



GUIDE D'UTILISATION POUR LE PROGRAMME DE STATISTIQUES  
*'THE AUTOMATED SCOREBOOK'*  
ÉDITION POUR LA SAISIE (OPÉRATEUR DE SAISIE)

CONFÉDÉRATION EUROPÉENNE DE BASEBALL  
COMMISSION SCORAGE

Mai 2018



## INDEX

Courte introduction au logiciel "The Automated Scorebook"	Page	4
Termes et symboles utilisés dans ce manuel	Page	5

### **AVANT LA RENCONTRE**

Mise à jour des données de la compétition	Page	9
Débuter le scorage de la rencontre "LIVE"	Page	12
Impression d'un lineup complet	Page	18
Statistiques sur Internet	Page	20
Mise en ligne de la rencontre	Page	24
Indiquer le 'live' sur le site de résultats	Page	27
Affichage du compte des lancers	Page	28

### **SCORAGE DE LA RENCONTRE**

La rencontre débute	Page	30
Corriger les erreurs de saisie	Page	35
Remplacements et changements de position	Page	38

### **APRES LA RENCONTRE**

Wrap up (clore) la rencontre	Page	41
Génération des fichiers de la rencontre	Page	42
Mise en ligne de la box score sur le site	Page	43
Mise à jour du résultat de la rencontre sur le site Internet	Page	44
Exportation de la rencontre et envoi des fichiers sur le server	Page	45

### **DOCUMENTS UTILES**

Liste des symboles utilisés pour le scorage	Page	48
Raccourcis clavier	Page	55
Modifier une rencontre déjà jouée et insérer des jeux	Page	56
Résolution de problèmes (retransmission en direct)	Page	58
Checklist des tâches à effectuer	Page	60
La 'Field Map' : localisation des coups sûrs	Page	61

**Ecrit par:** Pablo Carpio, Anna Maria Paini, Linda Steijger pour la Commission Scorage CEB

© Copyright 2018 Linda Steijger en tant que chairwoman de la Commission Scorage de la CEB. Tous droits réservés. Sans limiter les droits sous protection, ce document, ni aucune partie ne peut être reproduit, conservé dans un système de partage, ou transmis sous aucune forme que ce soit (électronique, reproduction, photocopie, enregistrement ou autre), sans l'autorisation de la propriétaire des droits d'auteurs ainsi que les éditeurs de ce manuel. Publié et distribué par la CEB avec la courtoisie et l'autorisation des auteurs.

## COURTE INTRODUCTION AU LOGICIEL 'THE AUTOMATED SCOREBOOK'

Le logiciel de statistiques pour le Baseball et le Softball nommé *'The Automated Scorebook'* (TAS), conçu par la société américaine de logiciels de sports, Stat Crew Software Inc, est devenu le programme officiel de la CEB (Confédération Européenne de Baseball) lors des compétitions majeures en 2007, après l'impulsion de la CEB et l'expérience de la FIBS (Fédération Italienne de Baseball et Softball) en 2006, Anna Maria Paini ayant été la pionnière dans les ligues italiennes. En 2008, la CEB ainsi que plusieurs Fédérations Nationales ont lancé des programmes de perfectionnement et ont étendu son usage dans la plupart des tournois et championnats. L'IBAF a également commencé à utiliser ce logiciel en 2008, il est actuellement utilisé, en général, dans toutes les compétitions.

Ce guide a pour but d'aider dans cette tâche, afin que de nombreux scoreurs européens puissent facilement apprendre à l'utiliser dans les compétitions internationales, nationales ou locales.

Vous trouverez dans ce guide "seulement" les informations nécessaires pour scorer une rencontre : comme vous pouvez l'imaginer, le logiciel a de nombreuses fonctions, possibilités, menus..., beaucoup d'entre eux étant gérés par l'opérateur central (OC). Vous en découvrirez peut-être au fur et à mesure de vos utilisations, mais nous ne considérons pas nécessaire de les détailler ici.

Ce logiciel permet de scorer la rencontre en direct, ce qui permet de mettre en ligne sur le site Internet du tournoi toutes les actions, les statistiques, les résultats et le 'play by play' résumant la rencontre. Il peut bien sûr être utilisé après la rencontre pour insérer des données dans une rencontre déjà jouée.

Le programme comporte 2 parties : une pour scorer la rencontre (*'The Automated Scorebook'*), et une autre (appelée *'TAS FTP'*) pour mettre la rencontre en ligne. À la fin de chaque rencontre, il faut utiliser un "client FTP" afin de mettre la box score en ligne (dans ce manuel, nous utilisons *'Leech Ftp'*, mais tout type de client FTP-comme *FileZilla*- peut être utilisé pour cela

Nous sommes certains qu'en utilisant ce manuel et avec un peu de pratique, vous pourrez facilement apprendre à utiliser parfaitement le logiciel.

Pour toute question ou commentaire, merci de contacter [scorer@baseballeurope.com](mailto:scorer@baseballeurope.com).

## Termes et symboles utilisés dans le manuel

- > Indique une **action** à faire.
- ☺ **Tips**, recommandations pour une utilisation plus facile.
- 👉 **Attention**: actions qu'il faut réaliser exactement comme indiqué.
- ! Actions à **NE PAS** faire / **Dangereuses** pour le programme / la rencontre.
- 👉 **Voir page ...**

### OPERATEUR DE SAISIE (OS) (Aussi appelé Operateur Local ou Data Entry) :

Il/elle est le scoreur qui gère le programme pendant la rencontre.

Bien sûr, il/elle **doit rentrer exactement les mêmes données que le scoreur officiel**, qui appellera clairement les jeux (même les jeux simples, pour éviter les erreurs).

L'OS doit vérifier les statistiques générées par le programme avec celles du scoreur officiel à la fin de la rencontre.

### OPERATEUR CENTRAL (OC) :

Il/elle est la personne, désignée par l'organisation (CEB), responsable de la gestion de la compétition: reçoit et envoie les informations aux DE, vérifie les données, alimente le site web, élabore les statistiques et le bulletin

...

L'Opérateur Central, avant de recevoir et d'envoyer les informations, devra décider quel programme FTP sera utilisé.

### WEBMASTER :

Il/elle est la personne, désignée par l'organisation (CEB), qui conçoit le site web de la compétition – selon les besoins du programme TAS – qui comportera le planning, les résultats, le classement, les statistiques cumulées des joueurs et des équipes ...

**SCCP (CONTROL PANEL) Stats Crew Control Panel** : C'est la fenêtre principale qui comporte les fonctions générales du programme.

- ☺ Créer un raccourci sur le bureau:

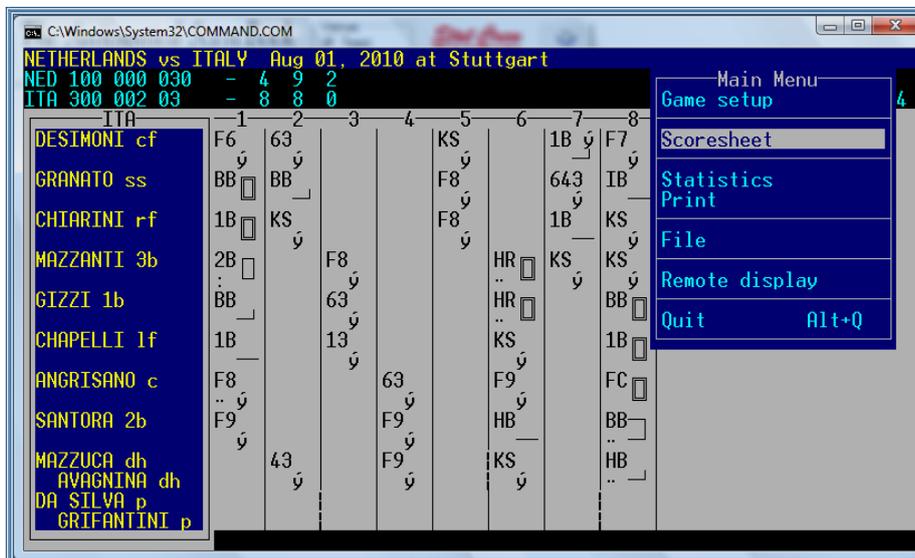


- ☺ Pendant la rencontre, ne pas fermer cette fenêtre: la réduire.



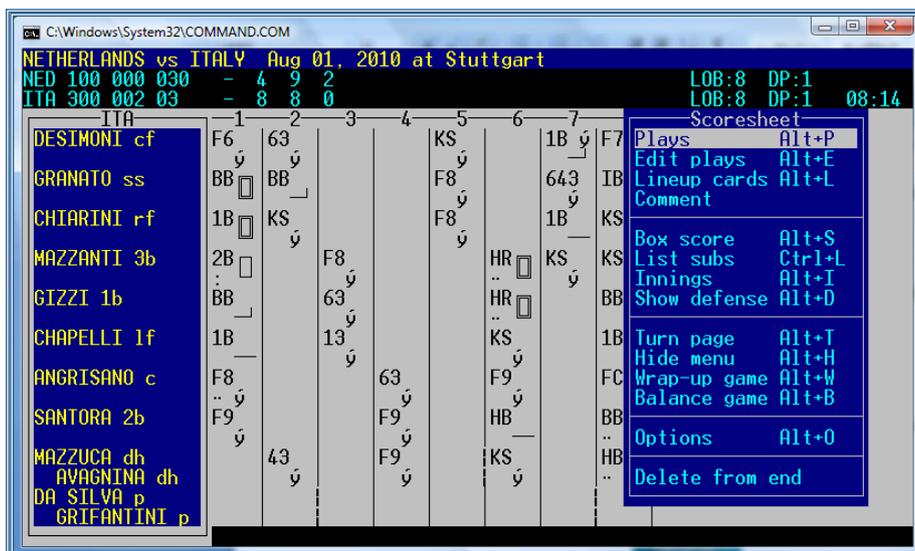
Lorsque vous entrez dans Game Scoring, appuyez sur la touche B, puis deux fois sur ENTER pour arriver dans

**Main Menu:** Il s'agit du menu général pour gérer la rencontre: insertion des informations générales, saisie ou impression des lineups, sélection de la rencontre à charger, modification ou impression, etc. L'exemple montre la façon dont le programme affiche les jeux pendant la rencontre, cela ressemble à une feuille de scorage.



☺ Comme il s'agit d'un système DOS, on peut seulement utiliser les flèches directionnelles ou la première lettre de chaque sous menu pour les choisir. Aller dans scoresheet et appuyer sur ENTER pour arriver dans le

**Scoresheet Menu :** Il s'agit du menu de base pour débiter le scorage de la rencontre une fois les données sur cette rencontre saisies (lieu, date, arbitres, équipes, lineups ...) et il contient toutes les instructions pour réaliser le scorage de la rencontre.



**RACCOURCIS CLAVIER :** consulter le document joint à la fin de ce manuel pour connaître les raccourcis qui vous seront utiles.

**LEECH FTP :** C'est un "client ftp" pour mettre en ligne les box score.

Créer un raccourci sur le bureau:



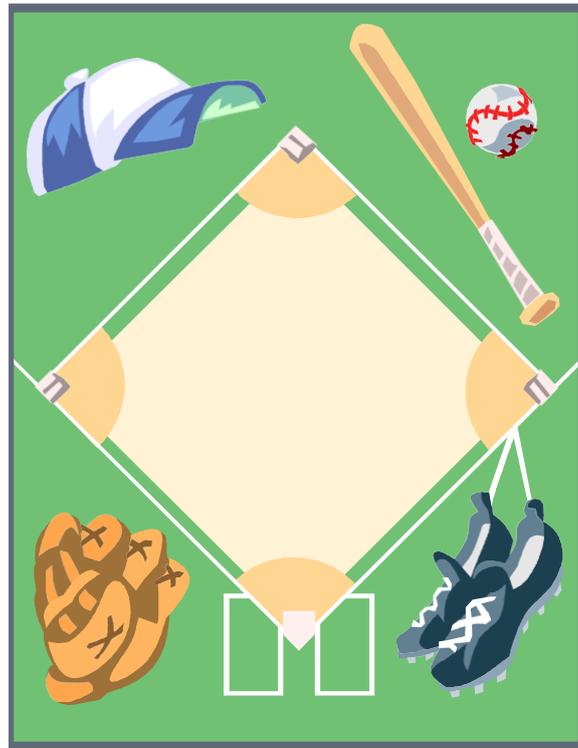
**Skype** : Il s'agit du programme utilisé pour la communication en direct entre l'OC et les OS, l'envoi des fichiers, des messages de confirmation, des questions, des doutes.

Créer un raccourci sur le bureau :



**Restez en ligne pendant toute la rencontre. Peut-être n'avez-vous pas besoin de l'opérateur Central (OC), mais il peut aussi avoir besoin de vous contacter.**

# Scoring d'une rencontre



**Avant la rencontre**

## Mise à jour des données de la compétition

Avant le début de toute compétition, l'OC enverra par courriel un fichier contenant toutes les données: Equipes et Rosters.

> L'OC crée un dossier avec l'année et le nom de la compétition par exemple /CEB/2010/EURO.

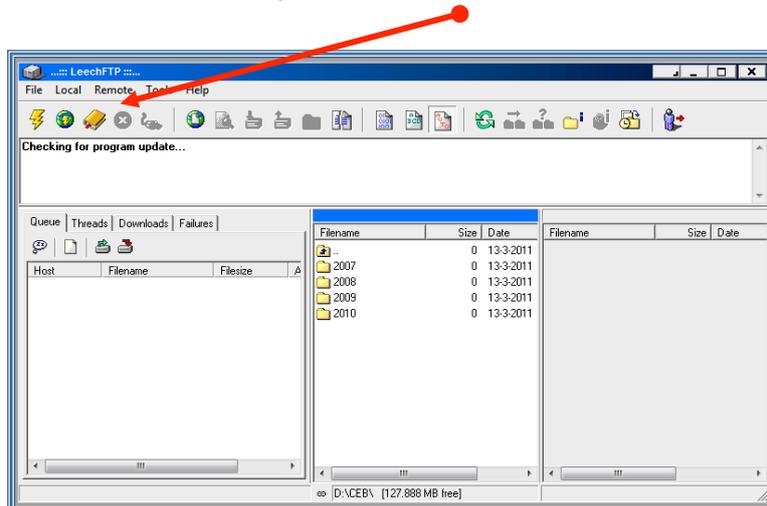
Une fois la compétition commencée, l'OC enverra quotidiennement un dossier mis à jour (avec les mis à jour des rosters, des données des rencontres, des statistiques ...).

