

MANUEL UTILISATEUR

DIGIWB

FEUILLE DE MATCH DIGITALE

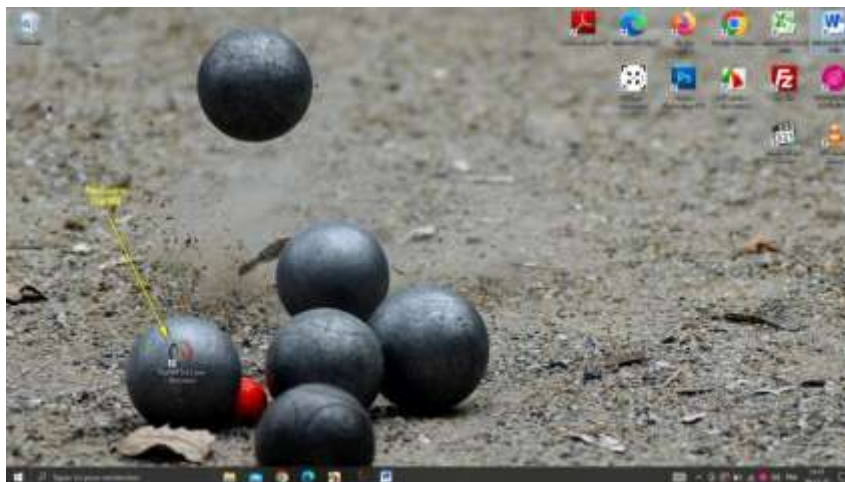
NATIONAL

FEDERAL

PROVINCIAL

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

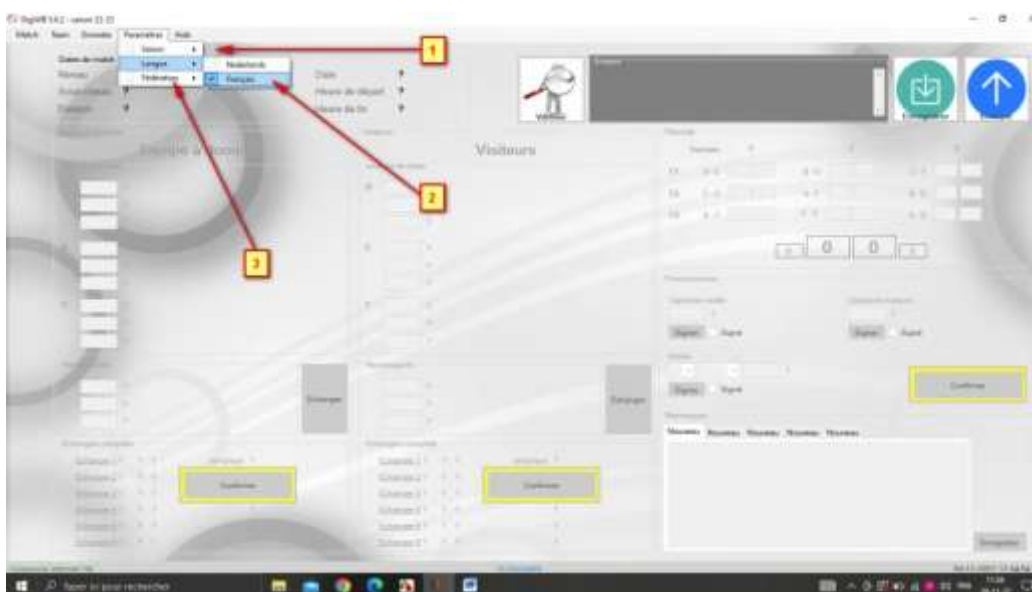
Un message de sécurité système peut parfois apparaître.

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.

