

# GUIDE D'UTILISATEUR

FEUILLE DE MATCH ELECTRONIQUE

---

**NBN23**



# Premières Etapes

# AVANT UTILISATION



- Garder la tablette constamment chargée
- Insérer une carte SD dans la tablette pour assurer une sauvegarde des données
- S'assurer d'avoir une connexion internet pour télécharger le match assigné
- Pour les compétitions en live, s'assurer d'avoir un bon flux des données
- L'utilisation de cartes 3G / 4G ou d'un routeur peut être plus efficace que le partage de connexion



# CONNEXION ET TELECHARGEMENT DES MATCHS ASSIGNES



NECESSAIRE

INGAME

Enregistrement avec le compte:

**LEVERADE**

Nom d'utilisateur

Mot de passe

SE CONNECTER

OPTIONS

v1.9.9 (p)

- Téléchargement de l'app:  
[www.nbn23.com/ingame-download/](http://www.nbn23.com/ingame-download/)
- Connexion via LEVERADE (bouton jaune) avec les accès du championnat:
  - SPV/ASP : [spv@swb.ch](mailto:spv@swb.ch)
  - Entraînement: [test@swb.ch](mailto:test@swb.ch)
- Mot de passe : **admin 1**

# CONNEXION ET TELECHARGEMENT DES MATCHS ASSIGNES



NECESSAIRE



- Cliquer sur 'Télécharger Matches'



- Sélectionner le match souhaité

**ATTENTION : Il est impératif de s'assurer que le match sélectionné soit le bon**

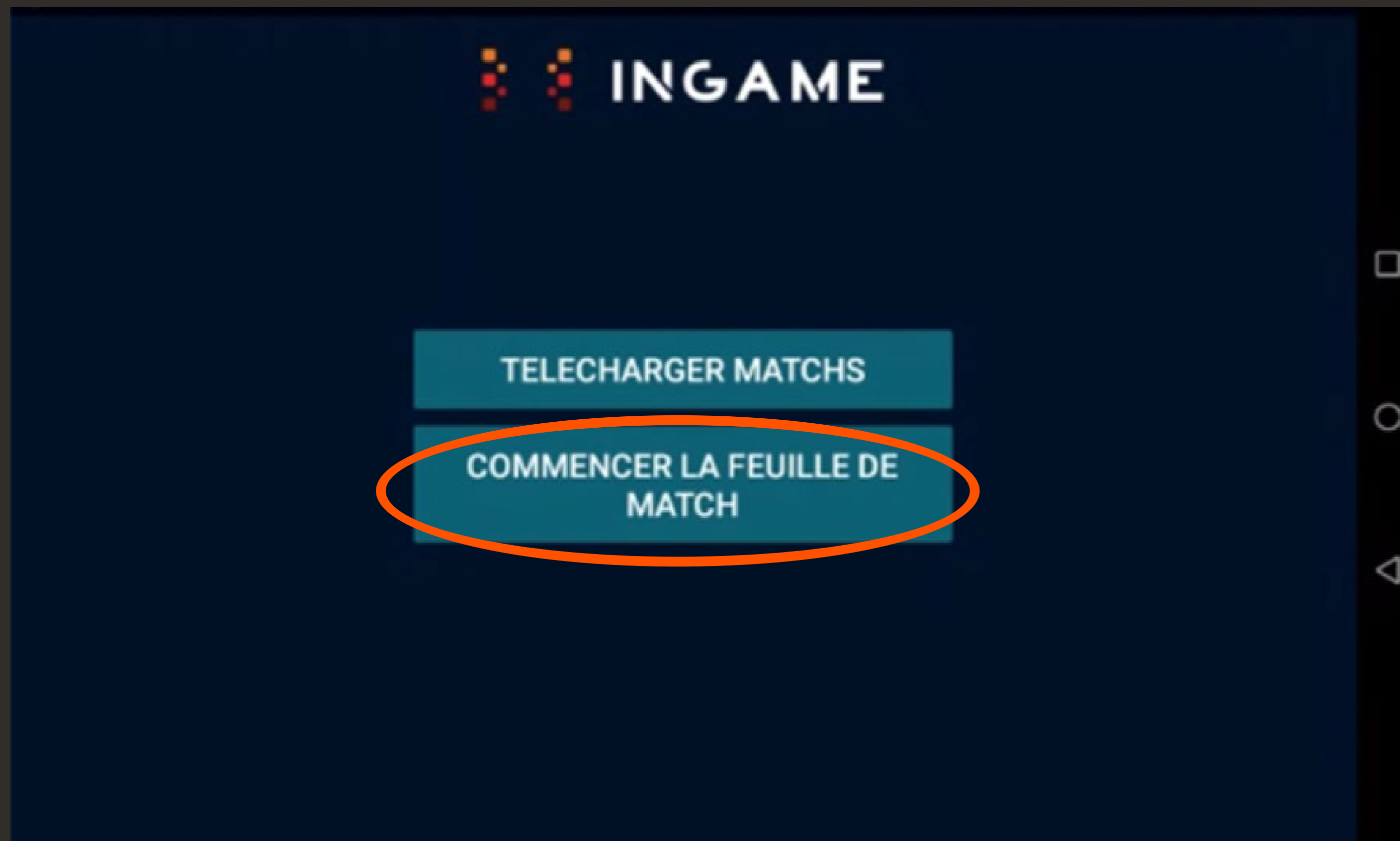


---

# CONFIGURATION DU MATCH

---

# CONFIGURATION DU MATCH



- Cliquer sur 'Commencer la feuille de match'

# CONFIGURATION DU MATCH





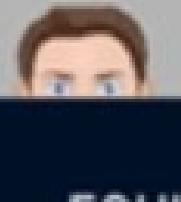
75% 3:46 PM

GAMES			
<b>A CHINA</b>	DEMO COMP NBN23	2017-06-18	
-----	5X5 SIMPLE	00:00	
<b>B SPAIN</b>	5X5 SIMPLE GROUP	Not started	
<b>A SPAIN</b>	DEMO COMP NBN23	2017-06-18	
-----	3X3	00:00	
<b>B CHINA</b>	3X3 GROUP	Not started	
<b>A SPAIN</b>	DEMO COMP NBN23	2017-06-19	
-----	MINI BASKET	16:30	
<b>B CHINA</b>	MINI BASKET GROUP	Not started	
<b>A CHINA</b>	DEMO COMP NBN23	2017-07-16	
-----	3x3 Simple	00:00	

- Sélectionner le match préalablement téléchargé



# CONFIGURATION DU MATCH

AJOUTER UN JOUEUR							JOUEURS QUALIFIES		STAFF TECHNIQUE		SIGNATURE ENTRAINEUR ✓	
LICENCE	NOM	N°	CP	2/5	4/12							
	00035SB	PLAYER 01	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
	00016SB	PLAYER 03	6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
	00017SB	PLAYER 04	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
	00015SB	PLAYER 02	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
	00018SB	PLAYER 06	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

EQUIPE A    EQUIPE B    MENU    CONFIRMER

- Sélectionner les joueurs et le staff technique des deux équipes
  - Vous pouvez ajouter des joueurs si nécessaire
  - Vous devez obligatoirement sélectionner au minimum 5 joueurs (3<sup>e</sup> colonne) et indiquer le capitaine (1<sup>ère</sup> colonne)
  - Vous devez indiquer le 5 de base (2<sup>e</sup> colonne)
- Contrôler les noms et numéros des joueurs
- Contrôler la couleur des équipes
- Procéder à l'enregistrement du coach, de l'assistant et du capitaine
- Faire signer les coachs

# PROFIL DU JOUEUR – E-LICENCE

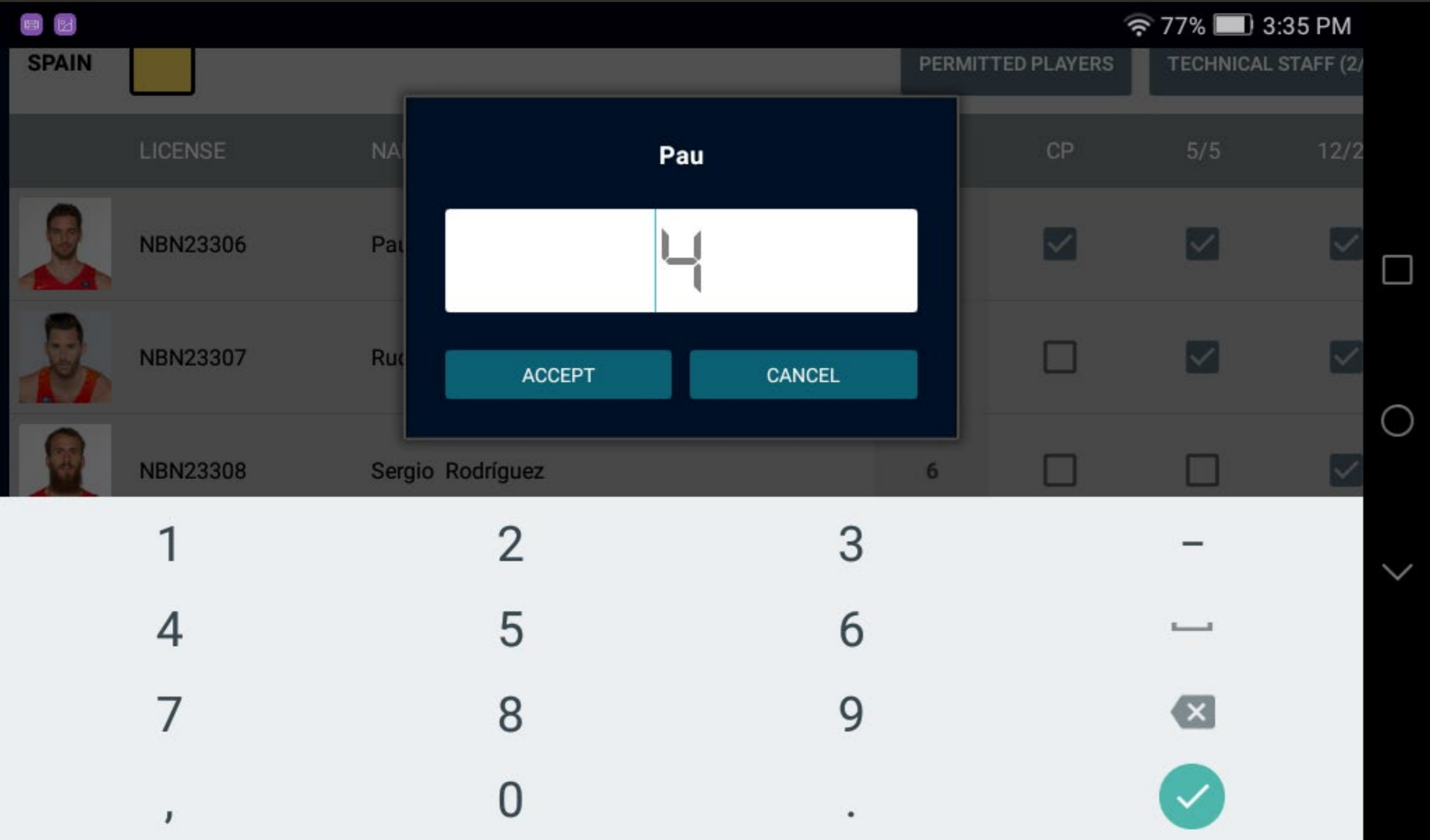
The screenshot shows the 'E-LICENCE' player profile interface. A modal window displays the profile for Pau Gasol (License: NBN23306). The background interface includes a list of players with columns for 'LICENSE', 'NAME', and checkboxes for 'PERMITTED PLAYERS' and 'TECHNICAL STAFF (2/2)'. The player list includes:

LICENSE	NAME	PERMITTED PLAYERS	TECHNICAL STAFF (2/2)
NBN23306	Pau Gasol	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23307	Rudy Fernandez	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23308	Sergio Llull	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23309	Juan Carlos Navarro	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23310	José Manuel Calderín	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

At the bottom of the modal, the text 'DEMO COMP NBN23' is visible. The interface also features buttons for 'MATCH INCIDENCES' and 'CONFIRM'.

