

TIEBREAK^{TECH}

TBT
SCORESHEET

Feuille de match électronique

MANUEL D'UTILISATION

Août 2018

Introduction

TBT Scoresheet est un programme développé par TieBreakTech et qui permet une compilation facile des feuilles de match d'un match

Le programme aide le marqueur à faire face à toutes les situations typiques survenant durant un jeu.

Il y a plusieurs commandes automatiques basées sur le règlement officiel qui évite au marqueur de faire des erreurs pendant le jeu.

TBT Scoresheet peut être intégrée avec une base de données éloignée (à distance) de TieBreakTech pour permettre une gestion plus facile des équipes, des joueurs et du jeu en lui même.

Contents

1. INSTALLATION ET PREMIER ESSAI.....	1
1.1. Système de base de protection du programme	1
1.2. Ecran de démarrage	2
1.3. Commencer TBT ScoreSheet dans le mode “reprendre”	3
2. ENTRER LES DONNÉES DE JEU, D’ÉQUIPE ET DE JOUEURS.....	4
2.1. Données d’équipe et de joueurs.....	4
2.1.1. Système de management automatique des listes de joueurs.....	8
2.2. Fenêtre pour un nouveau jeu	8
2.3. Menu bar.....	10
2.3.1. Fichier.....	10
2.3.2. Modifications.....	10
2.3.3. Remote database connection.....	Erreur ! Signet non défini.
2.3.4. Menu	12
3. UTILISER TBT SCORESHEET PENDANT UN MATCH.....	13
3.1. TBT ScoreSheet fenêtre principale.....	13
3.1.1. Fichier	13
3.1.2. Modifier	13
3.1.3. Menu	14
3.1.4. Interface d’utilisateur.....	15
3.2. Comment TBT ScoreSheet fonctionne?.....	15
3.2.1. 3.2.1. Départ du jeu et management des libéros.....	15
3.2.2. Point.....	16
3.2.3. 3.2.3. Temps mort et remplacement	16
3.2.4. 3.2.4. Sanctions et remarques	17
3.2.5. Corrections.....	17
3.2.6. Fin de set.....	18
3.2.7. Fin de match.....	18
3.2.8. 3.2.8. Sauvegarder les données.....	18
4. UTILISER TBT SCORESHEET À LA FIN D’UN JEU.....	19
5. CAS PRATIQUE.....	Erreur ! Signet non défini.
5.1. Gestion du capitaine sur le terrain	Erreur ! Signet non défini.

5.2. Gestion du libero	Erreur ! Signet non défini.
5.3. Réclamation	Erreur ! Signet non défini.
5.4. Editez la position de départ	Erreur ! Signet non défini.
5.5. Remplacements consécutifs	Erreur ! Signet non défini.
5.6. Historique de événements	Erreur ! Signet non défini.
5.7. Touches de raccourci	Erreur ! Signet non défini.
6. MISES À JOUR ET CONTACT	24
6.1. Mises à jour	24
6.2. Contact	24

1. INSTALLATION ET PREMIER ESSAI

Dans ce chapitre, toutes les procédures d'installation et de fonctionnement de TBT ScoreSheet sont décrites. Si le programme est utilisé officiellement dans votre championnat, vous recevrez vos informations d'identification et n'aurez pas à enregistrer une licence.

1.1. Système de base de protection du programme

Ceci est la procédure d'installation:

1. Insérez le CD d'installation (ou téléchargez le fichier) et lancez l'installation
2. Lancez TBT ScoreSheet depuis l'icône du bureau ou à partir du menu de départ.
3. Sélectionnez "Configurer comme un programme autonome"
4. Entrez le code de la licence écrit sur le paquet ou reçu par e-mail.
5. Cliquez ok
6. Vous avez besoin d'une connexion internet active pour le premier lancement.
7. Cliquez ok pour continuer ou Annuler pour quitter et installer le programme lorsque vous serez déconnecté.
8. Insérez les données des contacts (les données marquées d'un * sont obligatoires)
9. Cliquez ok
10. Attendez l'activation de la licence (environ 30 secondes)
11. Vous recevrez un e-mail afin de confirmer votre adresse e-mail.
12. Cliquez ok
13. Vérifiez votre boîte mail et cliquez sur le lien reçu pour activer la licence.

14. Vous pouvez maintenant utiliser TBT ScoreSheet. Seulement pour le premier lancement, vous avez besoin d'une connexion internet active.

15. Vous aurez besoin d'une connexion internet pour une utilisation ultérieure.

1.2. Ecran de démarrage

Pour démarrer TBT ScoreSheet, double cliquez sur l'icône du programme sur votre bureau ou sélectionnez TBT ScoreSheet à partir du menu programme de Windows (ou à partir du fichier Application pour les Mac OS X). Lorsque TBT ScoreSheet démarre, vous pouvez choisir entre –commencer un nouveau jeu- reprendre un jeu non terminé- gérer les équipes- voir les feuilles de match des précédents jeux. De plus, il est possible de lire le manuel, voir les tutoriels vidéo ou installer les options du programme. En utilisant le menu déroulant en haut à droite de l'interface, il est possible de choisir la langue. Les chapitres suivants vont décrire toutes les procédures nécessaires pour comprendre et utiliser le programme.



Figure 1.1: Fenêtre de départ

1.3. Commencer TBT ScoreSheet dans le mode “reprendre”

Si, pour une raison quelconque, vous devez arrêter de saisir des données au milieu d'un jeu, celui-ci peut être récupéré là où vous l'avez laissé. Dans la fenêtre de démarrage, choisissez “reprendre le match”. Une liste de jeux inachevés vous sera présentée. Après avoir choisi celui que vous souhaitez reprendre, cliquez sur OK et vous le verrez dans la fenêtre d'entrée du jeu, avec tous les paramètres à leur dernière valeur. Cette interface vous permet de reprendre une partie pour gérer les réclamations à la fin du match.

