



Installation & Utilisation

DigiWB

Feuille de match digitale



Compétitions Nationales, fédérales & Provinciales





Développeurs & Responsables - « C.H.N. »

	<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 - « C.H.F. »

	<p>xxxxxxxxxxxxx Président administratif F.B.F.P. <u>E-mail</u> : xxxxxxxxxxxxxxxxx <u>Gsm</u> : +32 000 00 00 00</p>
	<p>Dominique WITHOFS Secrétaire général <u>E-mail</u> : fede.petanque@gmail.com <u>Gsm</u> : +32 4 227 76 74</p>
	<p>Fabrice MIGNON Webmaster F.B.F.P. <u>E-mail</u> : 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@petanqueprovincelige.be <u>Gsm</u> : +32 496 61 45 94</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>

Responsables - « Compétition Provinciale - BWBC »

	<p>Eric DEMETS Président sportif <u>E-mail</u> : comite@petanque-bwbc.be <u>Gsm</u> : +32 494 92 69 88</p>
	<p>Didier DEBRUYN Trésorier provincial <u>E-mail</u> : comite@petanque-bwbc.be <u>Gsm</u> : +32 476 21 92 21</p>

Responsables - « Compétition Provinciale - HAINAUT »

	<p>Adèle DANHIER Présidente sportive <u>E-mail</u> : adele.danhier@hotmail.com <u>Gsm</u> : +32 488 24 70 05</p>
	<p>Angélique POULAIN vice-Présidente sportive <u>E-mail</u> : angelflolisa@hotmail.com <u>Gsm</u> : +32 493 68 20 39</p>

La version DigiWB est disponible et téléchargeable sur le « Google Drive » :

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

À L'INSTALLATION INITIALE DE DIGIWEB.

Téléchargez le fichier “DigiWB.exe” ou le “DigiWB.zip” le et sauvegardez-le sur le PC (de préférence dans un répertoire que vous aurez au préalable créé sur le disque dur → Exemple : dans le dossiers C:\Documents → créer un nouveau répertoire nommé Digiweb)

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

DÉTECTION D'UNE MISE À JOUR DE DIGIWEB AU LANCEMENT DE L'APPLICATION

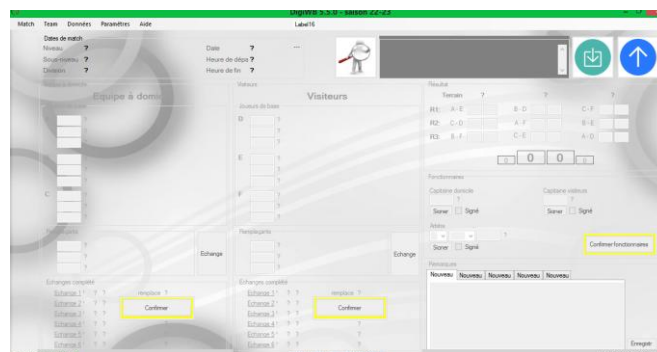
Après la mise à jour, rendez-vous dans le répertoire où la précédente version se trouve. Pour cela, cliquez droite sur l'icône « Digiweb » se trouvant sur le bureau du PC et sélectionnez « Ouvrir l'emplacement du fichier ». La fenêtre où se trouve l'ancienne version de Digiweb s'ouvre. La nouvelle version téléchargée du programme Digiweb s'y trouve. Il suffit de créer **UNIQUEMENT** un « **RACCOURCI** » de cette nouvelle version sur votre bureau.

Après cela, supprimer le raccourci de l'ancienne version se trouvant sur le bureau.

Relancez le programme « DigiWeb » et effectuez une mise à jour des données via le menu « **Données - Télécharger** »

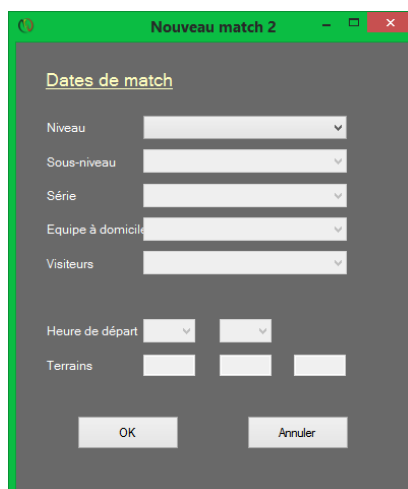
FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME

1. Lancez **DigiWB** → double-cliquer sur le raccourci sur votre bureau.
2. Un avertissement de sécurité système peut apparaître. Dans ce cas, il suffit de débloquent 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, téléchargez les dernières données mises à jour via le 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.

