



Tablette électronique

Pour feuille de marque
V. Messiaux nov. 2023

Comment télécharger l'application NBN ingame v2

- Il existe 2 versions, v2 et v3
- La v3 exige une tablette avec beaucoup de mémoire sinon elle plante en cours de match
- La v2 peut être utilisée avec des tablettes basiques
- C'est pourquoi la plupart des clubs utilisent encore la V2

Tutoriel pour télécharger la version 2



Route d'Englisberg 5
CH-1763 Granges-Paccot

T +41 26 469 06 00
F +41 26 469 06 10

info@swiss.basketball
www.swiss.basketball

Valère Bula
valere.bula@swissbasketball.ch

D) Installation de l'application InGame App

a. Ouvrez l'application Google Chrome



b. Dans la barre de recherche, insérez : www.nbn23.com/ingame-download

- c. Si une barre apparaît au bas de la page proposant différentes langues, appuyez sur la croix à droite
- d. Faites défiler la page et cliquez sur « DOWNLOAD »
- e. Autorisez l'application à accéder aux photos, fichiers média et fichiers sur l'appareil
- f. Sur le bas de la page, le message suivant apparaît : « Ce type de fichier peut endommager votre appareil. Voulez-vous vraiment conserver le fichier ? » → Appuyez sur OK
- g. Le système vous confirme le téléchargement, cliquez sur « OUVRIR »
- h. Un message vous informe que votre appareil bloque l'installation d'applications de sources inconnues. Cliquez sur « PARAMETRES »
- i. Cocher la case « Sources inconnues » et revenez en arrière à l'aide du triangle en bas à gauche de l'écran
- j. Cliquez sur « INSTALLER ».
- k. Une fois l'application installée l'icône ci-dessous sera placée sur le deuxième écran de votre tablette :

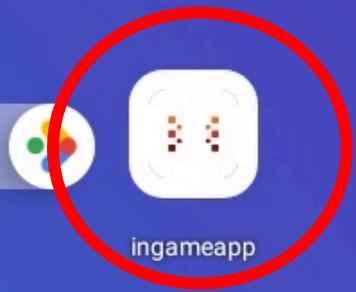


15:11



15:11

LUN. 19 SEPT.



ingameapp



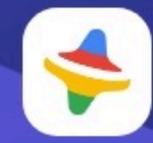
Duo



Horloge



Photos



Kids Space



Dolby Atmos



Google



Appareil photo



Paramètres



Files



Chrome

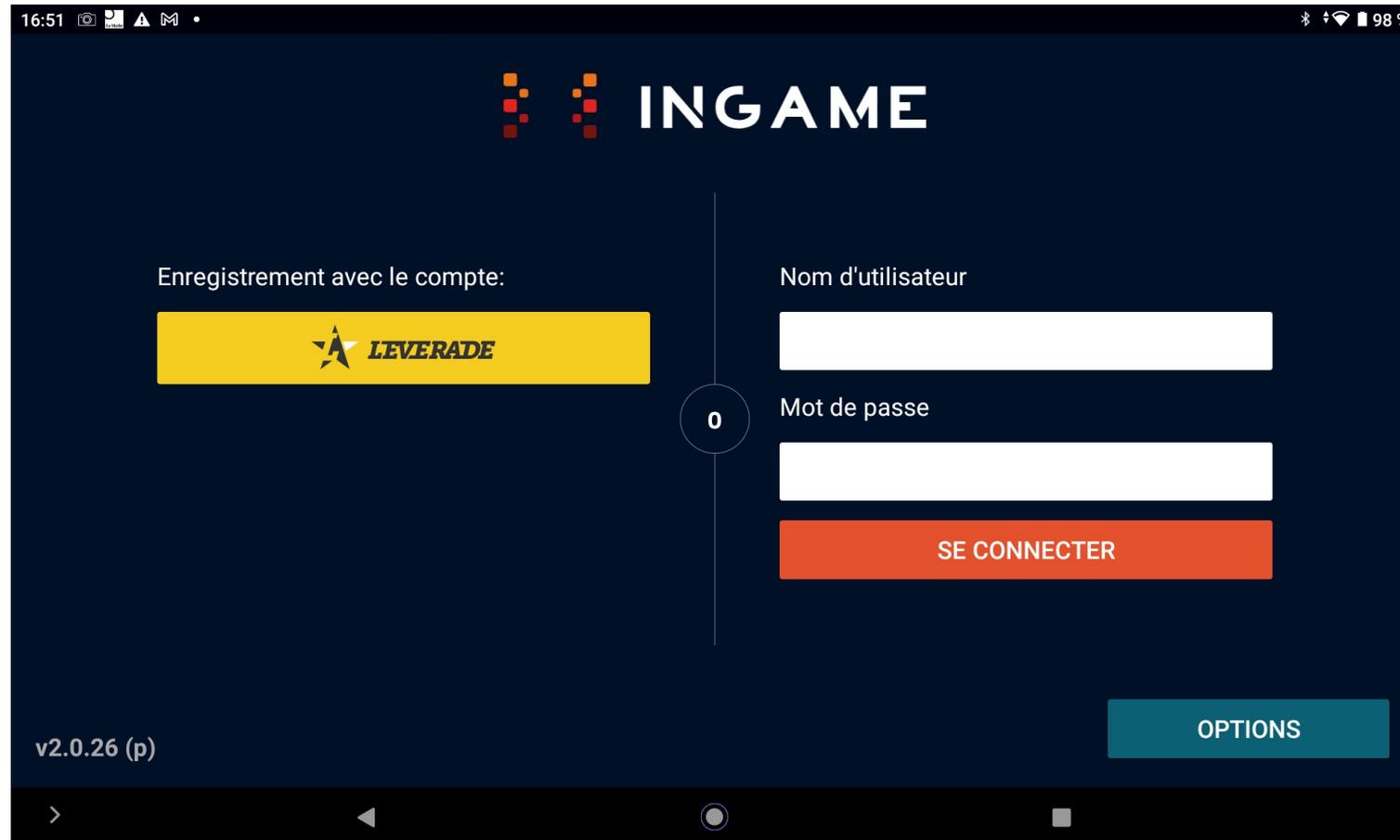


Play Store

AVANT LE MATCH

Sélectionner le match et remplir les informations

1. Ouvrir l'application
2. **Pour se connecter en mode test** cliquer sur le bouton jaune «LEVERADE»



MODE TEST

1. Identifiant: test@swb.ch

2. mdp: admin1

16:53 [icons] 98 %

Se connecter

LEVERADE

Email

Mot de passe

Se souvenir de moi

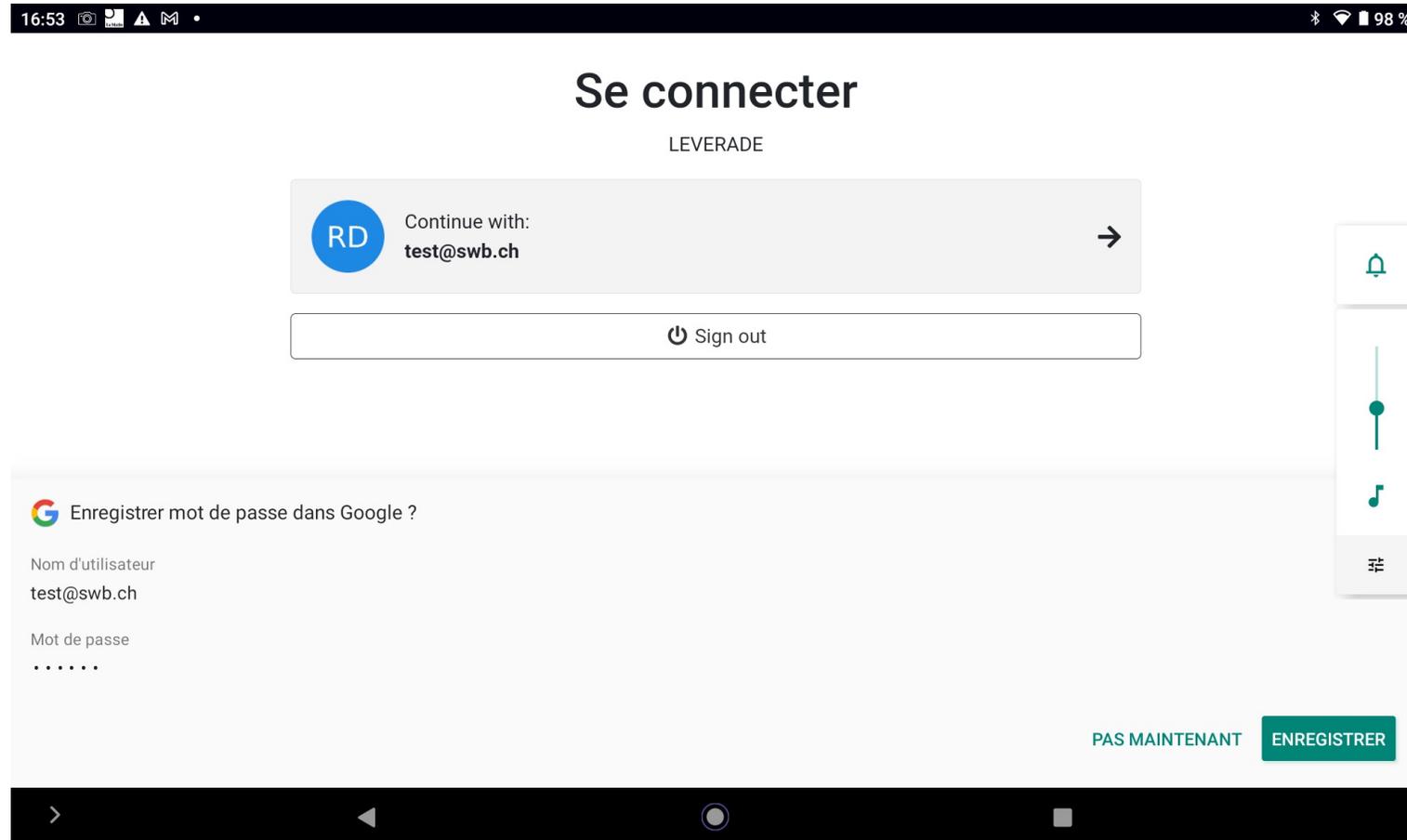
Se connecter

[Mot de passe oublié?](#)

[navigation bar]

MODE TEST

Clic sur flèche à droite



A FAIRE AU MOINS 30 MIN AVANT LE MATCH

Pour télécharger un vrai match introduire dans les cases blanches de droite les identifiants et mot de passes pour votre équipe donnés par le coach.

