/> <input type="text"/>	B - D <input type="text"/> <input type="text"/>	C - F <input type="text"/> <input type="text"/>
T2	C - <input type="text"/> <input type="text"/>	A - F <input type="text"/> <input type="text"/>	B - E <input type="text"/> <input type="text"/>
T3	B - F <input type="text"/> <input type="text"/>	C - E <input type="text"/> <input type="text"/>	A - D <input type="text"/> <input type="text"/>

0 0 0 0

12. Si vous voulez contrôler les données sur la feuille, cliquez sur « Match - Vérifier »



13. Les remarques peuvent être enregistrées en utilisant la case blanche en bas à droite de l'écran.

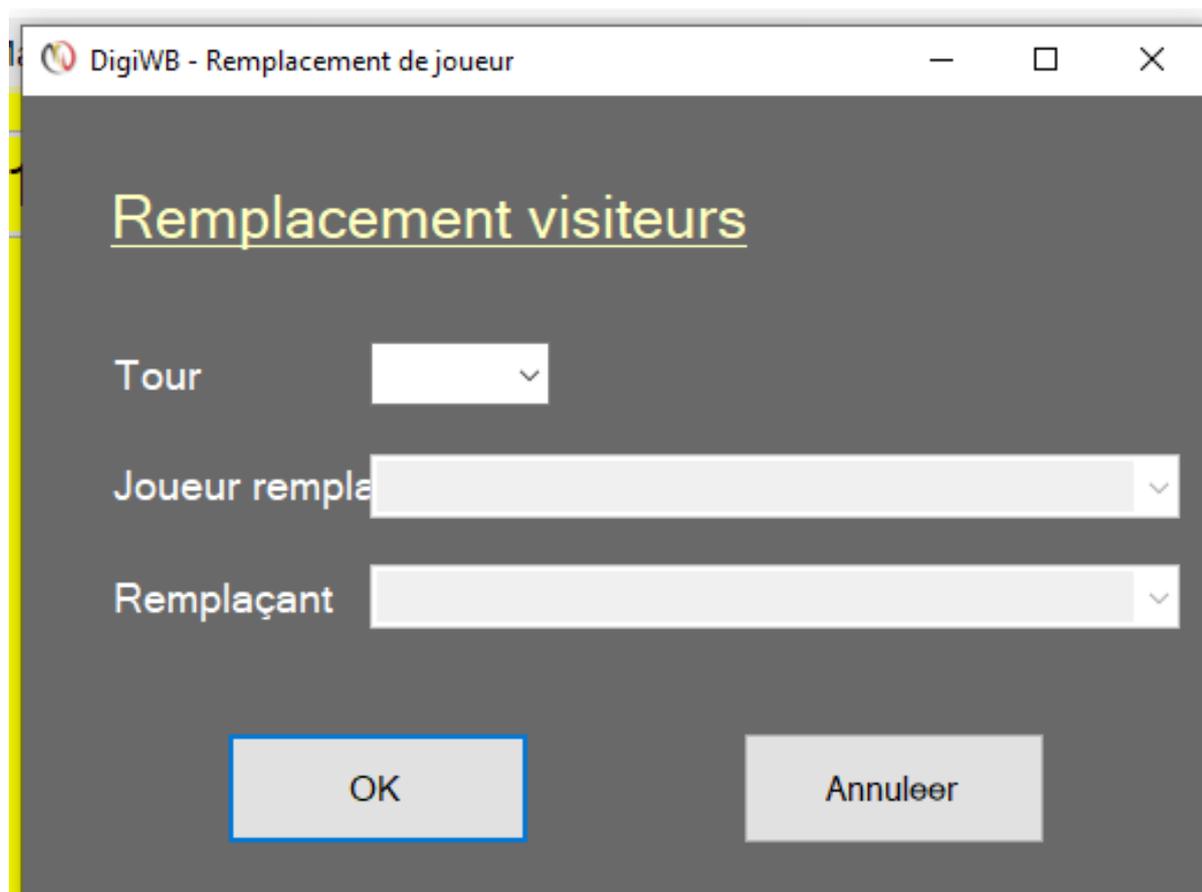
Cliquez sur « **Enregistre** » pour sauvegarder vos remarques.
Une nouvelle fenêtre de remarques apparaît alors.

Remarques

Nouveau

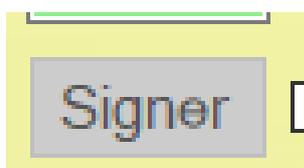
Enregistre

14. Les remplacements se font après le premier tour. Il suffit de cliquer sur « **Echanger** » et ensuite effectuer les remplacements.