- Cliquer sur un joueur pour obtenir sa licence

# CHANGER LE NUMERO DU JOUEUR



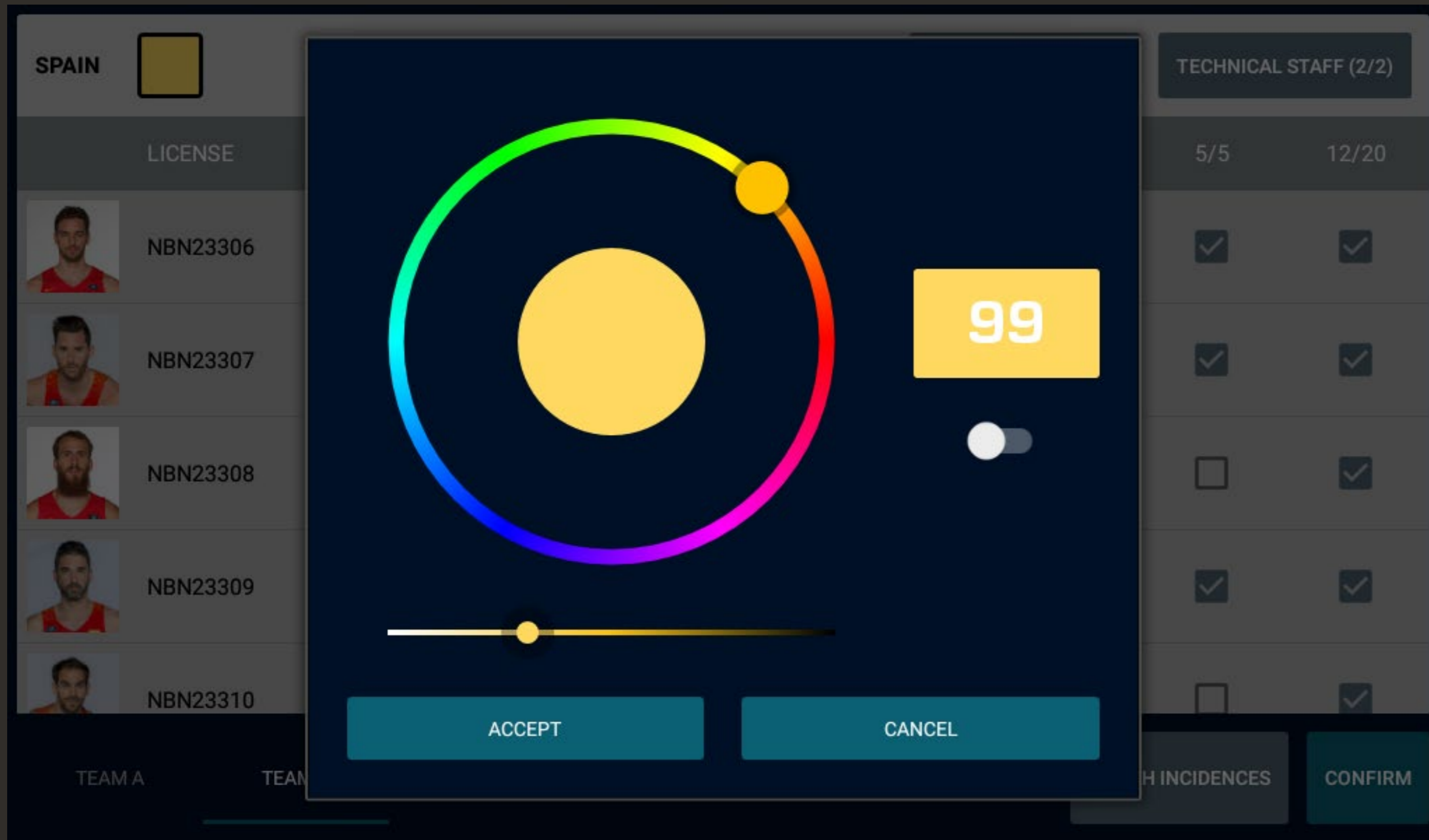
- Cliquer sur la colonne du numéro du joueur pour le modifier

# PROFIL DU STAFF TECHNIQUE – E-LICENCE

The screenshot displays the 'STAFF TECHNIQUE' section of the NBN23 app. A modal window is open, allowing the user to add technical staff. The modal is divided into three sections: 'Entraîneur principal', 'Entraîneur assistant', and 'Délégué d'équipe'. Each section contains three input fields: 'LICENCE', 'NOM', and 'NOM', followed by a trash icon. At the bottom of the modal are two buttons: 'ACCEPTER' and 'ANNULER'. The background shows a list of players with checkboxes and a bottom bar with 'EQUIPE A', 'EQUIPE B', 'MENU', and 'CONFIRM' buttons.

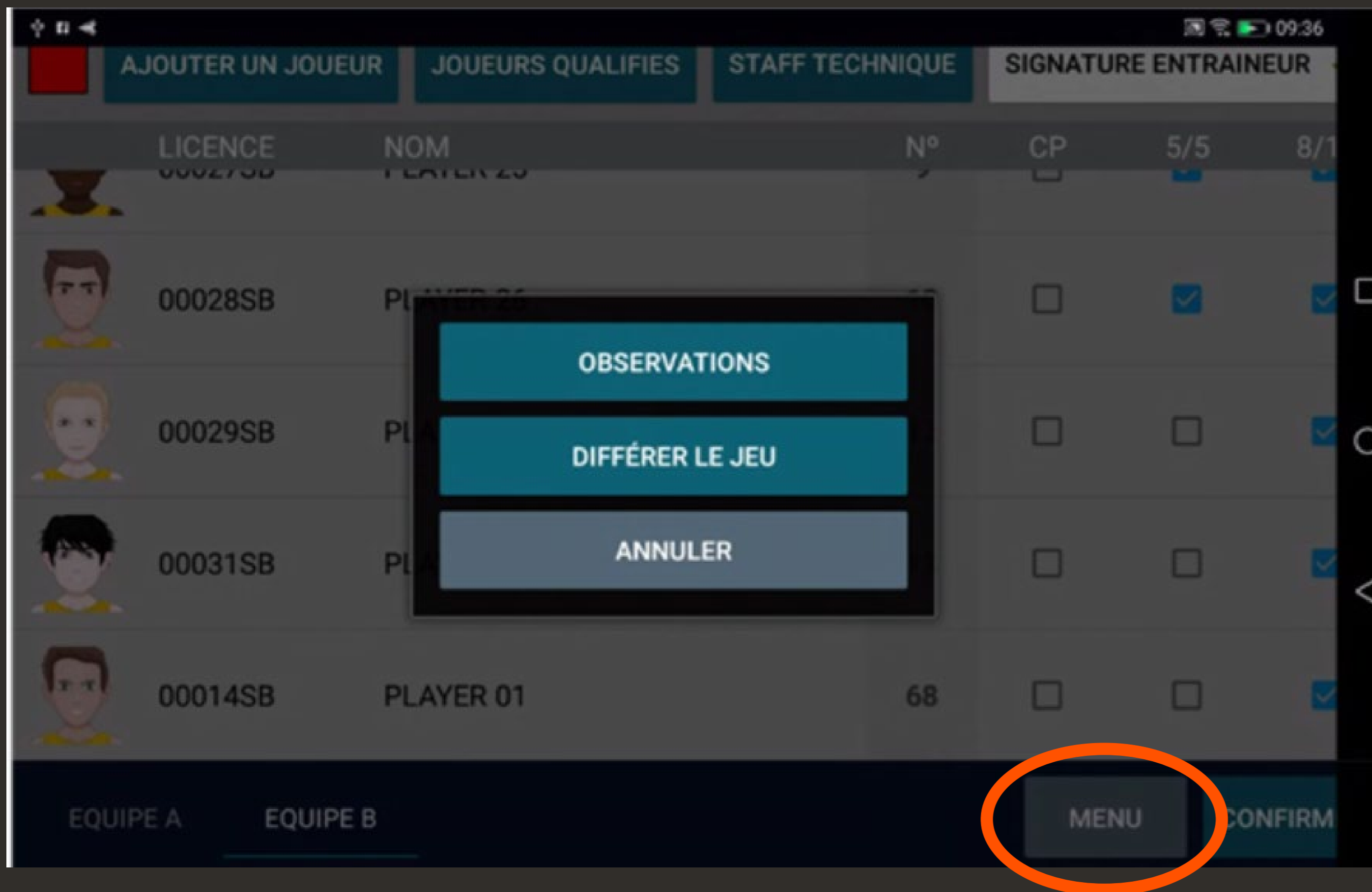
- Vous pouvez ajouter le nom, le prénom et le numéro de licence du staff technique sous «Staff technique»
- L'entraîneur doit signer pour approuver l'équipe sous «Signature entraîneur»

# CHANGER LES COULEURS



- Cliquer sur la couleur en haut à gauche pour changer la couleur assignée à l'équipe
  - Attention : S'il faut utiliser la couleur blanche, il faut changer la couleur de l'écriture des numéros en noir, et vice versa.