17:59 91%

INGAME

Enregistrement avec le compte:

LEVERADE

Nom d'utilisateur

id donné par le coach

Mot de passe

.....

SE CONNECTER

OPTIONS

v2.0.26 (p)

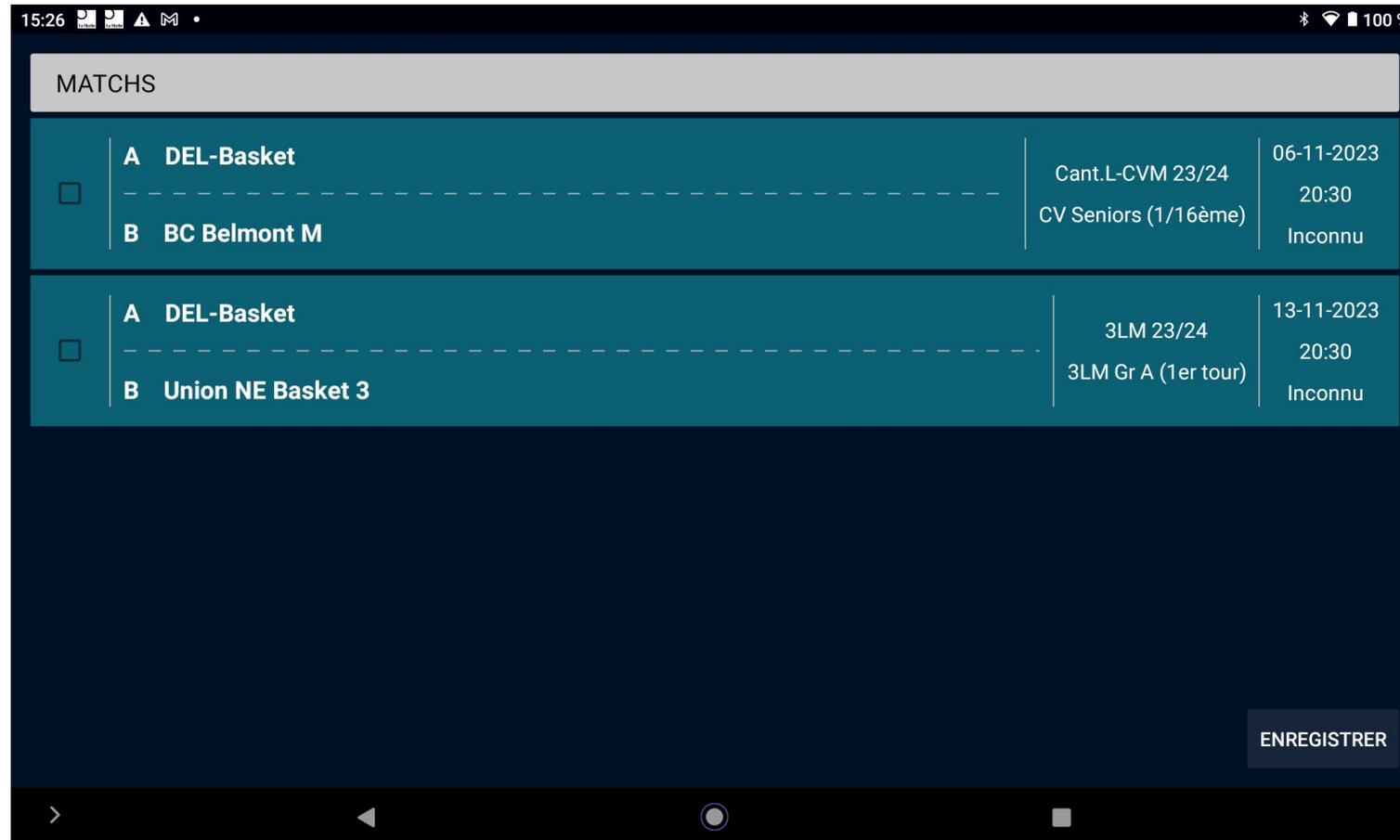
Clic sur TELECHARGER MATCH



CHOISIR LE MATCH

Une liste de matchs apparait, sélectionnez le bon.
Clic sur la ligne du match - enregistrer
En version démo choisissez un match non débuté
validez

Clic sur la ligne du match et ENREGISTRER



Clic sur commencer la feuille de match



1. RENTRER LES JOUEURS OU JOUEUSES

En version démo il faudra ajouter des joueurs fictifs: clic sur ajouter joueur

En version de vrai match les joueurs sont déjà enregistrés. il faut cocher les joueurs présents dans la colonne de droite. Attention vérifier que les no sont juste sinon modifier en cliquant sur le no (appui long)

cocher le capitaine dans la case CP

Squad 2

AJOUTER UN JOUEUR JOUEURS QUALIFIES STAFF TECHNIQUE SIGNATURE ENTRAINEUR ✓

LICENCE	PRÉNOM		N°	CP	0/5	0/12
---------	--------	--	----	----	-----	------

EQUIPE A EQUIPE B

GAME QR CODE MENU CONFIRMER

Squad 1

AJOUTER UN JOUEUR JOUEURS QUALIFIES STAFF TECHNIQUE SIGNATURE ENTRAINEUR ✓

LICENCE	PRÉNOM		N°	CP	0/5	7/12
	1846 Ignacio Cassis		4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1745 Guy Parmelin		5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	9674 Pascal Broulis		6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	5934 Jean-luc Reichmann		7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1984 Philippe Revaz		8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1986 Martin Scorsese		9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

EQUIPE A EQUIPE B

GAME QR CODE MENU CONFIRMER

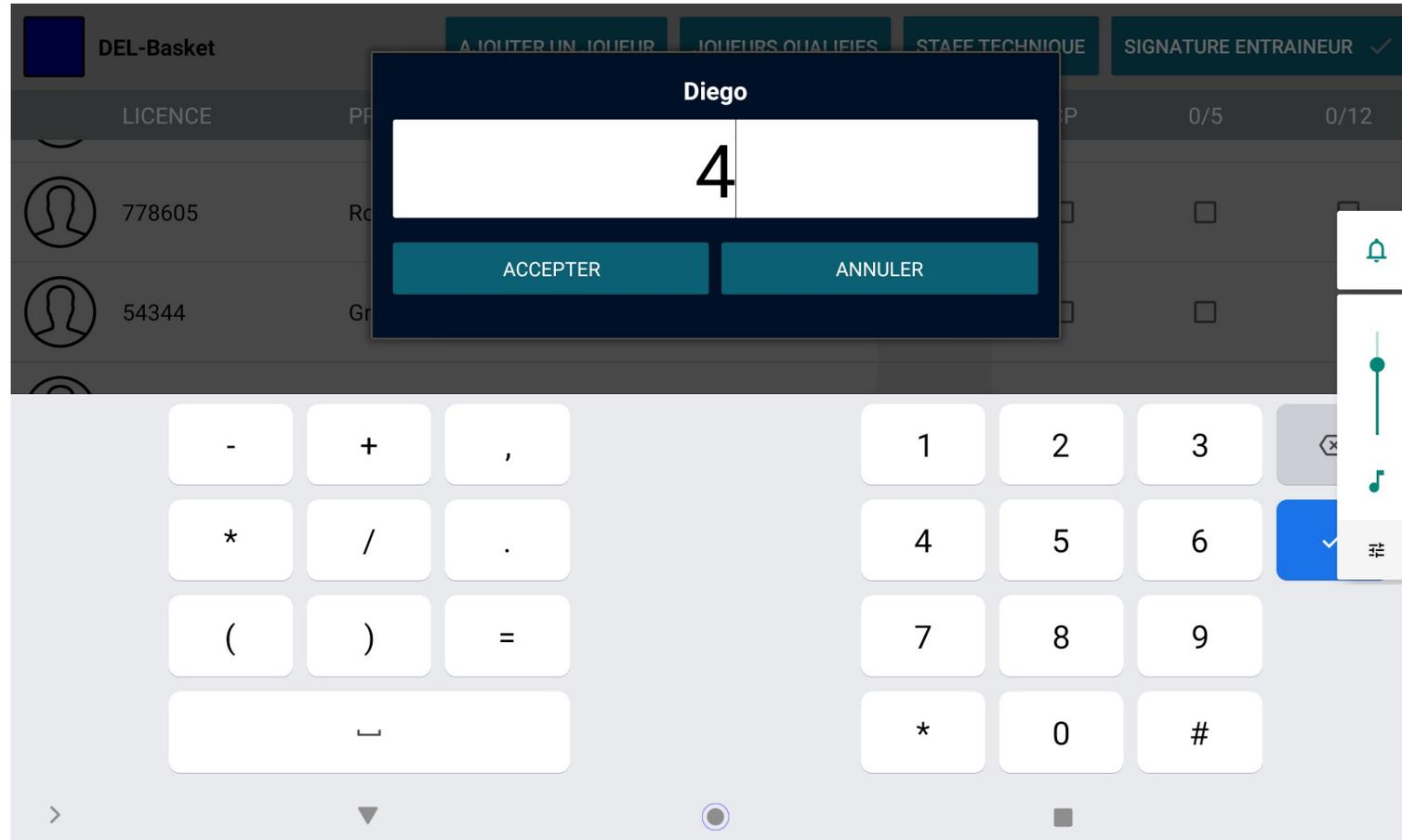
Pour ajouter un joueur:

clic sur AJOUTER UN JOUEUR puis rentrer les données et ACCEPTER

The screenshot shows a mobile application interface for managing a squad. At the top, there is a header with a blue square icon and the text "Squad 2". Below this, there are four buttons: "AJOUTER UN JOUEUR" (highlighted in teal), "JOUEURS QUALIFIES", "STAFF TECHNIQUE", and "SIGNATURE ENTRAINEUR" (with a checkmark). Below the buttons, there is a row of labels: "LICENCE", "PRÉNOM", a heart icon, "N°", "CP", "0/5", and "0/12". The main content area features a central modal window titled "AJOUTER UN JOUEUR". This modal contains three input fields: "LICENCE" with the value "2546", "N°" with the value "4", "PRÉNOM *" with the value "Jean", and "NOM *" with the value "Dupont". Below the input fields are two buttons: "ACCEPTER" and "ANNULER". To the right of the modal, there is a vertical sidebar with a bell icon, a volume slider, a microphone icon, and a list icon. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with "EQUIPE A" and "EQUIPE B" (with a right arrow), a home button, and three buttons: "GAME QR CODE" (with a QR code icon), "MENU", and "CONFIRMER".