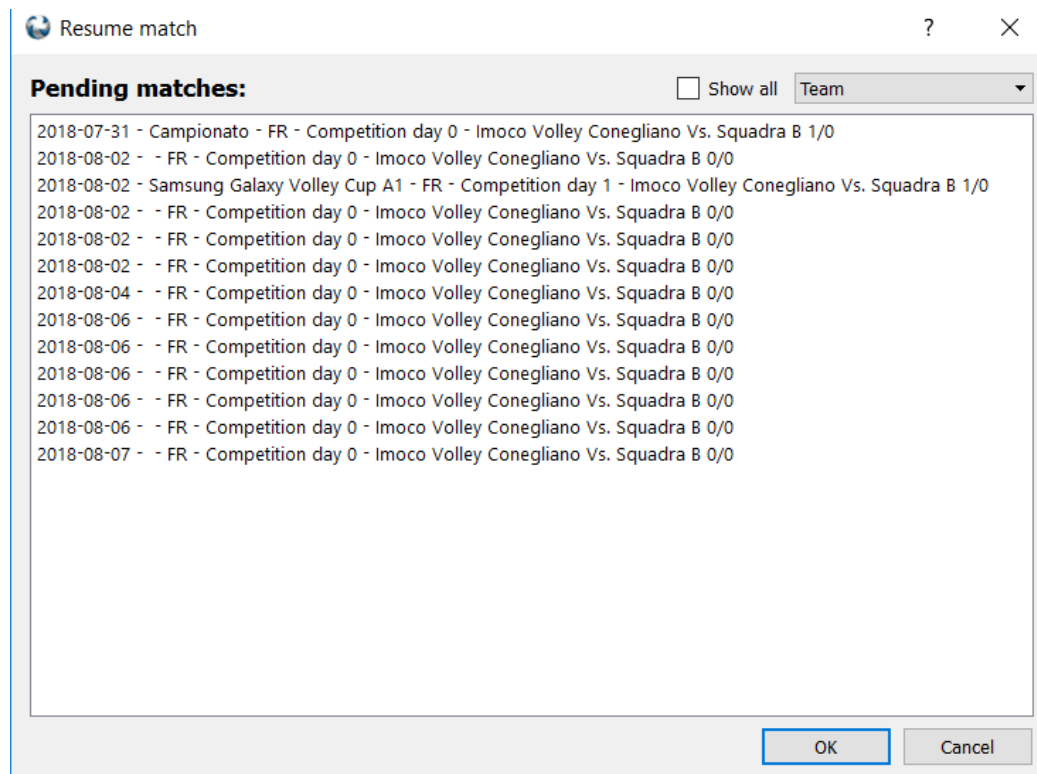


Figure 1.2: Fenêtre de résumé

2. ENTRER LES DONNÉES DE JEU, D'ÉQUIPE ET DE JOUEURS

Ce chapitre décrit la préparation d'un jeu avec TBT ScoreSheet, i.e. entrer les joueurs, l'équipe et les données de match.

Dans le cas d'une connexion internet active et de la disponibilité de la base de données distante TieBreakTech, ces procédures seront simplifiées.

2.1. Données d'équipe et de joueurs

Après avoir cliqué sur le bouton "Nouveau" ou "Equipe", vous pouvez entrer les informations sur l'équipe et les joueurs.

L'interface pour gérer les données de l'équipe et des joueurs est montrée en Figure 2. Dans la partie supérieure de l'interface, il est possible de choisir quelle équipe est à gérer. Il est possible de changer le nom d'équipe juste en cliquant sur le bouton "Renommer", et de supprimer une équipe en cliquant sur l'icône "Supprimer". Si vous cliquez sur le bouton "Nouveau", il est nécessaire d'entrer le nom de la nouvelle équipe.

Une nouvelle équipe, avec 13 joueurs par défaut, sera générée. Les joueurs seront répartis entre "starters" et "substituts". Cette séparation est absolument due au hasard dans cette phase car la formation de départs sera choisie plus tard, dans une procédure ultérieure.

Après ça, il est possible de changer les données des joueurs en cliquant sur "Données supplémentaires" ou sur "Données d'équipe". Le bouton "données d'équipe" permet de modifier les données de l'équipe entière en utilisant une seule interface, tandis que le bouton "Données supplémentaires" ne permet la modification de données que d'un seul joueur à la fois.

Si vous cliquez sur "Données supplémentaire d'équipe", vous serez capable d'insérer des informations complémentaires concernant l'équipe et le staff. (Voir Figure 2.4).

Vous pouvez aussi exporter ou importer les données d'une équipe ou de joueurs en cliquant simplement sur "Enregistrer" (sur un fichier .sq ou .pdf) ou sur l'icône "ouvrir".

Il est possible de gérer les informations d'un joueur précédemment créé en cliquant sur son nom et en modifiant les données dans la partie inférieure de l'interface.

Dans cette partie de l'interface, il est aussi possible de créer un nouveau joueur en cliquant sur "Nouveau joueur" et en entrant ensuite ses données propres. En cliquant sur le bouton "Données supplémentaires", il est possible d'entrer des informations additionnelles concernant le joueur comme sa taille, son poids, télécharger une photo (Voir Figure 2.4).