Un contrôle est réalisé sur les remplacements conformément au règlement.

15. Une fois toutes les données introduites sur la feuille de match, signez la feuille en cliquant sur le bouton « **Signer** ». (capitaines et arbitre)



16. Imprimer si nécessaire la feuille en deux exemplaires. (Visité - Visiteur)
 Celle-ci fait preuve des informations enregistrées à la fin de la rencontre.
 Envoyez ensuite les résultats vers le serveur.

DigiWB - Imprimer WB
— □ ×



Feuille de match digital

Championnat d'hiver 2022 -2023

Niveau Nationaal
Date 18/09/2022

Série Nationale 1
Heure de début 14:00 (20:52)

Heure de fin 20:53

01-005-A KPC Schorpioen A

446	DI SILVIO ChristofBEBE
A	523 VERNIMMEN DanielBEBE
	529 PAUWELS JacquelineBEBE
	585 THIELEMANS PaulBEBE
B	867 DHONT MarcBEBE
	948 VERPLANCKE PaulBEBE
	1102 SCHIETECATTE LydieBEBE
C	1741 VAN DE WOESTYNE FilipBEBE
	2491 VAN DE VELDE MarinusBEBE

REPLACEMENTS

2496	LAHITTETTE NatachaBEBE
------	------------------------

2	A	2496	529
---	---	------	-----

01-017-A PC Chapoo A

130	DE WAELE AlainBEBE
D	206 MOINY StéphanieBEBE
	212 MAGINET MyrandaBEBE
	2162 CHRISTIAENS RonnyBEBE
E	2353 DE VISSCHER ClaudetteBEBE
	2722 VAN HERREWEGHE LucBEBE
	2781 DE LEEUW AnjaBEBE
F	2810 WALRAEVENS JeroenBEBE
	3181 ROKEGEM BertBEBE

REPLACEMENTS

4368	KUCMA ChristopheFRBE
------	----------------------

3	E	4368	2722
---	---	------	------

RESULTAT			
1	A - E	13	10
1	2 B - D	10	13
3	C - F	13	10
2	1 C - D	10	13
2	2 A - F	13	10
3	B - E	10	13
1	B - F	13	10
3	2 C - E	10	13
3	A - D	13	10
5	4		
105	102		

Capitaines	
LAHITTETTE Natacha	KUCMA Christophe

Arbitre
01 005 446 DI SILVIO Christof (Occasionelle)

Remarques

DigiWB 5.6.1
Petanque Federatie Vlaanderen
18/09/2022 22:54:59

Imprimer

Annuler

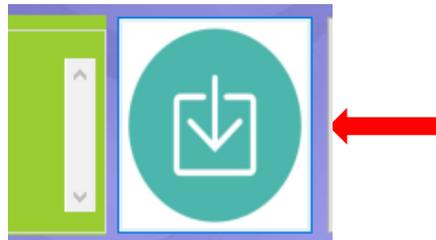
17. La dernière étape est la transmission de la feuille de match vers le serveur pour qu'un traitement automatisé soit effectué.

Il y a 2 manières de procéder :

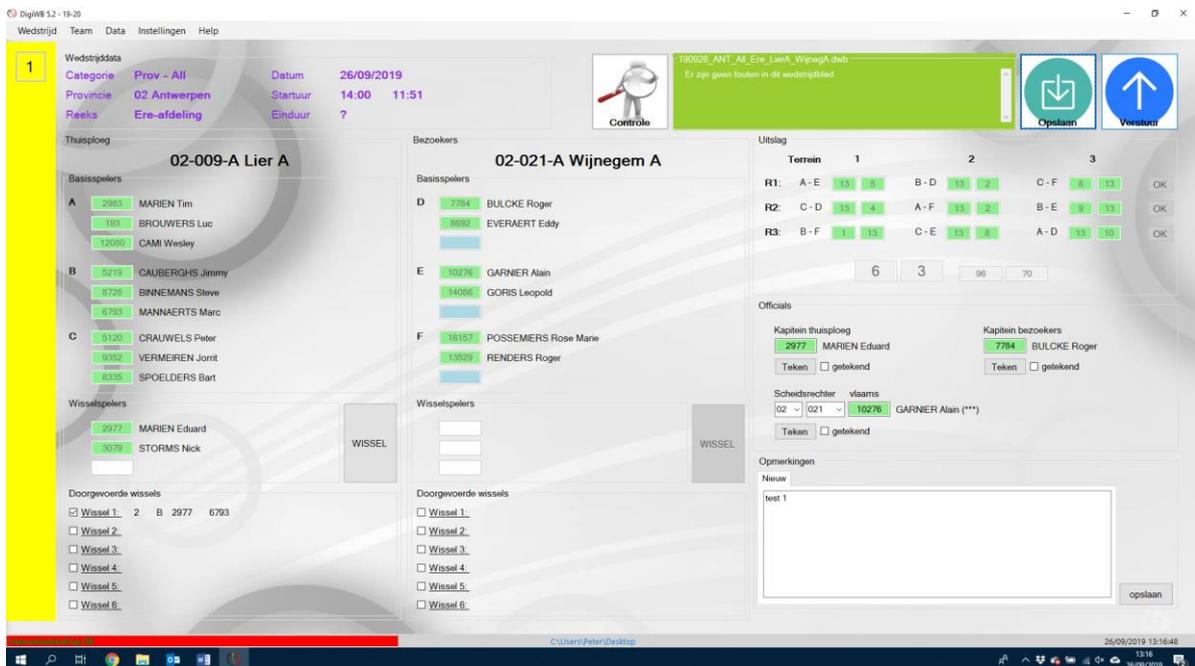
- La première en utilisant la connexion internet du club.
- S'il n'y a pas de connexion possible, il faudra reprendre les fichiers sur un stick USB ou reprendre le portable à la maison et ensuite, envoyer le résultat de la rencontre.