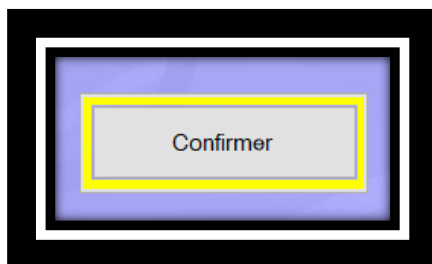


- 7.1 L'équipe à domicile peut être sauvegardée permettant ainsi de la reprendre à chaque rencontre. Cliquez sur **“Team - Enregistrer”**.

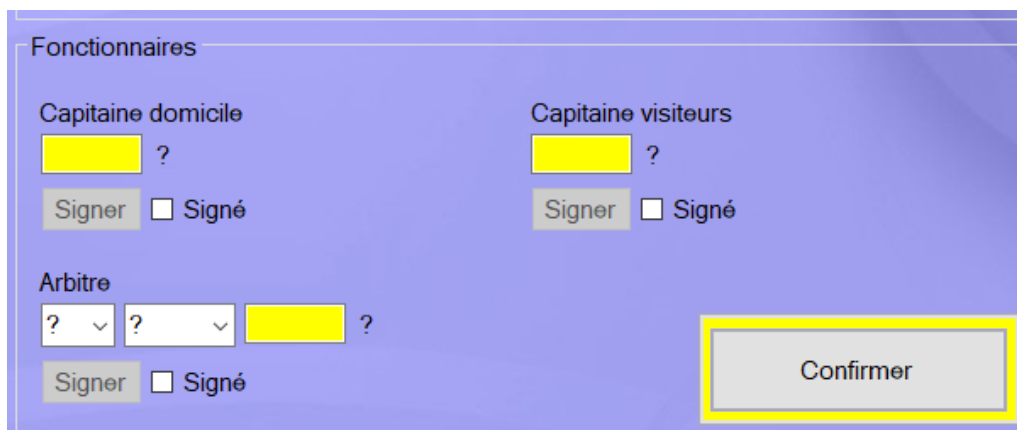


- 7.2 Donnez un nom significatif à la « Team » et ensuite enregistrez.
7.3 Pour rappeler la « Team », cliquez sur « Team - Ouvrir ».

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



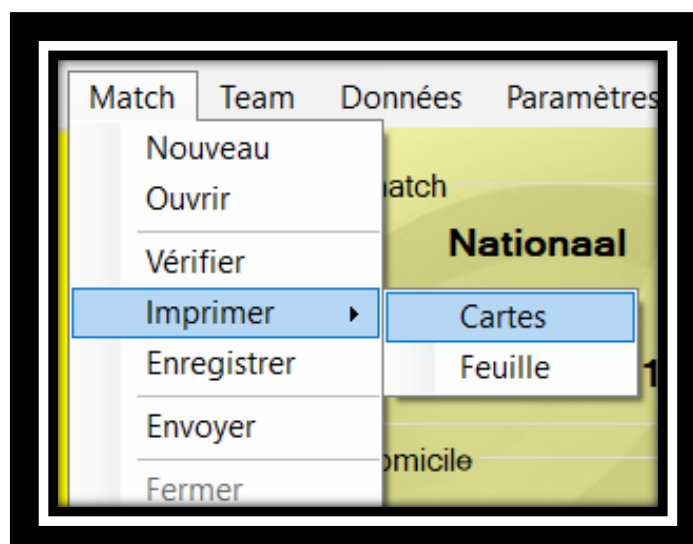
9. Après avoir introduit les équipes, il faut ensuite introduire les fonctionnaires du match (capitaines et arbitre).

A screenshot of a form titled 'Fonctionnaires' with a purple background. It contains three sections: 'Capitaine domicile' with a yellow input field and a 'Signer' button; 'Capitaine visiteurs' with a yellow input field and a 'Signer' button; and 'Arbitre' with two dropdown menus and a yellow input field, followed by a 'Signer' button. A 'Confirmer' button is highlighted with a yellow border in the bottom right corner.

