



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 » :

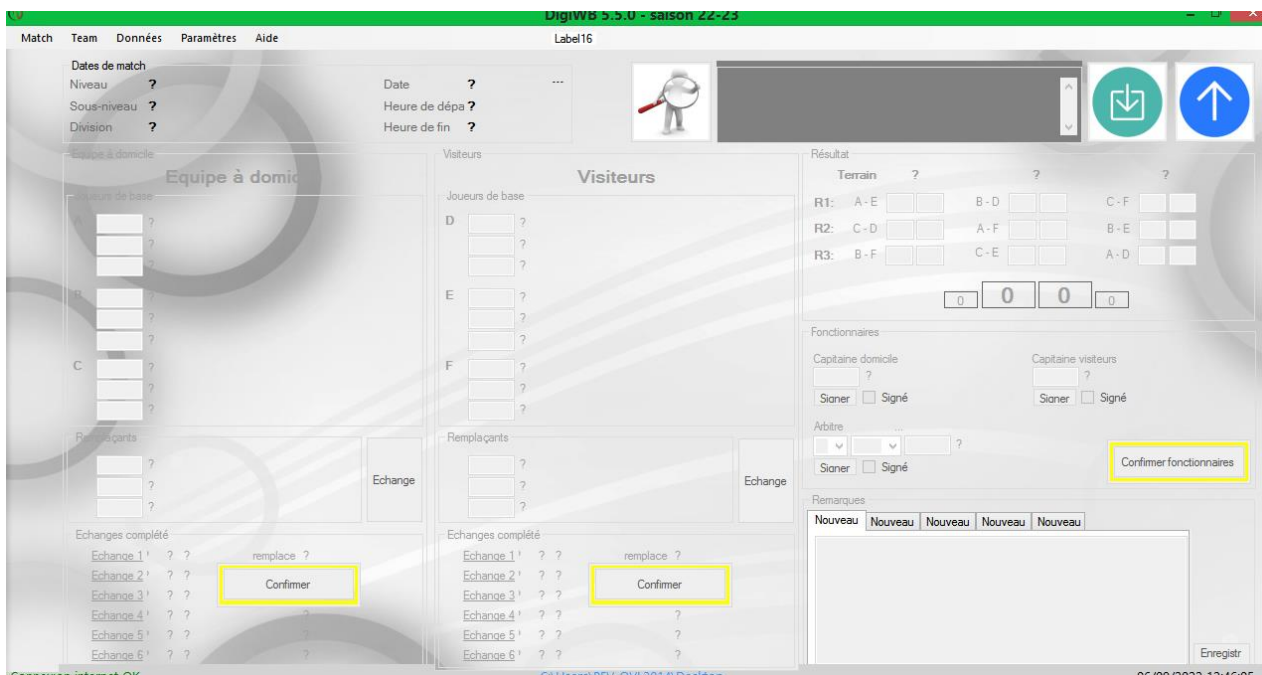
https://drive.google.com/drive/folders/1yLCJRVyeb-6QbsSM-l-K_hrNNLRm6TQe

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)

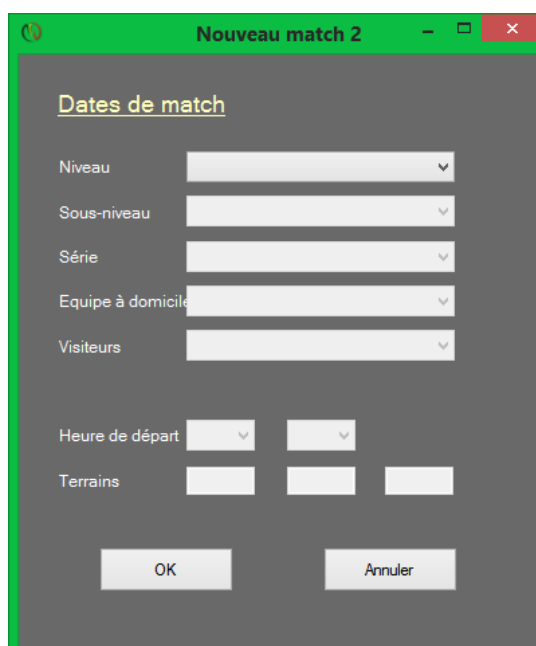
Dans le cas du téléchargement du “DigiWB.zip”, décompressez-le dans un répertoire pour avoir accès au “DigiWB.exe”.