# INCIDENTS DE MATCH



## • Dans le 'Menu':

- Une équipe n'est pas présente
- Le match a été déplacé
- Une équipe a été disqualifiée

**Si vous rajoutez un joueur manuellement, vous devez l'indiquer dans les observations**

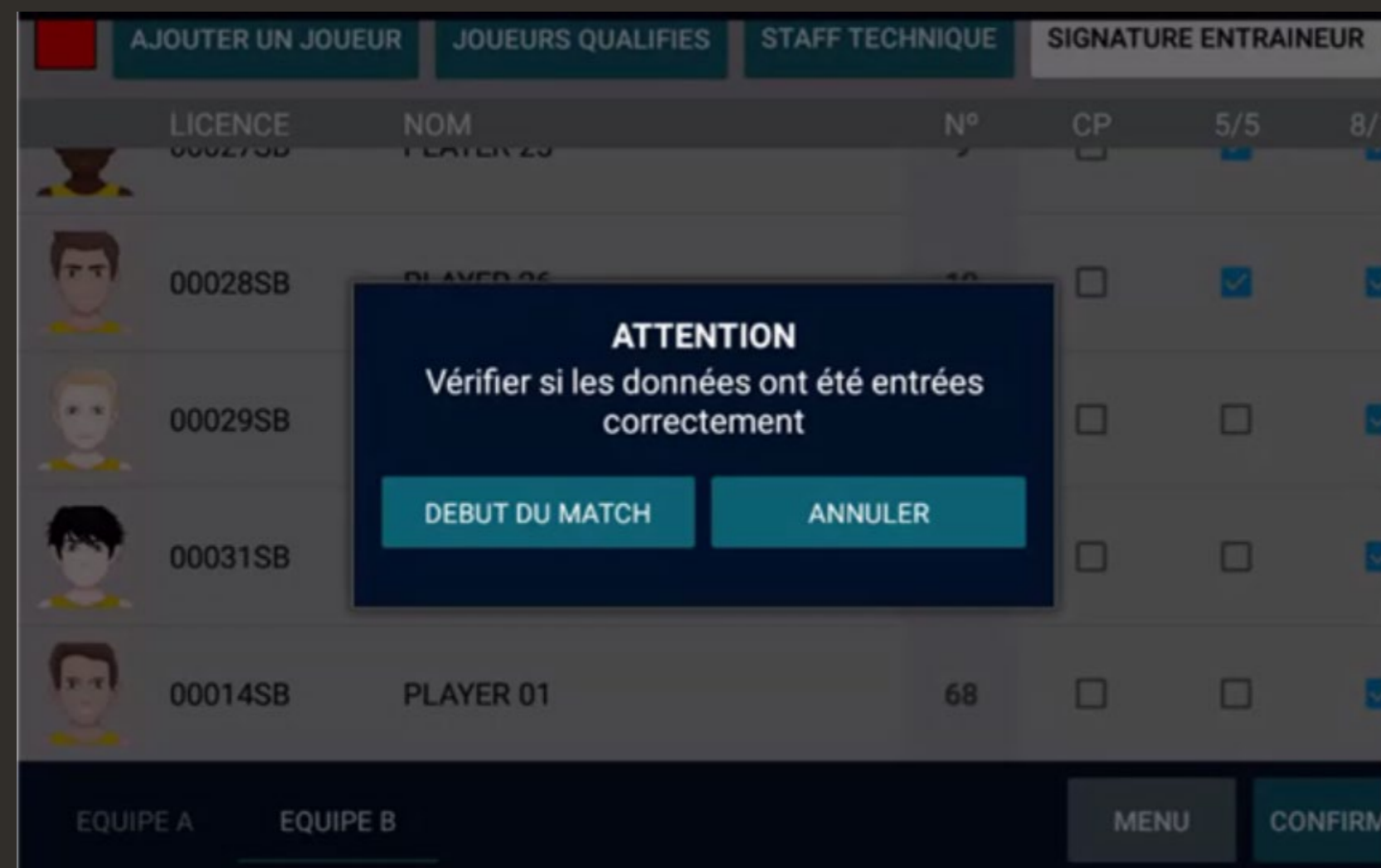
# VALIDER L'EQUIPE

LICENCE	NOM	N°	CP	5/5	8/12
00027SB	PLAYER 25	7	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00028SB	PLAYER 26	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00029SB	PLAYER 28	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00031SB	PLAYER 50	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00014SB	PLAYER 01	68	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

EQUIPE A EQUIPE B MENU CONFIRMER

- Cliquer sur 'Confirmer' puis sur 'Début du match' pour démarrer la feuille de match

**IMPORTANT:** Contrôler toutes les données entrées et sélectionnées. Aucune modification ne pourra avoir lieu une fois le match débuté.