> L'OS effacera le dossier précédent, copiera le nouveau et l'ajoutera sur le disque C de l'ordinateur. Demander de l'aide à l'OC si besoin.

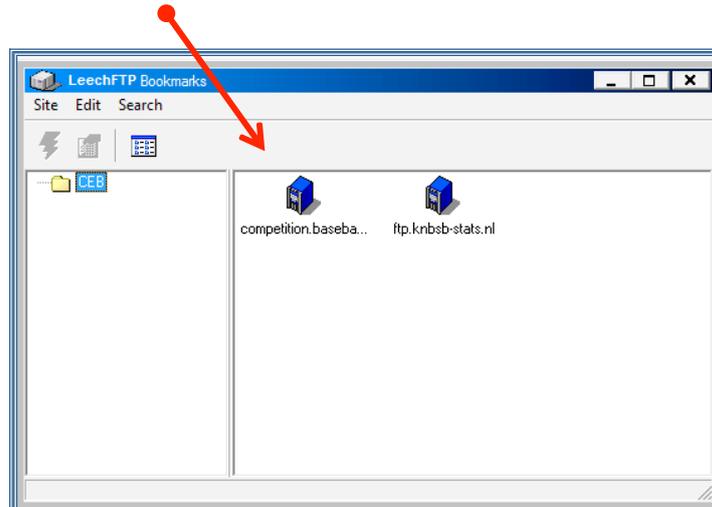
Lorsque vous travaillez sur une compétition multi site, il faut télécharger le dossier vous-même. Voici comment :

> Ouvrir le logiciel 'Leech FTP' en double cliquant sur l'icône de votre bureau

> Entrer sur le server du site Internet en cliquant sur l'icône 'livre'



> Double cliquer sur l'icône du serveur dans la partie droite de la fenêtre



De temps à autres, les identifiants du serveur seront changés. Quand cela arrive, en double-cliquant sur le signet (bookmark), le message suivant apparaît : "Could not login to competition.baseballeurope.com". Dans ce cas, il faut modifier le signet.

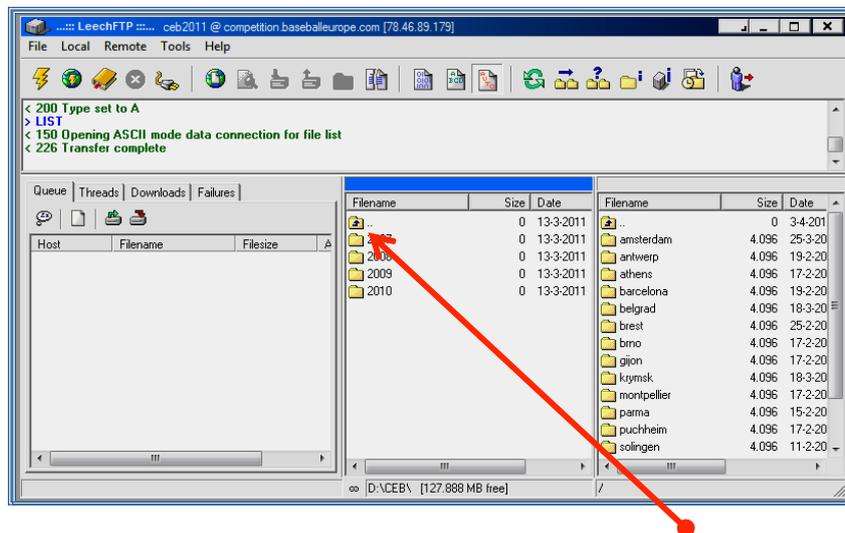
Fermer la connexion en cliquant sur la croix blanche sur le bouton rouge (à côté de l'icône livre).  
Cliquez sur l'icône livre, la fenêtre reproduite sur la page précédente apparaît.

**> Cliquer sur Edit > Choisir 'Edit bookmark'**

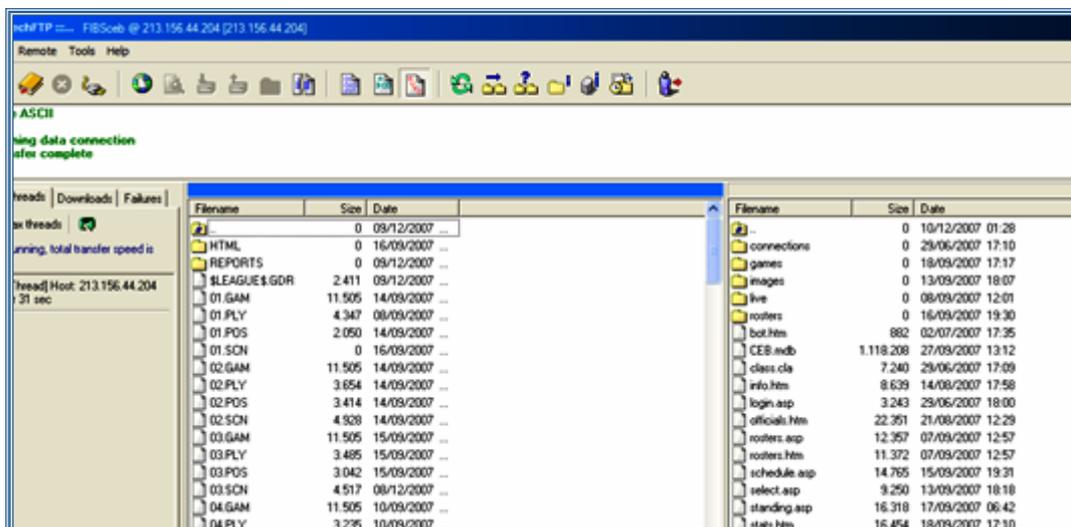
Demander à l'OC les données et identifiant corrects et modifier les informations dans la fenêtre  
Fermer la fenêtre avec OK. A présent, vous pouvez double-cliquer sur l'icône du serveur pour continuer.

Une fois connecté, 3 fenêtres apparaissent :

- une à gauche.  
Choisir l'onglet 'Threads' et la progression des téléchargements apparaît
- au centre: se trouve la liste des dossiers de votre propre ordinateur
- à droite: se trouve la liste des dossiers présents sur le serveur



Pour retourner au dossier à la racine, double-cliquer sur l'icône dossier avec une flèche bleue  
> Demander à l'OC quel dossier est à télécharger du serveur (fenêtre de droite) vers votre ordinateur (fenêtre centrale).



> Faire un “Glisser déposer” de la droite vers la fenêtre au centre.

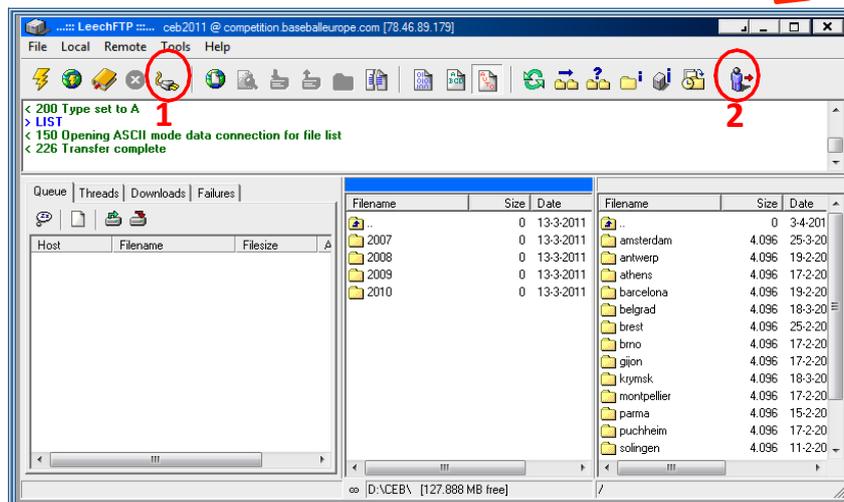
L'OS doit seulement ouvrir et utiliser le dossier “GAMES”. NE PAS OUVRIR les autres fichiers et NE JAMAIS MODIFIER QUOI QUE CE SOIT DANS LES AUTRES DOSSIERS pour éviter tout risque d'effacer d'autres fichiers importants du disque dur ou du serveur.

Pour sortir du logiciel Leech FTP

👉 Ne pas fermer avec la croix X du coin droit de la fenêtre.

> D'abord(1), cliquer sur l'icône ‘prise’ (pour se déconnecter du serveur)

> Ensuite (2) cliquer sur l'icône ‘personnage’ (pour quitter le logiciel)



> Ouvrir le programme:

Double cliquer sur l'icône Control Panel:



## OUVRIR LA BONNE DIRECTORY

> Aller dans SCCP > Utilities/roster maintenance > File > Open directory

> Choisir le bon dossier (chercher la bonne année) et ouvrir la bonne directory en double-cliquant dessus.

Une fois la bonne directory choisie et si vous ne la changez pas, le logiciel l'ouvrira immédiatement sans avoir besoin de changer la directory les fois suivantes.

## Scorage des rencontres en direct

Lors des tournois CEB, les rencontres doivent toujours être scorées en direct sur Internet en utilisant le play-by-play.

> Une fois arrivé sur le terrain, vérifier la connexion Internet du lieu.

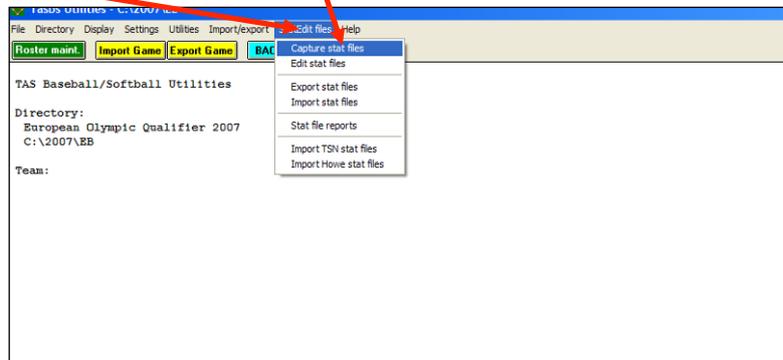
> Se Connecter à Skype pour établir la communication avec l'OC.

A présent, il faut s'assurer d'afficher les stats individuelles en ligne.

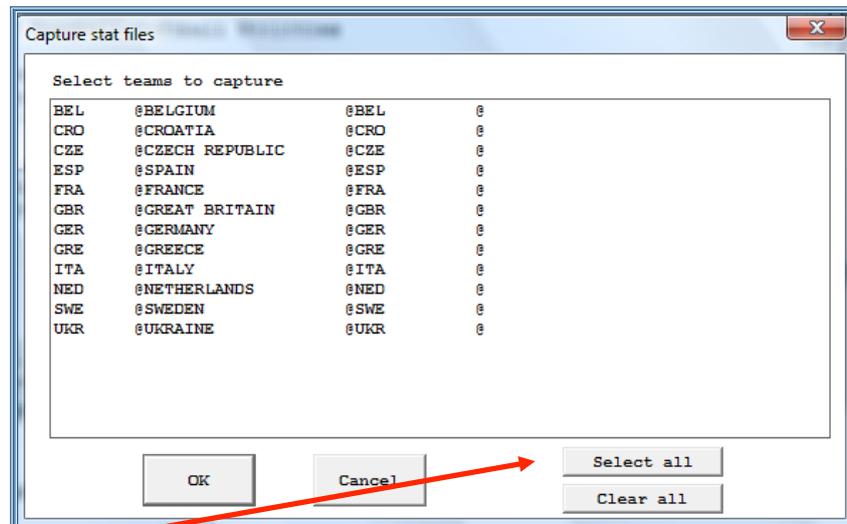
> Cliquer sur Control Panel SCCP -> Utilities/roster maintenance



> Cliquer sur StatEdit files > cliquer sur Capture stat files

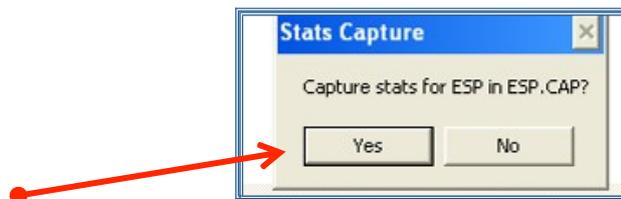


La liste des équipes apparaît :



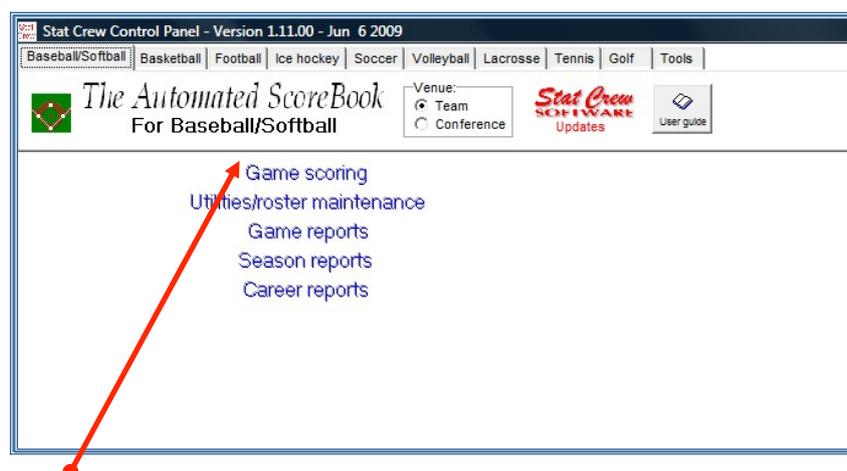
- > Cliquer sur Select all
- > Appuyer sur OK

Cette fenêtre apparaît:

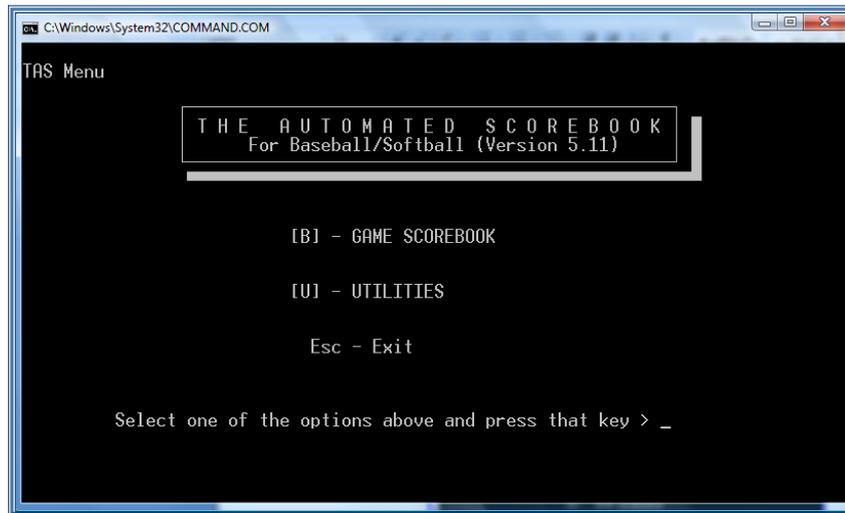


- > Cliquer sur YES et OK pour toutes le équipes, jusqu'à la fin. Fermer la fenêtre avec EXIT.