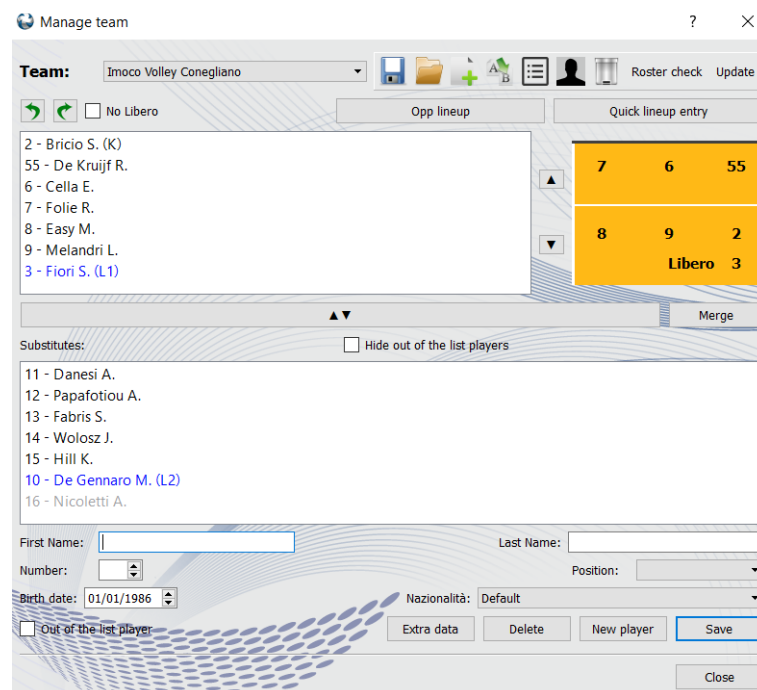


Figure 2.1: Fenêtre des données des équipes

Name	Surname	Number	Position	Captain	Under	Name code	Fed code
	S1	1		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	OH1	2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	MH2	3		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	O1	4		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	OH2	5		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	MH1	6		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	L1	7	Libero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	S2	8		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	OH3	9		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	OH4	10		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	MH3	11		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	O2	12		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	L2	13	Libero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Figure 2.2: Boîte de dialogue de saisie de données des joueurs.

En cliquant sur “Entrée rapide”, il est possible de rentrer le numéro des joueurs de base qui vont débiter le match.

Inserisci i numeri di maglia dei giocatori in campo

4	3	2
7	6	55
5	6	1
8	9	2
		L1
		3

Cancel OK

Figure 2.3: Saisie rapide de l'entrée des joueurs

Si un joueur ne joue pas le match, il faut cocher la case “hors de la liste” et si vous ne voulez plus voir apparaître ce joueur dans la liste, il faut cocher la case “Cache de la liste des joueurs”.

Si vous voulez changer les positions des premiers joueurs, il faut simplement cliquer sur un des boutons avec des flèches, près de la représentation du terrain, là où le serveur est mis en évidence en rouge

Lorsque vous avez fini de gérer les informations de l'équipe, il suffit de cliquer sur le bouton “Fermer”. Dans la partie supérieure de l'interface se trouve le bouton “Ligne Opp” qui vous permet de facilement inverser entre l'interface de l'équipe actuelle et l'interface de l'équipe adverse.

La fenêtre d'information supplémentaire sur l'équipe vous permet d'insérer:

- Code de l'équipe
- Couleur du Jersey (rôle par rôle)
- Données du staff
- Team logo

La fenêtre d'information supplémentaire sur le joueur vous permet d'insérer:

- L'élévation
- Surnom
- Nom de code
- Capitaine ou non
- Lieu de naissance
- Taille et poids

Si une équipe ne joue pas avec un libéro, il y a une case “Pas de libéro” à cocher. Le libéro dans la partie supérieure de l'interface est considéré L1 tandis que le libéro dans la partie inférieure de l'interface est considéré comme L2. Lorsque vous fermez la fenêtre, certains contrôles seront appliqués aux joueurs marqués comme capitaine ou non, aux joueurs sans code d'affiliation et un résumé des libéros choisis apparaîtra.

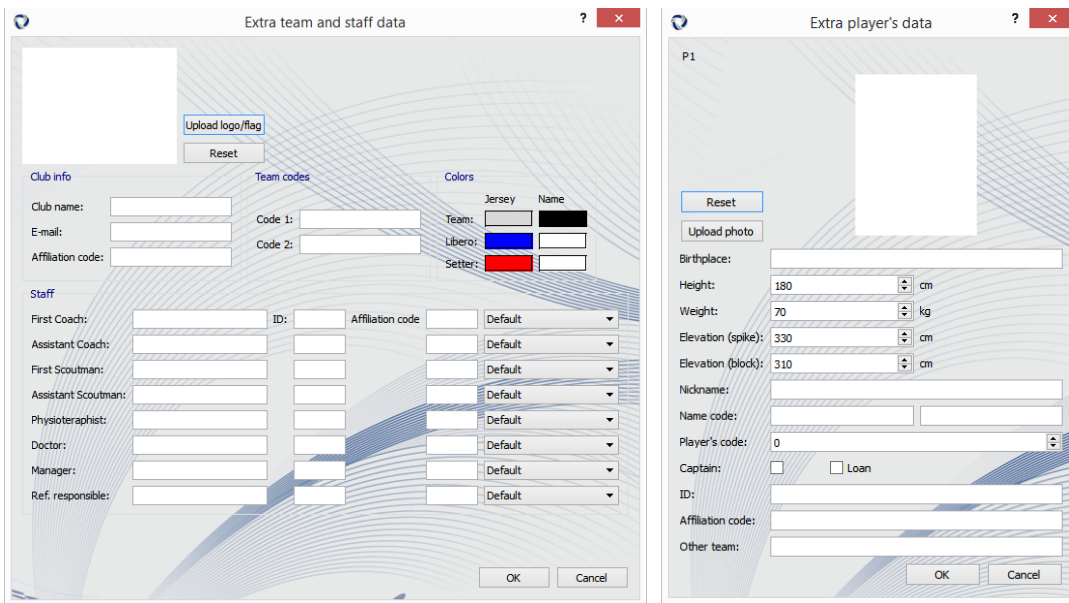


Figure 2.4: Dialogue d'information supplémentaire sur l'équipe et le joueur.

2.1.1. Système de management automatique des listes de joueurs

Si vous utilisez TBT ScoreSheet dans une compétition officielle, vous serez capable de mettre à jour automatiquement la liste d'une équipe. Cliquez sur "Update-mettre à jour" dans la partie supérieure droite de l'interface. Cette fonction est très utile car elle évite que le marqueur ne modifie manuellement les données.