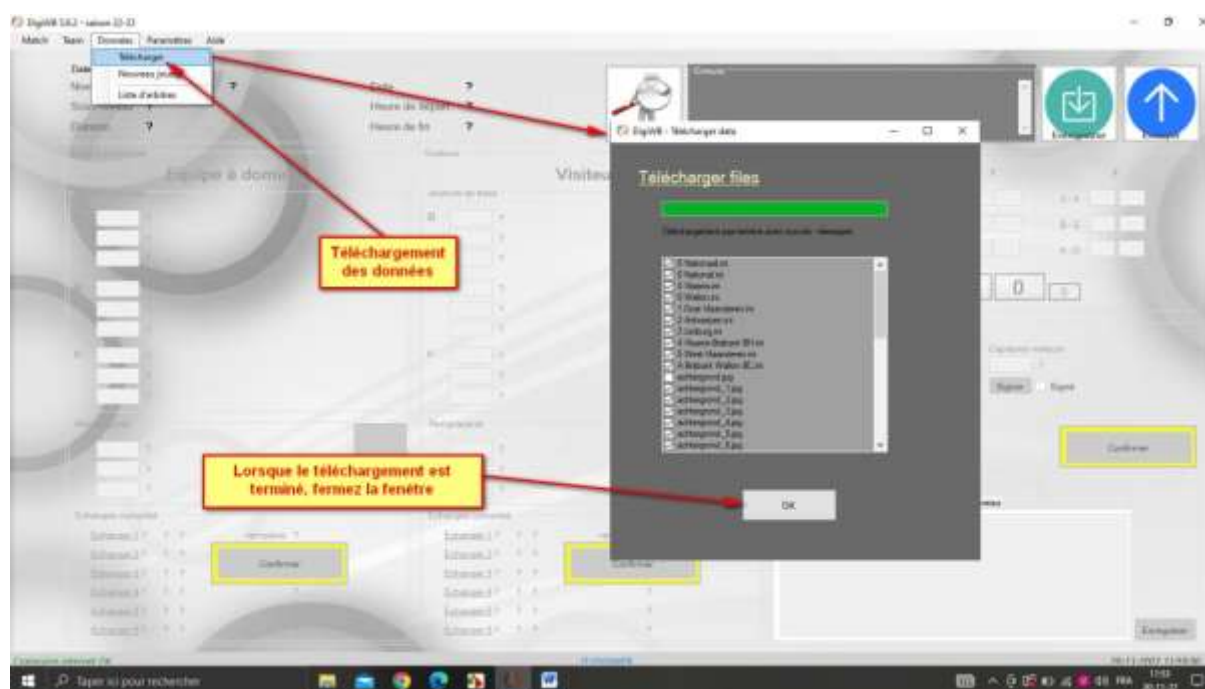


4. Application locale ou via internet ?

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

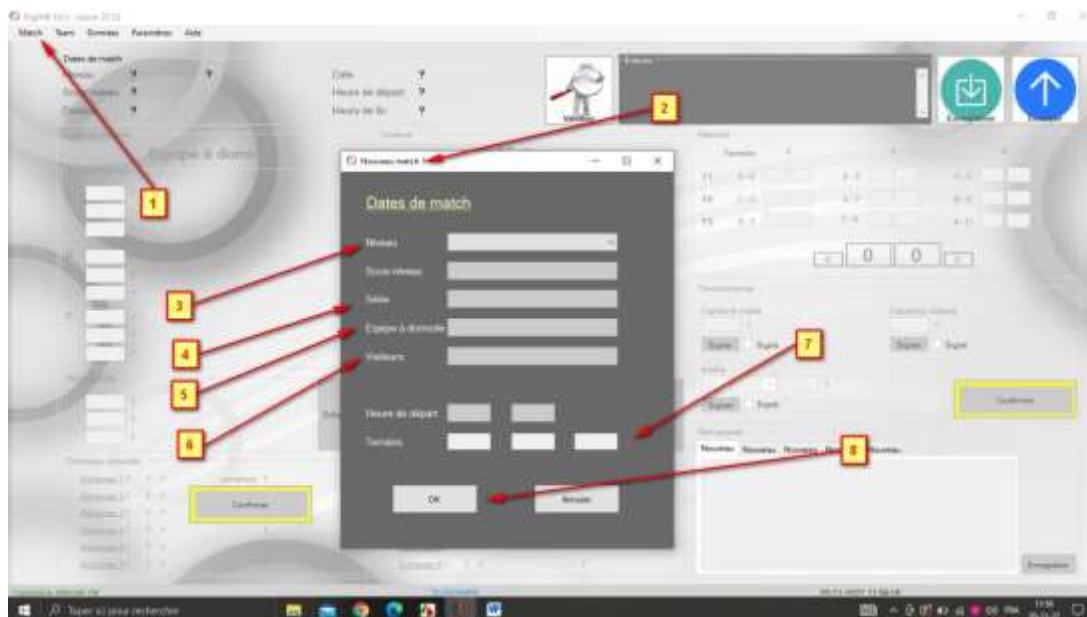
Au démarrage de l'application, les données nécessaires au bon fonctionnement du programme sont téléchargées automatiquement sur le serveur.
Vous pouvez à tout moment les télécharger via le menu « **Données – Télécharger** »