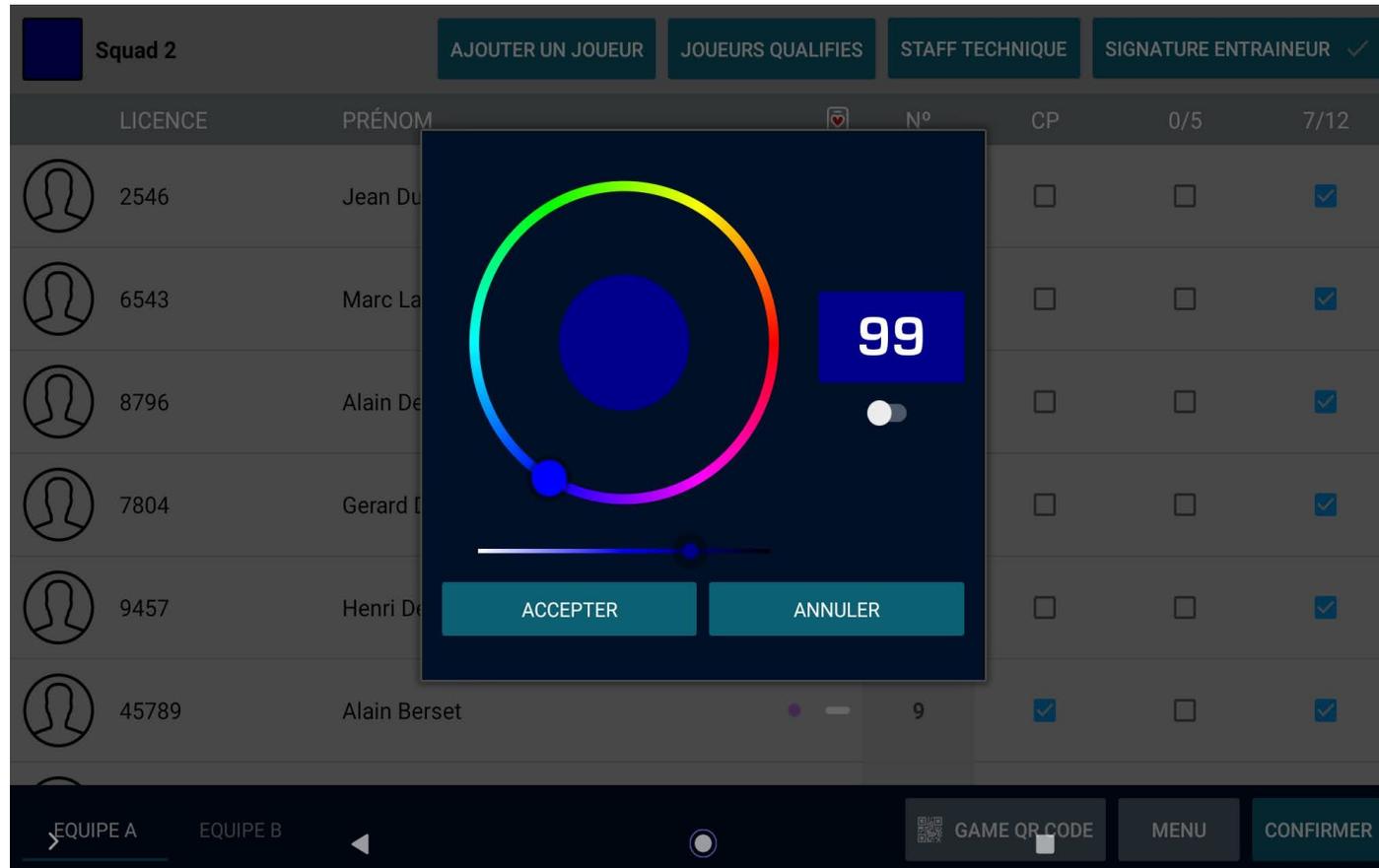
Changer le no de maillot du joueur

appui long sur le no, choisir le bon no et accepter.



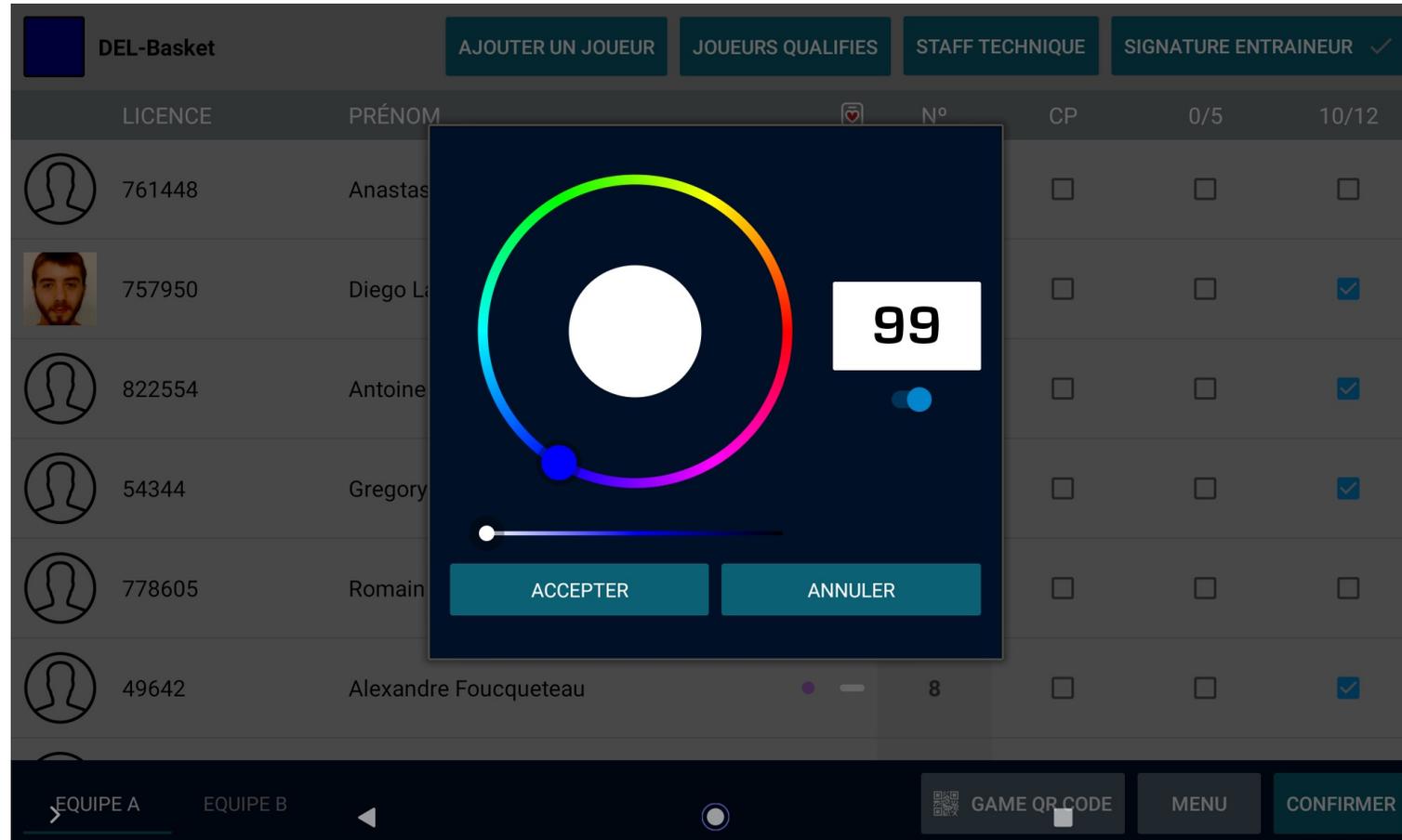
2. Sélectionner la couleur de l'équipe

Clic sur le carré en haut à gauche de l'écran pour définir la couleur de l'équipe.
Ici l'équipe joue en bleu



L'équipe joue en blanc

Mettre le curseur horizontal tout à gauche et déplacer le bouton sous les chiffres pour mettre ceux-ci en noir