2.2. Fenêtre pour un nouveau jeu

Dans cette fenêtre, qui s'ouvre juste après avoir cliqué sur "Nouveau match" dans la fenêtre de démarrage, vous pouvez saisir des données sur le match et sur les joueurs. Si vous n'entrez pas ces données, TBT ScoreSheet utilisera des valeurs par défaut. Comme le montre la figure 2.5, vous pouvez entrer:

- Date du match (jj/mm/aaaa)
- Temps de début et de fin
- Numéro de match
- Jour de compétition

- Le type de compétition (Championnat, match amical, barrages, défini par l'utilisateur)
- Catégorie
- Match homme/femme
- Premier match/retour
- Match domicile/visiteur

Ces données sont utilisées pour créer le nom du fichier où toutes les données seront enregistrées. Dans cette interface, il est possible de sélectionner les équipes qui joueront le match. En cliquant sur "Détails" (voir Figure 2.6), vous serez capable d'insérer des informations additionnelles sur la match comme le lieu et les officiels (Arbitres, juges de lignes, marqueurs,...) Si les informations d'une équipe sont déjà enregistrées, il suffit juste de les sélectionner. Dans le cas contraire, il faut cliquer le bouton "Nouveau" pour entrer les données d'une nouvelle équipe ou sur le bouton "Equipe" pour modifier les informations d'équipe ou de joueurs précédemment utilisées. Après ceci, il vous reste à sélectionner quelle équipe est "A" et quelle équipe sert. Une fois ce processus terminé, il suffit de cliquer sur OK pour commencer le jeu. Une liste de contrôle est affichée pour éviter que le marqueur n'oublie des paramètres importants.

The screenshot shows a web application window titled "Match information" with a menu bar containing "File", "Edit", and "?". The main content area is divided into two sections: "MATCH DATA:" and "TEAM DATA:".

MATCH DATA: This section contains several input fields and radio buttons. It includes a "Details" button and a "Live Match..." button. Fields include "Date of the match:" (07/08/2018), "Match #:" (0), "Time start/end:" (18.30 to 18.30), "Competition Day #:" (0), "Phase:" (empty), "Competition:" (dropdown), and "Category:" (input field). There are also radio buttons for "M/F" (Men selected, Women unselected) and "F/R" (First leg selected, Return match unselected). A "Serve" section has radio buttons for "Home team" (selected) and "Visitor team" (unselected). A "Side" section has radio buttons for "Team 1 A" (selected) and "Team 2 A" (unselected).

TEAM DATA: This section contains two rows of team selection. The "Home team:" row has a dropdown menu showing "Imoco Volley Conegliano" and buttons for "Manage" and "New". The "Visitor team:" row has a dropdown menu showing "Team B" and buttons for "Manage" and "New".

At the bottom right of the form, there is a blue button labeled "GO TO MATCH".

Figure 2.5: New game window.

The screenshot shows a 'Match data' window with the following sections:

- LOCATION:** Città: [text box], Country: [dropdown: Default], Court: [text box], Spectators: [spin box: 0], Money: [spin box: 0], MVP: [dropdown].
- TOURNAMENT DETAILS:** Phase number: [spin box: 0], Tournament code: [text box].
- OFFICIALS:** First referee: [text box], Second referee: [text box], Città primo arbitro: [text box], Città secondo arbitro: [text box], First ref. nationality: [dropdown: Default], Second ref. nationality: [dropdown: Default], First ref. code: [text box], Second ref. code: [text box], Linesman 1: [text box], Linesman 2: [text box], Linesman 3: [text box], Linesman 4: [text box], Delegate: [text box], Scorekeeper: [text box], Delegate nationality: [dropdown: Default], Città segnapunti: [text box], Scorekeeper nationality: [dropdown: Default].

Buttons: OK, Cancel.

Figure 2.6: Fenêtre de données supplémentaires.

2.3. Menu bar

2.3.1. Fichier

Dans ce menu, vous pouvez trouver la commande "Teams roster" qui permet de sauvegarder un fichier .pdf avec la liste des joueurs et du staff pour chaque équipe. Vous pouvez également trouver la commande "Quit" pour quitter le programme à tout moment. On vous demandera confirmation avant que TBT ScoreSheet se ferme.

2.3.2. Modifications

Ce menu est très important, car il vous permet de définir des règles et des options pendant le jeu et de vous connecter à la base de données distante. En particulier, vous pouvez choisir :

- de jouer le meilleur de 2 sur 3 ou de 3 sur 5
- le score final des sets
- le nombre de remplacements maximales autorisées

- le chemin où l'enregistrement automatique d'une sauvegarde de données
- s'il faut activer les délais techniques

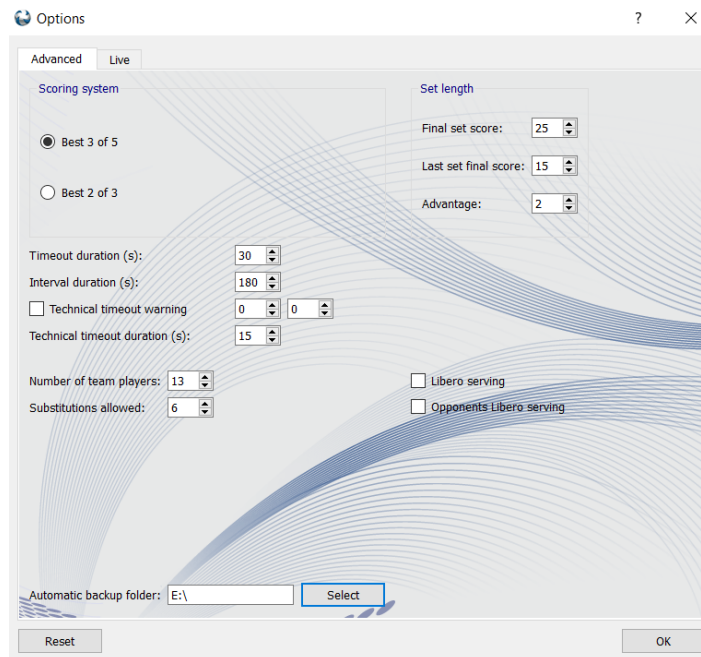


Figure 2.7: Options menu.