Ensuite retourner au Control Panel et ouvrir 'Game scoring' pour aller dans Game Scorebook



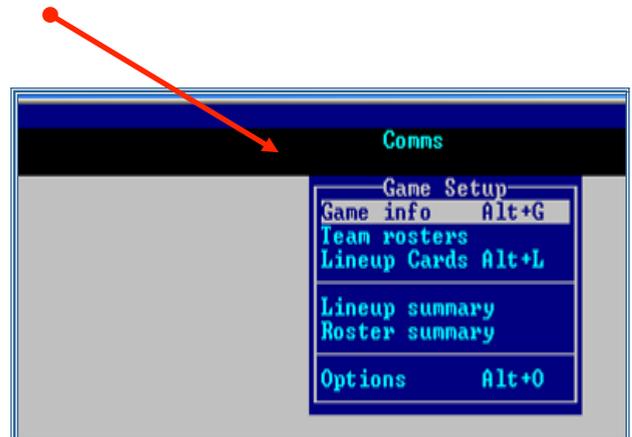
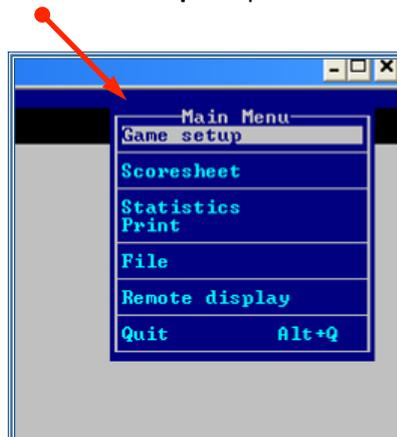
- > Cliquer sur Game scoring



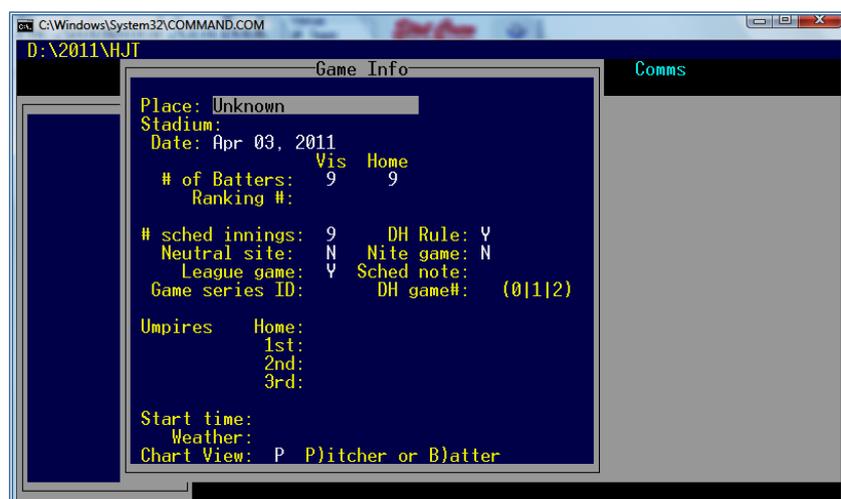
> Taper "B" et appuyer deux fois sur la touche ENTER

(Le programme vous propose deux types d'informations dont nous n'avons pas besoin pour l'instant).

Ensuite > Sélectionner Game setup et après sélectionner Game info



Cette fenêtre apparaît:



> Remplir les données de la rencontre

✎ Ecrire les mots **exactement** comme donnés dans l'exemple pour assurer l'uniformité de tous les documents et fichiers.

☺ Taper **ENTER** pour accepter l'option proposée par le programme.

☺ Utiliser les flèches du clavier (↑↓) pour se déplacer dans la fenêtre et si vous avez besoin de corriger certaines informations.

☺ Si vous commettez plusieurs erreurs dans cette fenêtre vous pouvez utiliser la touche **ESC**. Recommencer l'opération (Game setup > Game info) pour réécrire les données.

**Place** (Ville) : ex. **Barcelona** (Première lettre en majuscule, le reste en minuscules).  
**Stadium** (Stade): ex. **Montjuic** (même chose).  
**Date** **Accepter** la date insérée automatiquement par l'ordinateur (Cliquer sur ENTER)  
**# of Batters: 9** **Ne rien modifier**  
**Ranking #:** **Ne rien modifier** (L'OC complètera cette donnée à la fin de la rencontre)  
**# Sched innings:** **Ne rien modifier** (si besoin, l'OC fera la modification)  
*penser aux rencontres en 7 manches au softball et en U15.*  
**DH Rule:** **Ne rien modifier** L'OC indique **Y** (for Yes) ou **N** (for No)  
**Neutral site:** **Ne rien modifier**  
**Nite game:** **Choisir N** (NO = pour match en journée) ou **Y** (Yes = pour match en soirée)  
**League game:** **Choisir Y** (= rencontre "normale" du tournoi)  
**Sched note:** **Ne rien écrire**  
**Game Series ID:** **Ne rien écrire** (L'OC pourra modifier cette donné après la rencontre)  
**DH Game#** Signifie programme double, non utilisé en tournoi, donc ne rien écrire.  
**Umpires** **Ecrire le NOM** (en majuscules) exactement comme sur la liste officielle du tournoi.

✎ Ajouter les 3 lettres du pays (nom officiel, le même que sur le site de la

CEB). Exemple: Home: **LEONE (ITA)** 1<sup>st</sup> base: **VERBRUGGE**

**(NED)**

2<sup>nd</sup> base: **MENENDEZ (ESP)** 3<sup>rd</sup> base: **KULHANEK (CZE)**

Lorsqu'il y a seulement 3 arbitres, écrire leur nom au Marbre, 1<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> base et laisser la 2<sup>ème</sup> base vide. Ne pas indiquer les prénoms pour être sûr que tous les noms figureront dans le rapport de match (pas assez d'espace pour les noms et prénoms).

**Start time:** **Ecrire l'heure prévue pour le début de la rencontre** ex. **20:30** (avec :)

**Weather:** **Une courte remarque sur les conditions climatiques** comme "sunny" (ensoleillé), "cloudy" (couvert), "clear" (dégagé), "windy" (venteux), "partly cloudy and raining" (alternance de nuages et pluie), "drizzling" (humide)

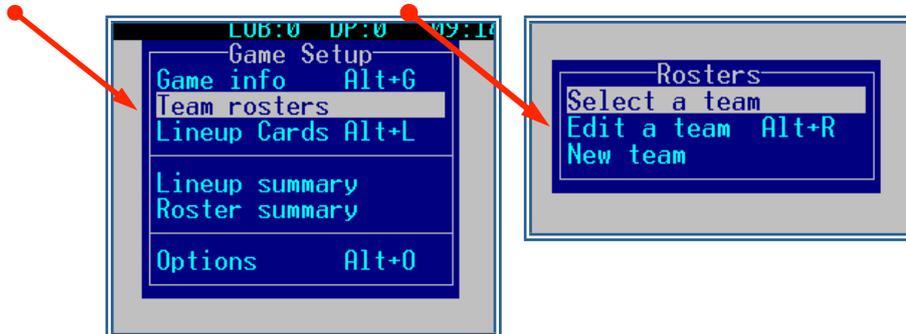
Chart View: **Sélectionner P (pour Pitcher)**

Une fois tout ceci terminé

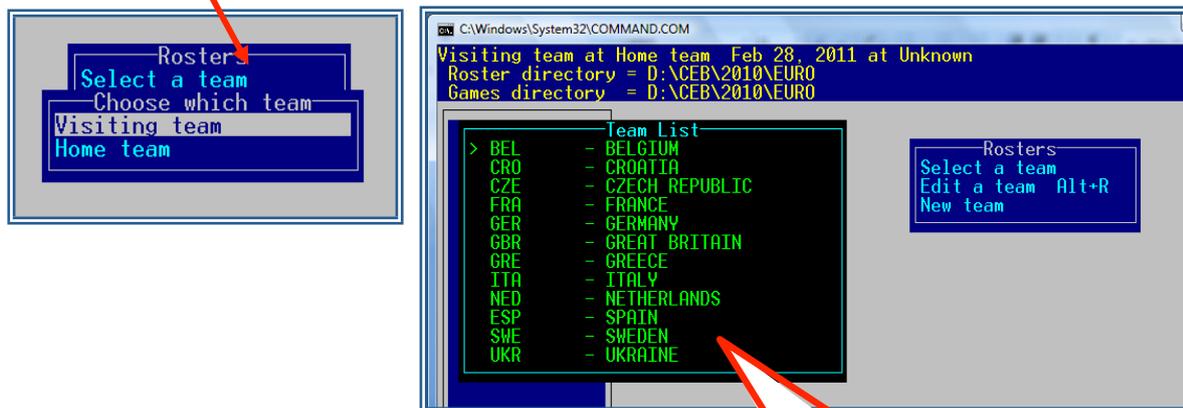
> Appuyer sur ENTER

A présent sélectionner les équipes:

> Choisir Team rosters et après select a team



> D'abord sélectionner l'équipe visiteuse



Sélectionner l'équipe,  
utiliser les flèches du clavier (↓↑), et  
Appuyer sur ENTER pour la  
sélectionner

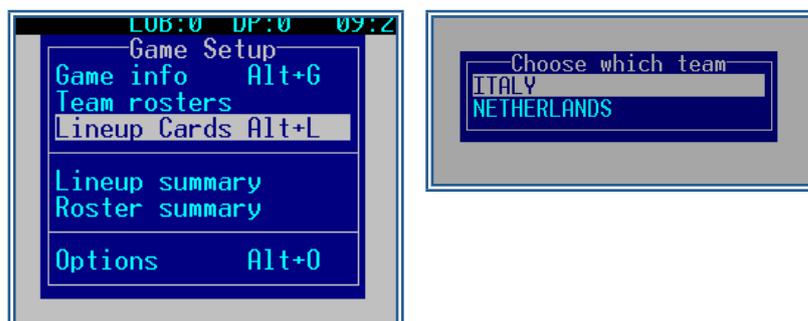
> Faire de même pour l'équipe recevante

Une fois fait,

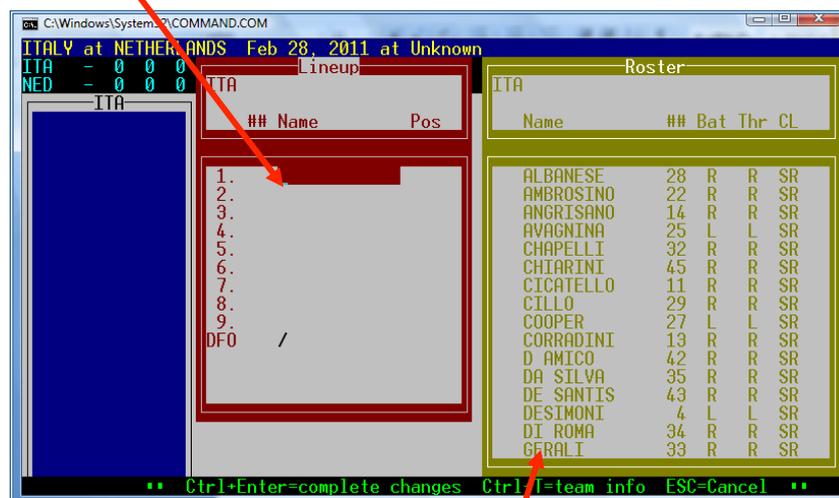
> Appuyer sur ESC

Maintenant, insérer les lineups

> Sélectionner Lineup Cards puis > Sélectionner l'équipe visiteuse  
(celle indiquée au-dessus)



Dans le cadre rouge, à la suite du numéro dans l'ordre de frappe:



> **Ecrire le numéro du maillot** du joueur et le programme insérera le nom du joueur. Ensuite, **écrire la position défensive** (en chiffres 1 à 9 ou en lettres cf, 2b, dh, lf, p, dh, pr, ph...<sup>👉</sup> toujours en minuscules).

Il est également possible d'utiliser la fenêtre jaune pour sélectionner les joueurs:

> **Cliquer sur ENTER** pour accéder à la liste en jaune, et une fois que le curseur apparaît, sélectionner les joueurs en utilisant les flèches du clavier (↓↑), et ENTER pour chaque joueur.

👉 Designated Hitter      **dh** (ou **10**)  
 Pinch Hitter              **ph** (ou **11**)  
 Pinch Runner              **pr** (ou **12**)

\* **DFO**: indique uniquement le joueur défensif (le lanceur si DH).

Remplir le lineup. Pour le terminer appuyer une nouvelle fois sur ENTER. Attention, lorsque la saisie est terminée et que vous l'avez validée en appuyant une nouvelle fois sur ENTER, tout changement que vous effectuerez après cela pourra conduire à un changement officiel.

Quand une équipe utilise numéro de maillots différents selon qu'elle visite ou qu'elle reçoit, les numéros 'recevants' sont rentrés dans le logiciel. Quand l'équipe visite, vérifier le lineup avec le roster officiel et choisir les noms en utilisant la liste dans le cadre jaune. **NE PAS** changer les numéros de maillot dans le roster.

S'il y a seulement 9 joueurs dans le lineup, noter un slash "/" pour le 10<sup>e</sup> joueur. De la même manière, si la rencontre a débuté avec un frappeur désigné (dh) et que, pendant la rencontre, il prend une position défensive, modifier le line-up selon les changements et noter un slash "/" pour le 10<sup>e</sup> joueur.

👉 La liste des joueurs / roster définitif a été validée par le Commissaire Technique avant le début du tournoi. Pour cette raison, une équipe n'est pas autorisée à ajouter des joueurs pendant le tournoi. Si l'OS identifie un nouveau joueur, il doit informer immédiatement l'OC et le CT et leur demander quoi faire.