3. Rentrer le coach

Clic sur STAFF TECHNIQUE

Entrer le no de licence, prénom et nom du coach ou modifier si nécessaire

ACCEPTER

Squad 2

AJOUTER UN JOUEUR JOUEURS QUALIFIES STAFF TECHNIQUE SIGNATURE ENTRAINEUR ✓

LICEN 0/12

Entraîneur principal

1234 Coach Del

Entraîneur assistant

LICENCE PRÉNOM NOM

Délégué d'équipe

LICENCE PRÉNOM NOM

Délégué de terrain

LICENCE PRÉNOM NOM

ACCEPTER ANNULER

EQUIPE A EQUIPE B GAME QR CODE MENU CONFIRMER

4. Procéder aux mêmes étapes pour l'équipe B

Clic sur EQUIPE B en bas à gauche de l'écran pour rentrer l'équipe B

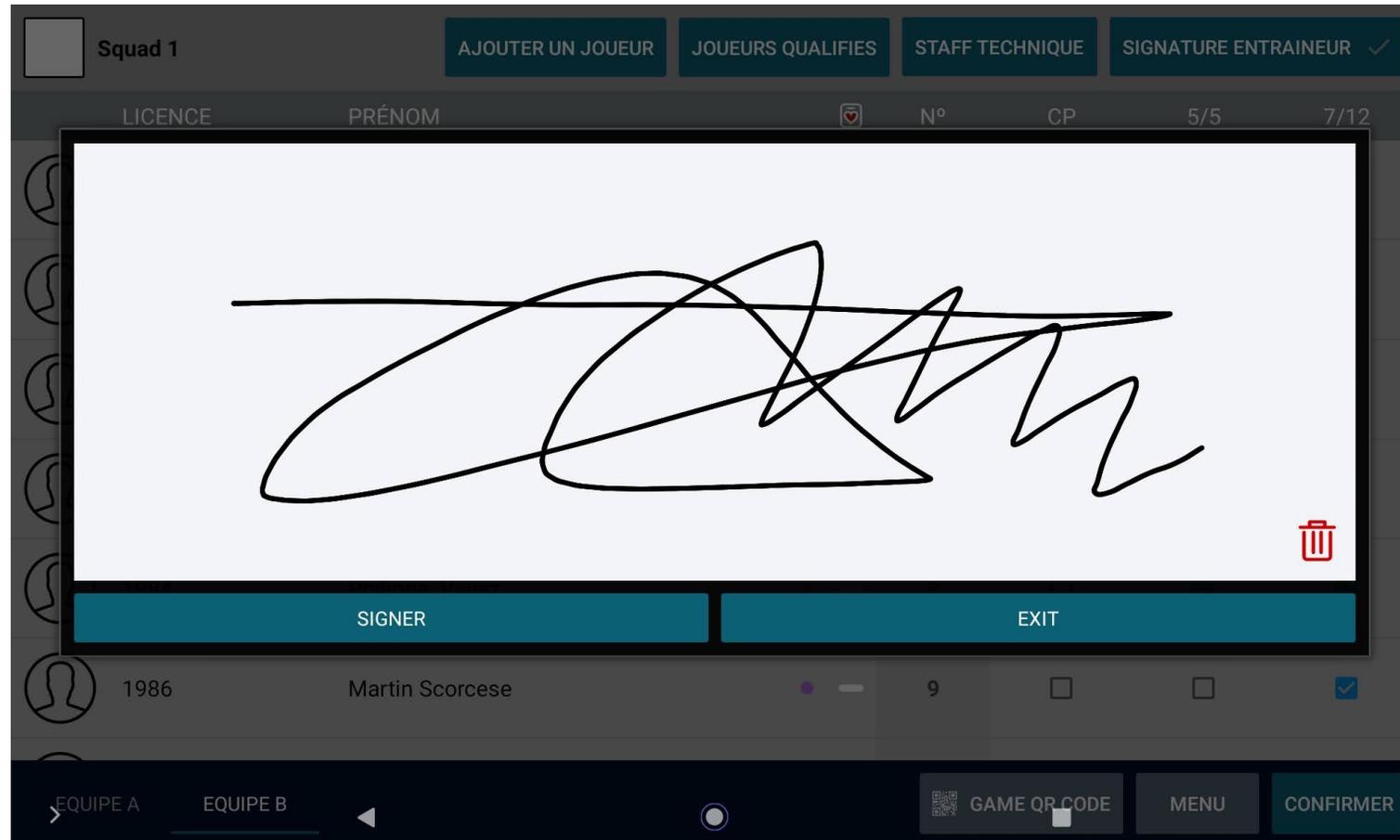
5. Donner la tablette à l'arbitre

Une fois les joueurs et les coachs des 2 équipes rentrés donner la tablette à l'arbitre il contrôle les licences et demande au coach de cocher les 5 entrants (5/5)

Squad 2		AJOUTER UN JOUEUR	JOUEURS QUALIFIES	STAFF TECHNIQUE	SIGNATURE ENTRAINEUR ✓	
LICENCE	PRÉNOM		N°	CP	5/5	7/12
2546	Jean Dupont		4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6543	Marc Lavoine		5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8796	Alain Delon		6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7804	Gerard Depardieu		7	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9457	Henri Des		8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
45789	Alain Berset		9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

EQUIPE A EQUIPE B GAME QR CODE MENU CONFIRMER

L'arbitre demande au coach de signer et valide : clic sur signer



Tout est prêt pour commencer le match
l'arbitre valide clic sur CONFIRMER

Squad 1		AJOUTER UN JOUEUR	JOUEURS QUALIFIES	STAFF TECHNIQUE	SIGNATURE ENTRAINEUR	
LICENCE	PRÉNOM		N°	CP	5/5	7/12
1846	Ignacio Cassis		4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1745	Guy Parmelin		5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9674	Pascal Broulis		6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5934	Jean-luc Reichmann		7	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1984	Philippe Revaz		8	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1986	Martin Scorcese		9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

EQUIPE A EQUIPE B

GAME QR CODE MENU CONFIRMER

Si tout est en ordre clic sur début du match

The screenshot shows a mobile application interface for managing a football team. At the top, there is a header for 'Squad 1' with several action buttons: 'AJOUTER UN JOUEUR', 'JOUEURS QUALIFIES', 'STAFF TECHNIQUE', and 'SIGNATURE ENTRAINEUR' (which has a green checkmark). Below the header is a table of players with columns for 'LICENCE', 'PRÉNOM', a status icon, 'N°', 'CP', and two columns of checkboxes. A modal dialog box is overlaid on the table, containing the text 'ATTENTION' and 'Vérifier si les données ont été entrées correctement'. The dialog has two buttons: 'DEBUT DU MATCH' and 'ANNULER'. At the bottom of the screen, there are navigation elements for 'EQUIPE A' and 'EQUIPE B', a 'GAME QR CODE' button, a 'MENU' button, and a 'CONFIRMER' button.

LICENCE	PRÉNOM	N°	CP	5/5	7/12
1846	Ignacio Cassis	4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1745	Guy P...		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9674	Pasca		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5934	Jean-l		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1984	Philippe Revaz	8	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1986	Martin Scorsese	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

6.LE MATCH COMMENCE

Les joueurs entrent sur le terrain:

Vérifier que le no des joueurs sur le terrain correspond à ceux qui sont entrés sur la tablette

Comme 5 entrants, si erreur ne pas corriger, signaler à l'arbitre.

Si ok faire signe à l'arbitre que tout est en ordre (pouce vers le haut)

Le match peut commencer clic sur le temps du chrono (10:00) ou sur la flèche grise dans la colonne de droite pour déclencher le chronomètre.

Attention il faut toujours avoir env. 5-10 secondes de retard par rapport au chronomètre de jeux

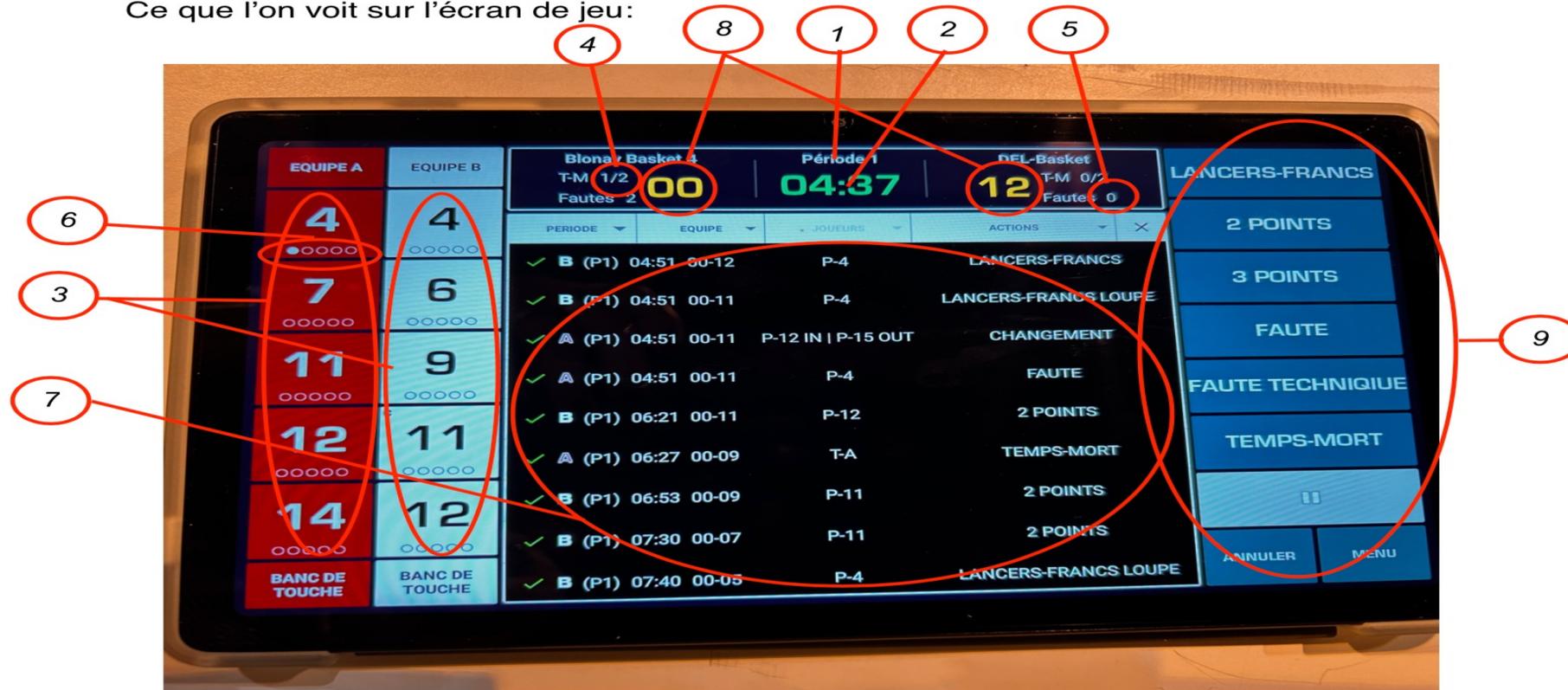
EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2		Période 1	Squad 1		LANCERS-FRANCS	
4	4	T-M 0/2	00	10:00	00	T-M 0/2	2 POINTS	
○○○○○	○○○○○	Fautes 0			Fautes 0		3 POINTS	
5	5	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS	X	FAUTE	
○○○○○	○○○○○						FAUTE TECHNIQUE	
6	6						TEMPS-MORT	
○○○○○	○○○○○						▶	
7	7						ANNULER	MENU
9	8							
○○○○○	○○○○○							
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE							

7. Gestion du temps

- Une des principales différences entre la feuille de marque électronique et la feuille « papier » est la gestion du temps.
- Sur la tablette, il faut faire s'écouler le temps pour que les différentes actions soient insérées dans le bon ordre chronologique. La notion de temps est particulièrement importante pour les **temps-morts** et pour **finir les quart-temps**.
- Quoiqu'il arrive, **le chronomètre officiel fait foi**.
- De manière générale, il vaut mieux être un petit peu **en retard** sur la tablette par rapport au chronomètre. Il est plus facile par exemple de noter un panier sur le buzzer en fin de quart-temps si la tablette est en retard.