2.3.3. Connexion à une base de données existantes

Si vous utilisez TBT ScoreSheet dans une compétition officielle, vous aurez vos propres identifiants pour vous connecter. Après vous être connecté, le bouton "Live match" apparaîtra et il sera possible de choisir la partie en cours. Une fois choisi, toutes les données seront automatiquement remplies. Ce login permet également de mettre à jour les scores en temps réel (service Livescore).

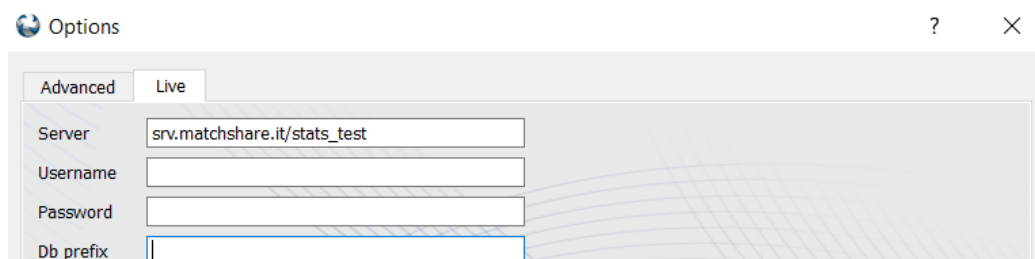


Figure 2.8: Login interface.

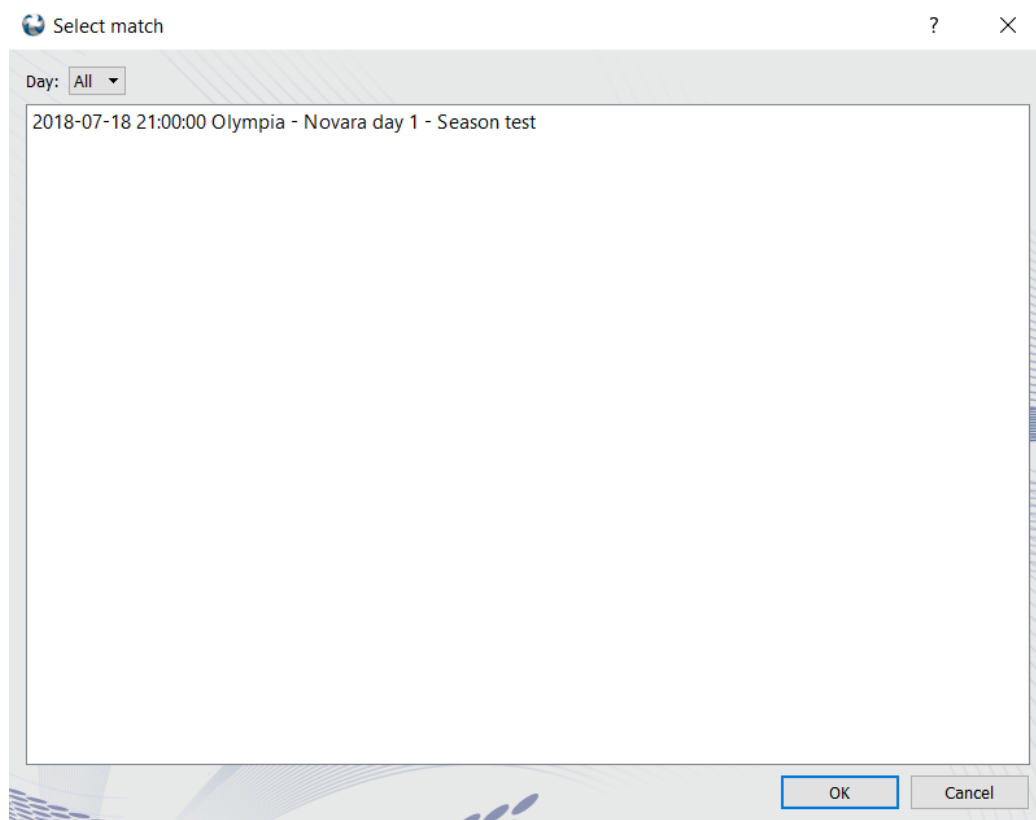


Figure 2.9: Interface de connexion pour les matches

2.3.4. Menu

Dans ce menu, vous pouvez accéder au manuel TBT ScoreSheet, au didacticiel en ligne et à des informations sur le logiciel et TieBreakTech, y compris les informations de contact.

3. UTILISER TBT SCORESHEET PENDANT UN MATCH

Ce chapitre vous enseigne comment utiliser TBT ScoreSheet pendant un jeu.

3.1. TBT Scoresheet fenêtre principale

Après avoir saisi les données de match et de joueur, la fenêtre illustrée à la figure 3.1 apparaîtra. Cette fenêtre comporte trois menus "Fichier, Modifier et .

3.1.1. Fichier

Ce menu a les commandes "Aperçu" et "Quitter". Ces premières commandes vous permettent de générer un aperçu de la feuille de match.

3.1.2. Modifier

Ce menu a les commandes suivantes:

- Historique des événements
- Modifier
- Options
- Changer de côté
- Modifier les données de l'équipe

Le premier élément permet d'accéder à la table de tous les événements du jeu. La commande "Modifier" permet de forcer le score et le nombre de time out et de remplacements. Si vous cliquez sur "Options", vous pourrez modifier les paramètres du jeu. "Changer de côté" est utilisé lorsque le premier choix du côté où joue l'équipe A est incorrect alors que "Modifier les données de l'équipe" permet de modifier les détails des joueurs.