---

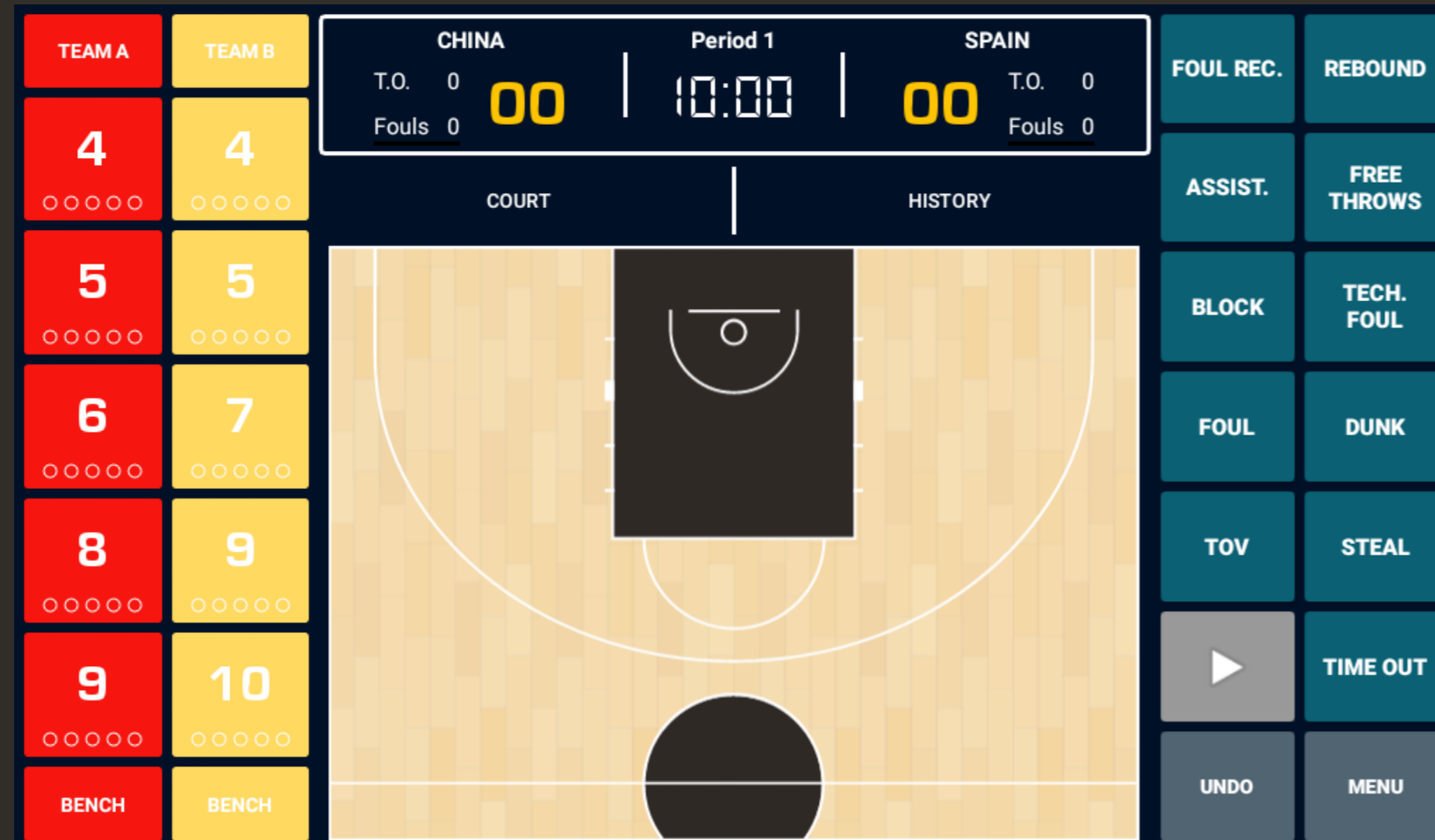
COMMENCER LA FEUILLE DE MATCH

---

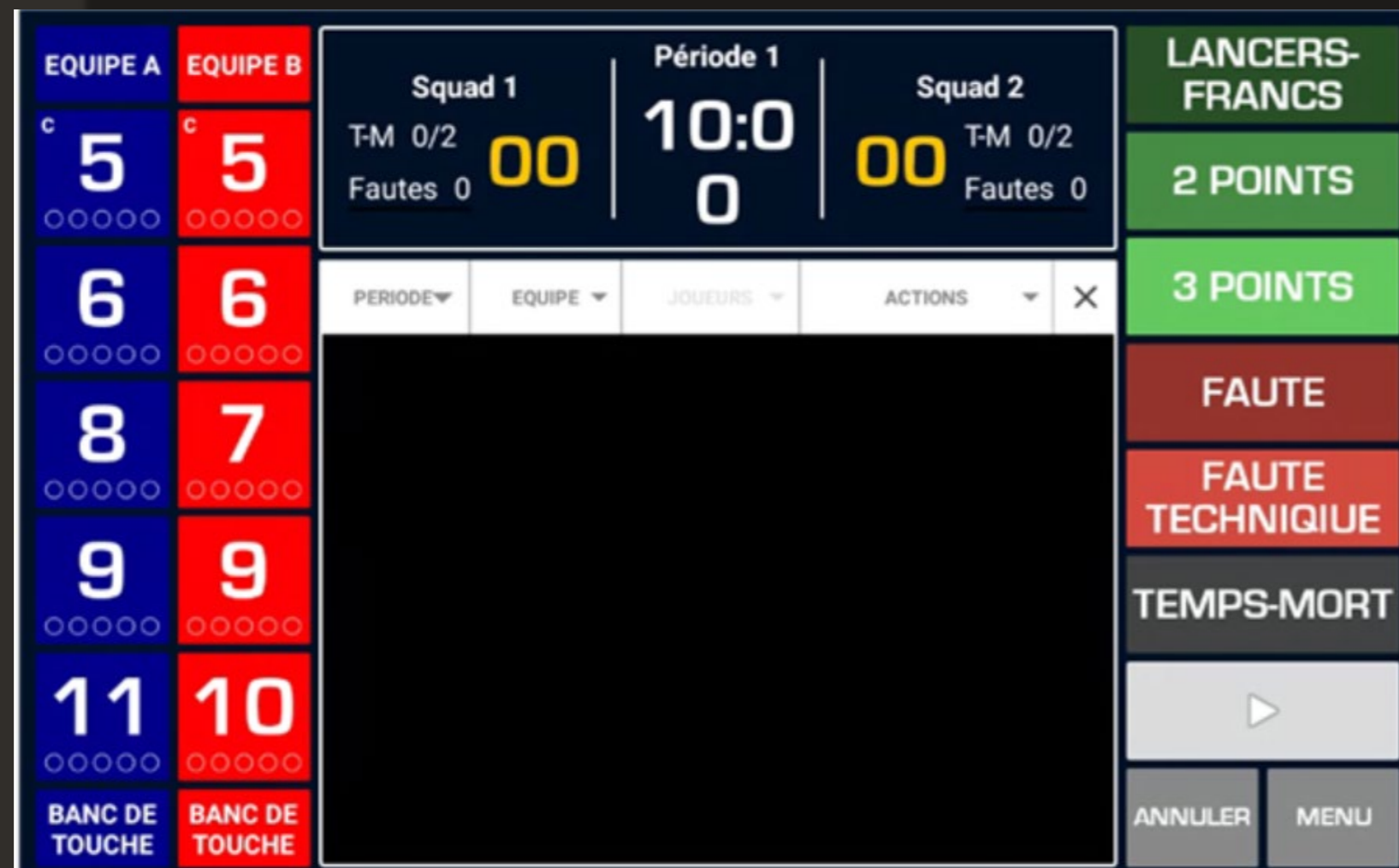


# COMMENCER LE MATCH

MODE STATS




MODE FM  
SIMPLE



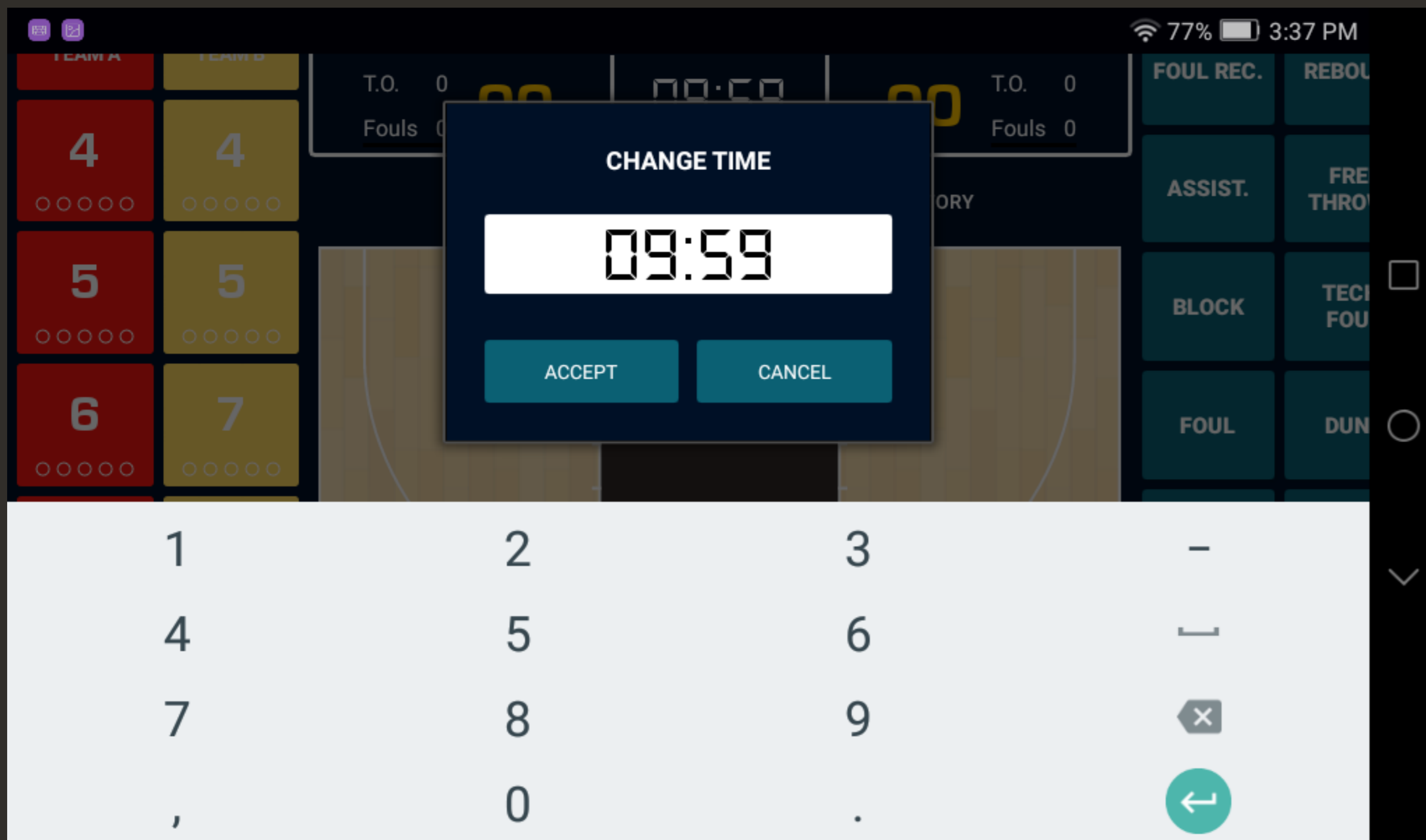
## COMMENT SAISIR UNE ACTION?

1- ACTION

2- JOUEUR

- Activer et arrêter le temps en appuyant sur la touche 
- Les actions se trouvent à droite et les joueurs à gauche
- Depuis l'historique des actions, il est possible de modifier ou supprimer les actions saisies
- Avec le bouton 'Annuler', la dernière action saisie est supprimée

# CORRIGER LE TEMPS

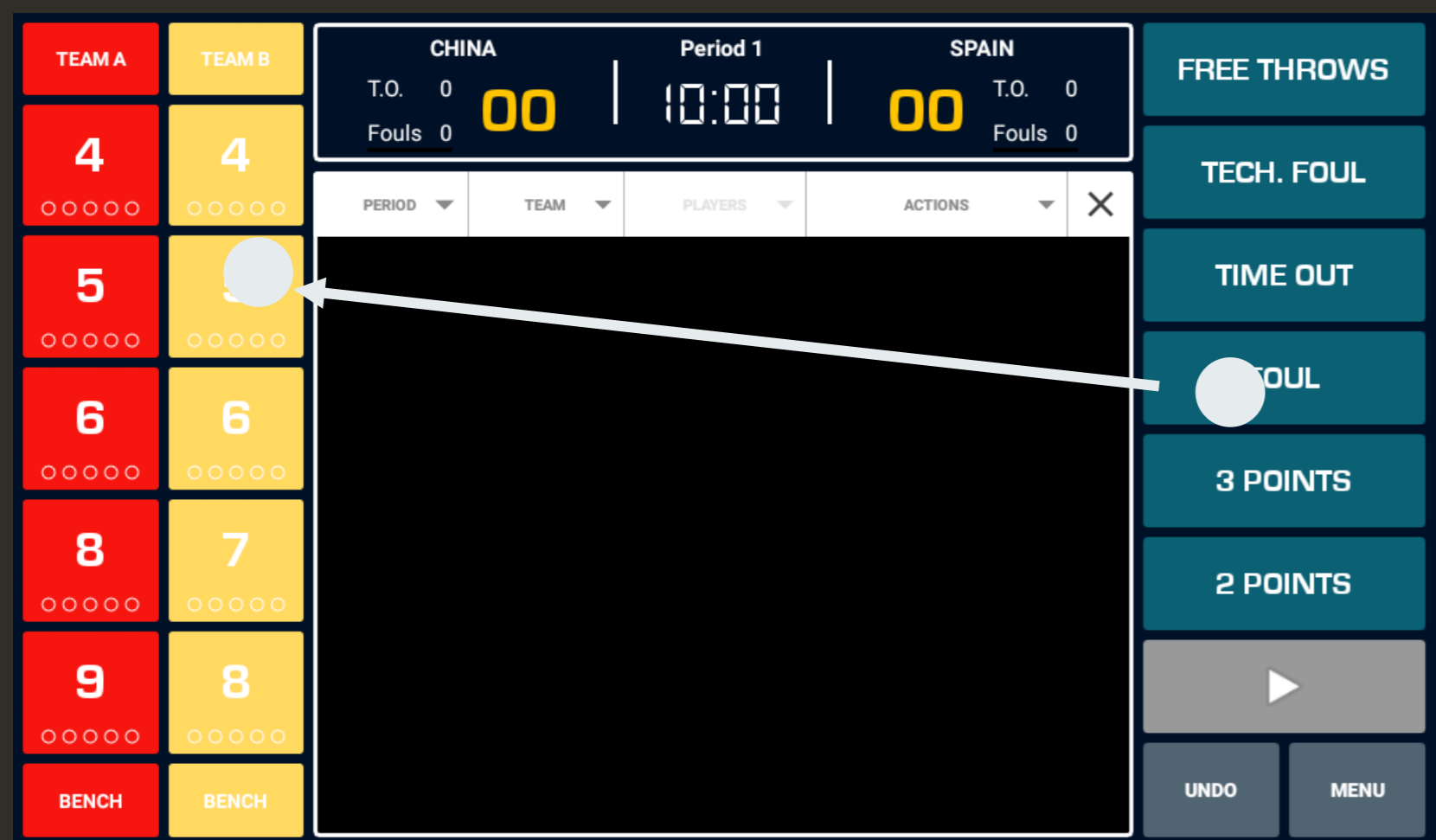


- Pour corriger le temps, il faut appuyer longtemps sur l'horloge lorsque le temps est arrêté