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)



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)**.

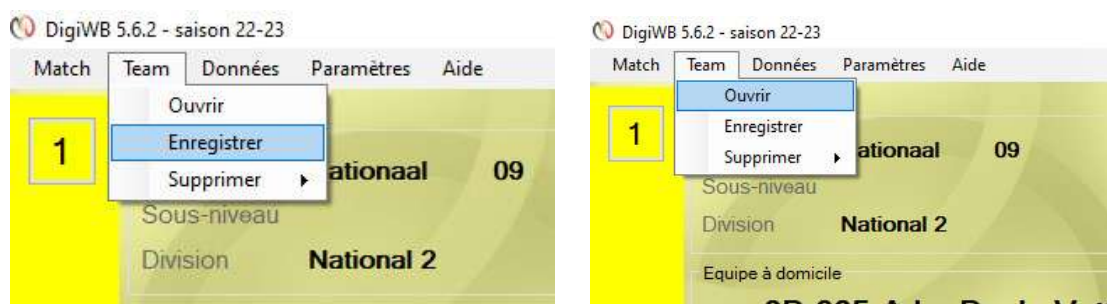
8. Enregistrement de l'équipe

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** ».

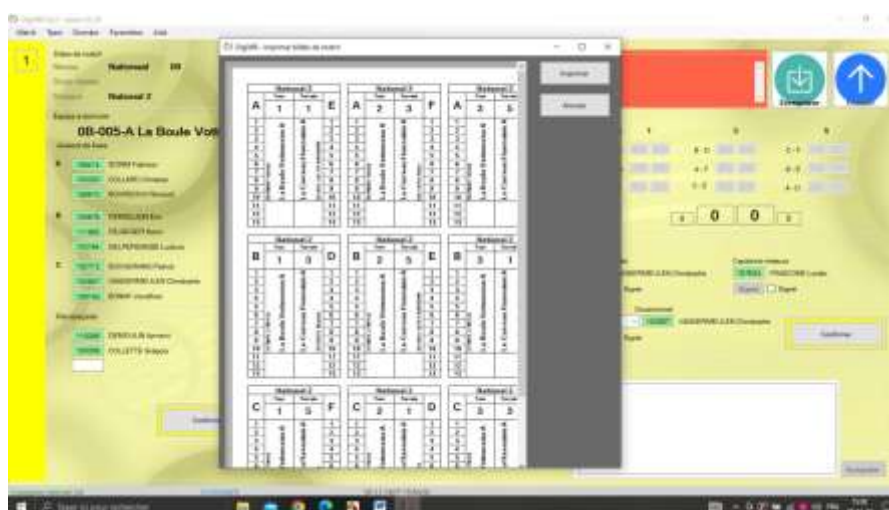
Vous pourrez modifier à votre guise les compositions des équipes ou encore supprimer et/ou ajouter des joueurs.