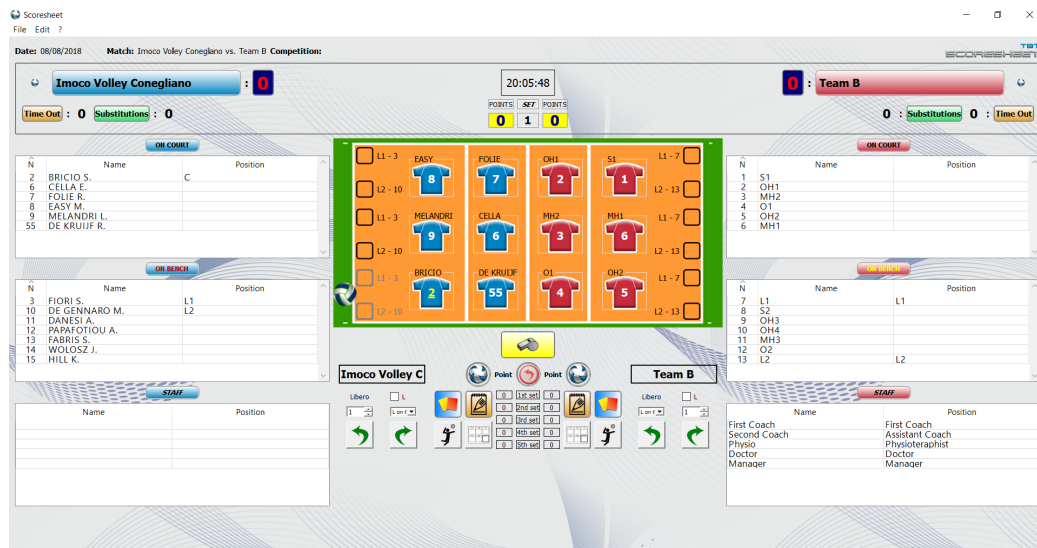


Figure 3.1: TBT ScoreSheet main window.

TBTSCORESHEET

	T	S	HP	VP	Team	Player	Skill	Notes
1	00:00:00.0	1	0	0	Imoco Volley	2-Bricio	SERVE	
2	00:00:02...	1	1	0	Imoco Volley	2-Bricio	SERVE	
3	00:00:08...	1	1	1	Team B		Delayed start	
4	00:00:12...	1	1	1	Imoco Volley	6-Cella	Yellow Card	
5	00:00:13...	1	1	1	Team B	2-OH1	SERVE	
6	00:00:15...	1	1	2	Team B	2-OH1	SERVE	

Figure 3.2: Tableau des historiques.

3.1.3. Menu ?

À partir de ce menu, vous pouvez accéder au manuel en ligne et accéder à des informations sur le logiciel et TieBreakTech, y compris les informations de contact.

3.1.4. Interface d'utilisateur

La partie supérieure de l'interface affiche les détails du match, les noms des équipes, l'heure et le score actuels et inclut les boutons permettant de gérer les time outs et les remplacements. La partie principale de cette fenêtre montre le terrain et les joueurs sur le terrain. La "balle" est du côté de l'équipe qui possède le service. Les parties latérales montrent la liste des joueurs et du staff des équipes. Dans la partie inférieure, vous pouvez trouver les principaux boutons et commandes pour utiliser le logiciel.

3.2. Comment TBT ScoreSheet fonctionne?

Utiliser TBT ScoreSheet est très simple. Il est possible de résumer la phase d'entrée dans les procédures suivantes :

- Départ et management des libéros
- Point
- Délais et substitutions
- Sanctions et remarques
- Corrections

3.2.1. 3.2.1. Départ du jeu et management des libéros

Pour commencer un jeu, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Sifflet" à l'heure de début officielle du match. Ensuite, vous devez choisir le libero qui va jouer. Pour ce faire, il vous suffit de marquer la case libero proche du joueur remplacé par le libero. Le libero s'éteindra automatiquement quand il sera en position cinq, son équipe n'était pas en service et marque un point. Il reviendra si son équipe perd un point mais une boîte de dialogue apparaîtra. Vous devez choisir si l'équipe garde le même libero, joue avec le deuxième libero ou sans libero. Si le libero remplace un autre joueur, vous choisissez "no libero", puis marquez la case appropriée près de l'autre joueur.

3.2.2. Point

Lorsqu'une équipe marque un point, il vous suffit de cliquer sur le bouton avec l'icône de la balle sous le terrain près de l'étiquette avec le nom de l'équipe. Il est également possible d'utiliser les flèches gauche et droite du clavier. TBT ScoreSheet, après le clic, bloque le bouton pendant 10 secondes pour éviter les doubles clics accidentels.

3.2.3. 3.2.3. Temps mort et remplacement

Si une équipe demande un temps mort, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Time out" près du nom de cette équipe. Le nombre de timeout sera augmenté et une boîte de dialogue de compte à rebours apparaîtra. Si vous devez remplacer un joueur, vous devez cliquer sur le bouton "Substitutions". Ensuite, la boîte de dialogue illustrée ci-dessous apparaîtra. Il vous suffit alors de choisir le joueur sur le terrain et les joueurs qui le remplaceront. Si la substitution opposée se produit, une fois que vous avez choisi l'un des joueurs, les autres seront désactivés sauf le seul joueur qui peut entrer ou sortir du terrain.



Figure 3.3: Fenêtre des remplacements

3.2.4. 3.2.4. Sanctions et remarques

Si vous cliquez sur le bouton avec l'icône des cartons jaunes et rouges ou sur le bouton "remarques", les deux boîtes de dialogue illustrées dans la figure ci-dessous apparaîtront. Il vous suffit de sélectionner le type de pénalité ou de remarque. Pour certaines remarques, il sera nécessaire de saisir des informations supplémentaires conformément à la réglementation officielle.