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

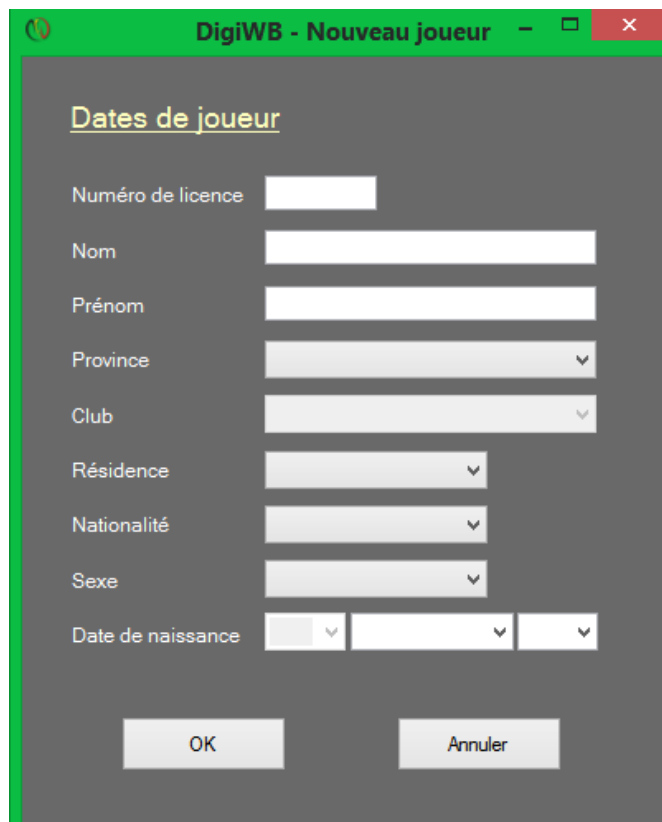
1. Ouvrez le fichier (**DigiWB.exe**) → double- clic.
2. Un avertissement de sécurité système peut apparaître. Dans ce cas, il suffit de débloquer le fichier permettant ainsi à l'application de s'exécuter. Cette opération ne doit être faite qu'une seul fois.
3. Au démarrage de l'application, les données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



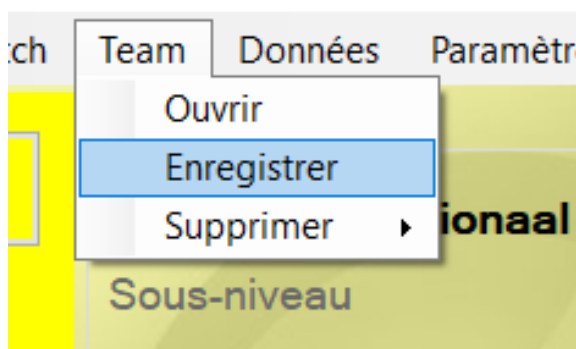
4. Cliquer sur “**Match**” ensuite sur “**Nouveau**”.
6 rencontres peuvent se dérouler simultanément.
5. Un écran « Pop-up » apparaît permettant ainsi de sélectionner une rencontre. Il suffit d'utiliser les listes déroulantes présentées ci-dessous et ensuite, cliquer sur OK.



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”**.

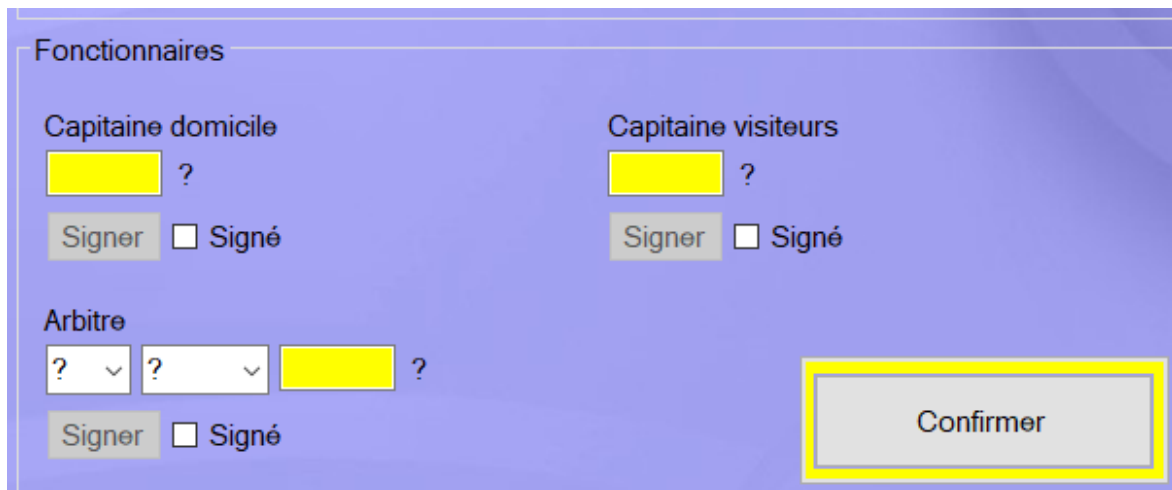


- 7.2 Donnez un nom significatif à la «Team » et ensuite enregistrez.
- 7.3 Pour rappeler la «Team », cliquez sur « Team - Ouvrir ».

