

Statistiques FLBB

Contenu

| | |
|---|---|
| 1. Introduction | 2 |
| 2. Installation de Fiba Livestats | 3 |
| 3. Configuration | 3 |
| 4. Travail préliminaire d'avant- saison et à compléter avant chaque match | 3 |
| 5. Commencer une nouvelle partie | 4 |
| Options 1 et 2 : récupérer les informations prédéfinies du match | 4 |
| <i>Premier démarrage programme</i> | 5 |
| <i>Ouvrir un match pour commencer le scouting</i> | 5 |
| Option 3 : saisir manuellement toutes les données du match | 5 |
| 6. Pendant le match | 5 |
| 7. Après le match | 6 |
| 8. Troubleshooting | 6 |
| 9. Récapitulatif des documents et liens | 6 |

1. Introduction

Cette solution est mise à disposition gratuitement aux fédérations nationales d'Europe et a été développée par Geniusports, partenaire de longue date de FIBA World.

Ce programme peut être utilisé pour TOUS les matches FLBB, matches de championnats, coupes et matches amicaux. La retransmission en directe est réservée aux matches de championnat de la Ligue (hommes et dames), 'Coupe de Luxembourg' et 'Coupe des dames'. Le même programme est utilisé pour les rencontres internationales sous la régie de la FIBA.

Claude Roettgers, 27.01.2025

version. 1.1

2. Installation de Fiba Livestats

Téléchargez FIBA LiveStats V8 du site <http://www.fibaorganizer.com/> , de préférence la version 64 bit.

Lancez le programme téléchargé et suivez les instructions à l'écran.

Si l'ordinateur est connecté à Internet, le programme détecte si une nouvelle version est disponible. Il est recommandé d'utiliser toujours la version la plus récente.

Chaque utilisateur doit s'inscrire obligatoirement au réseau des statisticiens <http://statisticians.fibalivestats.com/index.php/register/>

3. Configuration

Les programmes ont été testés sous Windows 10 et 11. Les programmes ne sont pas exigeants au niveau des ressources, un ordinateur simple devrait suffire (minimum 500 Mhz, 150 MB disque dur).

Une connexion vers Internet est indispensable pour une retransmission en directe du 'Live Score'. Vous pouvez utiliser le programme statistique sans connexion Internet, dans ce cas 'Live Score' n'est pas possible.

Pour les matches de coupe et de ligue, la retransmission en directe est obligatoire. Vous recevez un nom d'utilisateur et mot de passe de la FLBB pour accéder à ces matches prédéfinis.

4. Travail préliminaire d'avant- saison et à compléter avant chaque match

- Les clubs de la « Total League » hommes et dames sont obligés d'indiquer leurs 15 joueurs susceptibles à jouer au plus tard **24 heures** avant le début d'un match sur le site interactif de la FLBB : <https://interactif.flbb.lu/> => Menu des clubs => Equipes League.
- Veuillez remplir le détail de chaque joueur comme le numéro tricot, la taille (en cm) et la position de jeu.
- Une photo portrait de chaque joueur doit être envoyée au secrétariat de la FLBB (flbb@flbb.lu) au format JPEG avant le début de la saison, ou en cas de changement de la composition d'équipe.

La composition d'équipe au format PDF est automatiquement créée et publiée sur le site Luxembourg.basketball (afficher le détail d'un match). Elle est ainsi accessible au commissaire neutre, aux statisticiens, à la presse et aux autres intéressés environ **24 heures** avant la rencontre. Le PDF avec la composition des deux équipes est à remettre en forme papier à la table de marque au moins 30 minutes avant le début du match.

Ces informations sont également utilisées pour le « roster équipes » publié sur Luxembourg.basketball (en affichant le détail d'un match) et pour le « Live score ».

DigiBou est traité complètement à part des statistiques, veuillez vous référer à la documentation de ce programme pour plus de renseignements.