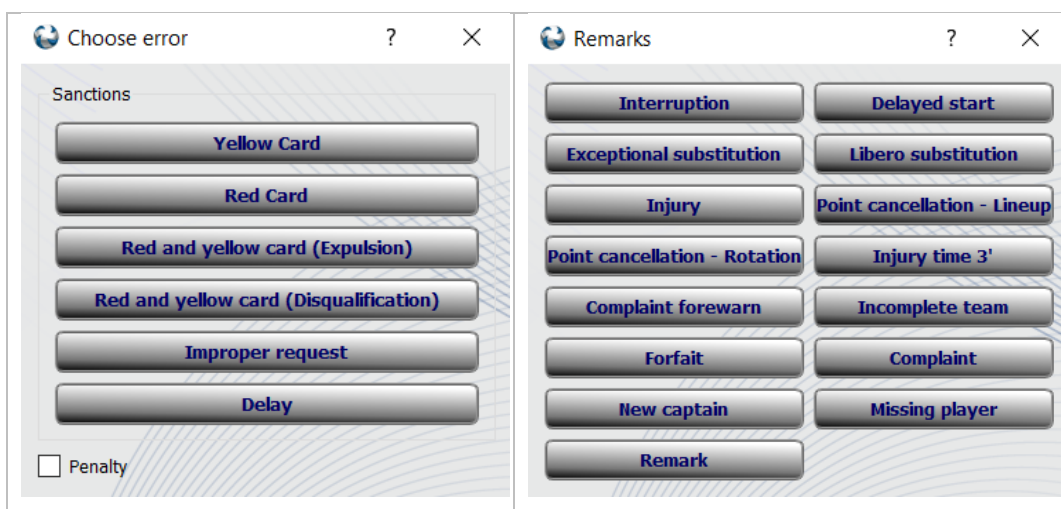


Figure 3.4: Sanction et dialogue de remarques.

3.2.5. Corrections

Entre les deux boutons qui donnent le point à une équipe, vous pouvez trouver le bouton "Annuler". Ce bouton supprime le dernier événement. S'il y a une erreur dans la formation de départ d'une équipe uniquement liée à la position des joueurs, vous pouvez utiliser les deux boutons fléchés pour faire pivoter la rotation. Si la mauvaise équipe de service a été choisie, il est possible de la modifier en cliquant sur le bouton avec l'icône d'un joueur servant. S'il y a eu une erreur dans le choix des joueurs de départ, vous pouvez changer les joueurs sur le terrain en cliquant sur le bouton "Lineup".

3.2.6. Fin de set

Lorsqu'une équipe atteint 25 (ou 15 si un tie-break a été joué) avec un avantage de deux points, une boîte de dialogue de confirmation de fin de jeu apparaît. Il est utile d'attendre le premier arbitre avant de confirmer la fin du set. Quand un set se termine, la nouvelle fenêtre de jeu apparaîtra et vous devrez choisir (s'il y a un changement) les positions de départ. Les rotations qui ont joué le jeu précédent sont automatiquement suggérées et vous pouvez changer la gamme complète, un seul joueur ou faire pivoter la gamme vers l'avant ou l'arrière. Avant le début du cinquième set, vous devrez choisir l'équipe «A» et l'équipe de service.

3.2.7. Fin de match

Lorsqu'une équipe atteint trois sets, une boîte de dialogue de confirmation de fin de match apparaît et tous les boutons sont désactivés, à l'exception de celui de la plainte. Ensuite, vous pouvez quitter le logiciel en cliquant sur l'icône X dans la partie supérieure droite de la fenêtre.

3.2.8. 3.2.8. Sauvegarder les données

TBT ScoreSheet enregistre les données après chaque échange de jeu, en effet, il n'y a pas de bouton ou de commande "save". Il est recommandé d'activer la sauvegarde automatique dans la fenêtre d'option (et d'enregistrer les données sur un périphérique externe) afin qu'il soit possible de redémarrer le jeu sur un autre ordinateur si le premier a des problèmes.

4. UTILISER TBT SCORESHEET À LA FIN D'UN JEU

À la fin du jeu, il est possible de fermer la feuille de match et de la voir. TBT ScoreSheet permet de créer un fichier .pdf qui montre la feuille de match. Le format d'exportation de la feuille de match a l'extension .db et c'est le fichier qui doit être envoyé pour partager ou archiver la feuille de match complète. Pour imprimer la feuille de match, il vous suffit de cliquer sur "Afficher la feuille de résultats" dans la fenêtre principale.



Figure 4.1: Démarrer TBT ScoreSheet en mode visualisation.

Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez d'abord l'équipe en utilisant le menu déroulant dans la partie supérieure de l'interface, puis sélectionnez le match que vous souhaitez afficher dans la liste des matchs en cliquant dessus puis sur le bouton "Scoresheet".

Le bouton "Fermer" ferme la feuille de match. Si le marqueur n'a pas rempli le champ «Nombre de spectateurs», un message d'avertissement apparaîtra. Cela arrêtera la procédure de fermeture et permettra au marqueur d'insérer, si nécessaire, le nombre de spectateurs. Attention: après avoir fermé une feuille de match, il ne sera plus possible de l'éditer. Lorsque vous fermez la feuille de match, un rappel vous invite à télécharger le fichier .db sur MatchShare (En accord avec la Fédération).

Pour supprimer un match ou plusieurs matches, sélectionnez-les et cliquez sur "Supprimer", puis confirmez la suppression dans la boîte de dialogue suivante. Les boutons "Importer" et "Exporter" permettent d'ouvrir ou de sauvegarder un fichier .db. Il est possible d'utiliser ces boutons uniquement si vous avez une connexion valide. S'il est nécessaire de modifier certains détails du match, vous pouvez cliquer sur le bouton "Modifier les données de match".