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

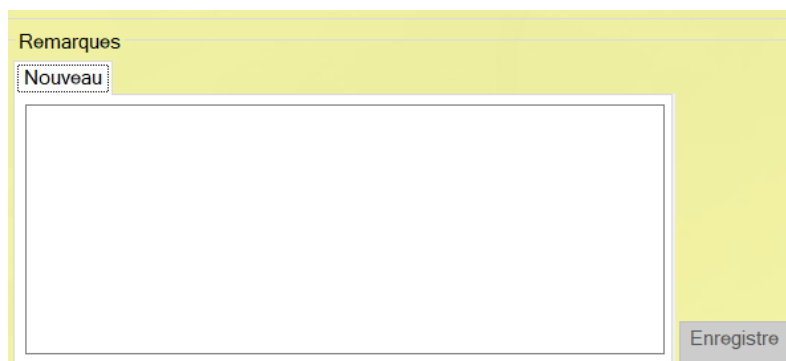
	Terrain	1	2	3			
T1	A - E	<input type="text"/>	<input type="text"/>	B - D <input type="text"/>	<input type="text"/>	C - F <input type="text"/>	<input type="text"/>
T2	C -	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A - F <input type="text"/>	<input type="text"/>	B - E <input type="text"/>	<input type="text"/>
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"/>

12. Si vous voulez contrôler les données sur la feuille, cliquez sur « Match - Vérifier »

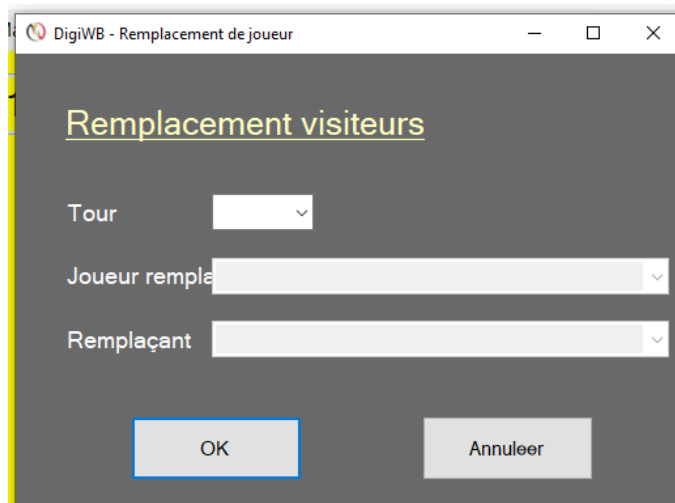
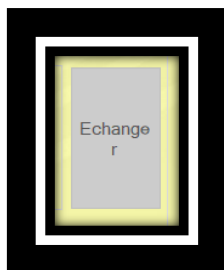


13. Les remarques peuvent être enregistrées en utilisant la case blanche en bas à droite de l'écran. (**Attention → Pas d'accent et de saut de ligne**)

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



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



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
départ

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
B	585 THIELEMANS PaulBEBE
	867 DHONT MarcBEBE
	948 VERPLANCKE PaulBEBE
C	1102 SCHIETECATTE LydieBEBE
	1741 VAN DE WOESTYNE FilipBEBE
	2491 VAN DE VELDE MarinusBEBE

REPLACEMENT (compl)	2496 LAHITTETTE NatachaBEBE
---------------------	-----------------------------

REPLACEMENT	2	A	2496	529
-------------	---	---	------	-----

01-017-APC Chapoo A

130	DE WAELE AlainBEBE
D	206 MOINY StéphanieBEBE
	212 MAGINET MyrandaBEBE
E	2162 CHRISTIAENS RonnyBEBE
	2353 DE VISSCHER ClaudetteBEBE
	2722 VAN HERREWEGHE LucBEBE
F	2781 DE LEEUW AnjaBEBE
	2810 WALRAEVENS JeroenBEBE
	3181 ROKEGEM BertBEBE

REPLACEMENT (compl)	4368 KUCMA ChristopheFRBE
---------------------	---------------------------

REPLACEMENT	3	E	4368	2722
-------------	---	---	------	------

RESULTAT			
1	A - E	13	10
1	2 B - D	10	13
3	C - F	13	10
1	C - D	10	13
2	2 A - F	13	10
3	B - E	10	13
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 :