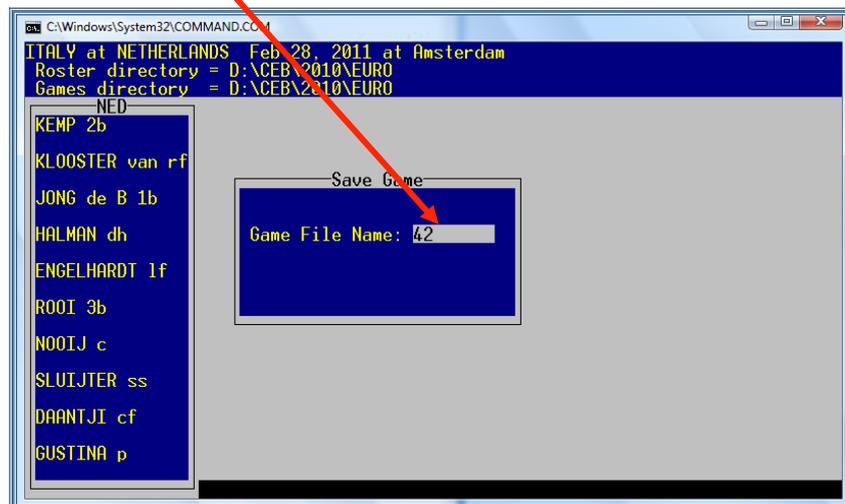
L'OS doit savoir que si un joueur de la liste joue avec un numéro différent, il doit aussi informer le CT de la rencontre.

Une fois le lineup des visiteurs saisi: > **Répéter cette opération pour l'équipe recevante.**

Une fois terminé pour les 2 lineups

👉 > **Sauvegarder toutes les informations sur la rencontre en appuyant sur ALT + F**

👉 > **Indiquer le nom du fichier (ici 42 – comme dans le planning officiel des rencontres)**



## Impression d'un lineup complet

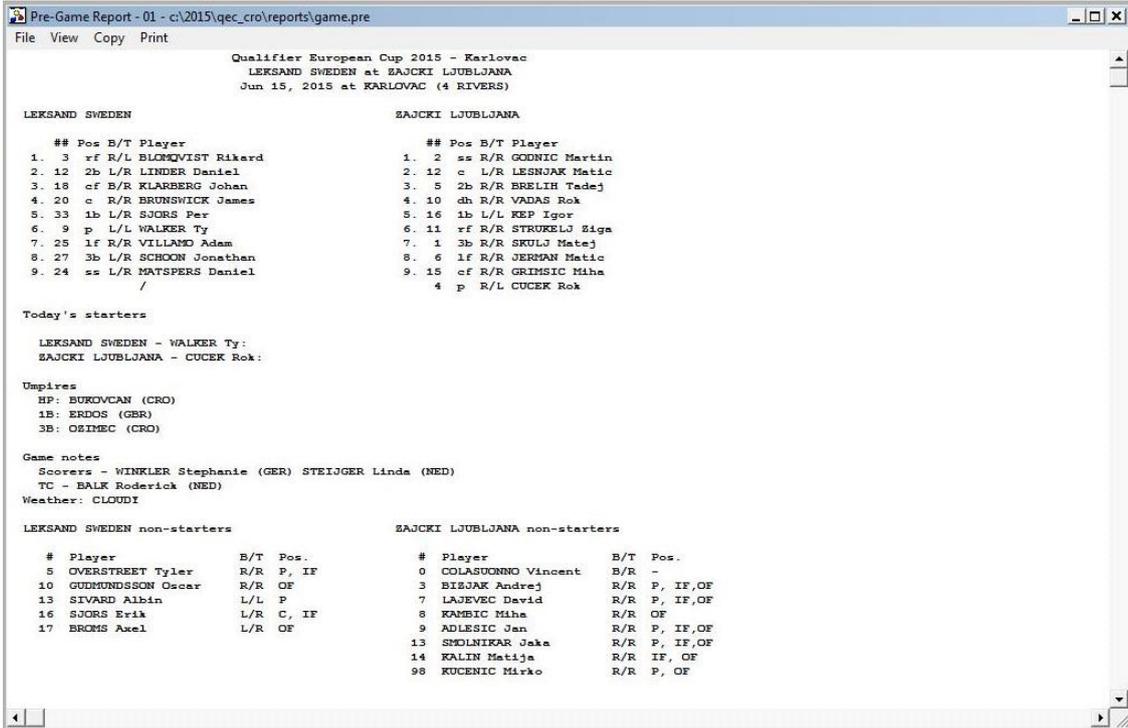
Habituellement dans les tournois in CEB aucun lineup n'est imprimé. Mais si l'organisateur le demande, voici comment faire :

Après avoir sauvegardé la rencontre avec son numéro > **Aller dans SCCP > Game Reports > Games** et trouver le numéro de la rencontre. Ensuite cliquer sur **Reports > Pre-game report**. Utiliser les lignes 'Pre-game notes' pour indiquer le nom des scoreurs et CT (comme dans 'game notes'). Appuyer sur **OK**. Dans la fenêtre suivante, choisir **File > Edit report file**. Tout sélectionner et copier. Ajouter la bannière du tournoi en en-tête dans un document Word vierge et coller votre sélection, vous avez alors un joli lineup. Demander à l'OC de le faire avec vous. À présent, il faut imprimer selon les possibilités sur le terrain.

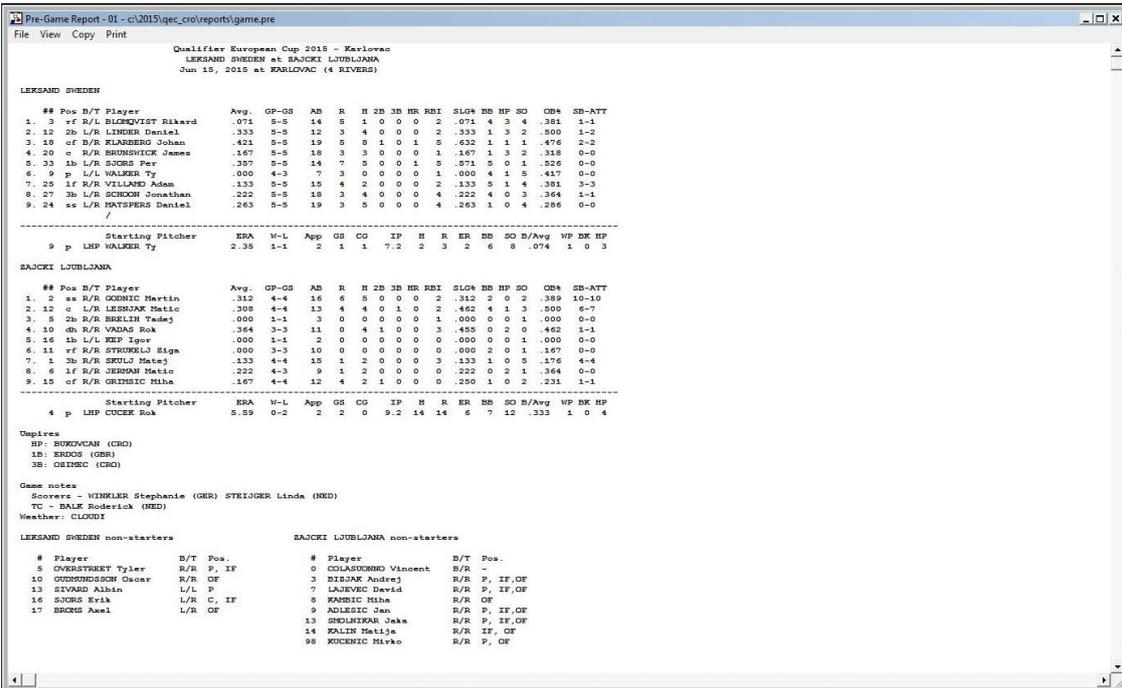
Supprimer les lignes <pi14> et <pi7> ainsi que le nom du tournoi (il se trouve déjà dans l'en-tête). Sélectionner tout le texte avec CTRL + A et changer la police COURIER NEW taille 8,5. Effacer aussi <pi14> et <pi7> au milieu de la page. Toujours s'assurer que le résultat final tient sur une seule page.

Demander ensuite à l'organisateur le format souhaité. Il est possible d'imprimer le document avec ou sans statistiques Ouvrir SCCP > Game Reports > Games > Select the game > Reports > Pre-game report pour avoir un document sans statistiques. Mais en allant dans Settings > Load stat files avant d'ouvrir Reports > Pre-game report, les statistiques apparaissent. .

Toujours envoyer le pre-game report à l'OC. L'Operateur Central fera la dernière vérification et transfèrera à l'organisation. C'est l'organisateur qui est en charge de la distribution du document. C'est seulement lors des championnats d'Europe seniors que le document est envoyé par mail à [media@baseballeurope.com](mailto:media@baseballeurope.com).



Bulletin d'avant match sans les statistiques

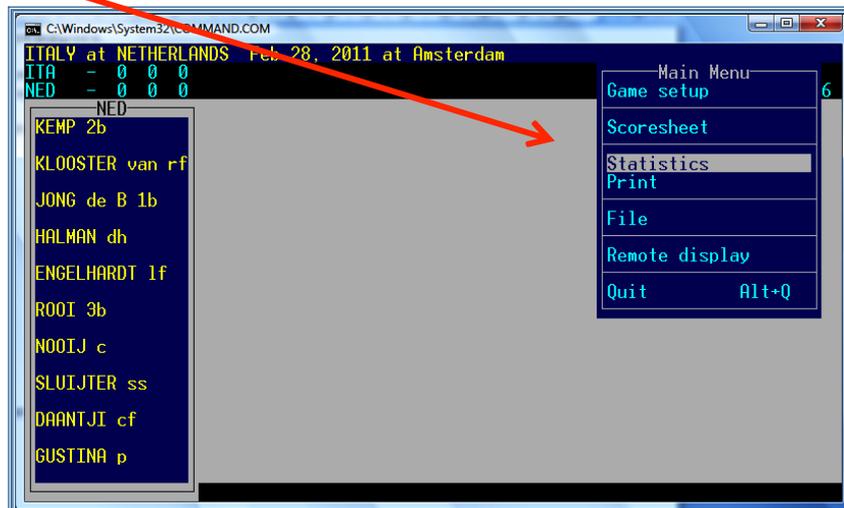


Bulletin d'avant match avec les statistiques

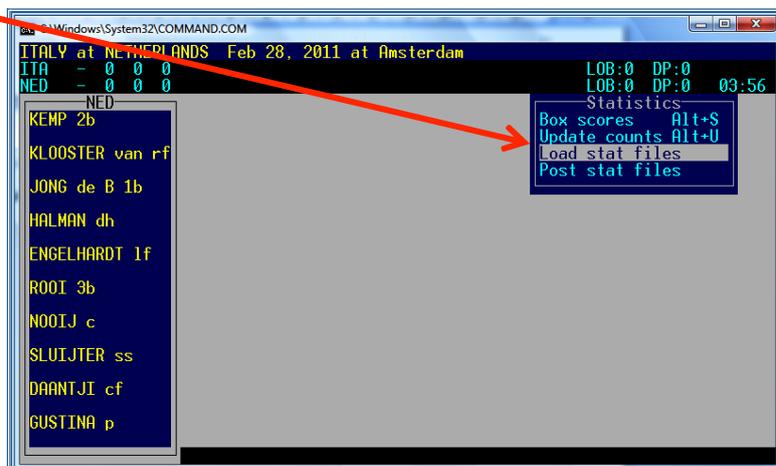
## Statistiques sur internet

Comme la rencontre est en live, nous avons besoin d'afficher les statistiques, il faut donc les charger,

> **Aller dans Statistics**, depuis Main Menu:



> **Sélectionner Load stat files:**

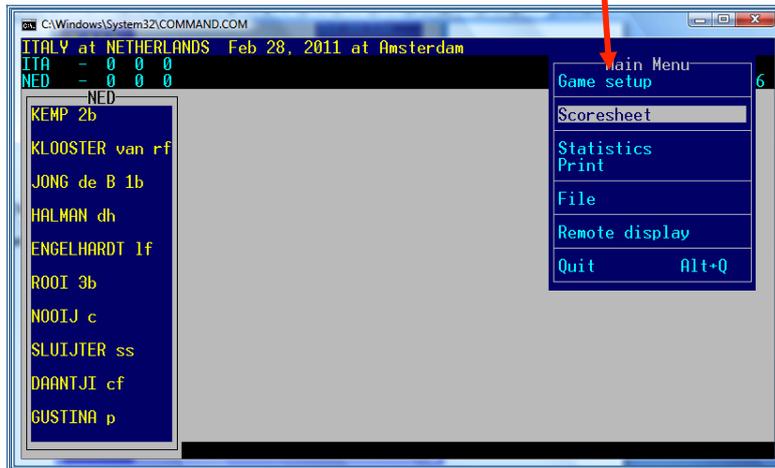


> **Répondre Y (yes) pour les deux équipes**, quand la question apparaît.

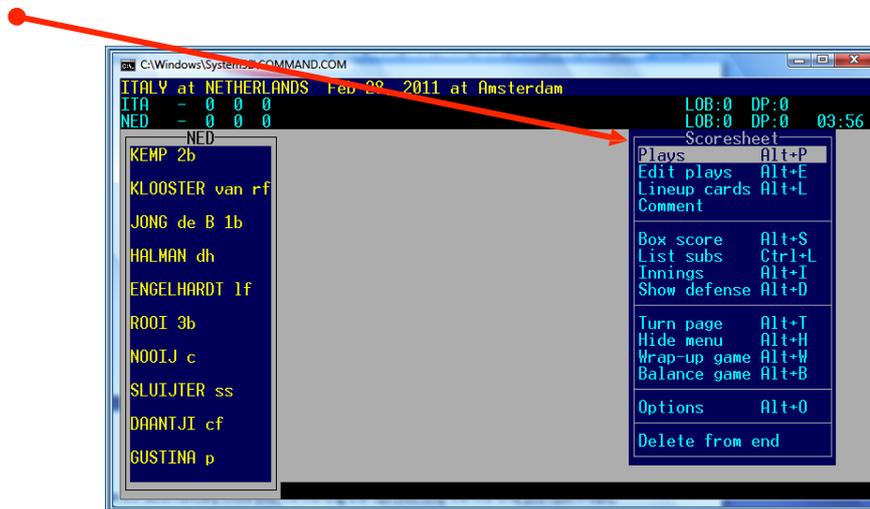
Maintenant tout est prêt pour débiter la rencontre. Comme il peut arriver que des modifications interviennent avant le début de la rencontre sans que ce soit considéré comme des changements, il faut attendre que le lineup soit définitif avant d'aller plus loin. Le lineup définitif est remis par le coach à l'arbitre lors de la réunion au marbre, il doit indiquer s'il y a des modifications. L'arbitre en chef donne son lineup au commissaire technique et communique les informations. Si l'OS n'entend pas, la rencontre peut commencer malgré tout.