8.Ce que l'on voit sur l'écran

Ce que l'on voit sur l'écran de jeu:



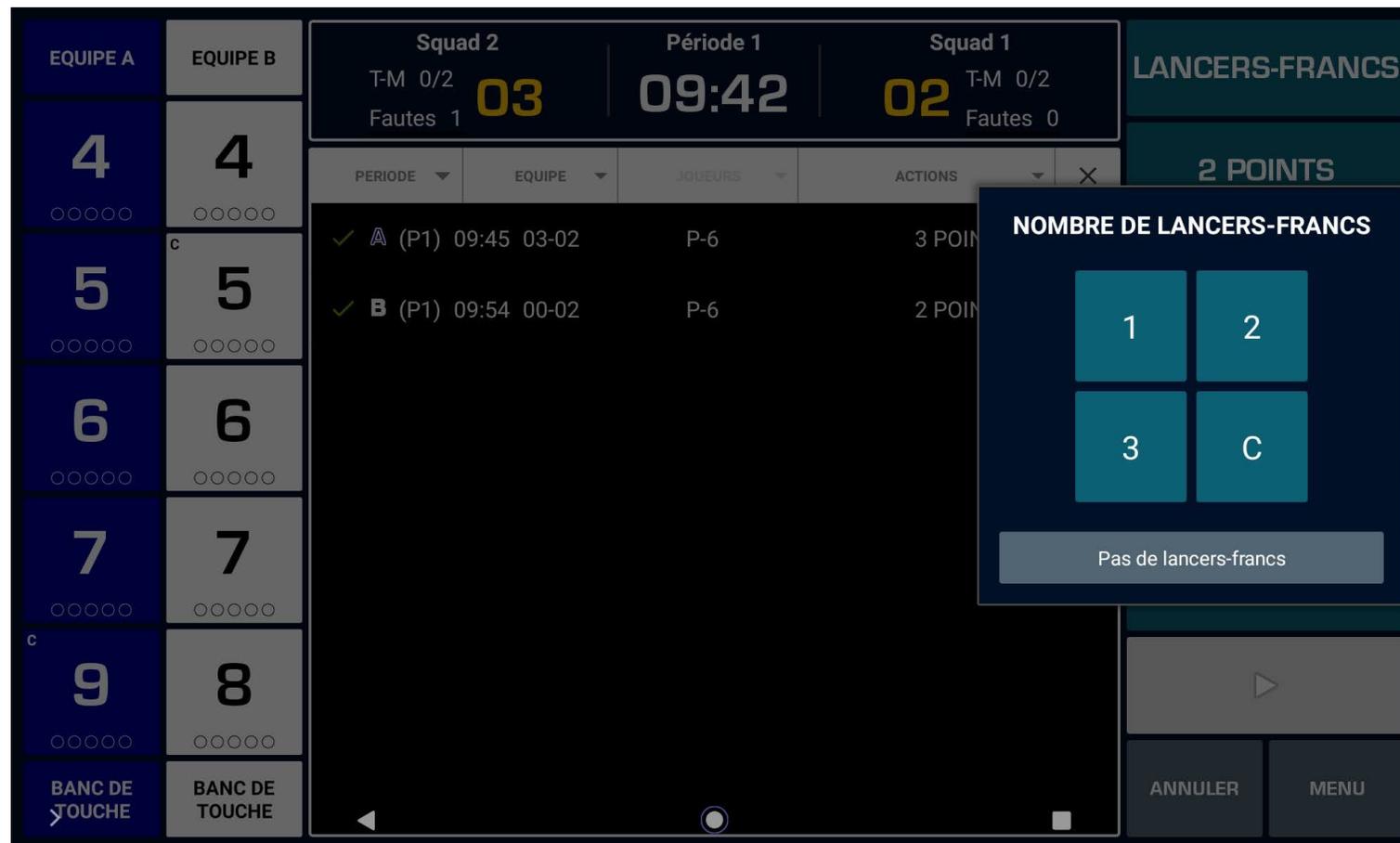
1.Période, 2.temps, 3.joueurs sur le terrain, 4.nb de temps morts pris, 5.nb de fautes d'équipe,6.nb de fautes par joueur, 7.journal des actions par ordre chronologique , le plus récent en haut, 8 le score, 9 .les actions possibles

9. Gestion du score

- 1 joueur marque un panier
- Clic d'abord sur le nombre de points indiqués par l'arbitre – colonne de droite
- Clic sur le no du joueur qui a mis le panier – colonnes de gauche

10. Gestion des fautes

1. Le joueur fait une faute:
clic sur faute puis sur le no du joueur qui a fait la faute
puis clic sur le nombre de lancers francs montrés par l'arbitre
ou « Pas de lancers francs »



Clic sur le joueur qui a subi la faute

The screenshot displays a basketball scorekeeping application interface. At the top, it shows the score for Squad 2 (03) and Squad 1 (02) in Period 1, with a game clock of 09:42. A central table lists game actions, including a foul (FAUTE) at 09:42. A dialog box titled "Qui a subi la faute?" (Who received the foul?) is open, showing a grid of player numbers 4 through 8, each with a progress indicator (circles). A button at the bottom of the dialog reads "Ne pas ajouter de faute reçue". On the right side, there are buttons for "2 POINTS", "3 POINTS", "FAUTE", "FAUTE TECHNIQUE", and "TEMPS-MORT". A vertical control panel on the right includes a bell icon, a volume slider, a mute icon, and a settings icon. At the bottom, there are "ANNULER" and "MENU" buttons.

PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
09:42	03-02	P-7	FAUTE
09:45	03-02	P-6	3 POINTS
09:54	00-02	P-6	2 POINTS

Le joueur tir les lancers francs
Clic sur 1 et accepter si le point est marqué
clic sur X et accepter si le panier est raté

The screenshot displays a basketball game interface. At the top, it shows the score for Squad 2 (03) and Squad 1 (02) in Period 1, with a game clock of 09:42. Squad 2 has 0/2 T-M and 1 foul, while Squad 1 has 0/2 T-M and 0 fouls. On the left, a vertical scoreboard shows player numbers 4 through 9 for both teams, with progress indicators below each number. The bottom left has 'BANC DE JOUCHE' and 'BANC DE TOUCHE' buttons. The central area features a live log of actions, including a foul by player 7, a 3-point shot by player 6, and a 2-point shot by player 6. A modal window titled 'LANCERS-FRANCS DU JOUEUR 8 (1/2)' is open, showing buttons for 'X' (miss) and '1' (make), along with 'ACCEPTER' and 'ANNULER' buttons. On the right, a vertical menu contains options: 'LANCERS-FRANCS', '2 POINTS', '3 POINTS', 'FAUTE', 'FAUTE TECHNIQUE', 'TEMPS-MORT', a play button, and 'ANNULER'/'MENU' buttons at the bottom.

Faultes spéciales

Si faute spéciale

clic sur FAUTE TECHNIQUE puis sur le type de faute
puis attribuer la faute et les lancers francs comme avant

The screenshot displays a basketball scorekeeping application interface. At the top, it shows the score for Squad 2 (03) and Squad 1 (03) in Period 1, with a game clock of 09:42. Squad 2 has 1 foul and Squad 1 has 0 fouls. The interface includes a scoreboard with player numbers 4 through 9 and their respective fouls. A central table lists game actions, including fouls and free throws. A modal menu is open, showing options for foul types: BAGARRE, DISQUALIFIE, ANTISPORTIVE, FAUTE TECHNIQUE, and ANNULER. The FAUTE TECHNIQUE option is highlighted. The interface also features a 'LANCERS-FRANCS' section with '2 POINTS' and a 'BANC DE TOUCHE' section with 'ANNULER' and 'MENU' buttons.

PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
✓ B (P1)	09:42 03-03	P-8	LANCERS-FRANCS
✓ B (P1)	09:42 03-03	P-8	LANCERS-FRANCS
✓ A (P1)	09:42 03-02	P-7	FAUTE
✓ A (P1)	09:45 03-02	P-6	3 POINTS
✓ B (P1)	09:54 00-02	P-6	2 POINTS

Si faute au banc

clic sur faute /faute technique puis sur le banc de touche de l'équipe concernée (en bas à gauche)
clic sur B pour faute au banc et C pour faute au coach

The screenshot displays a basketball scorekeeping application interface. At the top, it shows the game status: Squad 2 (T-M 0/2, Fautes 1) vs Squad 1 (T-M 1/2, Fautes 0) in Période 1, with a score of 03 to 06 and a time of 07:44. The interface includes a central log of game events and a right-hand panel with buttons for '2 POINTS', '3 POINTS', 'FAUTE', 'FAUTE TECHNIQUE', and 'TEMPS-MORT'. A 'BANC DE TOUCHE' (Touch Panel) modal is open, showing buttons for 'B' (Banc) and 'C' (Coach), along with an 'ANNULER' (Cancel) button. The background log shows various actions like 'CHANGEMENT', 'TEMPS-MORT', 'LANCERS-FRANCS LOUPE', '3 POINTS', and 'FAUTE'.

PERIODE	EQUIPE	JQUEURS	ACTIONS
✓ B (P1)	09:42 03-06	P-10 IN P-6 OUT	CHANGEMENT
	09:42 03-06	T-B	TEMPS-MORT
	09:42 03-06	P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE
	09:42 03-06	P-7	3 POINTS
	09:42 03-03	P-8	LANCERS-FRANCS
✓ A (P1)	09:42 03-02	P-7	FAUTE
✓ A (P1)	09:45 03-02	P-6	3 POINTS
✓ B (P1)	09:54 00-02	P-6	2 POINTS

Faute compensée

Quand un joueur de chaque équipe fait une faute et que les fautes s'annulent

Appuyer sur faute, puis le no du joueur et sur C (dans la boîte du nombre de lancers francs), idem pour le 2^e joueur.

Lancer-francs suivi d'un temps mort ou d'un changement de joueur

- Il est possible de faire des changements de joueurs pendant un lancer franc. Donc si lancer francs et changements en même temps.
- D'abord appuyer sur faute, lancer francs, attribuer la faute au bon joueur. Ensuite ne pas attribuer le lancer franc. faire les changements de joueurs ou le temps mort puis
- quand le jeu reprend cliquer sur lancer-francs et attribuer au bon joueur.