17.1 Procédure avec connexion internet :

Vous pouvez à tout instant enregistrer la feuille de match en cours en cliquant sur le bouton vert sur le dessus de l'écran à droite.



17.2 L'envoi du résultat vers le serveur s'exécute en cliquant sur le bouton bleu avec la flèche vers le haut.



The screenshot shows the match management software interface. The 'Opslaan' (Save) button is highlighted with a red arrow pointing down from the text above. The interface displays match details for '02-009-A Lier A' and '02-021-A Wijnegem A', including player lists, scores, and officials.

Terrain	1	2	3	
R1:	A - E 13 15	B - D 13 12	C - F 8 13	OK
R2:	C - D 13 14	A - F 13 12	B - E 9 13	OK
R3:	B - F 1 13	C - E 13 8	A - D 13 10	OK

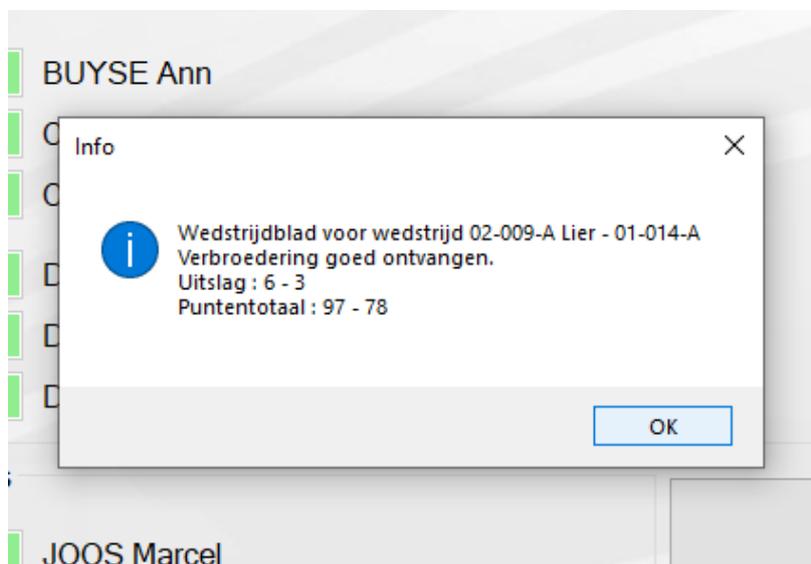
Officials:

Kapitein thuisploeg	Kapitein bezoekers
2977 MARIEN Eduard	7784 BULCKE Roger

Scheidsrechter: vlaams
02 021 10276 GARNIER Alain (***)

La feuille de match est à ce moment envoyée vers le serveur où les données seront traitées. Si le traitement s'est correctement déroulé, un écran apparaît (après quelques secondes) avec les résultats complets du match.

Chaque capitaine et/ou club recevra une copie du traitement de la feuille de match sur son mail.



18. En cas de problème, contactez les personnes responsables pour les applications (voire première page).

N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement les données introduites ! Ceci permettra en cas de coupure du programme, de récupérer aisément les données encodées.

Nous vous souhaitons beaucoup de succès et restons toujours disponibles pour de plus amples informations.