> **Pour revenir à un menu précédent ou pour sortir d'une fenêtre, appuyer sur ESCape**

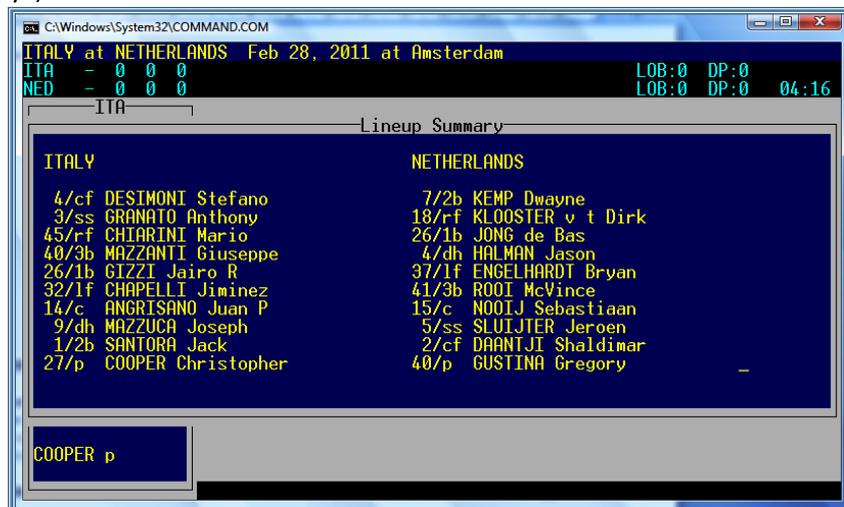
> Retourner maintenant dans le Main Menu (utiliser la touche ESC si besoin) et sélectionner Scoresheet.



> Sélectionner Plays



Le programme va afficher automatiquement une fenêtre comme celle-ci (Seulement si c'est la première fois que vous ouvrez Plays).



> APPUYER sur Enter jusqu'à ce que les lineup disparaissent.

Après cet instant, toute modification dans un line up sera considérée comme un changement.

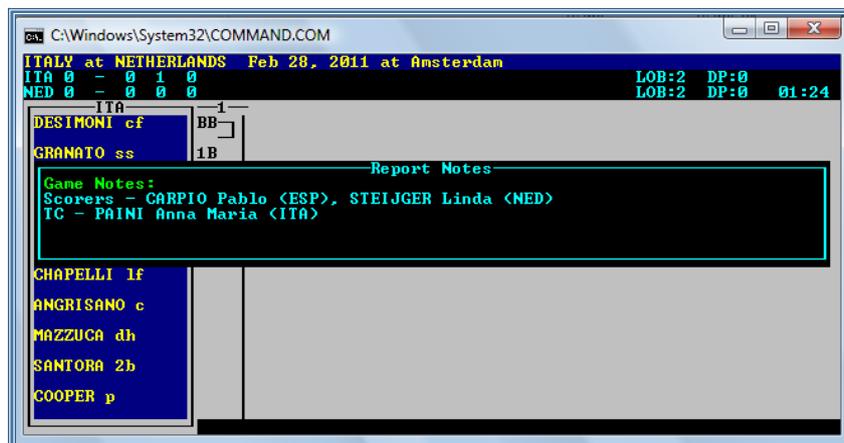
### CEB Scoring Commission

Si cela arrive, il faut supprimer la rencontre et recommencer. Si vous ne savez pas comment faire contactez l'OC.

À présent, insérer le nom des scoreurs et des commissaires techniques:  
> Appuyer sur ALT + N

Écrire 'Scorers –' et le nom du(es) scoreur(s) officiel(s) / data entry (OS): nom de famille en majuscules et la première lettre du prénom seulement en majuscule, le reste en majuscule (LETTRES DU PAYS). Ne pas noter de virgule entre le nom et le prénom mais seulement entre 2 noms. Saisir les noms dans l'ordre en faisant figurer le nom de l'OS en dernier.

> Appuyer sur Enter pour confirmer les noms jusqu'à atteindre la ligne inférieure du cadre noir et qu'il disparaisse.



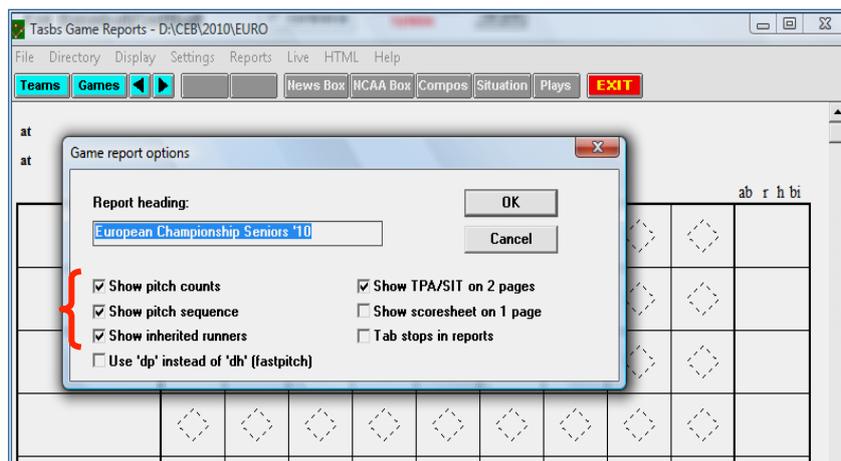
Dans ce cadre noir, écrire toutes les "Game Notes" au cours de la rencontre, par exemple les arrêts de jeu pour pluie ("rain delay") , panne d'éclairage ("lights breakdown") et autres, mais jamais les visites au lanceur. Les informations du Report Notes seront ajoutées au rapport de match mais pas au play-by-play.

☺ Vous pouvez également ouvrir cette fenêtre "Notes" à partir du menu Lineup summary.

👉 Lorsque vous avez complété toutes les données, **N'OUBLIEZ PAS DE SAUVEGARDER (ALT + F) et ENTER**

👉 Si vous voulez insérer le compte des lancers ("pitches count"), avant de commencer à scorer, il faut activer cette option pour qu'elle apparaisse sur l'écran et sur Internet.

> Aller dans SCCP > Game Reports > Settings > Report Options > activer les trois (3) premières options



> Cliquer sur **OK** et fermer la fenêtre avec **exit**

👉 Pour voir comment insérer le compte des lancers ➡ page 28.

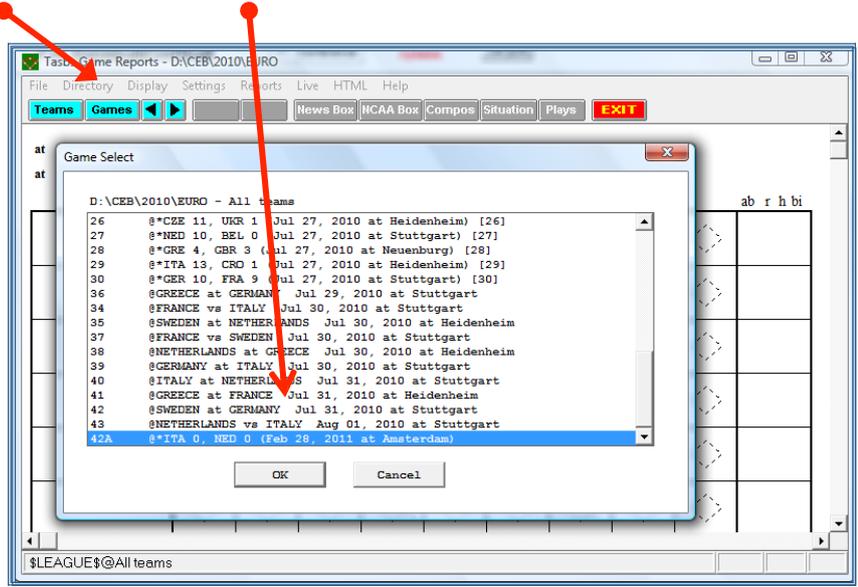
## Mise en ligne de la rencontre

Après tout ceci, il faut mettre la rencontre en "live".

> Revenir dans Stat Crew Control Panel (SCCP)

> Sélectionner Game reports

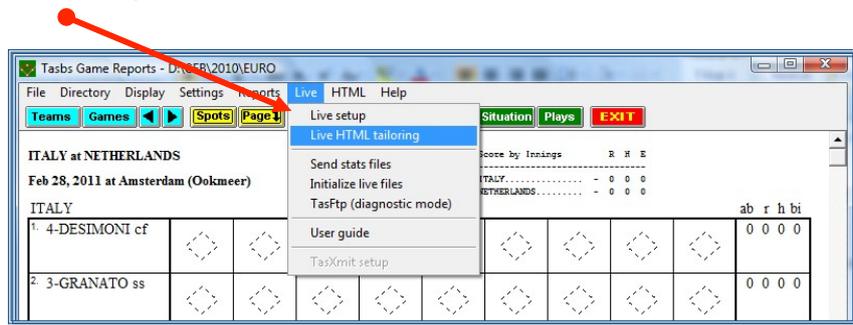
> Cliquer sur Games et sélectionner la rencontre à mettre en ligne :



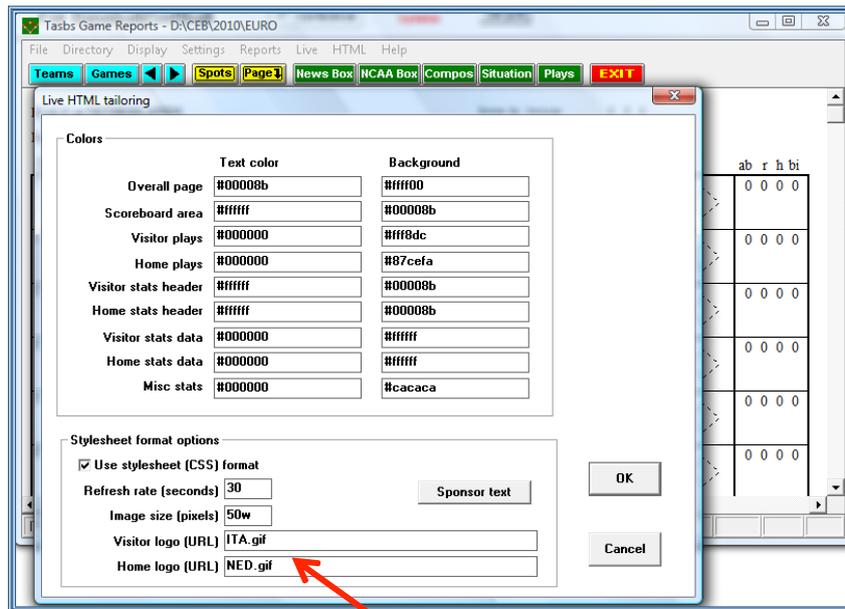
Au cas où vous ne trouveriez pas votre rencontre, cliquez sur "Teams" et vérifiez que "All teams" est bien sélectionné. Ensuite, retournez dans Games et sélectionnez votre rencontre.

Une fois la rencontre sélectionnée, cliquer OK et aller sur

> Live > Live HTML Tailoring



Insérer le logo des équipes dans le cadre "Visitor logo" et "Home logo" afin qu'ils soient visibles sur Internet. Le webmaster aura précédemment inséré les logos sur le serveur.



> Ecrire les 3 lettres (exactement comme indiqué par l'OC) désignant chaque équipe + .gif  
 Si l'OC n'est pas joignable, vérifier dans le dossier sur le serveur les initiales à utiliser.

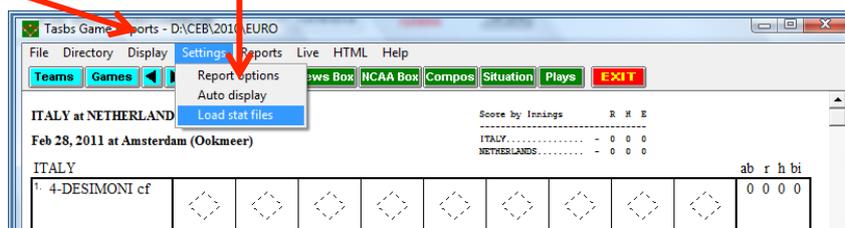
Si vous utilisez Gametracker pour le tournoi, vous n'avez pas besoin d'insérer les logos dans le HTML tailoring. L'OC vous indiquera ce qu'il faut faire.

Une fois les logos insérés:

> Cliquer sur OK

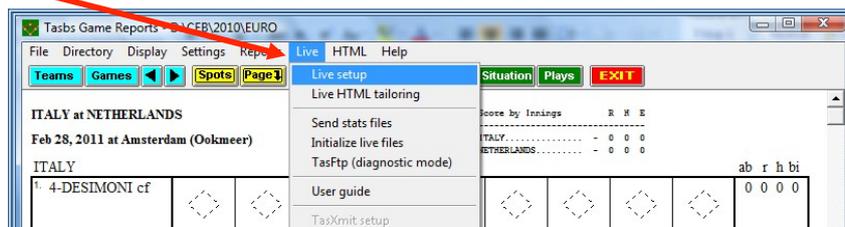
Puis, pour s'assurer que les moyennes offensives seront visibles dans le play-by-play :

> Cliquer sur Settings > Load Stat files > Répondre Yes pour les deux équipes.



Ensuite, réaliser la dernière étape pour mettre en ligne la rencontre en direct :

> Sélectionner Live > Live setup



Avant le début du tournoi, l'OC vous donnera les paramètres du FTP tels qu'ils doivent être remplis. C'est seulement avec ces données que vous pourrez vous connecter au serveur et que le play-by-play sera possible. Maintenant ..

👉 La case **Activer** doit être cochée:

👉 Puis **cliquer sur OK** quelques minutes avant le début de la rencontre.

Live stats settings

Activate Gametracker ID:

FTP settings

Auto-send FTP  Html  
 Xml

FTP site:

User ID:

Password:

Target directory:

Copy file settings

Auto-copy files  Html  
 Xml

Target directory:

XML output

Enable XML stats feed

Xml filename:

Code:

Show stats on screen

Poll rate in seconds:

OK Cancel

Live message text:

Le cadre "Live message text" peut être utilisé pour donner des informations supplémentaires destinées aux internautes, ex. **GAME DELAY**.

