



MANUEL UTILISATEUR

DigiWB

FEUILLE DE MATCH DIGITALE
COMPÉTITIONS PROVINCIALES



Responsable DigiWB : **Claudy GERARD**

Président de province

E-mail : claudy.gerard@petanqueprovincelige.be

Gsm : +32 496 61 45 94



Responsable DigiWB : **Michaël HANSEN**

Président administratif

E-mail : michael.hansen@petanqueprovinceliege.be

Gsm : +32 483 31 06 29



Responsable DigiWB : **Fabrice MIGNON**

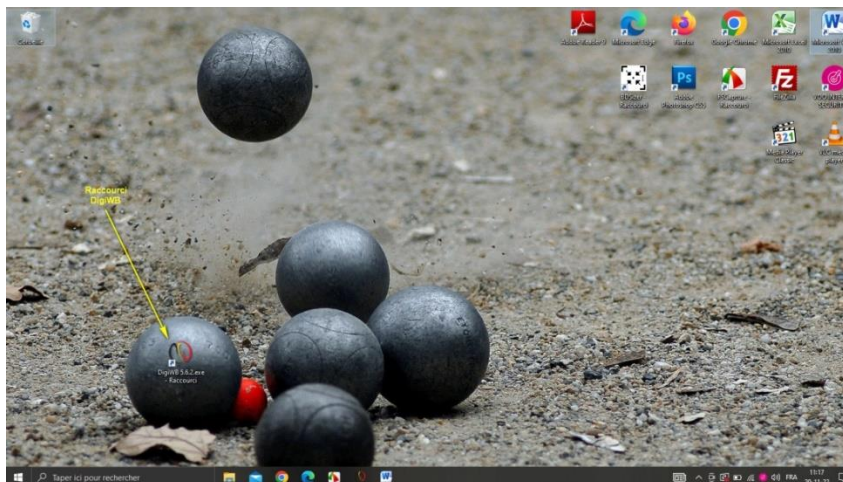
Webmaster

E-mail : fabrice.mignon@gmail.com

Gsm : +32 474 83 78 16

1. Démarrage de l'application

Après installation de l'application, double-cliquez sur le raccourci du programme qui aura préalablement été installé sur le bureau de votre portable ou de votre ordinateur.

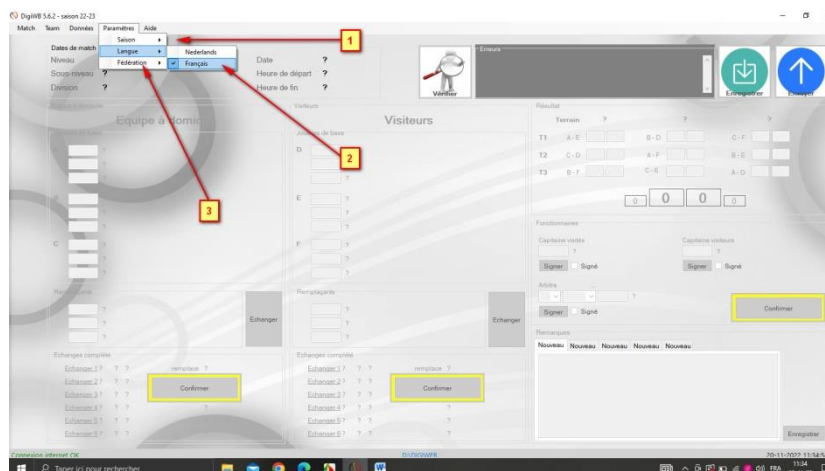


2. Sécurité

Un message de sécurité système peut parfois apparaître. Il suffit de simplement de donner l'autorisation pour l'exécution du programme. A noter que ce message système n'apparaîtra qu'une seule fois.

3. Paramètres de l'application

Au premier démarrage de l'application, sous le menu « Paramètres », sélectionnez la saison en cours (1), la langue (2) et la fédération F.B.F.P. (3). Ces paramètres ne sont à définir qu'une seule fois.



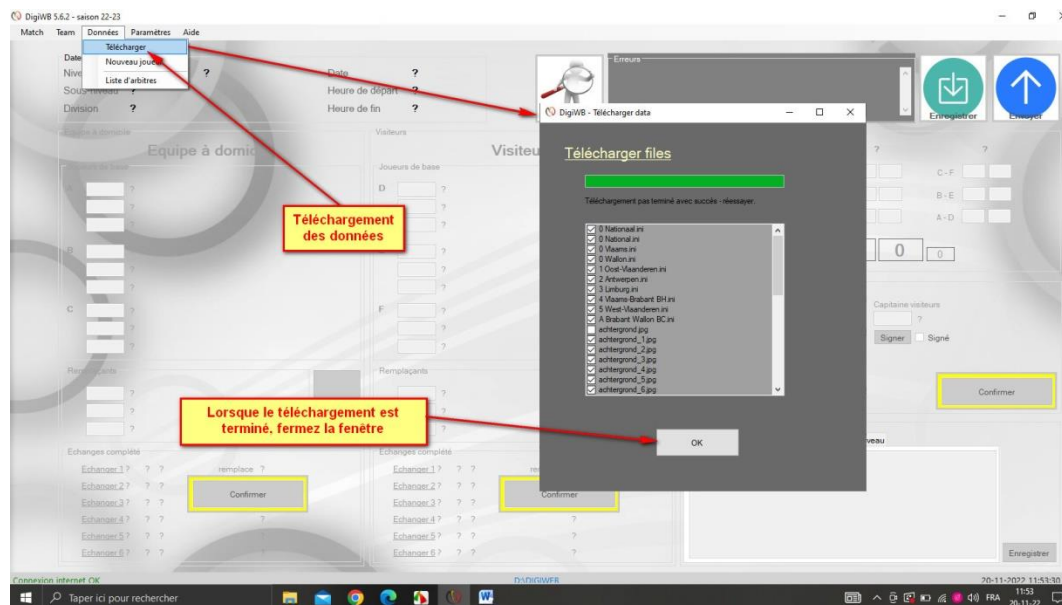
4. Application locale ou via internet ?