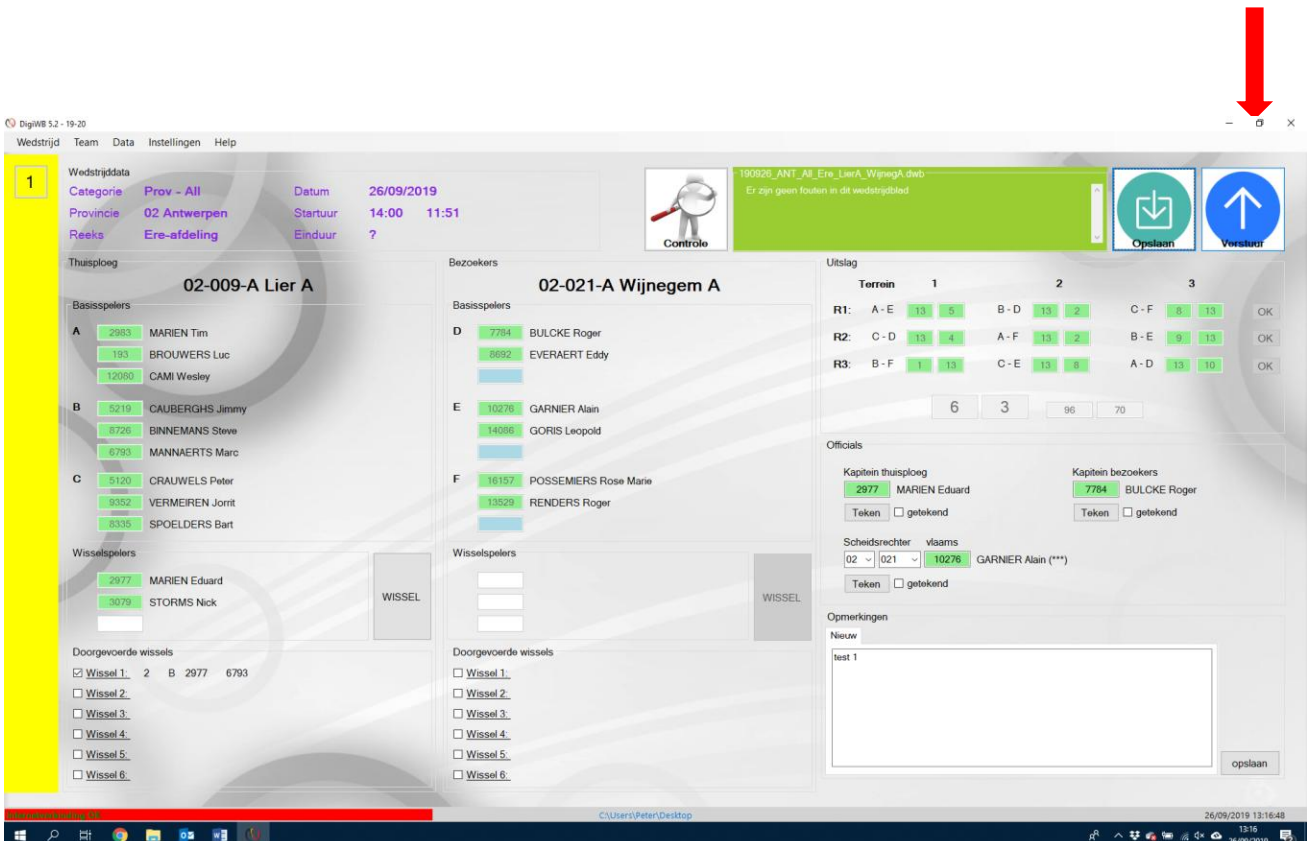
- La première en utilisant la connexion internet du club.
- S'il n'y a pas de connexion possible, il faudra reprendre les fichiers sur un stick USB ou reprendre le portable à la maison et ensuite, envoyer le résultat de la rencontre.

17.1 Procédure avec connexion internet :

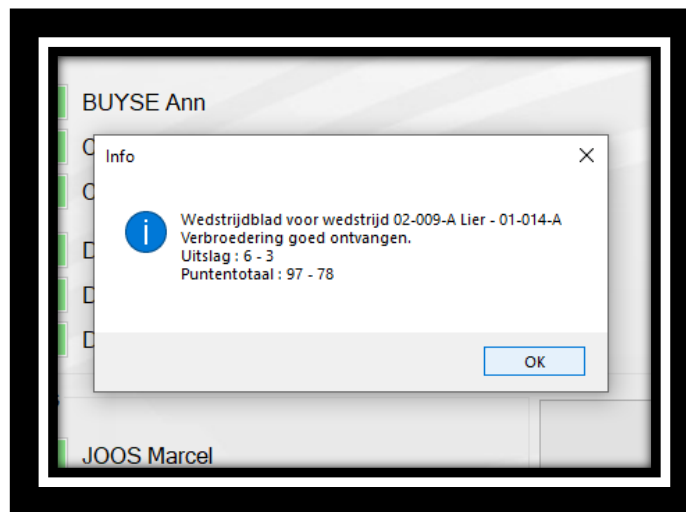
Vous pouvez à tout instant enregistrer la feuille de match en cours en cliquant sur le bouton vert sur le dessus de l'écran à droite.



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



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 club recevra sur sa boîte mail via son adresse officielle, une copie du traitement de la feuille de match.

18. En cas de problème, contactez les personnes responsables pour les applications.

N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement les données introduites !
Ceci permettra en cas de coupure du programme, de récupérer aisément les informations déjà encodées.

Nous vous souhaitons beaucoup de succès et restons à votre disposition pour toute information complémentaire.