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



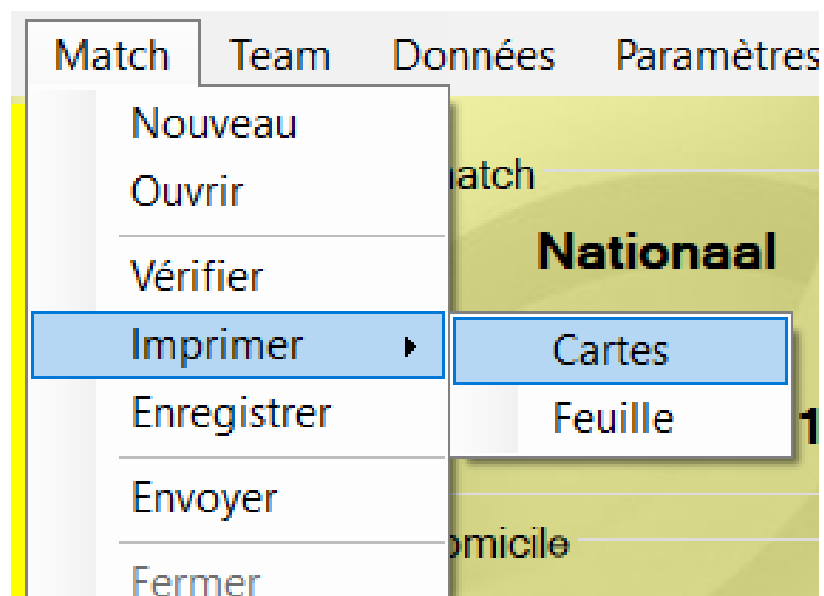
9. Après avoir introduit les équipes, il faut ensuite introduire les fonctionnaires du match (capitaines et arbitre).



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.



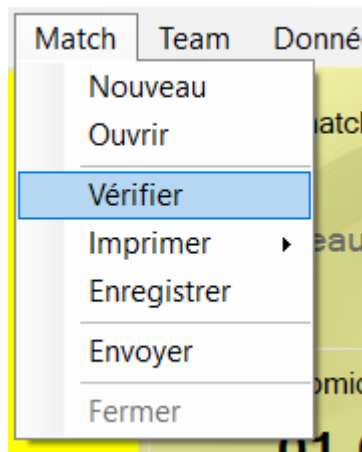
11. Introduisez ensuite les résultats des rencontres.
Après chaque tour, une confirmation vous est demandée.

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.

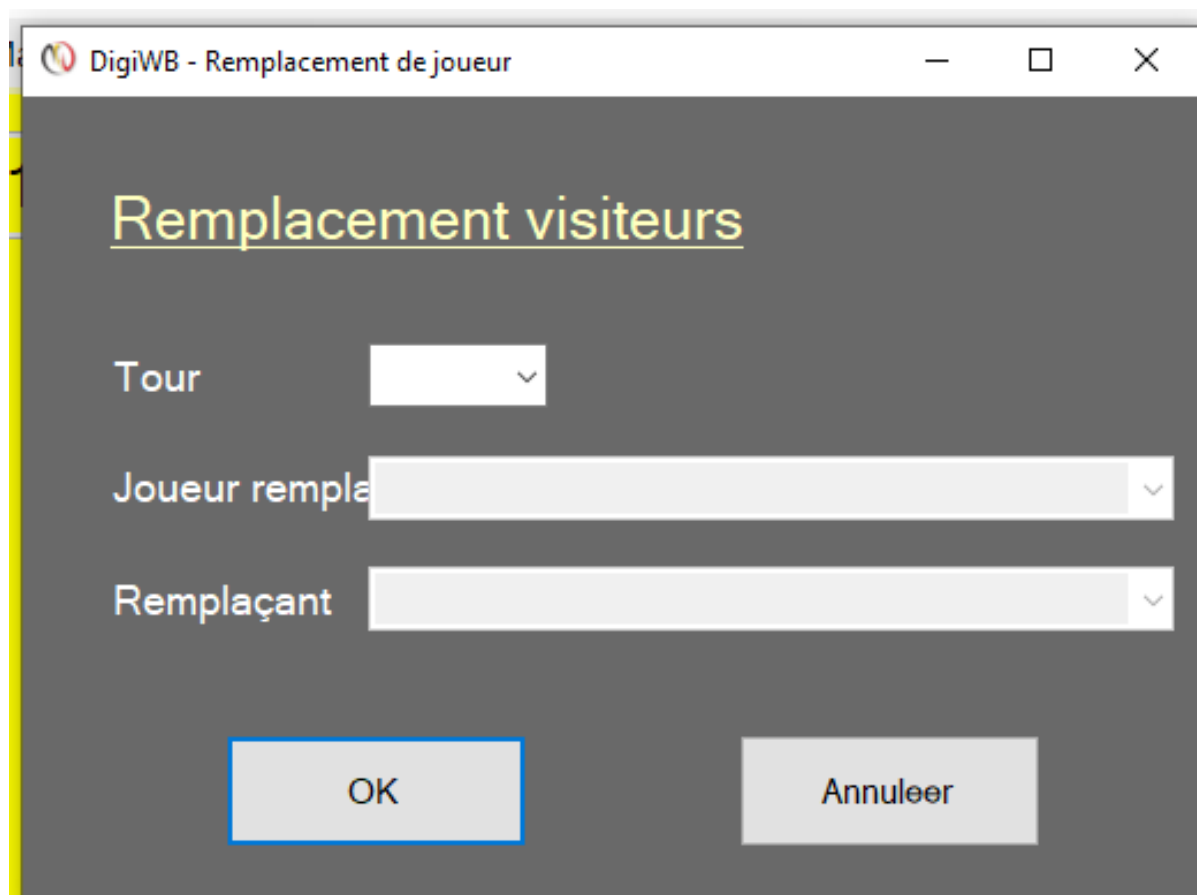
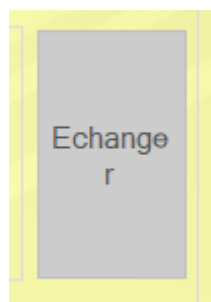
Cliquez sur « **Enregistre** » pour sauvegarder vos remarques.
Une nouvelle fenêtre de remarques apparaît alors.