Ce programme peut être utilisé en local (non connecté à internet) ou en ligne (connecté à internet) Si vous n'avez pas de connexion internet dans vos installations, vous pourrez envoyer par la suite la feuille de match de votre bureau ou domicile. (voir point 19)
Lorsque la feuille de match est signée numériquement par les capitaines et l'arbitre de la rencontre, **plus aucune modification ne sera possible.** (voir point 17)

5. Démarrage de l'application

Au démarrage de l'application, les données nécessaires au bon fonctionnement du programme sont téléchargées automatiquement sur le serveur.

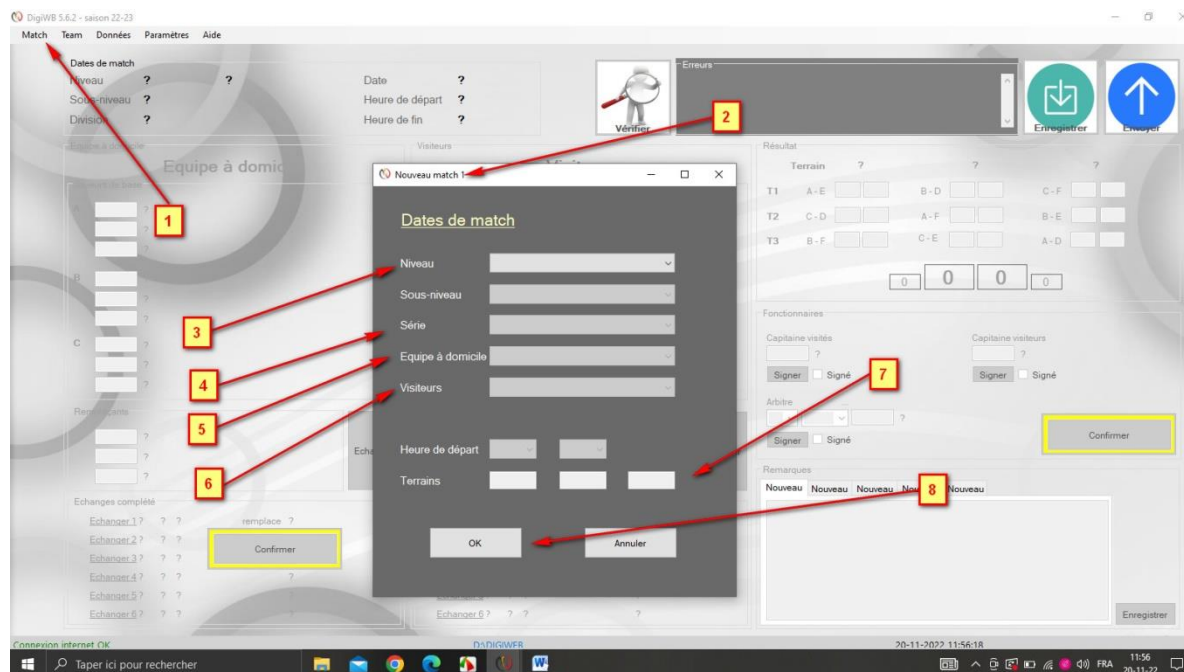
Vous pouvez à tout moment les télécharger via le menu « **Données – Télécharger** »



6. Création d'une rencontre

Cliquez ensuite sur le menu « **Match** » - « **Nouveau** » (1)

Un maximum de 6 rencontres peuvent se dérouler simultanément .



Un écran « pop-up » apparaît (2)

Sélectionnez la rencontre via les différents menus (3) - (4) - (5) - (6)

Notez les numéros de terrains (7)

Cliquez ensuite sur « **OK** » (8)

7. Entrées des données sur la feuille de match

Entrée des n° de licence de l'équipe locale (1)

Entrée des n° de licence des réserves de l'équipe locale (2)

Entrée des n° de licence de l'équipe visiteuse (3)

Entrée des n° de licence des réserves de l'équipe visiteuse (4)

Entrée du n° de licence du capitaine de l'équipe locale (5)

Entrée du n° de licence du capitaine de l'équipe visiteuse (6)

Entrée du n° de licence de l'arbitre de la rencontre (7)

DigiWB 5.6.2 - saison 22-23
Match Team Données Paramètres Aide

1 Dates de match
Niveau National 09 Date 20-11-2022
Sous-niveau National 2 Heure de départ 14:00
Division National 2 Heure de fin ?