# ACTIONS

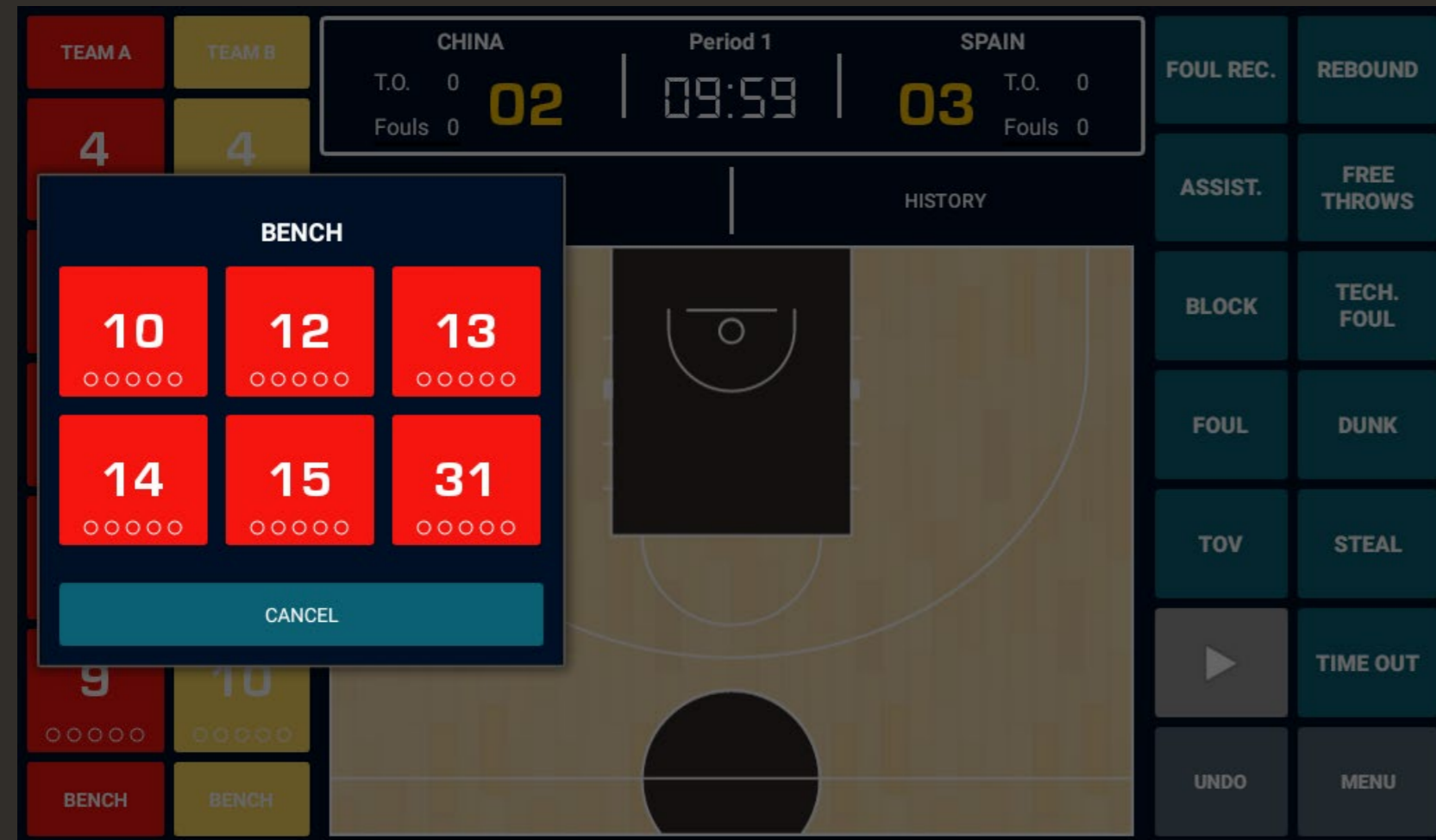


- Pour marquer un panier, appuyer sur l'action et ensuite sur le joueur

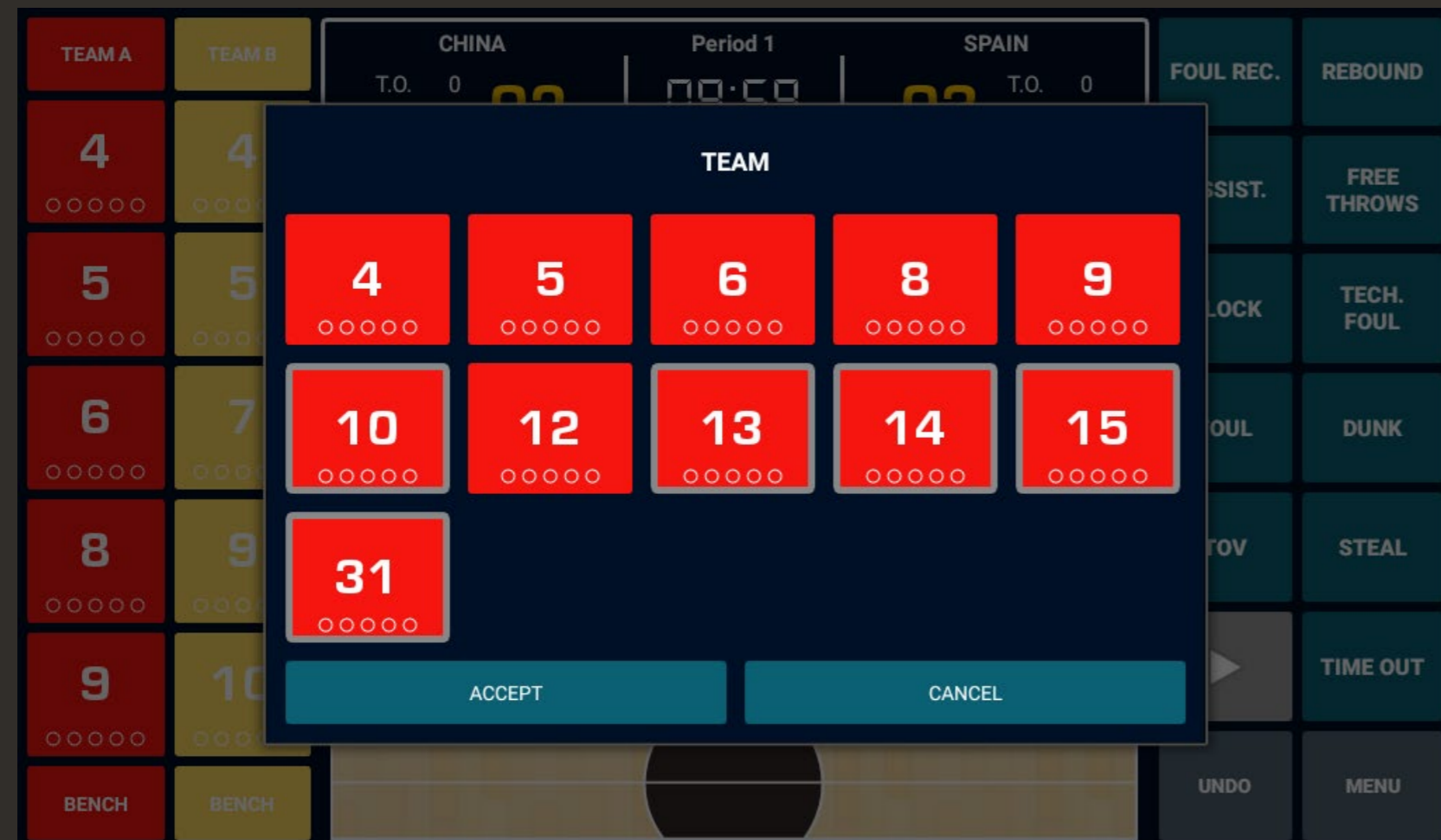


- Pour marquer une faute, cliquer sur la faute et ensuite sur le joueur. Sélectionner le nombre de lancers-francs puis le joueur qui doit les tirer.

# CHANGEMENTS

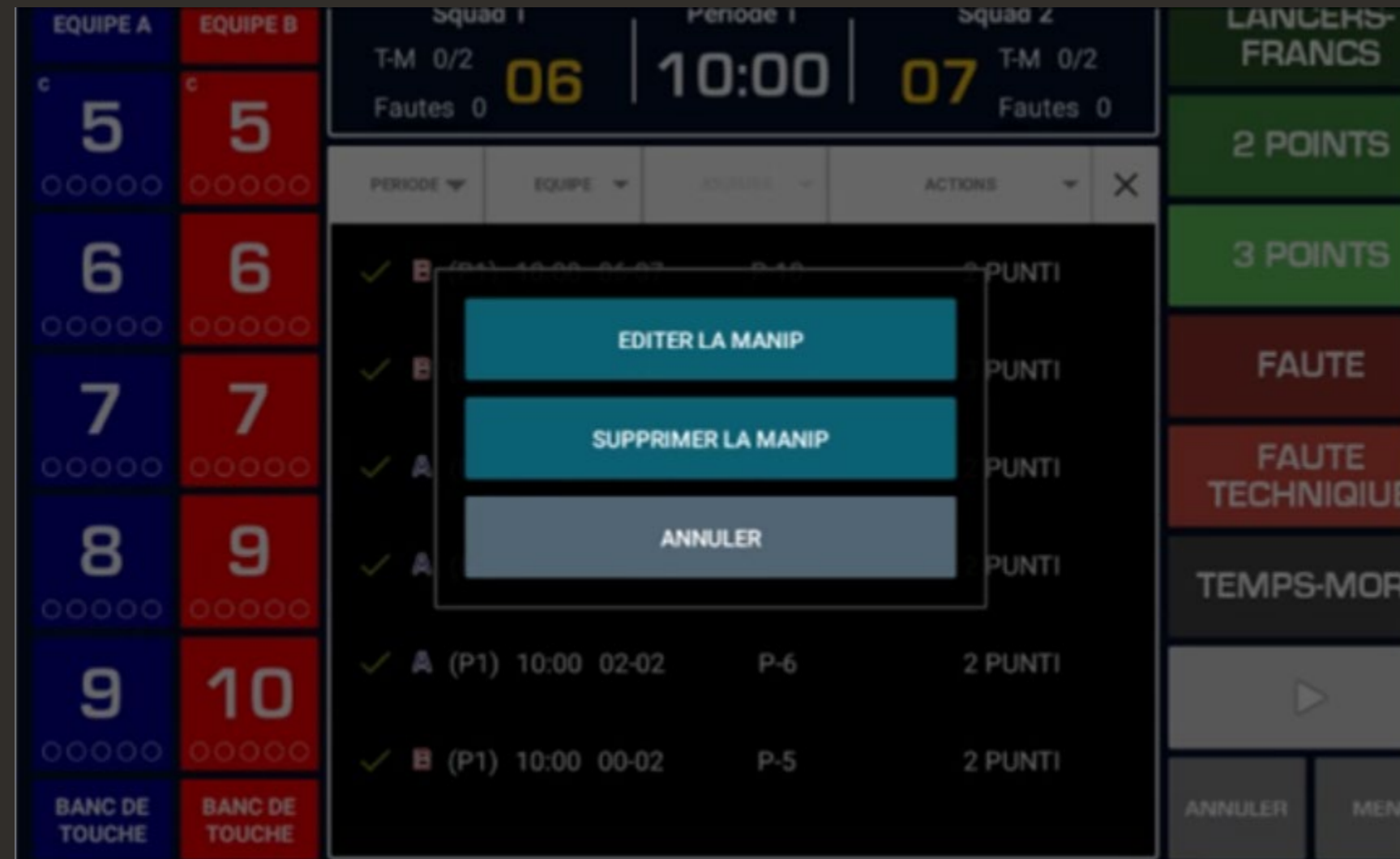


- Pour faire un changement individuel, cliquer longuement sur le joueur sortant puis sélectionner le joueur entrant



- Pour modifier le 5 entrant, cliquer sur le bouton 'Team A' ou 'Team B' et sélectionner les 5 joueurs