11.GESTION DES TEMPS MORTS

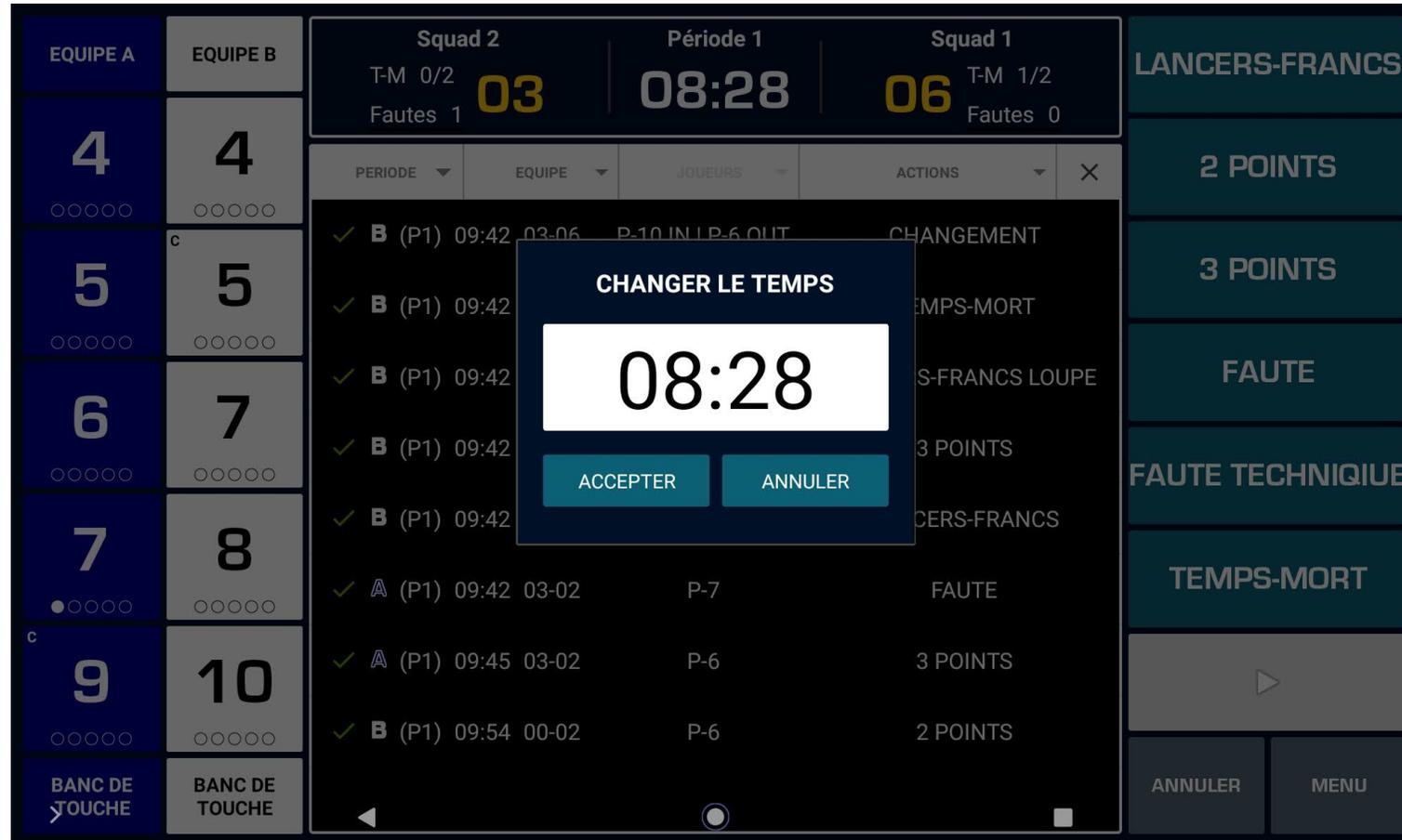
- **Marche à suivre pour les temps morts**

- 1. arrêter le chrono
- 2. vérifier si on est dans la même minute que le chrono de jeu et sinon modifier la minute en appuyant sur les chiffres du temps.
- 3. cliquer sur temps mort
- 4. sélectionner l'équipe qui a demandé le temps mort
- 5. le chrono du temps mort se met en route

Modifier le temps

- Lorsque le chronomètre est à l'arrêt
- Appuyer longuement sur le temps et faire les changements
- Appui sur les minutes- faire les changements
- Appui sur les secondes et faire les changements
- accepter

Écran pour changer le temps



Temps mort: clic sur TEMPS-MORT
 Puis sur l'équipe qui a demandé le temps mort
 Le chrono des 60s se met en route

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	T.MORT	Squad 1	LANCERS-FRANCS																													
4	4	T-M 0/2 Fautes 1	03	03 T-M 1/2 Fautes 0	2 POINTS																													
5	5		53.9		3 POINTS																													
6	6				FAUTE																													
7	7				FAUTE TECHNIQUE																													
9	8				TEMPS-MORT																													
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PERIODE</th> <th>EQUIPE</th> <th>JOUEURS</th> <th>ACTIONS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>✓ B (P1) 09:42 03-03</td> <td></td> <td>T-B</td> <td>TEMPS-MORT</td> </tr> <tr> <td>✓ B (P1) 09:42 03-03</td> <td></td> <td>P-8</td> <td>LANCERS-FRANCS LOUPE</td> </tr> <tr> <td>✓ B (P1) 09:42 03-03</td> <td></td> <td>P-8</td> <td>LANCERS-FRANCS</td> </tr> <tr> <td>✓ A (P1) 09:42 03-02</td> <td></td> <td>P-7</td> <td>FAUTE</td> </tr> <tr> <td>✓ A (P1) 09:45 03-02</td> <td></td> <td>P-6</td> <td>3 POINTS</td> </tr> <tr> <td>✓ B (P1) 09:54 00-02</td> <td></td> <td>P-6</td> <td>2 POINTS</td> </tr> </tbody> </table>			PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS	✓ B (P1) 09:42 03-03		T-B	TEMPS-MORT	✓ B (P1) 09:42 03-03		P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE	✓ B (P1) 09:42 03-03		P-8	LANCERS-FRANCS	✓ A (P1) 09:42 03-02		P-7	FAUTE	✓ A (P1) 09:45 03-02		P-6	3 POINTS	✓ B (P1) 09:54 00-02		P-6	2 POINTS	ANNULER	MENU
PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS																															
✓ B (P1) 09:42 03-03		T-B	TEMPS-MORT																															
✓ B (P1) 09:42 03-03		P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE																															
✓ B (P1) 09:42 03-03		P-8	LANCERS-FRANCS																															
✓ A (P1) 09:42 03-02		P-7	FAUTE																															
✓ A (P1) 09:45 03-02		P-6	3 POINTS																															
✓ B (P1) 09:54 00-02		P-6	2 POINTS																															

Arrêter le chrono du temps mort

- Pendant ce temps le chrono de jeu a tourné et la tablette a donc du retard. Pour arrêter le chrono du temps mort de la tablette appuyer sur " temps mort »
- en dessus du chrono.
- Puis relancer le chrono de jeu

12.Gérer les changements

Attention les joueurs doivent venir à la table demander un changement et annoncer le no sortant

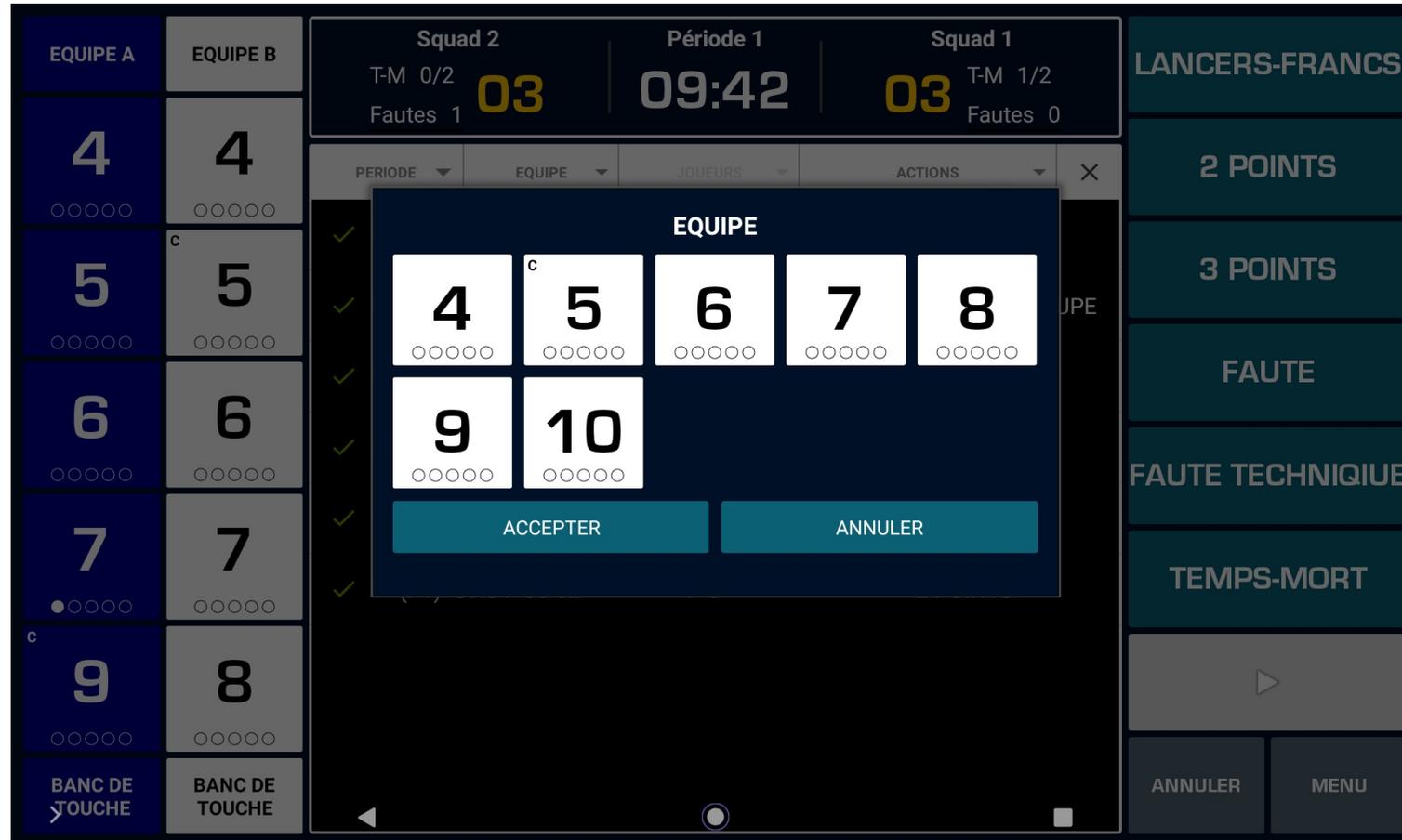
- **Si un seul joueur change:**

- appui long sur le no du joueur qui sort
- La liste des joueurs sur le banc apparait – clic sur celui qui rentre