Equipe à domicile 0B-005-A La Boule Vottemoise A
Joueurs de base
A 106414 TOMIA Fabrizio
103326 CHILLARD Christian
106973 BOURDOUX Renaud
B 100878 DEMOLLEIN Eric
111965 DELIEGER Kevin
103164 DELPERDANGE Ludovic
C 102712 SOUVREAINS Patrick
102987 VANDERMEULEN Christophe
100145 BONNY Jonathan

Remplacements
110288 DEMOLIN Aymeric
100356 GUILLETTE Grégory

Equipe visiteuse 0B-037-A Le Carreau Hannotois A
Joueurs de base
D 112770 FERODE Mathieu
107624 FRASSONE Loreto
108039 CHRISTIAENS JORDAN
E 107742 SCHILLAERT ANTHONY
103843 MUSILLE Steffen
112181 LEGRAND Benjamin
F 112308 GILFARD Kévin
112315 COLINET Gino
113992 HAMBURSN Marie-Gaëlle

Remplacements
100929 CONSTANT Frédéric

Résultat Terrain 1 3 5
T1 A - E B - D C - F
T2 C - D A - F B - E
T3 B - F C - E A - D
0 0 0

Fonctionnaires
Capitaine visités 102987 VANDERMEULEN Christophe
Capitaine visiteurs 107624 FRASSONE Loreto

Arbitre Occasionnel
0B 005 102987 VANDERMEULEN Christophe

Remarques Nouveau

Les noms et prénoms apparaissent automatiquement.

- Si le joueur est connu dans la base de données, la case jaune contenant le n° de licence devient **verte**.
- Si la case devient **rouge**, cela signifie que le joueur est déjà présent sur la feuille de match ou que celui-ci n'appartient pas au club concerné.
- Une case devenant **bleue** signifie que le joueur n'est pas présent dans la base de données.

Dans ce dernier cas, vous pouvez introduire manuellement les coordonnées du joueur.

Cliquez sur le menu « Données » - « Nouveau joueur »

Confirmez par « OK » (2) après avoir introduit toutes les données demandées (1).

DigiWB - Nouveau joueur

Coordonnées du joueur

Número de licence 101987

Nom MIGNON

Prénom Fabrice

Province Prov. - B Liège

Club 0B-005 La Boule Vottemoise

Résidence BE

Nationalité BE

Sexe Homme

Date de naissance 27 mai 1955

OK Annuler

8. Enregistrement de l'équipe

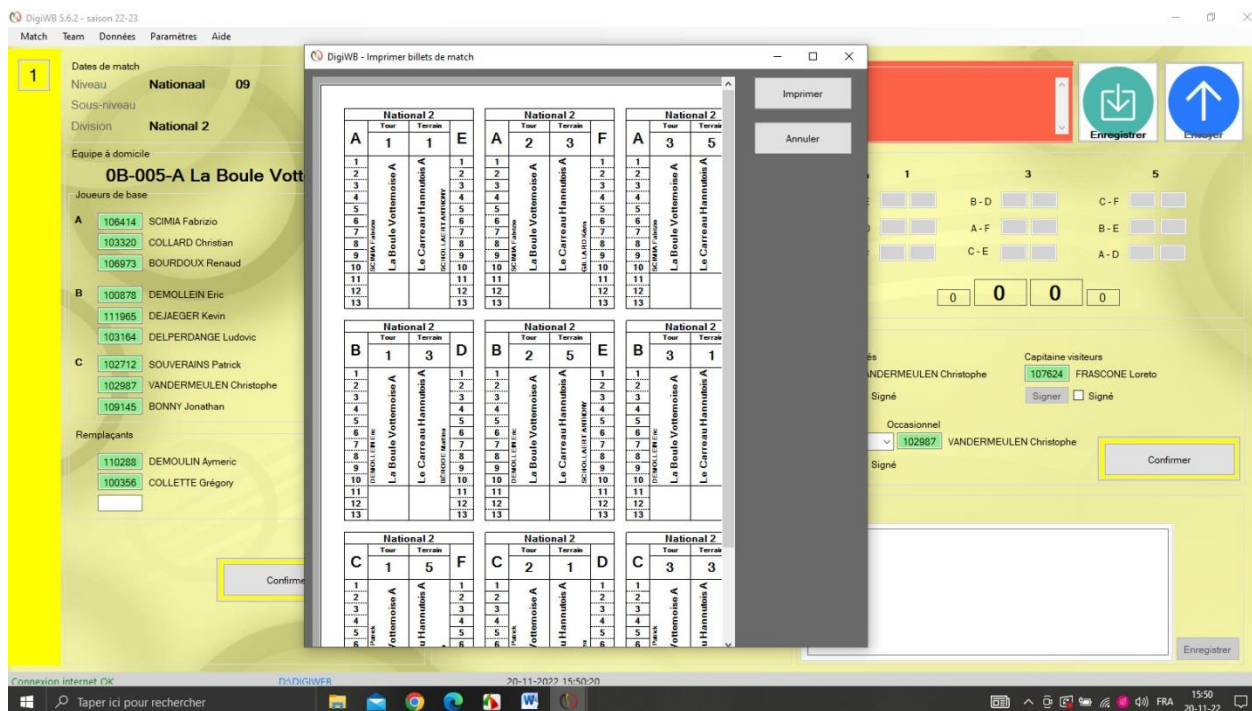
De manière à vous faciliter la tâche pour une prochaine rencontre à domicile, vous pouvez sauvegarder l'équipe locale en mémoire. Cliquez sur le menu « **Team** » - « **Enregistrer** ».
Donnez ensuite un nom significatif à votre fichier (ex : B05 – National 2)

Pour rappeler l'équipe enregistrée, cliquez sur le menu « **Team** » - « **Ouvrir** ».
Vous pourrez modifier à votre guise les compositions des équipes ou encore supprimer et/ou ajouter des joueurs.



