



# Newsletter 8

---

Saison 2025/26

## Version 1.9

La version 1.9.0.0, ou plus récente, du programme DigiBou est obligatoirement à utiliser pour la saison 2025/26. Le numéro de la version est affiché sur le menu principal.

## Nouveautés

Cette version comporte entre autres ces nouvelles fonctionnalités :

- La liste des matchs et la liste des participants éligibles (joueurs/coach) est chargée **directement de la base de données FLBB**. Il s'agit en effet des joueurs et coachs qui figurent sur la dernière licence collective émise par le secrétariat FLBB, et des arbitres nommés, y inclus les changements de dernière minute.
  - Ainsi, si vous chargez ou sélectionnez le match par l'onglet 'Démarrer match en ligne', le programme prend les données les plus actuelles.
  - Si, par exemple, deux jours avant le match vous avez fait cette étape à l'avance à la maison afin de préparer le match, et vous rechargez le match par l'onglet 'Charger match', les données ne sont pas synchronisées, même si vous avez connexion Internet.

Il est ainsi toujours préférable de charger le match dans la salle avec 'Démarrer match en ligne', si Internet est disponible, et de ne pas préparer le match avant.

- Les signatures des arbitres et commissaires se fera en principe par un code pin personnel à la fin du match et à chaque correction différée sur DigiBou.
- Contrôles supplémentaires et d'autres corrections mineures.

## Windows 10 / 11 et mises à jour

Le support de Microsoft pour Windows 10 se termine officiellement le 14 octobre 2025. Envisagez de faire une mise à jour vers Windows 11. DigiBou 1.9 est compatible avec Windows 11.

Si vous êtes connecté à Internet, il y a un risque non négligeable que des mises à jour de Windows bloquent l'utilisation de DigiBou d'un instant à l'autre. Tous les clubs sont priés de vérifier les paramètres de mises à jour. Ainsi sous Paramètres->Mise à jour et sécurité->Windows Updates vous pouvez modifier les heures d'activité où Windows ne va pas redémarrer automatiquement votre PC. Indiquez par exemple entre 10h00 et 00h00, et n'oubliez pas d'activer ce service !

## Installation du programme

Avant d'installer la version 1.9, vous pouvez

- complètement désinstaller l'ancienne version, et effacer le contenu du répertoire c:\spielbogen.
- ou simplement renommer le répertoire c:\spielbogen en p.ex. c:\spielbogen2024-25.

Lors de l'installation, il est possible que le logiciel antivirus vous déconseille d'installer le programme ou l'efface directement après l'installation. Or il n'y a pas de risque d'installer ce programme. Afin d'éviter ces problèmes, la méthode la plus simple est de mettre le répertoire c:\spielbogen sur la whitelist de l'antivirus. L'endroit exact pour le faire dépend de chaque programme antivirus.

Si vous rencontrez des problèmes majeurs d'installation, prière de le signaler en envoyant un courriel à [technique@flbb.lu](mailto:technique@flbb.lu)

### Matches live

En cas de problèmes de connexion en cours du match, il est recommandé de se reconnecter à Internet. Rétablissez la connexion Internet en cliquant sur le bouton rouge 'Not connected' en bas à gauche qui passe ensuite dans le vert 'Connected', et la situation actuelle du match sera directement transmise sur le site [luxembourg.basketball](http://luxembourg.basketball).

Veuillez vérifier juste avant de pousser le bouton 'Fin match' si le bouton est sur vert 'Connected', afin de transmettre l'état final de DigiBou live.

### Oubli de marquer la fin d'un quart

Trop souvent le marqueur oublie encore de pousser le bouton 'Début x quart' au commencement du quart suivant sur le terrain.

Dans ce cas, si une ou plusieurs actions du quart suivant ont déjà été saisies, nous vous prions de corriger cette erreur dans les meilleurs délais de la façon suivante :

*Cliquez dans la liste des dernières actions du match, sélectionnez la ligne présentant la 1<sup>ère</sup> action du nouveau quart, et cliquez sur le bouton droit de la souris. A ce moment-là, vous pouvez sélectionner que cette action est bien la première action du nouveau quart.*

Après la signature du 1<sup>er</sup> arbitre, ce changement est enregistré.

### Arbitres non présents

Si le match se joue sans arbitres et à la fin du match il y a des signatures arbitres à faire, veuillez décocher les cases à côté des arbitres non présents.