👉 Ne pas oublier d'effacer le texte une fois que la situation a changé

Après ceci, **NE PAS** fermer la fenêtre devant vous ou sinon il n'y aura pas de play-by-play. Réduire la fenêtre.

😊 Parfois, s'il y a un problème avec la connexion Internet, vous pouvez essayer de réactiver le programme. Dans ce cas, **revenir dans cette fenêtre, désactiver la case ACTIVER puis activer de nouveau en cliquant sur la case**

Ou essayer de transmettre les fichiers manuellement. Pour cela, aller dans Game Reports > Live > Send Stat Files

Enfin, avant le début de la rencontre:

**Indiquer le "live" avec le site de résultats**

Il faut préciser sur le site que la rencontre est en "live".

> Entrer sur le site de résultats (L'OC vous donnera le lien).

Pour accéder à cette page web, suivre les instructions données par l'OC.

Par exemple - Cliquer sur la bordure bleue du tableau juste au milieu.

- Des informations vous seront alors demandées:

**Login :** \_\_\_\_\_ (fourni par le Webmaster CEB / OC)

**Password:** \_\_\_\_\_ (fourni par le Webmaster CEB / OC)

> Cliquer sur OK

Game	At time	Ballpark	Pool	Home team	Visiting team	Final Score	Inn	Box
<b>Wednesday 2nd June</b>								
1	11:00	Neptunus 1	A	Telemarket Rimini (ITA)	Savigny Lions (FRA)	9 - 1		👍
2	15:00	Neptunus 1	A	Hoboken Pioneers (BEL)	T & A San Marino (SMR)	0 - 7		👍
3	20:00	Neptunus 1	A	DOOR Neptunus (NED)	Tenerife Marlins (ESP)	2 - 4		👍
<b>Thursday 3rd June</b>								
4	11:00	Neptunus 1	A	Savigny Lions (FRA)	Hoboken Pioneers (BEL)	3 - 5		👍
5	15:00	Neptunus 1	A	Tenerife Marlins (ESP)	Telemarket Rimini (ITA)	2 - 5		👍
6	20:00	Neptunus 1	A	T & A San Marino (SMR)	DOOR Neptunus (NED)	2 - 6		👍
<b>Friday 4th June</b>								
7	11:00	Neptunus 1	A	Tenerife Marlins (ESP)	T & A San Marino (SMR)	2 - 13		👍
8	15:00	Neptunus 1	A	Hoboken Pioneers (BEL)	Telemarket Rimini (ITA)	0 - 10	7	👍
9	20:00	Neptunus 1	A	Savigny Lions (FRA)	DOOR Neptunus (NED)	1 - 7		👍
<b>Saturday 5th June</b>								
10	11:00	Neptunus 1	A	Savigny Lions (FRA)	Tenerife Marlins (ESP)	6 - 0		👍

> Cliquer sur le numéro de la rencontre

> Ecrire le mot "Live" dans la case "Inning"

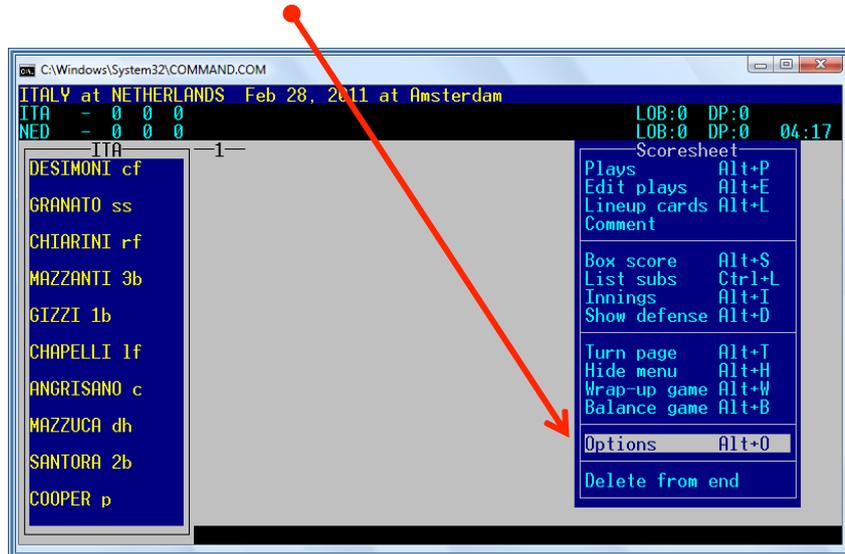
European Cup 2013	
Id: 1	Game: 01
Pool: Pool A	Game Code: 0
Date: Tuesday 4th June	Field: Montjuic
Time: 10:30	
Visit team: Draci Brno (CZE)	Score V: 1
Home team: Rouen Huskies (FRA)	Score H: 0
Inning:	Standing: Played
<a href="#">Back to list</a> <span style="float: right;">Update</span>	

> Cliquer sur UPDATE

## Affichage du compte des lancers

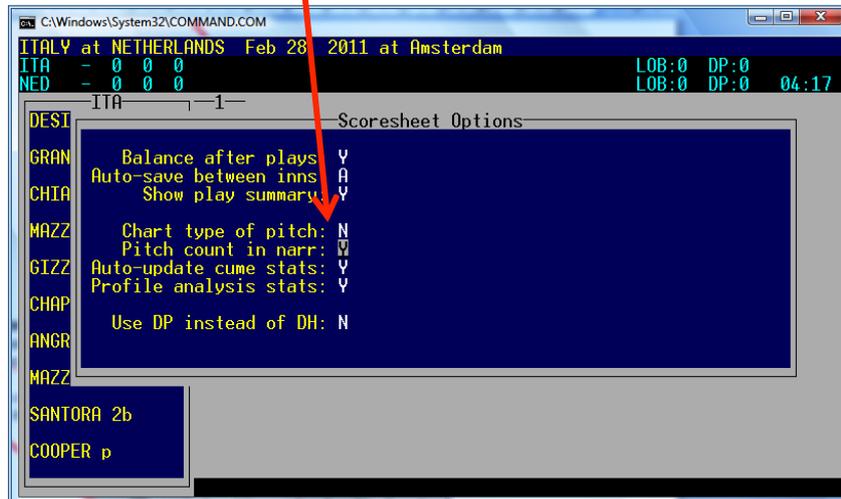
Dans toutes les compétitions CEB, le compte des lancers de chaque rencontre sera suivi. Pour cela, **activer les options pour afficher ces données à l'écran / sur Internet (vérifier comment page 22).**

> Aller dans le menu Scoresheet, > Sélectionner Options



> Aller dans pitch count in narr > Taper Y (pour Yes).

Si vous utilisez ALT + O pour entrer dans Options, choisir d'abord S pour Scoresheet options, et ensuite taper Y pour Pitch count in narr.



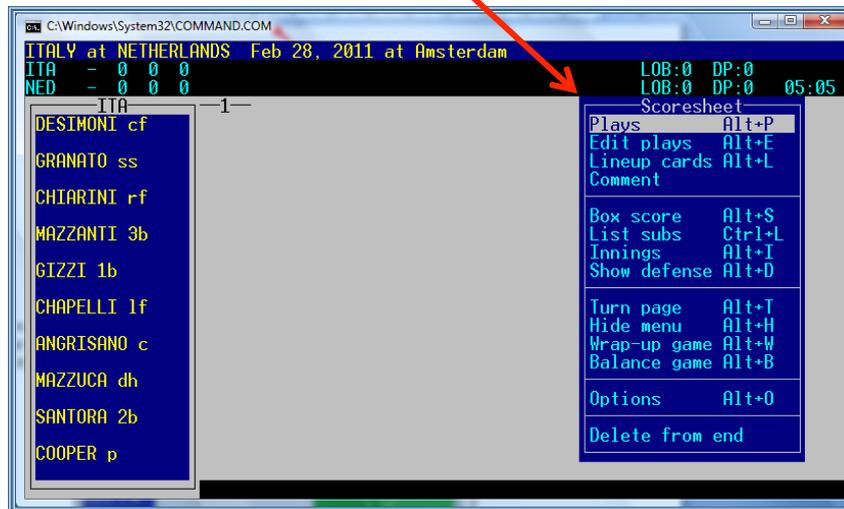
Appuyer sur Enter jusqu'à la disparition de la fenêtre. Retourner dans Plays.



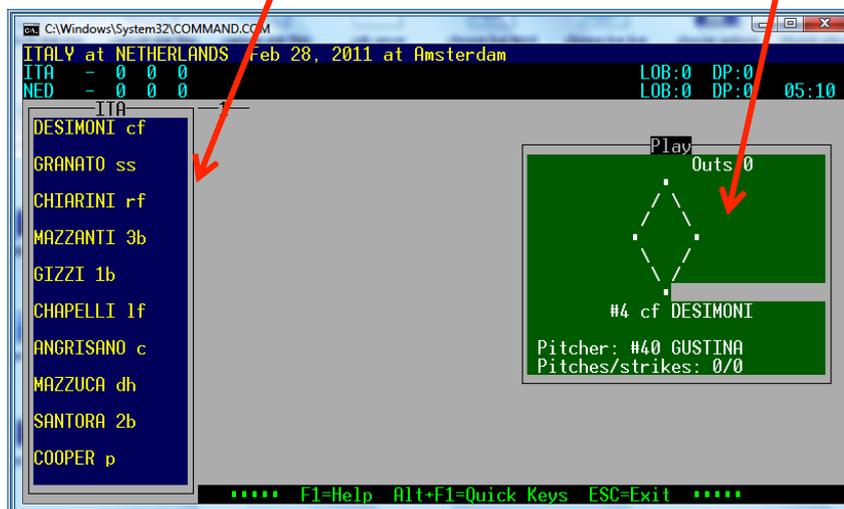
# Scorage de la rencontre

## La rencontre débute

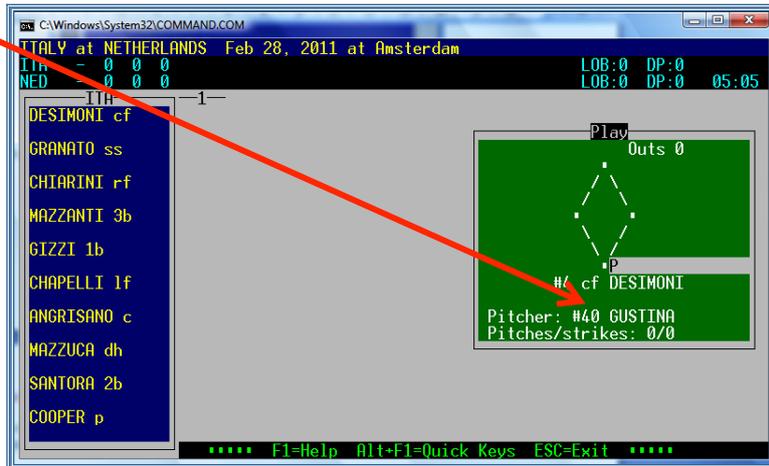
Une fois que vous avez tout préparé, vous êtes prêt à commencer le scorage. Vous utiliserez principalement le menu **SCORESHEET > PLAYS**:



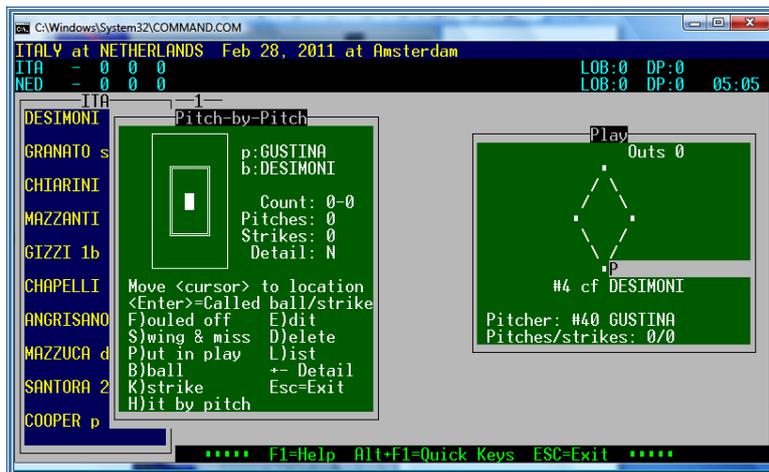
Le programme affichera une fenêtre avec le lineup de l'équipe à l'attaque et un schéma du terrain (avec le frappeur au marbre et les coureurs sur bases). Attention, la fenêtre verte (montrant le schéma du terrain) se déplacera du côté gauche de l'écran à partir de la 6<sup>ème</sup> manche..



Ensuite, quand le batteur se présente : > **Appuyer sur P** dans la fenêtre verte qui servira à insérer les jeux.



> Indiquer une lettre pour chaque lancer, en utilisant le clavier, comme indiqué sur la capture en-dessous:



Quand le compte est de 2 prises et que vous appuyez sur K, l'indication KL apparaîtra automatiquement sur la ligne grise; tout comme si vous appuyez sur S dans ce cas, le logiciel indiquera automatiquement KS.

Aussi, lorsque vous indiquez la 4ème balle (B), un BB est attribué au batteur. Et aussi, le H donne un HBP. Quand il y a un jeu, appuyer sur P et saisir le jeu sur la ligne grise du batteur. Le logiciel compte automatiquement un lancer au lanceur.

Si le manager de l'équipe en défense informe l'arbitre de son souhait d'accorder un but sur balles intentionnel au batteur, ne pas saisir de lancer (ou arrêter après le dernier lancer avant l'annonce), appuyer sur ESCape et indiquer IBB sur la ligne grise.

Une erreur de saisie? Appuyer sur D pour effacer le dernier lancer et le corriger. Par exemple, si vous appuyez sur K ou lieu de S pour la 3<sup>e</sup> prise. La ligne grise indique un KL mais vous savez que c'est faux. Effacer le KL, appuyer sur P pour retourner dans le pitch-by-pitch. Appuyer sur D pour effacer le dernier lancer et appuyer sur S. Maintenant, KS apparaît sur la ligne grise.

Quand un lanceur tente un pick off sur un coureur et ne réussit pas, sortir de la fenêtre du pitch-by-pitch en utilisant ESCape et taper FPO (Failed Pick Off) pour le coureur.

Après avoir confirmé avec Enter, le curseur revient sur la ligne du batteur, taper P et continuer les lancers. Le faire une fois seulement car il y a un risque de perdre le compte en cours. Si vous attendez après avoir tapé FPO pour voir si un autre FPO se produit, il est possible d'en noter un autre, mais ne jamais passer de FPO à la fenêtre des lancers plus d'une fois.