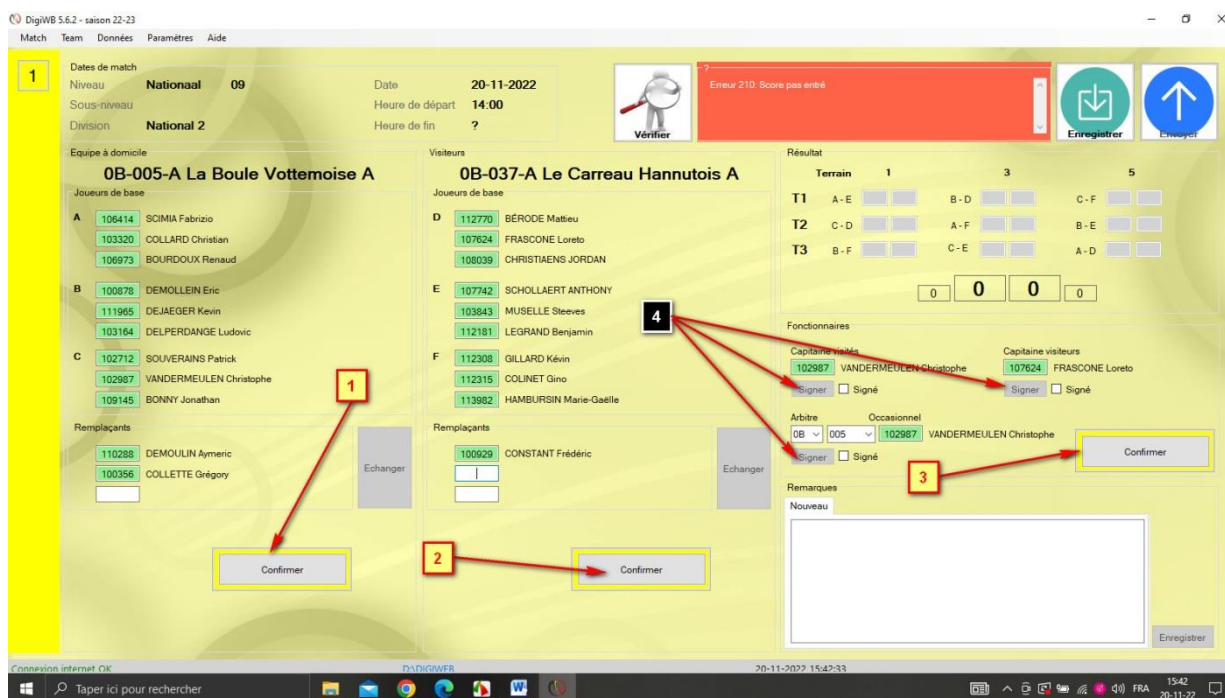
9. Impression des cartes de matchs

Avant d'entamer les rencontres, imprimez les cartes de matchs via le menu :
« **Match** » - « **Imprimer** » - « **Cartes** ».



10. Confirmation « des équipes » et « fonctionnaires »

Pour entamer les rencontres, il vous reste une étape à valider.

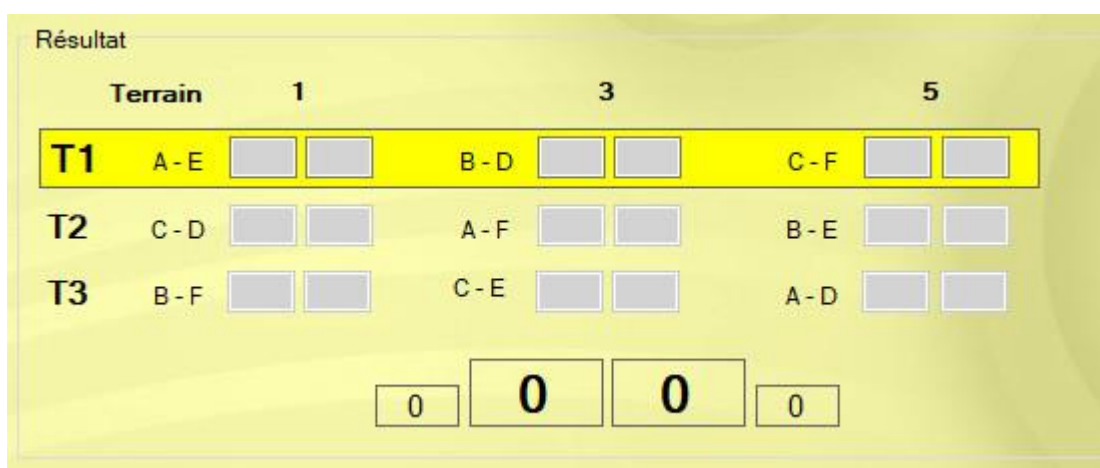


Cliquez sur « **Confirmer** » les équipes (1) & (2) ainsi que les capitaines d'équipes et l'arbitre (3)
Tant que les scores n'auront pas été introduits, il sera impossible de signer la feuille de match (4)