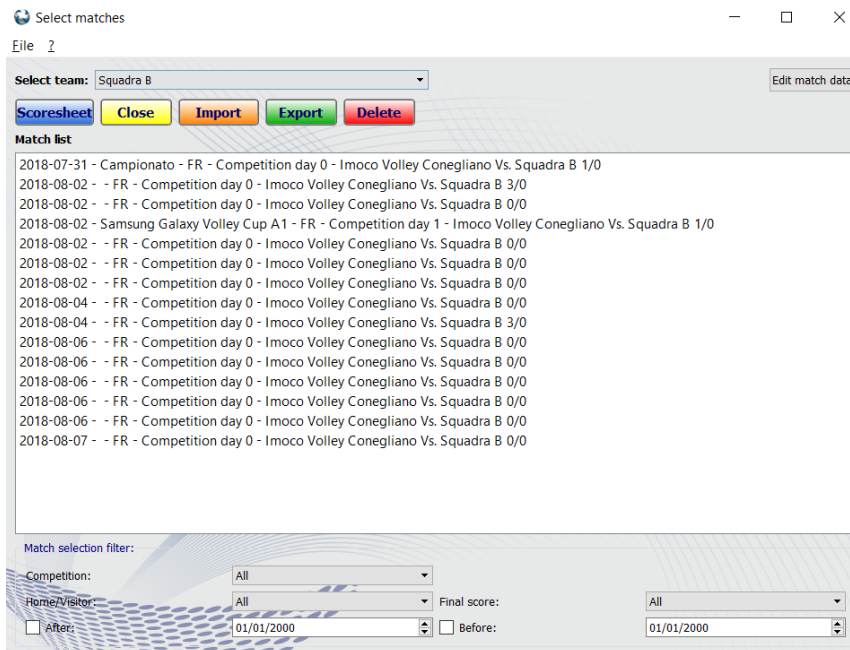


Figure 4.2: Interface pour voir le match à sélectionner

5. Cas pratiques

Dans ce chapitre, des enregistrements fréquents sont décrits.

5.1. Gestion du capitaine sur le terrain

Lorsque le capitaine n'est pas sur le terrain (au début du set ou après un remplacement), un message d'avertissement apparaît et le marqueur doit choisir le capitaine remplaçant.

Le même message apparaîtra si le nouveau capitaine sera remplacé par un autre joueur.

5.2. Gestion du Libéro

Pour rappel, dans l'interface "Teams", L1 sera le libero affiché dans la partie supérieure de la fenêtre.

Lorsque le set commence, le marqueur doit sélectionner le joueur remplacé par le libero et quel libero va jouer.

Lorsque le libéro est en position 5 et qu'il y a une rotation de son équipe, il sort automatiquement.

Lorsque son équipe gagnera le point, le marqueur sera invité à choisir si cette équipe jouera avec le libéro L1, L2 ou sans le libero.

Il est possible de choisir "sans le libero" puis de choisir un autre joueur qui sera remplacé par le libero.

Rappelez-vous que dans l'interface de gestion des équipes, le rôle de L1 est assigné dans la session indiqué dans la partie supérieure de la fenêtre.

Si le marqueur choisit le mauvais joueur à remplacer, il est possible de décocher la case libero et de choisir le bon joueur.

Un message d'avertissement apparaîtra demandant au marqueur de confirmer

qu'il a effectué une mauvaise substitution ou de choisir si le libéro est en fait sorti du terrain.

5.3. Réclamation

- Si, à la fin du jeu, la réclamation est confirmée, le marqueur doit suivre cette procédure, s'il ferme l'interface principale:
 - Reprendre le match (cochez «Tout afficher»)
 - Choisissez le match en cours
 - Cliquez sur le bouton "Remarques" puis sur "Plaintes"
 - Taper les détails de la remarque

5.4. Edition de la position de départ

Il est possible d'éditer la ligne de départ directement depuis l'interface principale («Éditer» → «Éditer les données») ou depuis la fenêtre de démarrage en cliquant sur «Afficher la feuille de résultats» → «Modifier les données de correspondance» → «Gérer».

5.5. Remplacements consécutifs

La double substitution est gérée en cliquant sur le bouton «Subs», en faisant le remplacement puis en cliquant à nouveau sur le bouton «Subs». Après la première substitution, un message d'avertissement apparaîtra. Si le marqueur insère un remplacement, suivie d'un temps mort, d'une sanction ou d'une remarque, un message d'avertissement apparaîtra, car il n'est pas possible d'appeler deux remplacements consécutifs.

5.6. Historique des événements

Si, pendant ou après le match, le marqueur ou l'arbitre doit vérifier la liste de tous les événements, il est possible de le voir depuis l'interface principale en cliquant sur «Modifier» → «Historique des événements».

5.7. Touches de raccourci

- Voici la liste des raccourcis clavier actifs:
 - Point à l'équipe de gauche: flèche gauche
 - Point à l'équipe de droite: flèche droite
 - Temps-mort pour l'équipe gauche: Alt + t
 - Temps-mort pour l'équipe de droite: Alt + s
 - Remplacement pour l'équipe de gauche: Alt + u
 - Remplacement pour l'équipe de droite: Alt + o
-

6. MISES À JOUR ET CONTACT

6.1. Mises à jour

Les mises à jour seront périodiquement disponibles. Si vous utilisez TBT Score Sheet avec votre connexion Internet activée, le logiciel vous demandera si vous souhaitez installer les mises à jour (si disponibles).

6.2. Contact

TBT ScoreSheet est développé par TieBreakTech[®] S.r.l. S'il vous plaît nous contacter pour toute demande:

TieBreakTech [®] S.r.l. Via Moisè Loria 76 20144, Milan - Italy e-mail: info@tiebreaktech.com
--

Table 6.1: Contacts.

Nous cherchons chaque jour à améliorer notre produit et à l'adapter aux besoins de nos clients, alors n'hésitez pas à nous contacter pour nous faire part de vos bugs et partager vos suggestions.