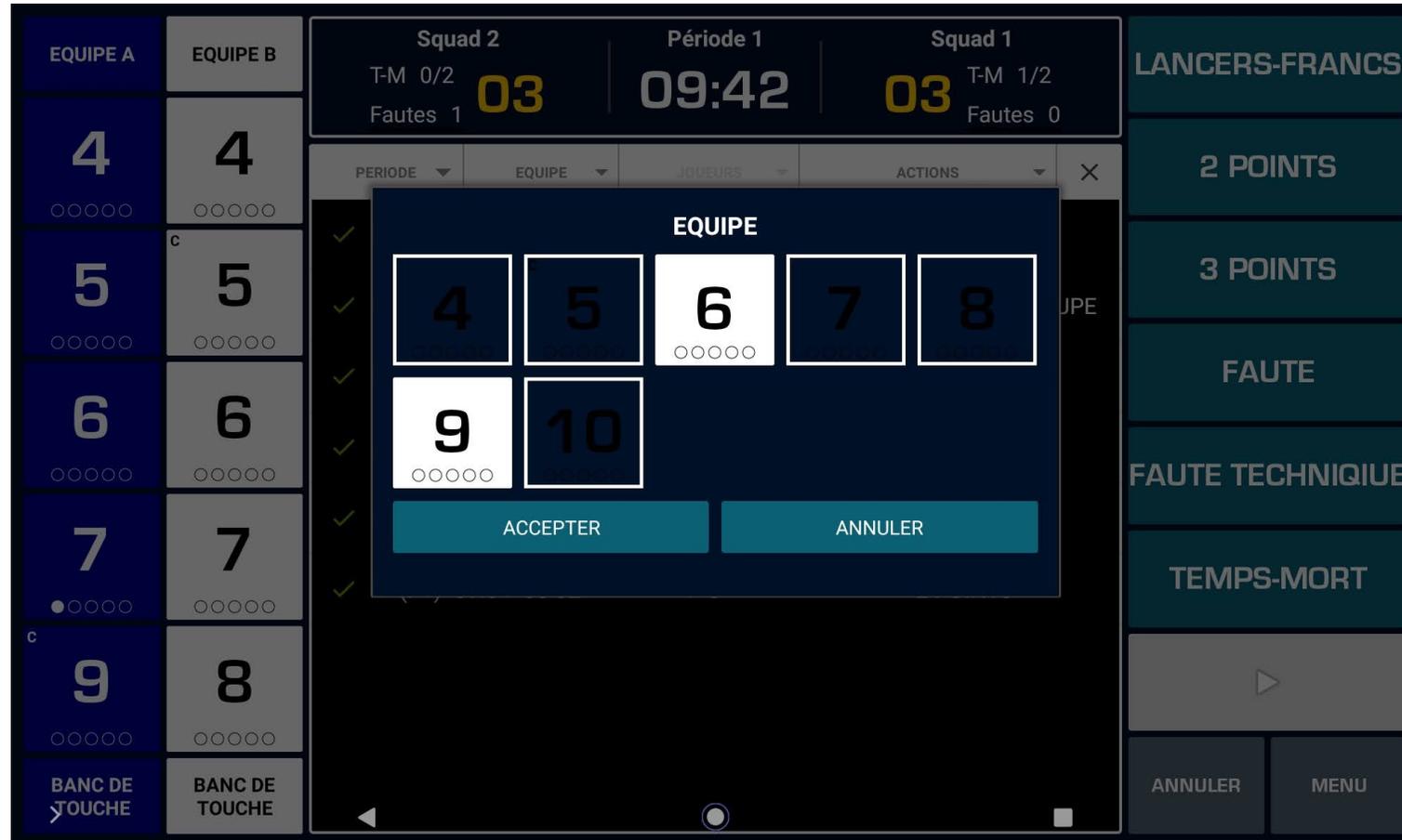
- **Si plusieurs joueurs changent:**

- Appui sur le rectangle en haut de l'équipe concernée
- Tous les joueurs de l'équipe apparaissent
- Cliquer sur les joueurs qui sont sur le terrain

-Tous les joueurs de l'équipe



Une fois les 5 sélectionnés , accepter



13. Corriger une action

- On peut rapidement supprimer une action – clic sur ANNULER
- Attendre un arrêt de jeu ou la mi-temps pour faire des corrections
- Demander de l'aide à l'arbitre si besoin
- Appui court sur l'action – on peut supprimer ou éditer l'action
 - si on veut modifier le no de points il faut supprimer l'action et la ajouter une nouvelle action
- Appui long – on peut ajouter une action sur la ligne en dessous

Supprimer la dernière manipulation

clic sur ANNULER en bas à droite puis accepter

The screenshot displays a basketball scorekeeping application interface. On the left, there are two columns for 'EQUIPE A' and 'EQUIPE B' with scores 4, 5, 6, 7, 9 and 4, 5, 7, 8, 10 respectively. The top center shows 'Squad 2' with a score of 03 and 'Squad 1' with a score of 09. The time is 09:21. A central list of actions is visible, with the last entry being 'A (P1) 09:45 03-02 P-6 3 POINTS'. A modal dialog box is overlaid on the screen with the text 'VOULEZ VOUS SUPPRIMER LA DERNIERE MANIP?' and two buttons: 'ACCEPTER' and 'ANNULER'. On the right side, there are buttons for 'LANCERS-FRANCS', '2 POINTS', '3 POINTS', 'FAUTE', 'FAUTE TECHNIQUE', 'TEMPS-MORT', and 'ANNULER MENU'.

Clic LONG

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2		Période 1	Squad 1		LANCERS-FRANCS	
4	4	T-M 0/2	03	09:42	03	T-M 1/2	2 POINTS	
5	5	Fautes 1			Fautes 0		3 POINTS	
6	7						FAUTE	
7	8						FAUTE TECHNIQUE	
9	10						TEMPS-MORT	
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	Ajouter une action ici.					ANNULER	MENU

PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
✓ B (P1) 09:42 03-03	P-10 IN P-6 OUT	CHANGEMENT	
✓ B (P1) 09:42 03-03	T-B	TEMPS-MORT	
✓ B (P1) 09:42 03-03	P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE	
✓ B (P1) 09:42 03-03	P-8	LANCERS-FRANCS	
✓ A (P1) 09:42 03-02	P-7	FAUTE	
✓ A (P1) 09:45 03-02	P-6	3 POINTS	
✓ B (P1) 09:54 00-02	P-6	2 POINTS	

CLIC COURT

- - **EDITER LA MANIPULATION**
 - - changer d'équipe ou de no de joueur
 - Pour changer les points il faut supprimer la manipulation et rentrer une nouvelle action

14. Fin de période

vérifier le score avec le chronomètre et les arbitres avant d'accepter

The screenshot displays a basketball scorekeeping application interface. At the top, it shows the score for Squad 2 (03) and Squad 1 (06) during Period 1, with a timer at 00.0. The interface includes a score table on the left, a central log of events, and a right-hand panel with buttons for actions like '2 POINTS', '3 POINTS', 'FAUTE', 'FAUTE TECHNIQUE', and 'TEMPS-MORT'. A central dialog box asks 'Période terminée. Voulez vous continuer avec la période suivante?' with 'ACCEPTER' and 'ANNULER' buttons.

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 1	Squad 1
4	4	T-M 0/2 Fautes 1	00.0	T-M 1/2 Fautes 0
5	5			
6	7			
7	8			
9	10			
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE			

LANCERS-FRANCS

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS-MORT

ANNULER MENU

ACCEPTER ANNULER

Période terminée. Voulez vous continuer avec la période suivante?

Log entries:

- ✓ B (P1) 07:44 03-06 B FAUTE TECHNIQUE
- ✓ B (P1) 09:42 03-06 P-7 3 POINTS
- ✓ B (P1) 09:42 03-03 P-8 LANCERS-FRANCS
- ✓ A (P1) 09:42 03-02 P-7 FAUTE
- ✓ A (P1) 09:45 03-02 P-6 3 POINTS
- ✓ B (P1) 09:54 00-02 P-6 2 POINTS

15. Fin du match

- Ne pas valider la fin du 4^e quart temps avant d'avoir contrôlé le score avec le chronométrateur et les arbitres.
- valider la fin du quart temps
- Appui sur MENU puis TERMINER LE MATCH
- Entrer les officiels de table, signer.
- faire signer les arbitres
- Valider la feuille de match
- Envoyer la feuille de match, (vous recevrez une copie par mail)

Appuyer sur MENU puis TERMINER LE MATCH

The screenshot displays a basketball scorekeeping application interface. At the top, the match is identified as 'Squad 2' vs 'Squad 1' with a time of '05:00'. Squad 2 has 4 points and Squad 1 has 6 points. A central menu is open, listing options: OBSERVATIONS, GAME QR CODE, FEUILLE DE MARQUE, INFORMATIONS DU MATCH, DIFFÉRER LE JEU, TERMINER LE MATCH (highlighted), and ANNULER. The background shows a score table with columns for 'EQUIPE A' and 'EQUIPE B', and a log of events with details like 'PERIODE', 'ACTION', and 'POINTS'.

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	TE 3	Squad 1
4	4	T-M 0/1 Fautes 0	05:00	T-M 0/1 Fautes 0
5	5			
6	7			
7	8			
9	10			

ACCEPTER

The screenshot displays a sports management interface with a central confirmation dialog. The dialog asks: "ETES VOUS SUR DE VOULOIR ENVOYER LES STATISTIQUES? VOUS NE POURREZ PAS REVENIR UN FOIS QU'ELLES SERONT ENVOYEEES". It features two buttons: "ACCEPTER" and "ANNULER".