5. Commencer une nouvelle partie

Il y a cinq options pour commencer un nouveau match :

1. Choix dans 'League Games' : Vous disposez sur le lieu du match d'une connexion Internet et choisissez le match dans une liste de matches prédéfinis.
2. 'Enter a match key' : Vous disposez sur le lieu du match d'une connexion Internet et tapez le code match fourni par la FLBB (sur demande). Solution de backup si aucun match ne s'affiche dans la liste (League games).
3. Choix dans 'Existing Games' : Vous ne disposez pas sur le lieu du match d'une connexion Internet et choisissez AVANT LE MATCH chez vous ou un autre endroit dans une liste de matches prédéfinis, et continuez la statistique sur le lieu du match
4. 'Enter details manually' : Vous ne disposez pas sur le lieu du match d'une connexion Internet et n'avez pas eu l'occasion d'ouvrir le match chez vous, vous devez alors saisir TOUTES les données manuellement (pas recommandé mais possible). Option nécessaire également pour les matches amicaux, tournois et divisions inférieures.
5. 'Load Exported Game' : si vous avez le match sur un autre ordinateur, vous pouvez l'exporter sur stick USB en cas de problème technique par exemple et l'importer par ce moyen.

S'il ne s'agit pas d'un match Ligue ou d'un match de coupe, vous êtes obligés de prendre l'option 4. Vous pouvez ainsi faire la statistique de chaque match. La publication n'est pas prévue.

Options 1 et 2 : récupérer les informations prédéfinies du match

Après avoir démarré le programme, vous voyez l'écran de démarrage avec la liste des matches à domicile de votre club. Les matches les plus récents sont en haut de la liste.

Faire un « refresh » si le match ne se présente pas directement.

Pour l'option 1 : Vous devez avoir introduit la licence pour FIBA LiveStats fournie par la FLBB.

Pour l'option 2 : Vous devez introduire la clé unique du match, fournie par la FLBB.

Premier démarrage programme

Lors du premier démarrage du programme, la liste est probablement vide. Cliquez dans le menu 'Settings' et ensuite 'Licensing' pour configurer les paramètres d'accès. Ajoutez la clé pour la ligue (Enter a new game license number) et poussez le bouton 'Add'. Il faut sélectionner la licence et pousser le bouton 'Continue'.

Le clé vous sera communiquée par le secrétariat FLBB (flbb@flbb.lu).

Ouvrir un match pour commencer le scouting

Si vous ouvrez un match pour la première fois, vous devez vérifier et corriger les détails du match et la composition des deux équipes.

En principe, toutes les données importantes sont déjà pré-remplies. Elles proviennent de la base de données FLBB et devraient être correctes. Ces données sont recueillies 24 heures avant le début du match et envoyées sur le serveur de la FIBA. Vérifiez toutes les informations.

Un maximum de 12 joueurs par équipe est permis de figurer sur la liste des joueurs. Pour les tournois et matchs amicaux, vous pouvez ajouter plus de joueurs.

Option 4 : saisir manuellement toutes les données du match

Créez le match en cliquant sur 'Enter Details manually'. Vous devez saisir manuellement toutes les données du match et tous les joueurs des deux équipes. Cette option est uniquement recommandée pour les matchs amicaux, tournois et divisions inférieures.

6. Pendant le match

Veillez-vous référer au manuel d'utilisation de sur le site www.fiborganizer.com .

Vous pouvez également lire « FIBA Basketball statisticians' manual » et « Statistics criteria » du même site.

7. Après le match

N'oubliez pas de terminer correctement le match. Vérifiez pour cela la statistique en directe publiée (webcast), et ne sortez pas du match avant que le résultat soit correctement affiché.

La statistique finale apparaît soit après quelques minutes (entre 1-4') sur le site Luxembourg.basketball auprès du match concerné, soit après minuit.

8. Troubleshooting

Il est possible que le programme bloque parfois. Veuillez redémarrer l'ordinateur et/ou le match (open existing games) pour continuer au bon endroit.

Personnes de contact en cas de problème ou de suggestion :

- | | | |
|--------------------|--|----------------------------------|
| ✓ Claude Roettgers | jclauder@pt.lu | Tél. 691 361761 |
| ✓ Secrétariat FLBB | admin@flbb.lu | Tél. 481876-1 (heures de bureau) |

9. Récapitulatif des documents et liens

Cette documentation se trouve ici :

https://interactif.flbb.lu/Stats_League_2025_procedure.pdf