☞ Se rappeler que cette option nécessite une attention complète et continue de la part de l'OS. Lorsque vous travaillez avec une feuille de lancers, vérifiez après chaque batteur le total des lancers et effectuez les corrections si nécessaires, notamment si un FPO a été saisi.

Quand il y a un jeu

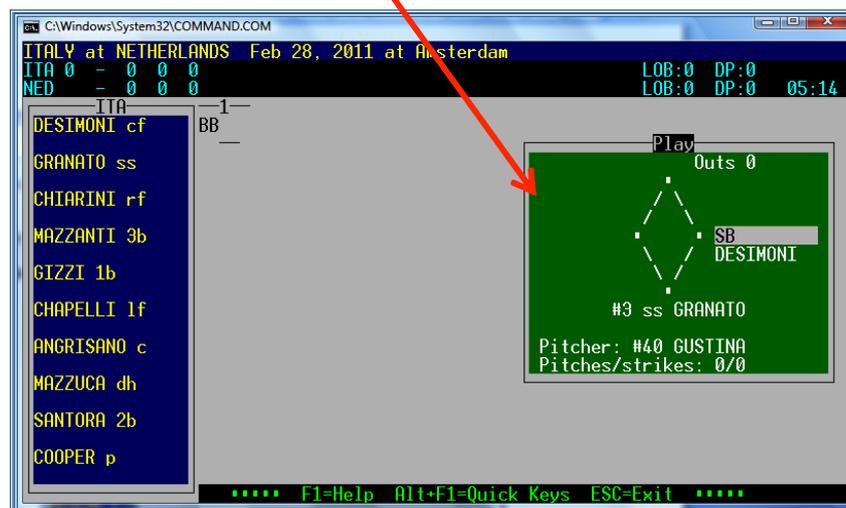
> **Saisir le jeu** sur la ligne grise correspondante (pour le batteur ou le (s) coureur(s)), en utilisant la liste des symboles. La plupart d'entre eux sont identiques aux conventions de scorage CEB.

☞ La liste complète des symboles se trouve en annexe..

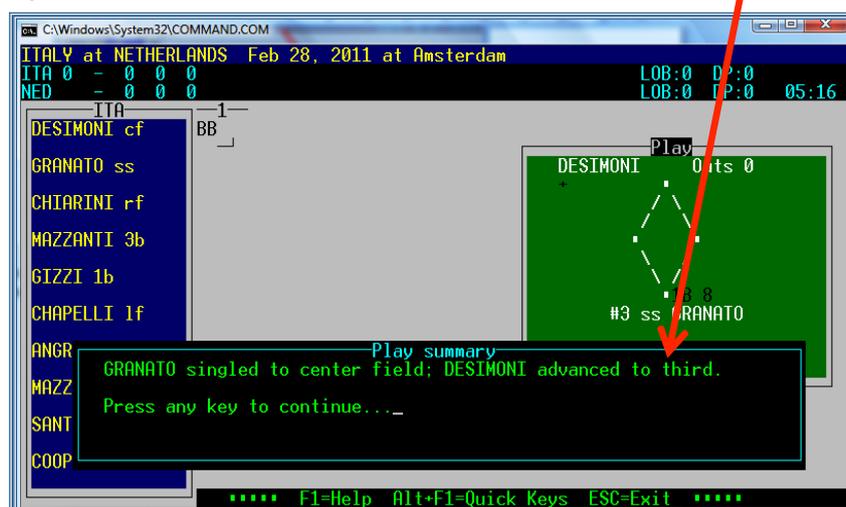
S'il faut saisir un jeu pour le batteur et le(s) coureur(s), saisir d'abord le jeu du batteur, appuyer sur Enter et la ligne grise se déplace vers la case des coureurs. Saisir alors la suite du jeu.

S'il faut saisir un jeu **SEULEMENT** pour un coureur (par exemple un vol de base, un retrait ou un FPO (Failed Pick Off) :

> **Appuyer sur Enter** et le curseur se déplace sur la ligne grise du premier coureur sur base :



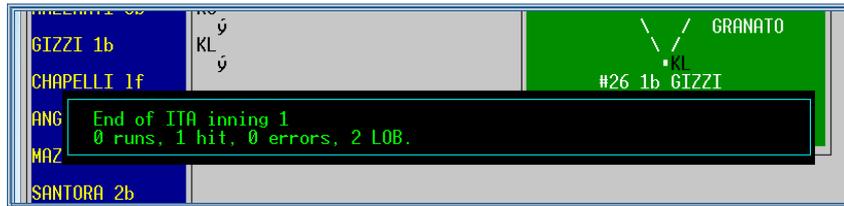
Une fois le jeu saisi, le logiciel affiche un résumé de la saisie. Le lire attentivement pour vérifier si tout est exact. Ensuite **Appuyer sur Enter**.



Quand la description ne correspond pas au jeu, il faut corriger la saisie. Tout est expliqué page 35.

Comme le logiciel ajoute les lettres correspondant aux RBI et points non mérités sur la ligne grise, le jeu peut être trop long pour rentrer sur la ligne. Dans ce cas, le play-summary s'affiche et indique 'play too long to fit RBI's, split into separate plays' ou 'play too long to fit unearned runs, use separate plays'. Lorsque cela arrive, séparer le jeu de manière logique et laisser ensemble ce qui va ensemble. Par exemple, quand un coup sûr (double ou triple) est suivi d'une erreur, garder le coup sûr et les avances ensemble et faire un nouveau jeu avec l'erreur et les avances liées.

A la fin de chaque demi-manche, le logiciel affiche un résumé : # inning, R-H-E-LOB. Là aussi, il faut confirmer avec **Enter**, et le logiciel **sauvegardera le fichier** de la rencontre **automatiquement**.



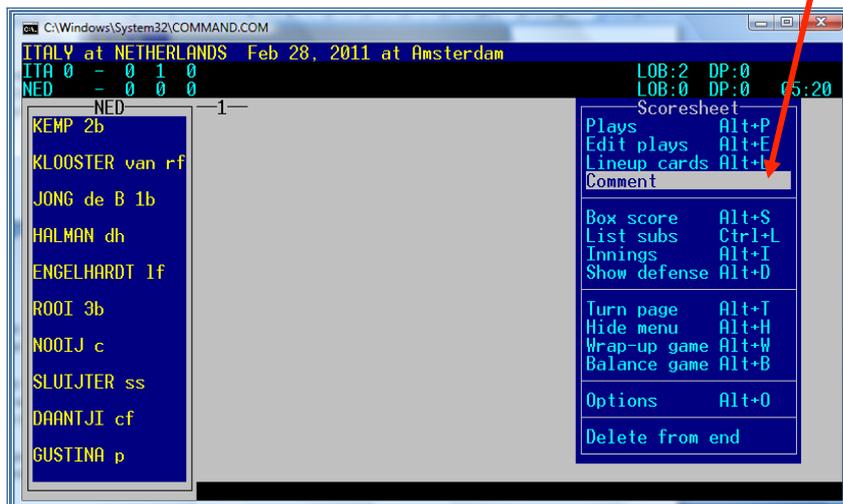
Vérifier entre les manches avec la fonction ALT+D les numéros d'uniforme sur le terrain. Grâce à cela, il est facile de voir les changements. Se rappeler que si une équipe a des numéros différents selon qu'elle reçoit ou qu'elle visite, les numéros ne vont pas correspondre. Utiliser une feuille à part dans ce cas!

Parfois nous avons besoin d'ajouter des commentaires au play-by-play pour donner des explications supplémentaires. Par exemple les visites au lanceur, '::: Coaching visit to mound :::'. Pour d'autres exemples, consulter la liste dans les annexes page 54. Ne jamais ajouter un commentaire sur l'expulsion d'un joueur!!

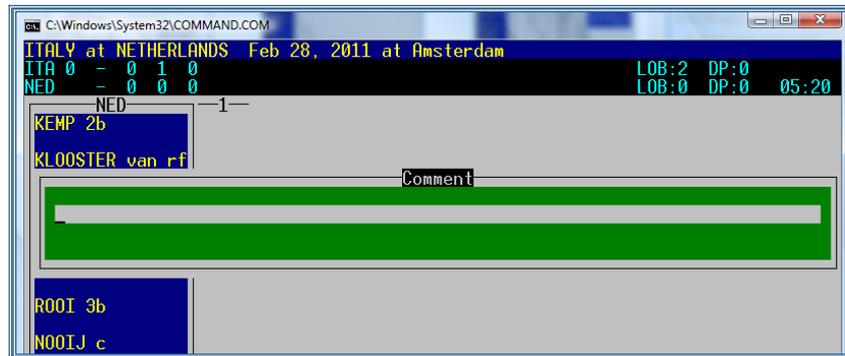
De plus, pour saisir des retraits automatiques (Out By Rules), commencer par un commentaire avant de saisir le jeu sur la ligne grise. Il existe un symbole spécifique pour l'interférence du batteur, pour toutes les autres actions particulières, il faut utiliser les commentaires.

Il est très important de saisir d'abord le commentaire avant de saisir le jeu. Tout particulièrement lorsqu'il y a déjà deux retraits dans la manche, si vous indiquez d'abord le jeu, le programme passera à la demi-manche suivante et votre commentaire apparaîtra pour la mauvaise équipe et dans la mauvaise demi-manche

Pour insérer un commentaire :> **Appuyer sur ESCape**. Dans le menu scoresheet, sélectionner **Comment**.



Saisir le commentaire et appuyer sur **Enter**. Retourner maintenant dans **Plays**



Des exemples pour les commentaires pour les Out by rule, coaching visit ou suspended games se trouvent page 53.

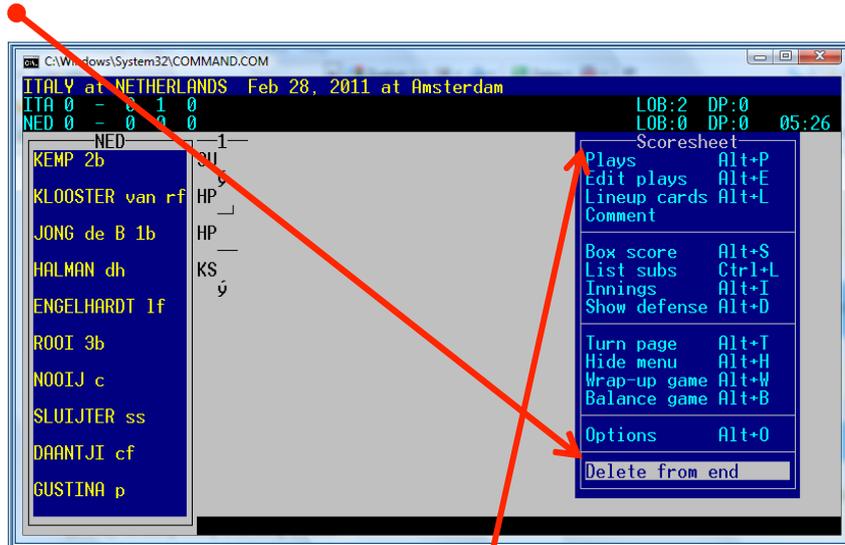
## Comment corriger les erreurs lors de la saisie

☺ Tout d'abord, il est recommandé d'être patient: ne pas oublier qu'un scoreur est à proximité et pourra vous répéter les jeux si vous avez fait une erreur ou si vous avez manqué une action.

### a) Pour effacer simplement le dernier jeu:

> (depuis la fenêtre de jeu) Appuyer sur **ESCape** pour revenir dans le menu Scoresheet,

> Sélectionner **Delete from end** et la dernière action est effacée automatiquement.



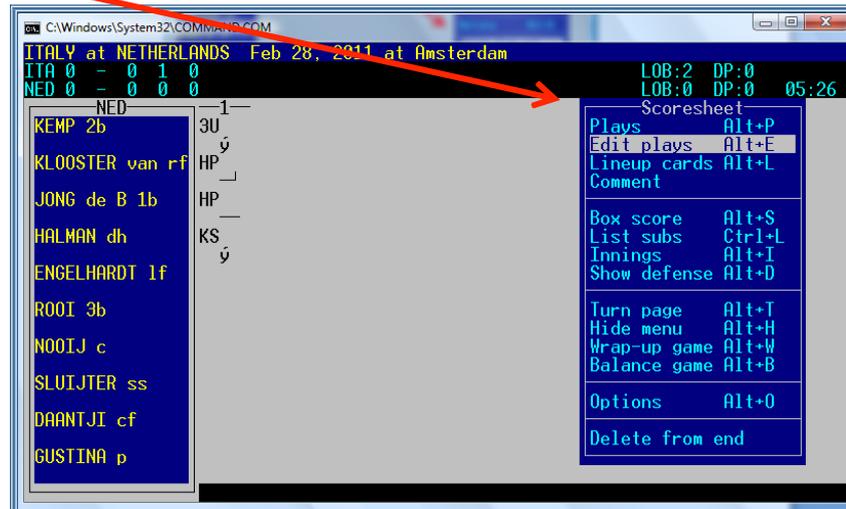
☞ Sachez que lorsqu'on utilise 'Delete from end' on efface également le compte des lancers de ce jeu, si le compte des lancers n'a pas été noté, utiliser l'option b)

Pour retourner au scorage, sélectionner le sous menu Plays. Commencer la saisie du compte des lancers de nouveau et saisir le jeu exact.

### b) Pour corriger un jeu précédemment saisi : UTILISER LE PLAYEDITOR.

> Appuyer sur **ESCape** pour revenir au menu Scoresheet.

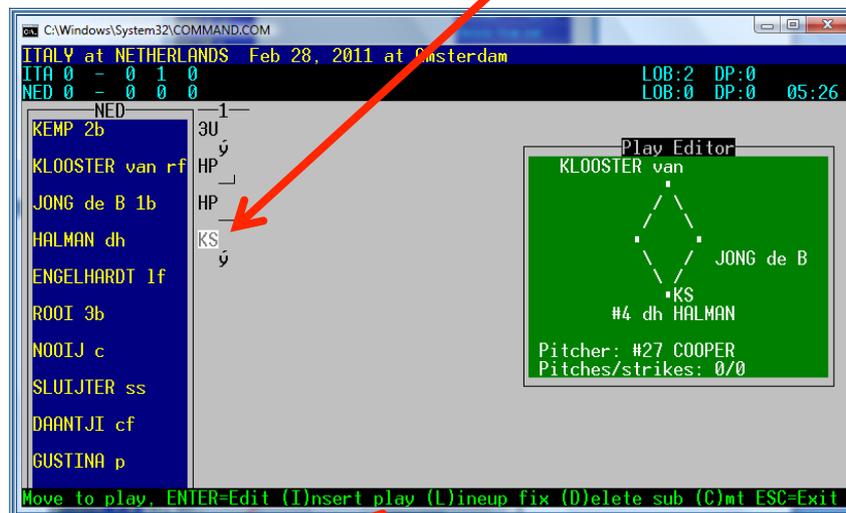
> Sélectionner **Edit Plays** pour ouvrir le **PLAY EDITOR**: (ou utiliser le raccourci: ALT + E)



Si vous avez besoin de changer d'équipe appuyez sur ALT + T.