Pour rappel, lorsque la feuille de match est signée par toutes les parties, **plus aucune modification ne n'est possible.** (la feuille de match est clôturée)

11. Entrées des résultats

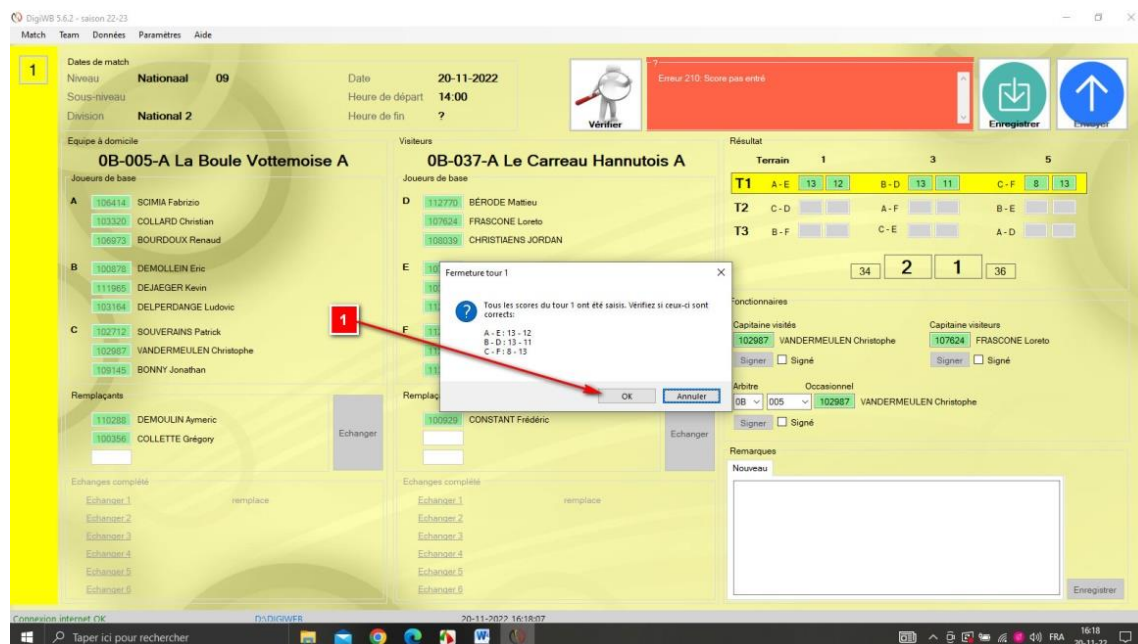
Les rencontres peuvent maintenant débuter.



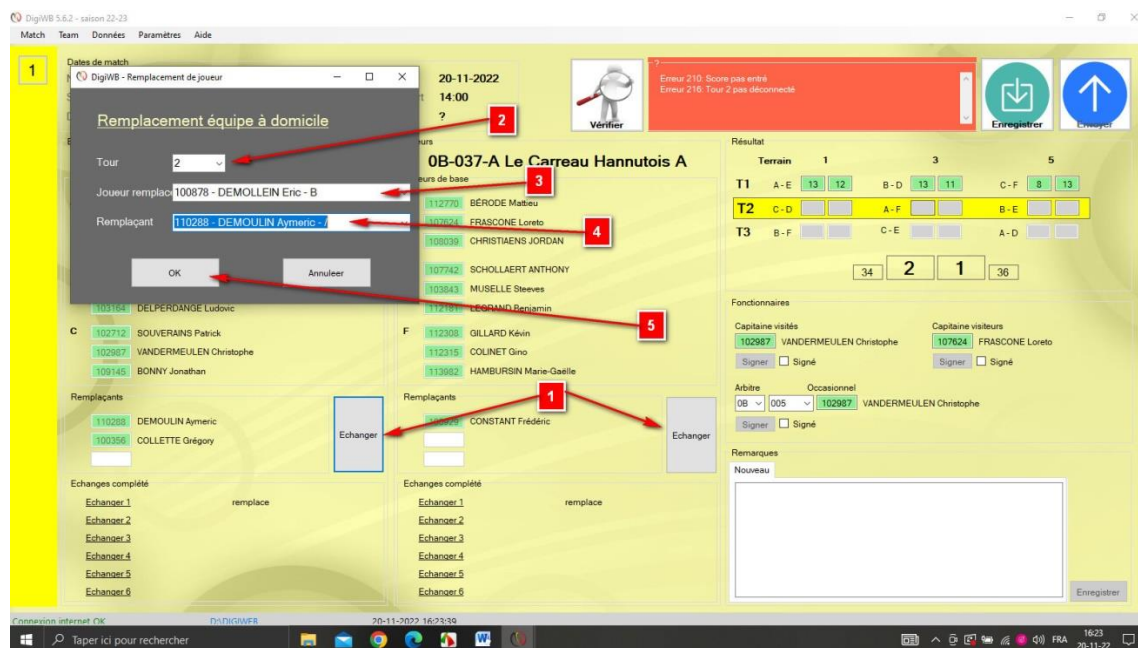
Les cellules réservées aux scores du 1^{er} tour sont maintenant actives (jaune)
Les totaux des matchs ainsi que des points « pour » & « contre » sont automatiquement indiqués.