# AJOUTER, MODIFIER OU SUPPRIMER UNE ACTION

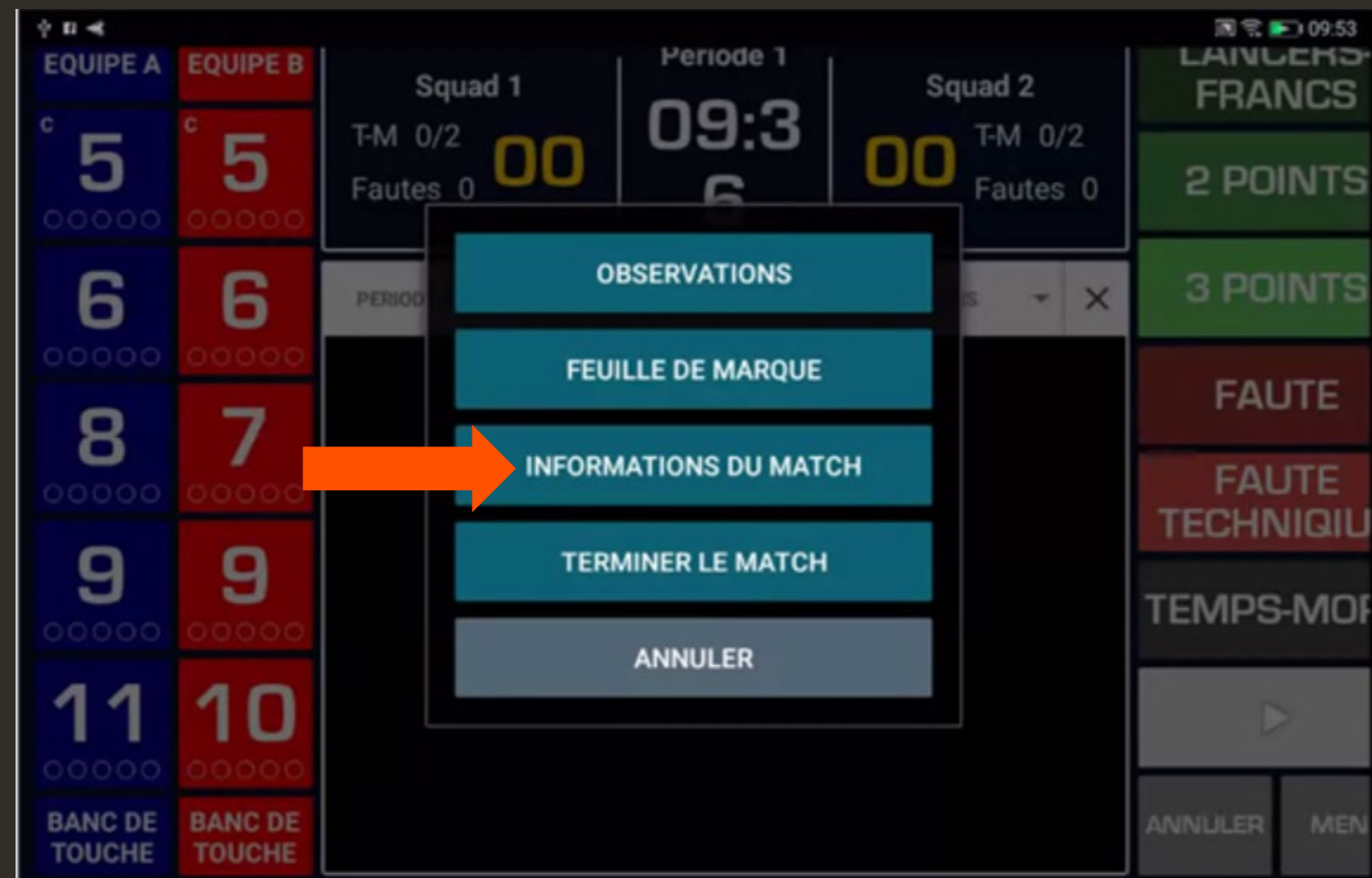


- Pour modifier ou supprimer une action, cliquer sur l'action désirée dans l'historique

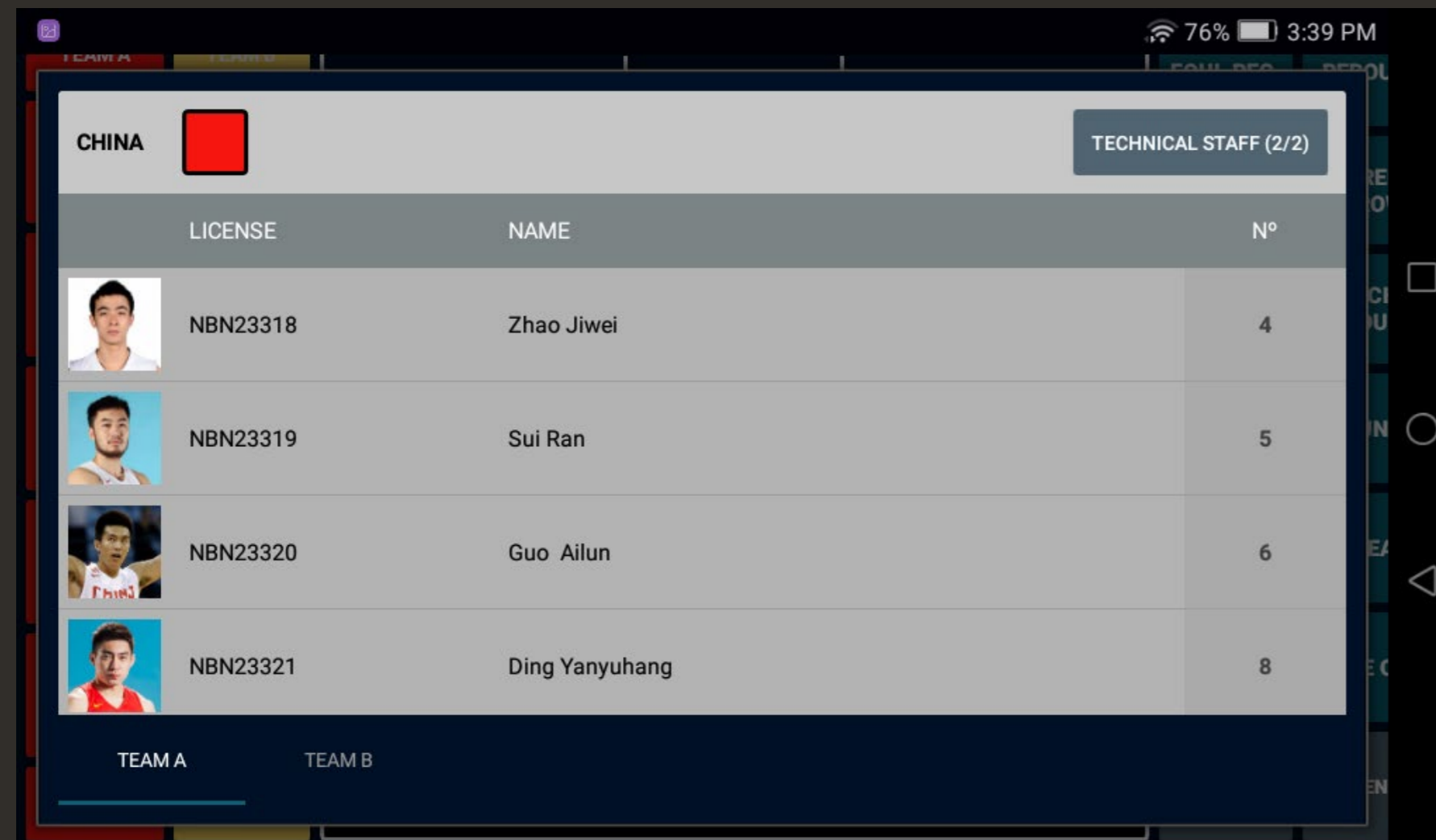


- Pour insérer une action entre deux autres, cliquer longuement entre les deux actions concernées pour ajouter l'action.

# MENU – INFORMATION DE MATCH



- Pour contrôler la liste des joueurs et du staff technique, appuyer sur : 'Menu' → 'Information de match'
- Il est possible de changer la couleur des boutons



# MENU – INCIDENTS DE MATCH



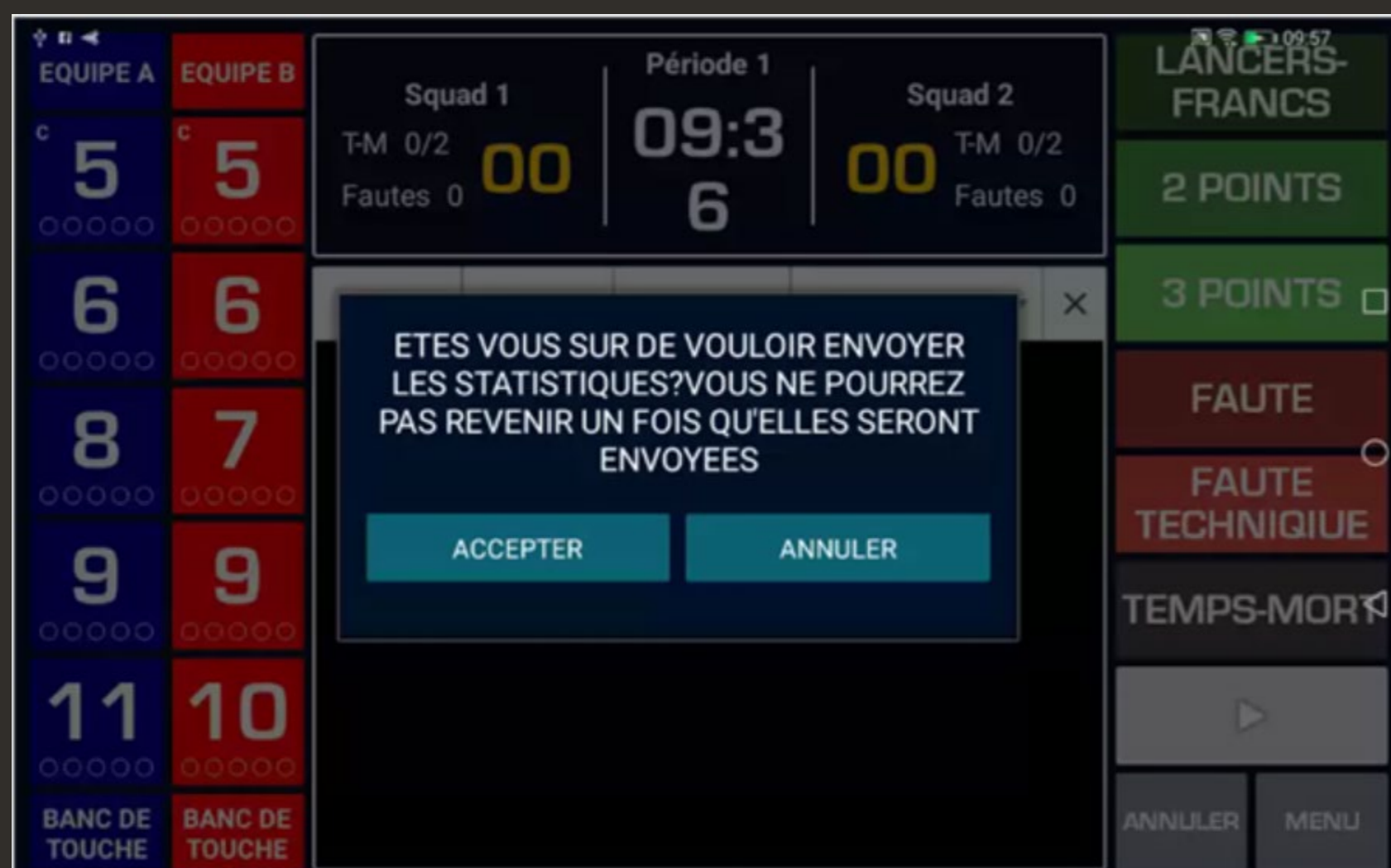
Pour reporter le match ou disqualifier une équipe, cliquer sur: 'Menu' → 'Observations'