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)

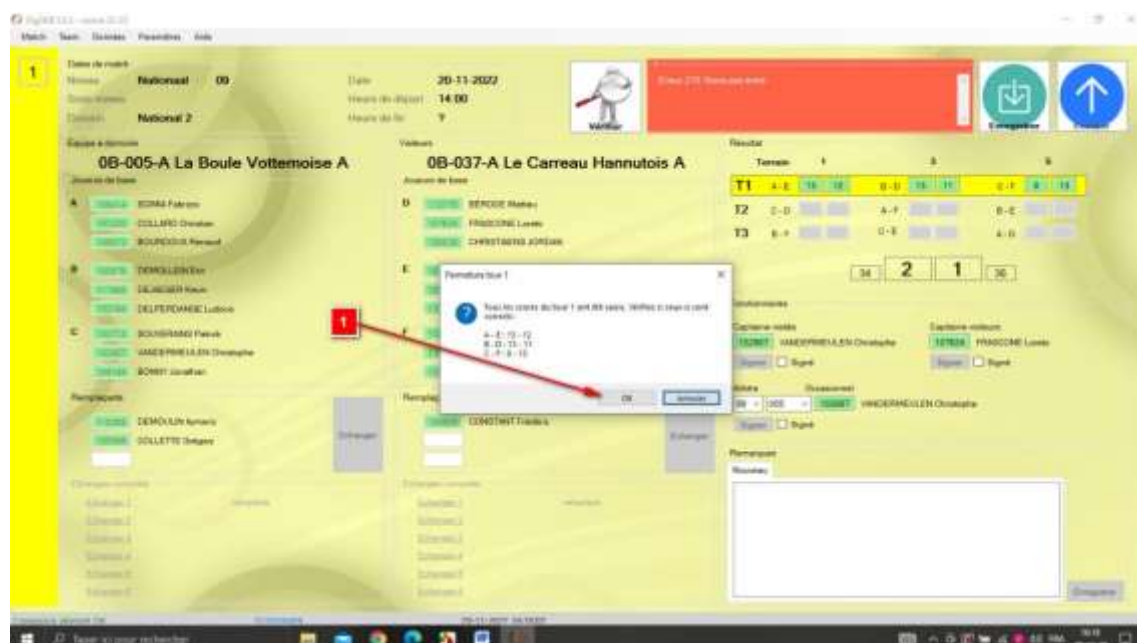
11. Entrées des résultats

Les rencontres peuvent maintenant débuter.

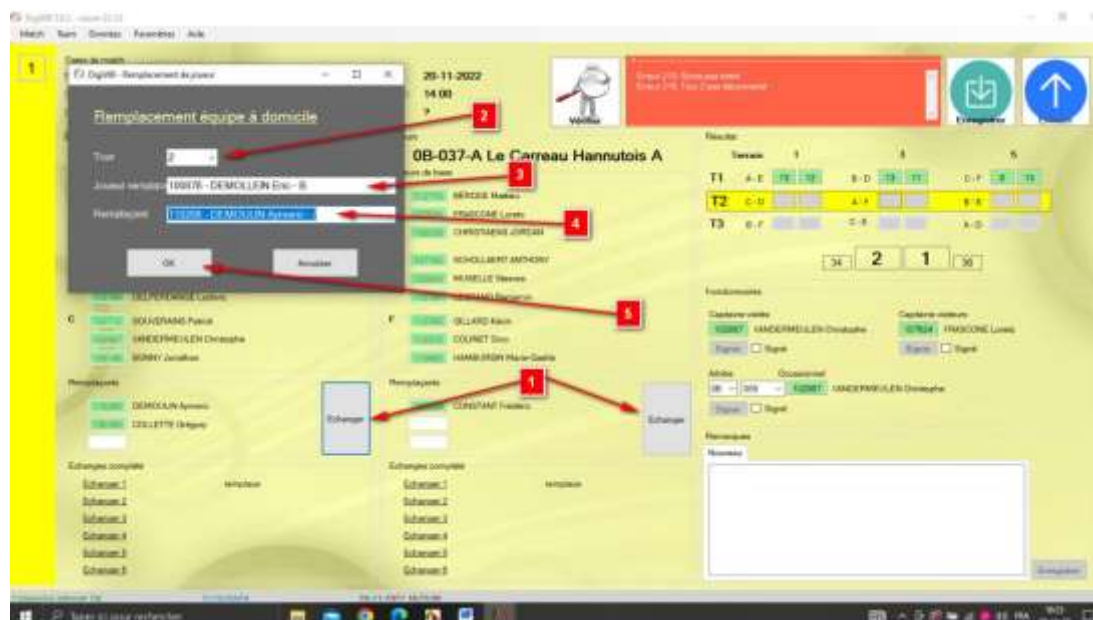
Les cellules réservées aux scores du 1^{er} tour sont maintenant actives (jaune)
Les totaux des matchs ainsi que des points « pour » & « contre » sont automatiquement indiqués.