12. Confirmation des résultats

Après chaque tour, lorsque le dernier résultat est introduit, une confirmation vous est demandée via un pop-up. Confirmez (1) pour passer au tour suivant après avoir éventuellement effectuer un ou plusieurs changement(s)



13. Remplacements à l'issue du 1^{er} ou du 2^{ème} tour.

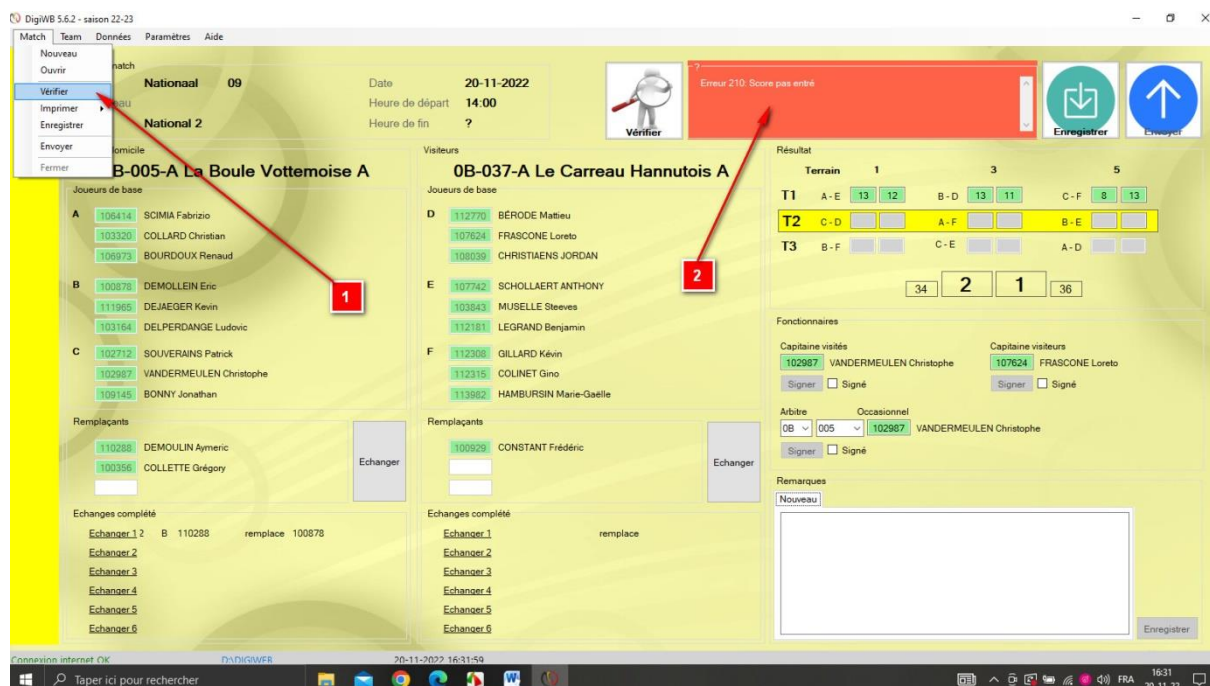


- Appelez la fenêtre des changements (1)
- Sélectionnez le tour (2)
- Sélectionnez le joueur sortant (3)
- Sélectionnez le joueur entrant (4)
- Confirmez le ou les changement(s) (5)

Un contrôle est réalisé automatiquement conformément au règlement sportif.

14. Vérification des données

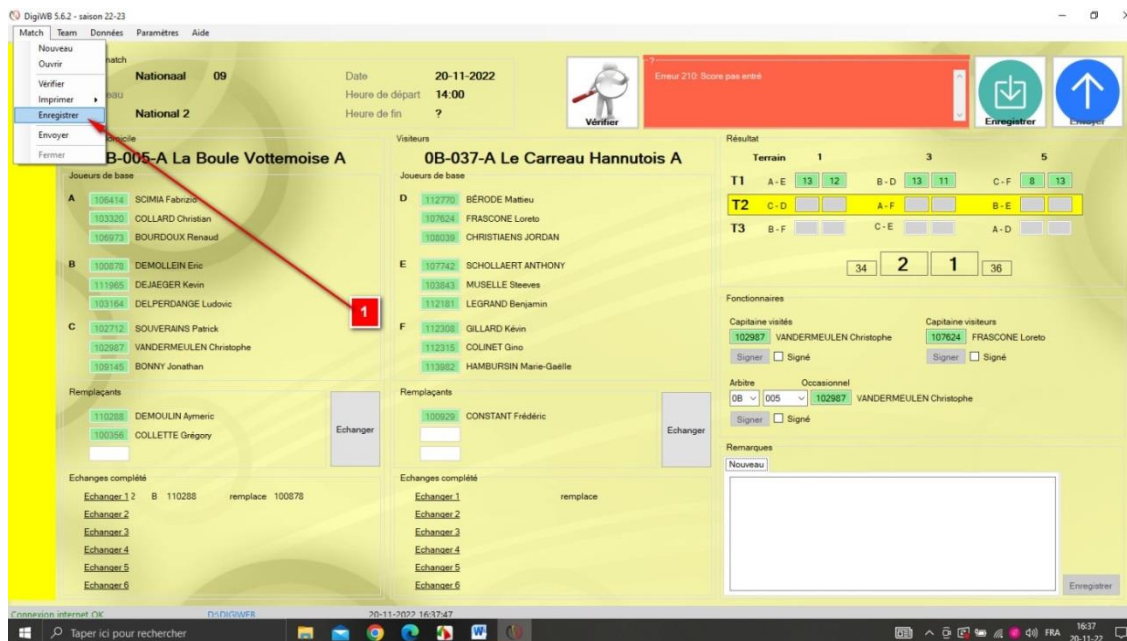
Vous pouvez à tout moment vérifier les données introduites.