Scoreboard:

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	TE 3	Squad 1
4	4	T-M 0/1 Fautes 0	05:00	06 T-M 0/1 Fautes 0

Game Log:

PERIODE	EQUIPE	JGUEURS	ACTIONS
✓ A (P2) 09:04 03-06	T-A		TEMPS-MORT
✓ B (P1) 09:42 03-06	P-8		LANCERS-FRANCS LOUPE
✓ B (P1) 09:42 03-06	P-7		3 POINTS
✓ B (P1) 09:42 03-03	P-8		LANCERS-FRANCS
✓ A (P1) 09:42 03-02	P-7		FAUTE
✓ A (P1) 09:45 03-02	P-6		3 POINTS

Right Panel (Actions):

- LANCERS-FRANCS
- 2 POINTS
- 3 POINTS
- FAUTE
- FAUTE TECHNIQUE
- TEMPS-MORT
- ▶
- ANNULER
- MENU

Bottom Panel:

- BANC DE TOUCHES
- BANC DE TOUCHES

Saisir les informations du chronométreur et du marqueur (vous)
faire signer en cliquant sur le crayon

Signatures

Arbitre
LICENCE PRÉNOM NOM  

Arbitre 1
LICENCE PRÉNOM NOM  

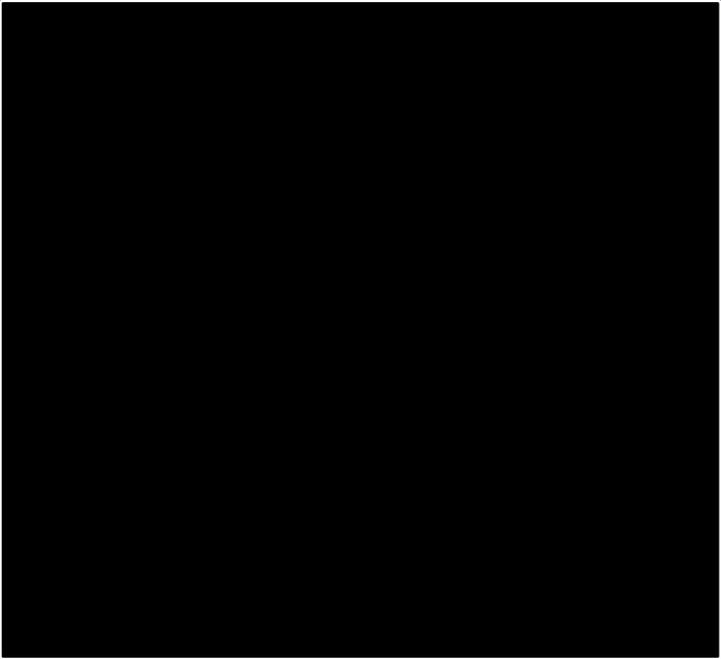
Arbitre 2
LICENCE PRÉNOM NOM  

Marqueur
LICENCE PRÉNOM NOM  

Chronométreur
LICENCE PRÉNOM NOM  

24" Chronométreur
LICENCE PRÉNOM NOM  

Observations



Earn points and prizes!  [ADD EMAIL](#)

[TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE](#) [FEUILLE DE MARQUE](#) [AJOUTER OBSERVATION](#) [AJOUTER UNE RECLAMATION](#)

Signer et clic sur SIGNER pour valider



Donner aux arbitres

Ils rentrent leurs informations et dans OBSERVATIONS ils rentrent l'heure de fin de match, signent puis un coach a la possibilité de faire une réclamation: AJOUTER UNE RECLAMATION
Si tout est ok clic sur TERMINER LA FEUILLE DE MATCH

Signatures

1234	Arbitre	Principal		
Arbitre 1				
2345	Second	Arbitre		
Arbitre 2				
LICENCE	PRÉNOM	NOM		
Marqueur				
1678	Votre	Nom		
Chronomètreur				
7856,	Marqueur	Equipe Hôte		
24" Chronomètreur				
LICENCE	PRÉNOM	NOM		

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE

Observations

Earn points and prizes!

ADD EMAIL

AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

SI TOUT EST OK ACCEPTER

Signatures

1234 Arbitre Principal

Arbitre 1

2345 Second Arbitre

Arbitre 2

LICENCE PRÉNOM

Marqueur

1678 Votre

Chronomètreur

7856, Marqueur Equipe Hôte

24" Chronomètreur

LICENCE PRÉNOM NOM

Observations

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

Earn points and prizes!

ADD EMAIL

ACCEPTER

Vous allez recevoir une copie de la feuille de match par mail ainsi que tous les officiels

The screenshot shows a mobile application interface for managing a match sheet. It is divided into two main sections: 'Signatures' on the left and 'Observations' on the right. The 'Signatures' section contains several rows of input fields for different roles: 'Arbitre' (with sub-sections 'Arbitre 1' and 'Arbitre 2'), 'Marqueur', 'Chronomètreur', and '24" Chronomètreur'. Each row includes fields for 'LICENCE', 'PRÉNOM', and 'NOM', along with edit and delete icons. A central dialog box with a teal background and white text displays the message 'DONNEES ENVOYEEES AVEC SUCCES' and a large teal button labeled 'ACCEPTER'. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with buttons for 'TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE', 'FEUILLE DE MARQUE', 'AJOUTER OBSERVATION', and 'AJOUTER UNE RECLAMATION'. A small 'Earn points and prizes!' notification is visible above the 'AJOUTER OBSERVATION' button, and an 'ADD EMAIL' button is located in the top right corner of the interface.

Feuille de match papier

Route d'Engelsberg 5
CH-1930 Orpigne-Préfont
Tél. 026 489 06 00
Fax 026 489 06 10
E-Mail: info@swissbasketball.ch

SWISS BASKETBALL FEUILLE DE MARQUE

Competition : **COUPE SUISSE** Date : **02.10.2018** Heure : **17h30** Crew Chief : **CLIVAZ S.** N° Licence : **39528**
 N° Match : **18 - 00123** Lieu : **ST. LÉONARD (FRIBOURG)** Arbitre 1 : **CASTRO N.** 733
 Arbitre 2 : **THIEBAUD Ch.-E.** 5617

Equipe A : **LAUSANNE** Equipe B : **ZÜRICH**

Tempo-morts : 1ère mi-temps 2ème mi-temps Prolongations

Pts	N° Licence	Nom des joueurs	N°	En jeu	Fautes				
					1	2	3	4	5
2	746504	BURGISSER G.	4	⓪	P	P	D		
3	754125	COTTURE P. (CAP)	5	⓪	P	P			
4	655	BOUTAT N.	6	x	P	P	P		
7	4578	CHAUDRON P.	7	⓪	U	P	P	T	GD
8	7410	BERNASCONI L.	8	x	P	P			
10	751298	MORAND J.	22	⓪	P	P	D	F	F
11	6655	PAQUIER R.	35	x					
12	123	BLANCHET R.	40	x					
4	1247	ZUFFEREY K.	41	⓪	U	P	U	GD	
6	8512	CHEVALLEY C.	45	x	P				

1071 Coach : **COSTA A.** C₁ B₁ C₁ GD 45
 104 Assistant : **DE SOUSA A.**

Equipe B : **ZÜRICH**

Pts	N° Licence	Nom des joueurs	N°	En jeu	Fautes				
					1	2	3	4	5
5	2314	ALBRECHT M.	4	x	P				
10	731	WEBER S.	5	⓪	P				
2	321	BIONDI M. (CAP)	6	⓪					
2	1212	BAUMANN G.	7	x	P	T	P	P	D
2	4245	FREHNER S.	8	x					
-	3333	WEBER M.	10						
0	645	WULZ H.	11	x					
10	976	GROSS M.	12	⓪					
2	1112	MEIER D.	14	⓪	P	P			
5	7654	KARL G.	15	⓪	P				

752231 Coach : **BIONDI M. (CAP)** B₁
 5514 Assistant : **HUBER M.**

Scores : Période ① A 11 B 14 Période ② A 8 B 8
 Période ③ A 9 B 7 Période ④ A 9 B 9
 Prolongations A B

Score final : Equipe A : **36** Equipe B : **38**

Nom de l'équipe gagnante : **ZÜRICH**
 Fin du match (heure) : **19:22**

Signature Crew Chief : _____
 Signature Arbitre 1 : _____
 Signature Arbitre 2 : _____
 Signature du capitaine en cas de protêt : _____

Marqueur : **4650 COVINI S.**
 Chronométrateur : **9493 CANEPA C.**
 Opérateur des tirs : **740715 FERNANDEZ M.**
 Spéaker : **54218 DONZEL F.**

Colonne du résultat :
 ● = 1 point marqué au lancer franc
 ● = 2 ou 3 points marqués
 ○ = résultat enroulé à la fin de chaque période

Colonne avec numéro du joueur :
 ⓪ = 3 points marqués

Encadré de la feuille en LETTRES MAJUSCULES
 Fautes :
 P = Faute personnelle
 T = Faute technique (C.T. = disqualification pour le match, suivi par un GD (Game Disqualification) dans la case suivante)
 U = Faute antisportive (C.U. = disqualification pour le match, suivi par un GD (Game Disqualification) dans la case suivante)
 D = Faute disqualifiante
 C₁ = Faute technique "Coach" (comportement)
 B₁ = Faute technique "Basic"
 1x T & 1x U = disqualification pour le match et mettre ensuite GD (Game Disqualification) dans la case suivante
 Entraîneur-joueur => 1x T / U & 1x C = GD
 Entraîneur-joueur = CAP
 Fautes disqualifiantes de membres de banc d'équipe => D => B₁
 Disqualification du coach après C, C₁ ou total 3 en combinaison "B" & "C₁" suivi de GD (Game Disqualification).
 F = "Fighting" (bagarre) après 5^{ème} faute = 6^{ème} faute disqualification comme remplaçant
 F ou D (B₁ à ajouter dans la case du coach)
 Quitte la zone du banc et ne participe pas à la bagarre
 F-> B₁
 Quitte la zone du banc ET participe activement à la bagarre
 D₁ & F-> B₁

Indices :
 1, 2, 3 = nombre de lancer(s) franc(s) à tirer
 ○ = deux fautes se compensant (aucun lancer franc)

Couleur pour les périodes :
 1^{er} quart : ROUGE
 2^{ème} quart : NOIR
 3^{ème} quart : ROUGE
 4^{ème} quart : NOIR
 Prolongations : NOIR