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

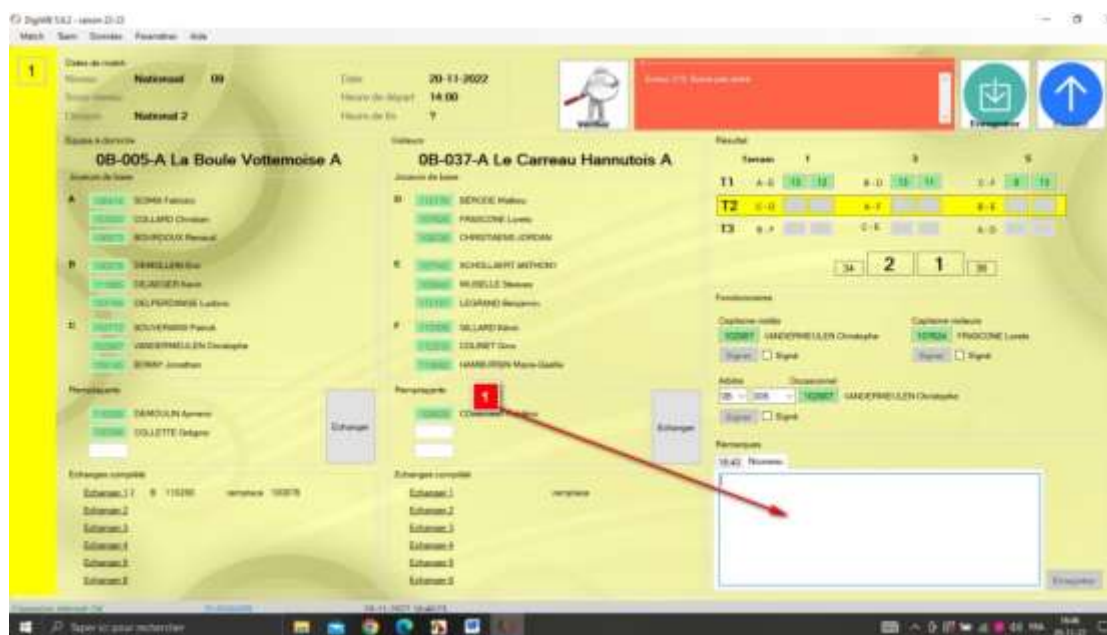
N'oubliez pas d'enregistrer la feuille de match après chaque modification



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 »

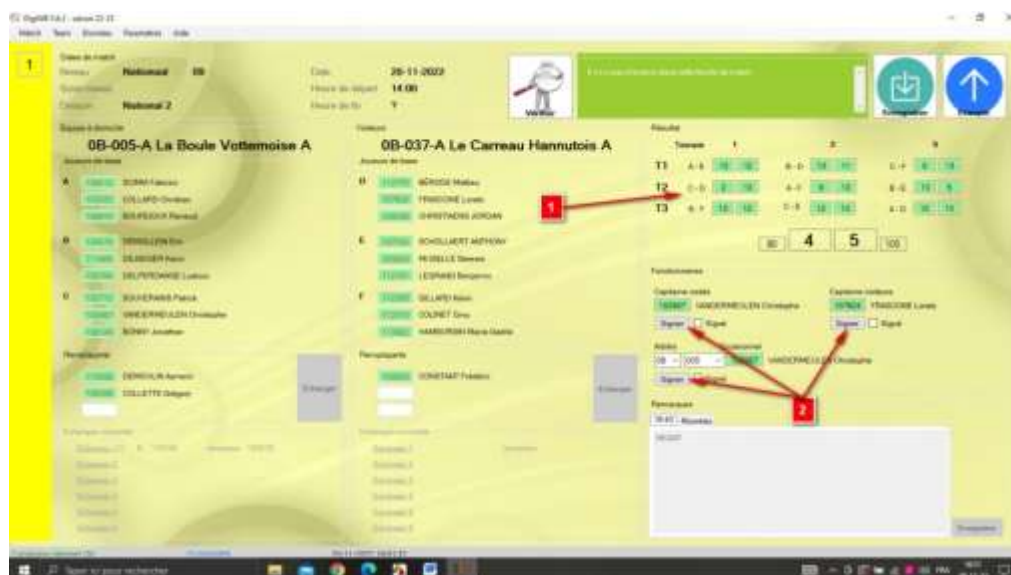
Les remarques doivent être indiquées avant la clôture finale de la feuille de match (1)