- Menu « Match » - « Vérifier » (1)
- Les éventuelles erreurs seront indiquées sous l'emplacement prévu à cet effet (2)

15. Enregistrement des données introduites

N'oubliez pas d'enregistrer la feuille de match après chaque modification



Enregistrez la feuille de match après chaque modification.
Sans cela et si vous rencontrez un problème, vos données seront irrémédiablement perdues.
Vous devrez alors ré encoder toutes les données !

16. Case « Remarques »

Les remarques doivent être indiquées avant la clôture finale de la feuille de match (1)

The screenshot shows the DigiWB 5.6.2 interface for a match on 20-11-2022. The match is between 'OB-005-A La Boule Vottemoise A' and 'OB-037-A Le Carreau Hannutois A'. The 'Remarques' section is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it, indicating where to enter remarks before the match is finalized. The interface also shows player lists, substitutions, and a score table.

17. Signatures numériques de la feuille de match

Signez la feuille de match avant impression et envoi.

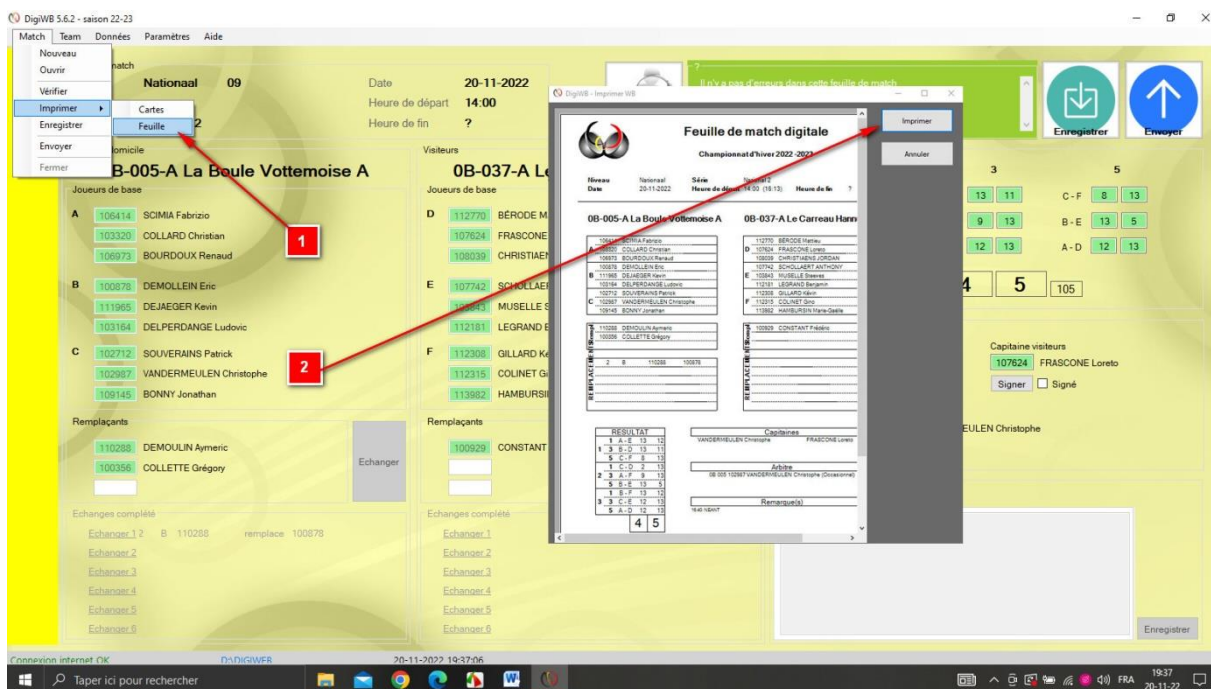
Sans avoir signé numériquement la feuille de match, il vous sera impossible d'envoyer la feuille de match. Un message d'erreur (pop-up) apparaîtra pour vous en informer.

The screenshot shows the DigiWB 5.6.2 interface for the same match. The 'Signer' buttons for the captain of the visiting team, the captain of the visiting team, and the referee are highlighted with red boxes and red arrows, indicating where to sign the match sheet. The 'Remarques' section is also highlighted with a red box and a red arrow, indicating where to enter remarks before the match is finalized.