# CLOTURER LE MATCH



- Pour clôturer le match, cliquer sur 'Menu' → 'Terminer le match' et accepter

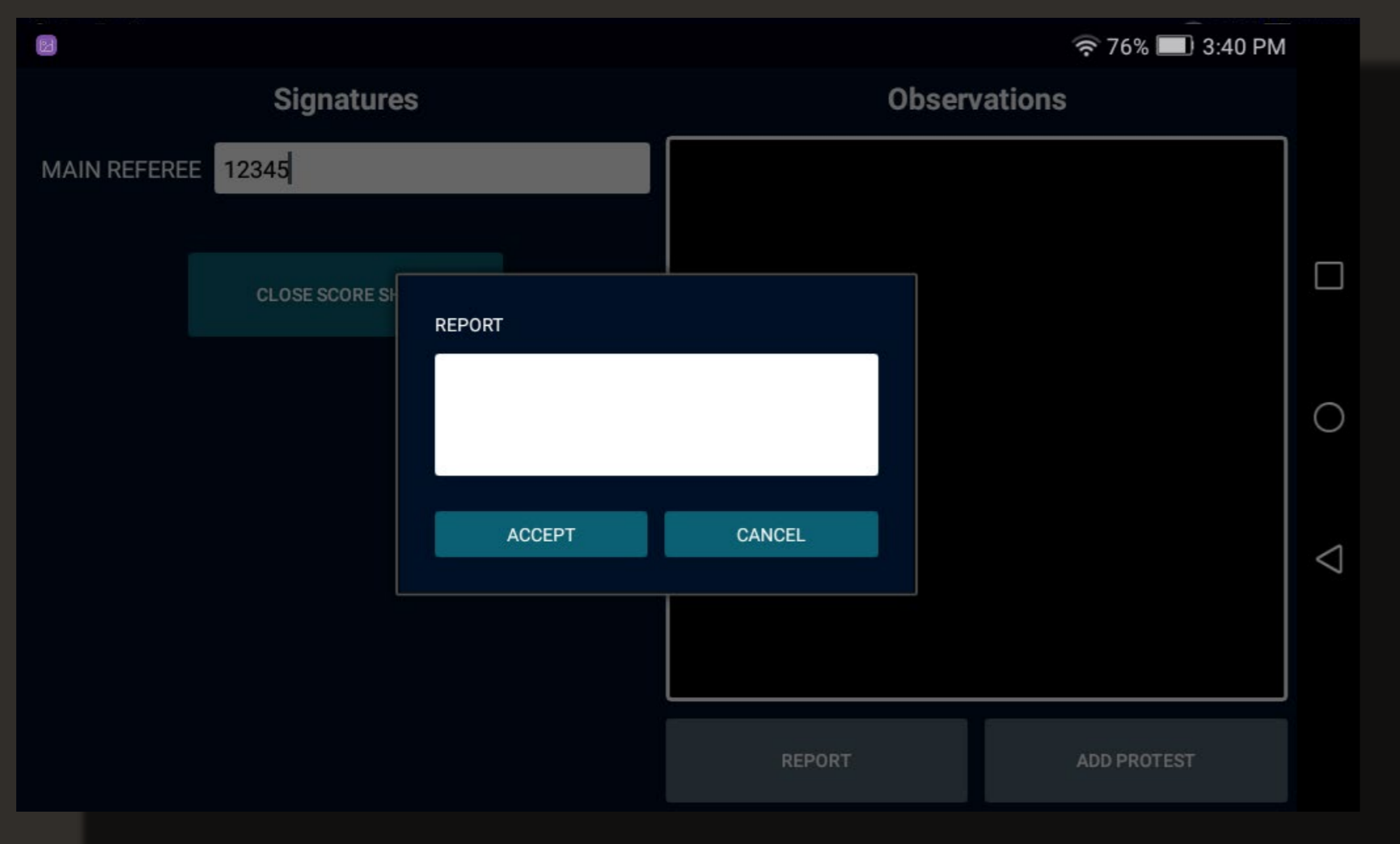




# CLOTURER LE MATCH



- Les arbitres et officiels de table doivent signer la feuille de match
- Montrer la feuille de match
- Clôturer la feuille de match



## RAPPORT ET RECLAMATION (PROTÊT)

- Pour ajouter un rapport, cliquer sur 'Observations' et écrire le texte

# SIGNER LA FEUILLE DE MATCH SOUS PROTET

Signatures

Arbitre  
00030SB REFEREE DEMO

Arbitre 1  
LICENCE NOM NOM

Arbitre 2  
LICENCE NOM NOM

Marqueur  
LICENCE NOM NOM

Observations

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

- Si une équipe souhaite déposer un protêt, cliquer sur 'Ajouter une réclamation'

Signatures

Observations

MAIN REFEREE 12345

CAPTAIN A CAPTAIN B

SIGN IN

ACCEPT CANCEL

REPORT ADD PROTEST

- Sélectionner le capitaine de l'équipe qui dépose le protêt
- Signer avec sa licence
- Ajouter le texte

# CLOTURER LE MATCH

**Signatures**

Arbitre  
00030SB REFeree DEMO

Arbitre 1  
LICENCE NOM NOM

Arbitre 2  
LICENCE NOM NOM

Marqueur  
LICENCE NOM NOM

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

- Cliquer sur 'Terminer la feuille de marque' et accepter
- Contrôler que la clôture de la feuille de match soit correcte

## INFORMATION IMPORTANTE

- Si le match a été travaillé avec une connexion internet, les scores seront automatiquement envoyés à la base de données. Par conséquent, il n'y a pas besoin de suivre les étapes suivantes (Envoyer les feuilles en attente)

**Signatures**

Arbitre  
00030SB REFeree DEMO

Arbitre 1  
LICENCE NOM NOM

Arbitre 2  
LICENCE NOM NOM

Marqueur  
LICENCE NOM NOM

ETES VOUS SUR DE VOULOIR FERMER LA FEUILLE DE MATCH? VOUS NE POURREZ REVENIR UN FOIS QUE C'EST FERME

ACCEPTER ANNULER

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION



---

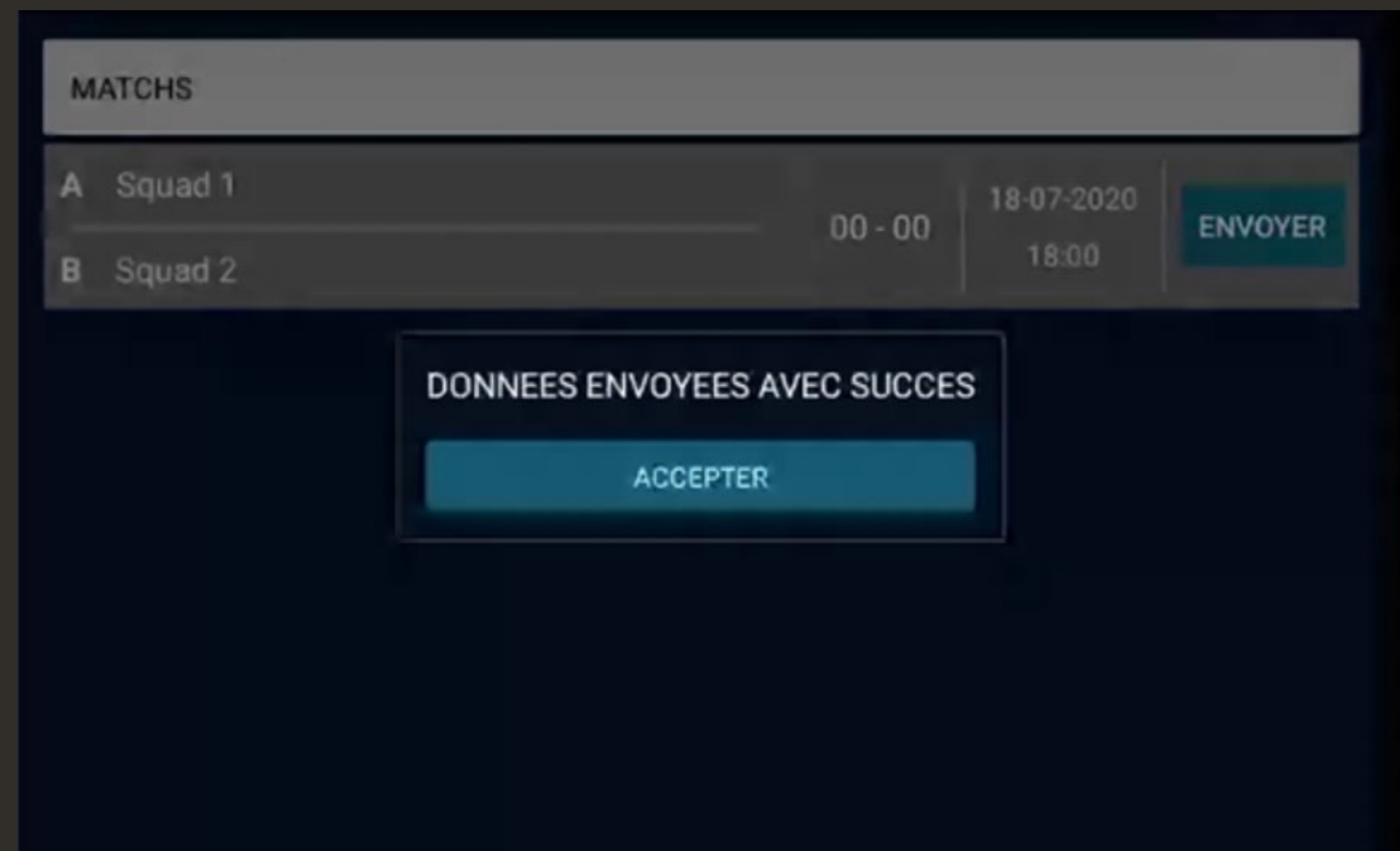
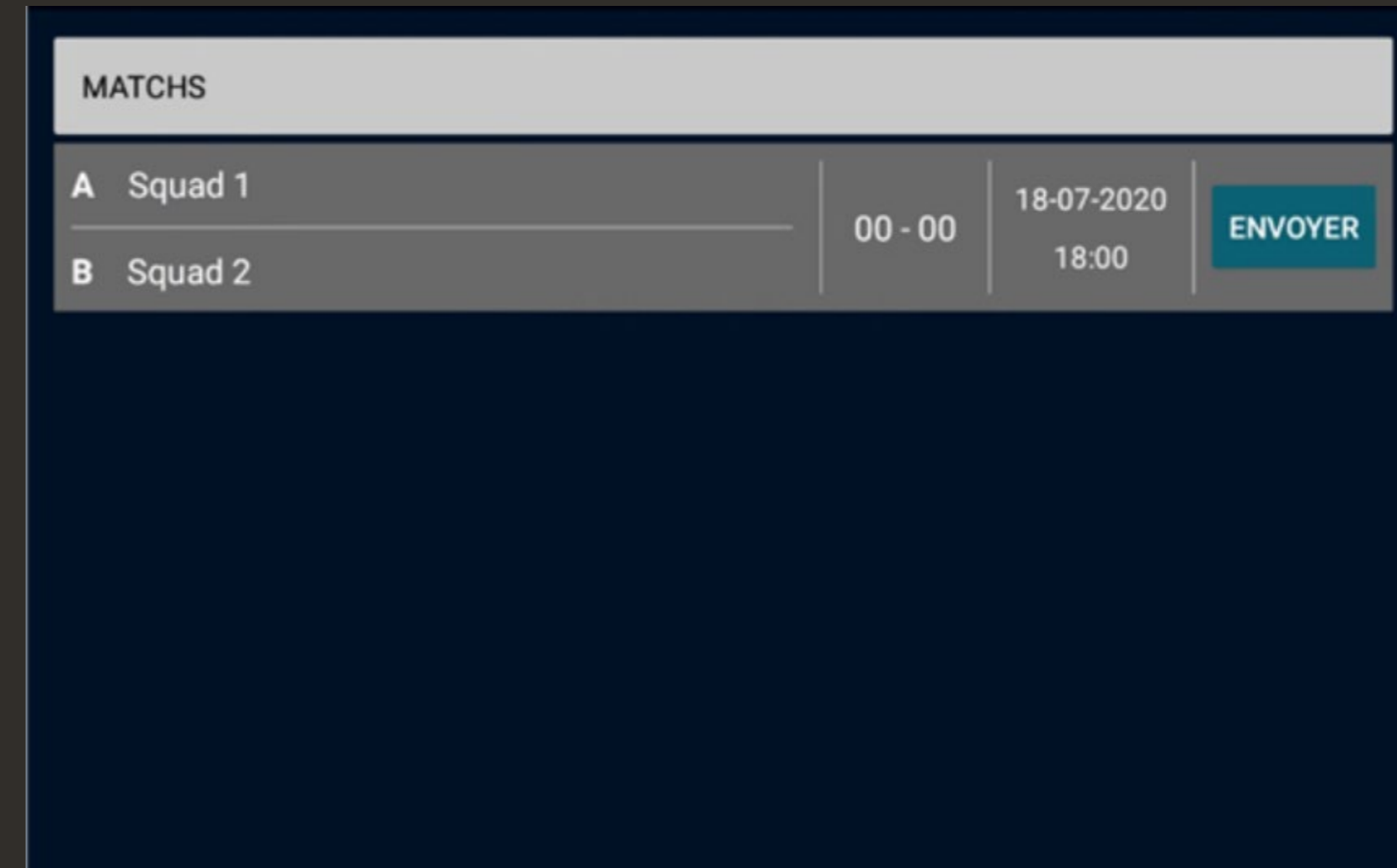
ENVOYER LES FEUILLES EN ATTENTE