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.



- 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)

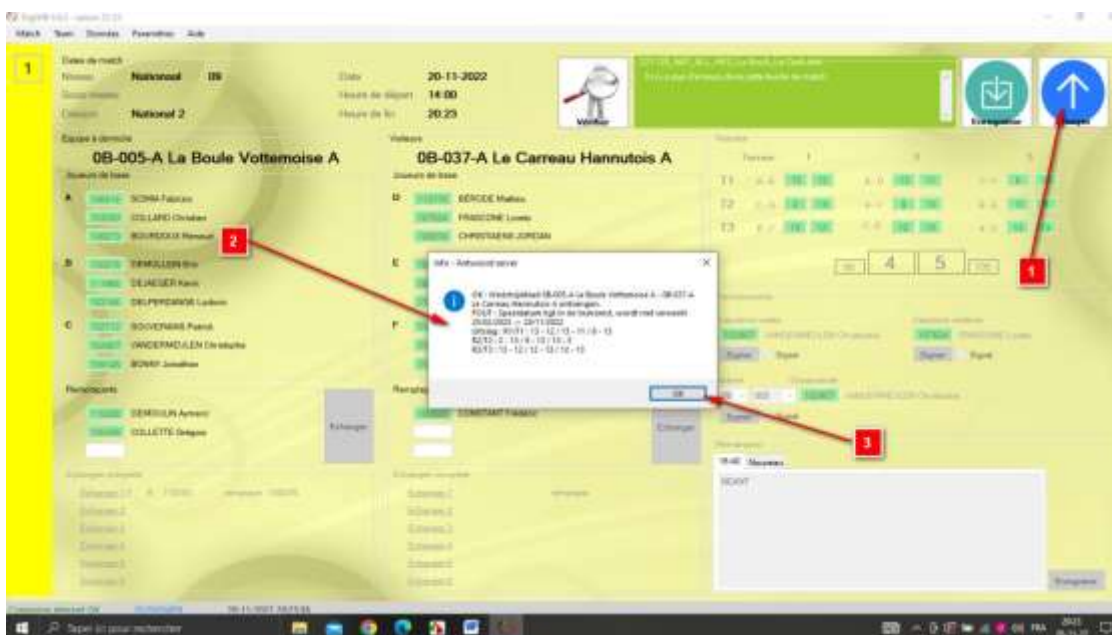
Lorsqu'elle sera signée numériquement par les capitaines et l'arbitre de la rencontre, **plus aucune modification ne sera possible !**

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 : frank.frank@hotmail.com; muguetlaminiois2007@gmail.com
Cc : chf@fbfp.be; patrick.mayen@hotmail.be; fabrice.mignon@gmail.com; alan-garnier@pfv.be; renold@di-solutions.be; marc.noimans@skynet.be; gm-pennet@efv.be
Objet : FBFP-PFV 2022-2023 - 06 Nationaal 0B-030-A RPC Wanze A - 0B-049-A Le Muguet Laminiois A

Automatic mail from DigiWEB

Notificatie ontvangst wedstrijdblad / notification réception feuille de match

Wedstrijdblad - feuille de match National I
0B-030-A RPC Wanze A - 0B-049-A Le Muguet Laminiois A
Uitslag / resultat : 6 - 5
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 - NIHIIL

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.