Remarques

Nouveau

Enregistre

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



DigiWB - Remplacement de joueur

Remplacement visiteurs

Tour

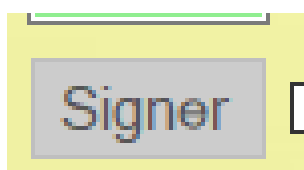
Joueur remplaçant

Remplaçant

OK Annuler


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
Date

Nationaal
18/09/2022

Série
heure de début

Nationaal 1
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
3	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.



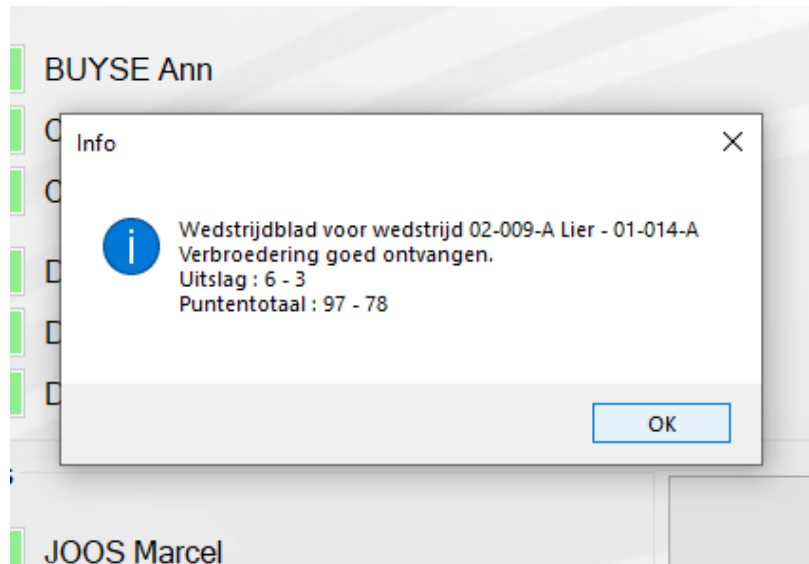
17.2 L'envoi du résultat vers le serveur s'exécute en cliquant sur le bouton bleu avec la flèche vers le haut.

The screenshot shows a match management interface with the following details:

- Match Info:** 02-009-A Lier A vs 02-021-A Wijnegem A, dated 26/09/2019, starting at 14:00.
- Basisspelers (Basic Players):**
 - Home team (A): MARIEN Tim (2963), BROUWERS Luc (103), CAMI Wesley (12050).
 - Visitor team (D): BULCKE Roger (7784), EVERAERT Eddy (6992).
- Wisselers (Substitutes):**
 - Home team: CAUBERGHS Jimmy (5219), BINNEMANS Steve (8726), MANNAERTS Marc (6783), CRAUWELS Peter (5120), VERMEIREN Jorrit (8302), SPOELDERS Bart (8335).
 - Visitor team: POSSEMERS Rose Marie (16157), RENDERS Roger (13529).
- Officials:** Kapitein thuisploeg: MARIEN Eduard (2977); Kapitein bezoekers: BULCKE Roger (7784); Scheidsrechter: GARNIER Alain (10276).
- Uitslag (Score):** Home team: 6; Visitor team: 3.

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.