- Après la validation des scores du 3^{ème} tour (1), les cases « Signer » sont activées. (2)
- Signature du capitaine visité (2)
- Signature du capitaine visiteur (2)
- Signature de l'arbitre (2)

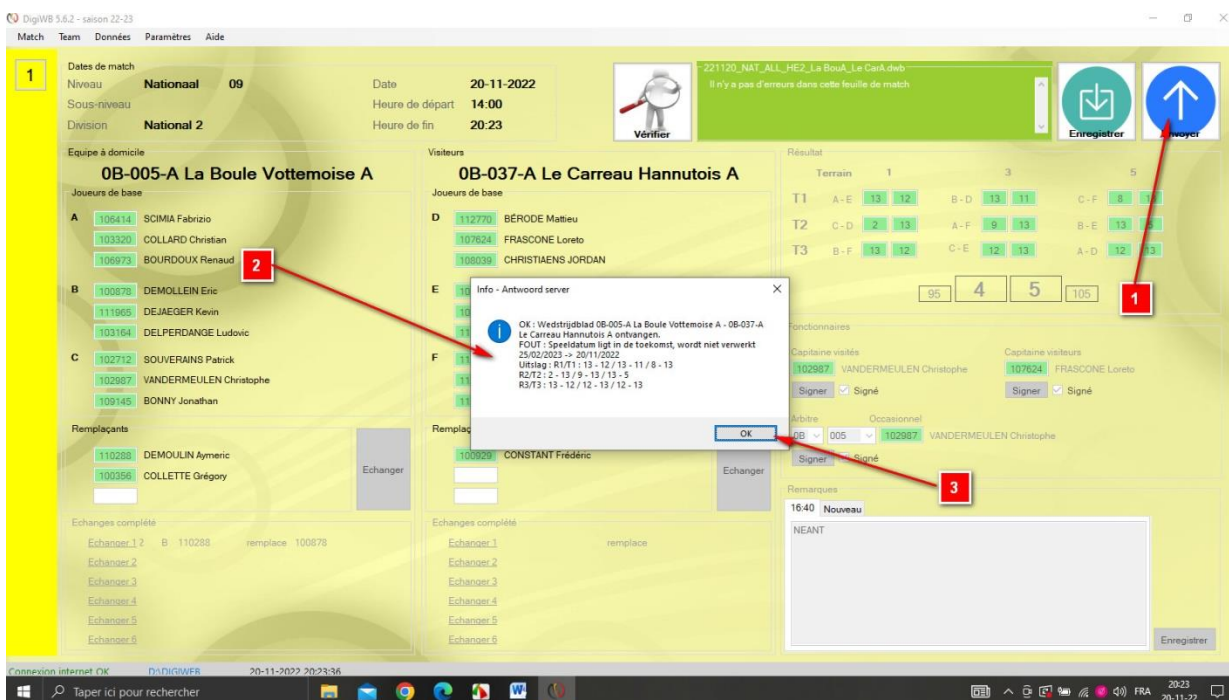
Lorsqu'elle sera signée numériquement par les capitaines et l'arbitre de la rencontre, **plus aucune modification ne sera possible !**

18. Impression de la feuille de match



L'impression en deux exemplaires fait preuve pour chaque équipe des informations enregistrées et qui seront envoyées via le Serveur aux responsables du championnat ainsi qu'aux 2 responsables d'équipes.

19. Envoi des résultats.



La dernière étape est l'envoi de la feuille de match vers le serveur pour le traitement automatisé des résultats et classements.

Il existe 2 manières de procéder :

- Utilisation de la connexion internet présente dans votre club
- Pas de connexion internet au club et envoi de la feuille de match de votre domicile

1. Connexion internet présente dans votre club

Via le bouton bleu **(1)**, transmettez immédiatement le résultat

Une fenêtre pop-up **(2)** reprenant les scores au cours de chaque tour, le score final, les points « pour » et « contre » apparaîtra pour vous confirmer la bonne transmission du résultat final de votre rencontre.

Il ne vous reste qu'à fermer la fenêtre en cliquant sur le bouton « OK » **(3)**.

Enregistrez une dernière fois votre rencontre et fermez le programme.

Les capitaines ou responsables désignés en avant-saison ainsi que les gestionnaires du programme DigiWB recevront un e-mail de confirmation de réception avec le résultat final.

De : DigiWEB FBFP-PFV [mailto:info@pfv.be]

Envoyé : Aucune

À : foulon.frank@hotmail.com; muguetlaminois2007@gmail.com

Cc : chf@fbfp.be; patrick.mayon@hotmail.be; fabrice.mignon@gmail.com; alain-garnier@pfv.be; reinold@rb-solutions.be; marc.nolmans@skynet.be; tim-pennoit@pfv.be

Objet : FBFP-PFV 2022-2023 - 09 Nationaal 0B-030-A RPC Wanze A - 0B-049-A Le Muguet Laminois A

Automatic mail from DigiWEB

Notificatie ontvangst wedstrijdblad / notification reception feuille de match

Wedstrijdblad - feuille de match National 1

0B-030-A RPC Wanze A - 0B-049-A Le Muguet Laminois A

Uitslag / resultat : 6 - 3

R1/T1 : 13 - 10 / 6 - 13 / 13 - 12

R2/T2 : 9 - 13 / 13 - 9 / 10 - 13

R3/T3 : 13 - 12 / 13 - 12 / 13 - 9

Punten - points : 103 - 103

04:16 : NEANT - NIHIL

Transmitted by DigiWEB 2022-2023 Version : 1.4 15/10/22

...

2. Pas de connexion internet présente dans votre club

Enregistrez une dernière fois votre rencontre.

Lorsque vous rentrez au domicile, connectez vous à internet et reprenez la procédure ci-avant.