---

# MENU – ENVOYER LES FEUILLES EN ATTENTE



NECESSAIRE



## MATCH MARQUÉ SANS CONNEXION INTERNET

- Connecter la tablette à un réseau internet
- Pour envoyer une feuille en attente, cliquer sur 'Feuilles de marque en attente d'être envoyée' et envoyer le match souhaité
- Attendre la confirmation d'envoi

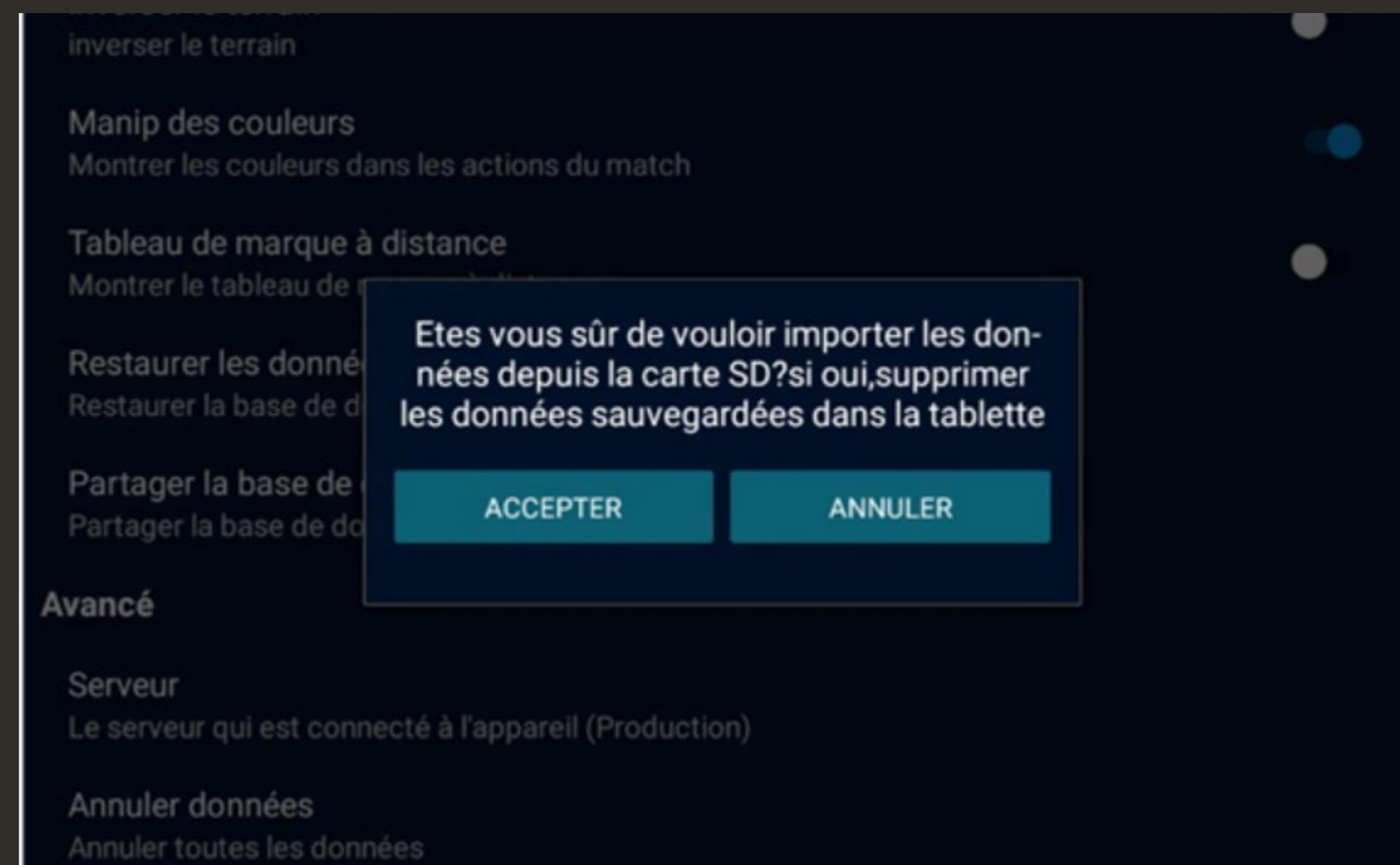
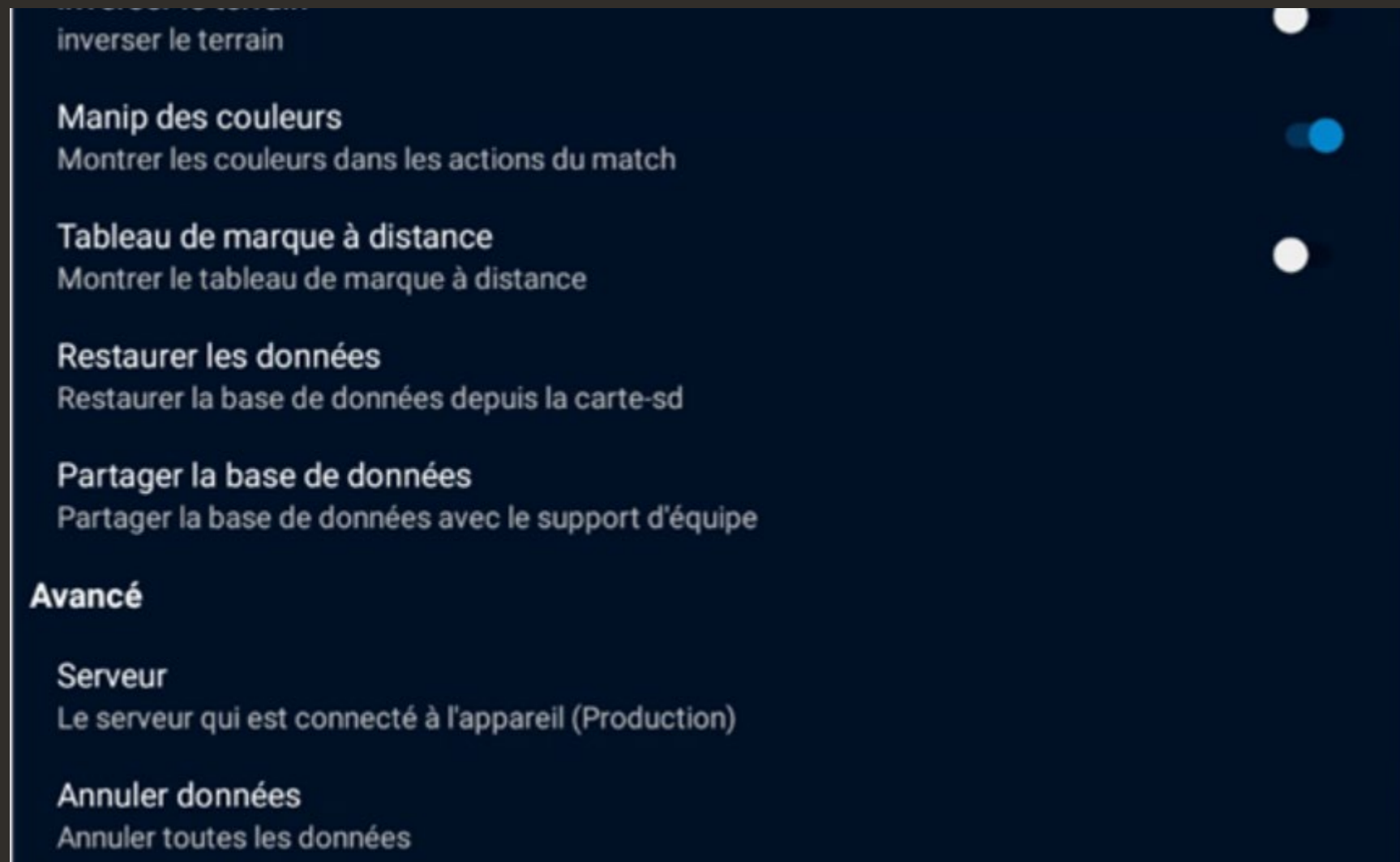


---

RÉCUPÉRER DONNÉES MICRO SD

---

# RÉCUPÉRER LES DONNÉES DEPUIS UNE CARTE SD



1. Extraire la carte SD de la tablette
2. Insérer la carte dans un autre appareil
3. Choisir le menu 'Options' sur l'écran de login
4. Appuyer sur 'Restorer les données' et accepter
5. Se connecter
6. Appuyer sur 'Commencer la feuille de match'
7. Sélectionner le match en cours
8. Continuer à marquer le match

**NBN23**