Ensuite, le curseur se place sur le dernier jeu rentré indiqué par **un carré blanc**. Pour le corriger, appuyer sur ENTER, et saisir la nouvelle action.

Vous pouvez également vous déplacez dans la rencontre jusqu'au jeu à corriger (comme dans l'exemple)  
 > **En utilisant les flèches du clavier (↑↓ déplacement vertical, ou →←, pour passer d'une manche à l'autre).**



Dans ce sous-menu **une aide apparait avec les lettres** à utiliser pour aller plus vite. Par exemple, pour modifier le lineup. D'abord trouver l'endroit exact où insérer le changement. Appuyer sur L 'lineup fix', modifier le lineup et le fermer avec CTRL + Enter.

Si vous avez besoin de modifier **plusieurs jeux** appuyez sur la barre **ESPACE** du clavier. Pour quitter le **Play Editor**, et reprendre le scorage de la rencontre appuyez sur **ENTER > Plays**

**c) Pour modifier un point non mérité en un point mérité**

Comme décrit précédemment, aller sur l'action qui a permis de faire rentrer le point non mérité (si le point a été inscrit grâce à un double du 8<sup>e</sup> frappeur de l'alignement, déplacer le carré blanc jusqu'au double). Le point est indiqué comme UE (unearned). Sélectionner le et **effacer les lettres UE**.

Le programme va alors demander une confirmation : "**Is Mazzanti G's run an Earned Run? Y)es N)o T)eam unearned**". Confirmer en appuyant sur la touche Y et le point devient mérité.

Appuyer sur **ENTER**, retourner dans le menu scoresheet et continuer à scorer dans Plays.

**d) Pour modifier un point mérité en un point non mérité**

Comme décrit précédemment, aller sur l'action qui a permis de faire rentrer le point non mérité (si le point a été inscrit grâce à un double du 8<sup>e</sup> frappeur de l'alignement, déplacer le carré blanc jusqu'au double). **Appuyer sur ENTER et ensuite CTRL + ENTER**.

Le programme vous demande "**Enter the number of RBI's (0-x)**". Répondre à cette question. Le programme vous demande ensuite "**Is Mazzanti G's run an Earned Run? Y)es N)o T)eam unearned**". Confirmer en appuyant sur la touche N et le point devient non mérité.

Appuyer sur **ENTER**, retourner dans le menu scoresheet et continuer à scorer dans Plays.

## Remplacements et changements des positions

☺ Il est fortement recommandé d'utiliser les raccourcis clavier:

**F5** Pour modifier le lineup défensif (changement de l'équipe en défense)

**F6** Pour insérer un changement de lanceur

**F7** Pour insérer un Pinch Hitter

**F8** Pour modifier le line up offensif (changement de l'équipe en attaque ou sur base (= pinch runner))

**ALT +L** Pour faire apparaître la fenêtre des lineups

\* **Changements de lanceurs:** Appuyer sur F6 > écrire le numéro de maillot ou sélectionner le nom dans la liste > ENTER.

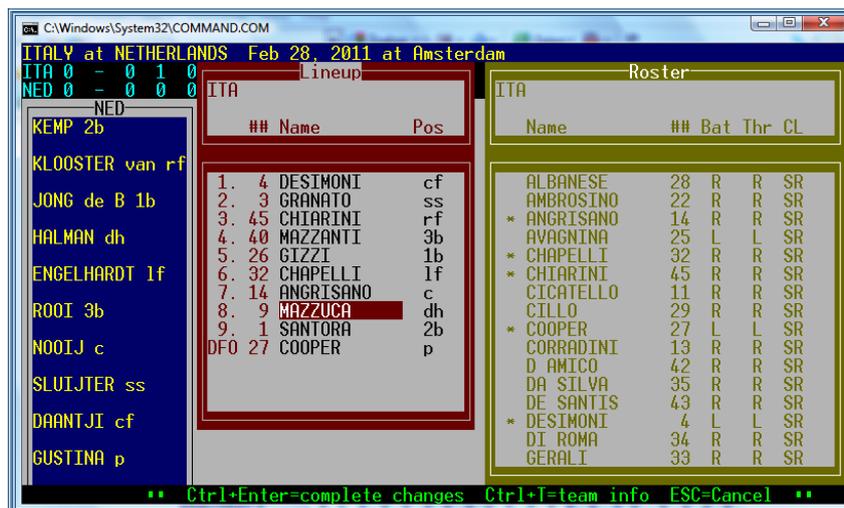
En cas de Tie-Break débutant avec un nouveau lanceur, il est très important de saisir **d'abord** le nouveau lanceur avant de placer les coureurs sur base. Si ce n'est pas fait dans l'ordre, les possible points des coureurs de tie-break seront attribués au lanceur précédent.

### \* Changements défensifs:

**Appuyer sur F5**

> Sélectionner le joueur concerné par le changement

> Écrire le numéro de maillot du nouveau joueur et sa position ou modifier celle du joueur remplacé (comme indiqué), ensuite continuer avec les autres changements de la même façon.



👉 Appuyer sur **ENTER** jusqu'à la fin du line up pour que les changements soient effectifs (ou utiliser CTRL + ENTER)

Si vous appuyez seulement sur ESCape, les changements ne seront **PAS** effectués.

### \* Remplacements

**Pour un nouveau frappeur appuyer sur F7**

Écrire le numéro de maillot ou sélectionner le nom dans la liste > ENTER et écrire ph pour la position.

**Appuyer sur F8 pour un remplacement dans le lineup offensif**

Écrire le numéro de maillot du nouveau joueur et sa position défensive. S'il y a plusieurs changements simultanément, vérifier que tous les joueurs ont la bonne position.

**Changement de DH:** Saisir le numéro de maillot ou sélectionner le nom dans la liste > Saisir ph ou pr (qui peuvent s'appliquer) dans la colonne position. Après cette demi-manche, modifier la position ph ou pr en dh, si le joueur ne prend pas de position défensive.

Quand un changement implique un ph/pr, il manquera une position défensive au logiciel. Une nouvelle fenêtre s'ouvre indiquant " **the following defensive positions are not filled: xx**" Appuyer sur Enter et la fenêtre des line up s'ouvre, changer alors les ph/pr en positions défensives. Appuyer sur Enter jusqu'à la fin de la liste (ou utiliser CTRL + Enter) pour confirmer le(s) nouvelle(s) position(s). Si cela se produit alors que la rencontre est terminée, appuyer simplement sur ESCape. À ce moment de la rencontre, il n'y a pas de position défensive à renseigner.

Lorsque le lineup n'a plus 10 joueurs, utiliser '/' pour la position DFO.

**\* Pour vérifier les changements :** > Aller dans le sous menu **LIST SUBS** (ou utiliser CTRL + L)

```

C:\Windows\System32\COMMAND.COM
ITALY at NETHERLANDS Jul 31, 2010 at Stuttgart
ITA 000 120 206 - 11 18 1          LOB:12 DP:0
NED 003 000 000 - 3 4 3          LOB:6 DP:0   05:34

Substitution List
NED (top 6) DRAIJER to p for GUSTINA
NED (top 7) LEGITO to ss for SLUIJTER
ITA (bot 7) D AMICO to p for COOPER
NED (top 8) DRIEL van to p for DRAIJER
ITA (top 9) AVAGNINA to dh for MAZZUCA

D AMICO p

```



Après la rencontre

## Wrap up (clure) la rencontre

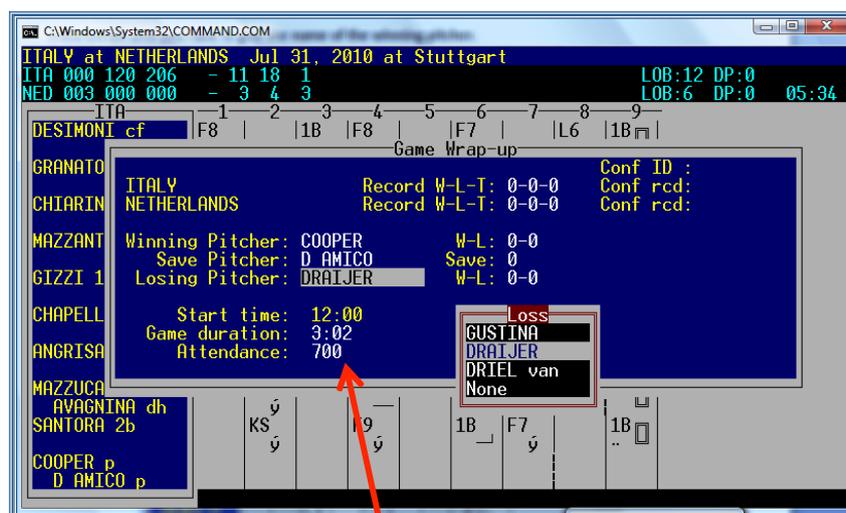
Lorsque la rencontre est terminée, il reste plusieurs choses à faire, notamment si le scoring était en direct. Réaliser les différents points dans l'ordre.

> **Aller dans le menu SCORESHEET > WRAP UP (or use ALT + W)**

Appuyer sur ENTER et remplir les lignes W-T-L, vérifier les résultats des équipes concernant leurs victoires et défaites jusque-là. Ajouter la rencontre aux résultats.

Appuyer sur ENTER jusqu'à la ligne du **winning pitcher** pour indiquer son nom.

Pour cela, utiliser les flèches et choisir le nom sur fond gris. Vérifier le nom avec le scoreur de la rencontre. Faire la même chose avec le save et la défaite. Ne pas indiquer de chiffre pour W-L/Save (l'OC le fera).



Indiquer la durée de la rencontre (ici: 3:02) et le nombre de spectateurs (700) > **Enter**.

Ensuite une liste 'Stat name team' apparaît. Appuyer sur Enter jusqu'à disparition de la liste. Il n'y a rien d'autre à faire (appuyer sur Enter pour chaque ligne).

**Sauvegarder** la rencontre (**ALT + F**) et **QUITTER** avec **ALT + Q**.

Maintenant, après avoir vérifié que la rencontre en ligne apparaît comme terminée (le mot 'final' doit être inscrit), la première chose à faire est de **désactiver le Live Setup**.

**Ouvrir la fenêtre Game Reports qui était réduite et aller dans > Live > Live setup > décocher la case Activate.**

👉 À présent, vous pouvez également voir ou imprimer la **BOX SCORE**

**Dans la fenêtre Game Reports > Cliquer sur Compos > File > Print**

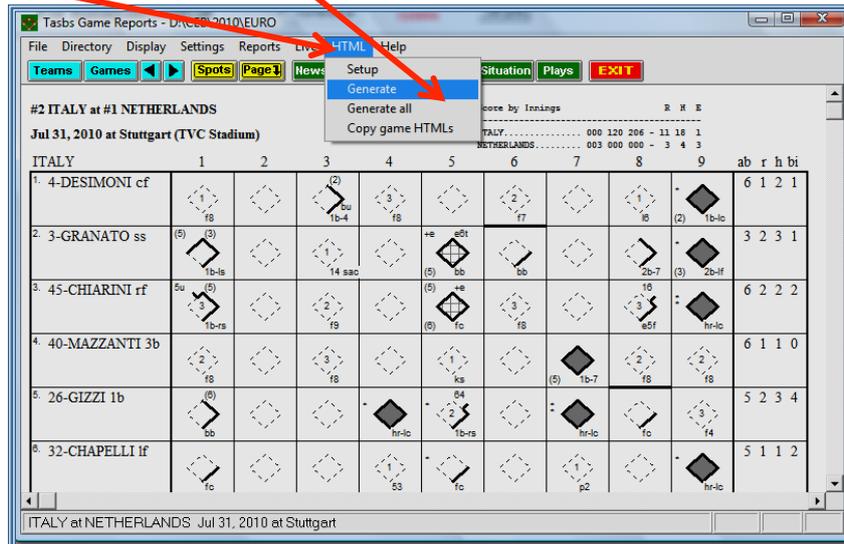
Se Souvenir que : Si vous remarquez quelque chose à modifier, vous pouvez utiliser le Play Editor. Après avoir utilisé le Play Editor **REFAIRE LE WRAP UP** sinon vos modifications n'apparaîtront pas dans la rencontre. Ouvrir la connexion Live setup de nouveau, cocher la case Activate et charger les fichiers corrigés.

## Génération des fichiers de la rencontre

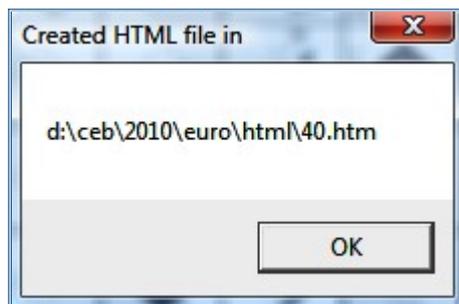
Aller dans **SCCP > Game Reports > Games > Sélectionner la rencontre > OK**

Avant de générer le fichier, vérifier que les bonnes cases sont cochées,  
Aller dans HTML – SETUP et cocher les cases ‘Composite box’, ‘Play-by-play’ et ‘Line score’

À présent > **HTML > Generate**



Ensuite le programme vous indique le "chemin" avec le disque et la direction du fichier avec l'extension ".htm" créé pour cette rencontre.



Rappelez-vous du chemin et du nom du fichier parce que vous en aurez besoin pour mettre le fichier sur le serveur (dans l'exemple, d:\ceb\2010\euro) et pour l'exporter (40.htm), qui sera dans le sous-dossier 'HTML'.

## Insertion de la box score sur le site web

C'est la même procédure que celle mentionnée page 9 qui précise comment télécharger des fichiers depuis le serveur avant la rencontre. Sans les captures d'écran, voici un bref rappel.

> Ouvrir le logiciel 'Leech FTP'.

> Entrer dans le serveur du site en double cliquant sur l'icône 'livre'

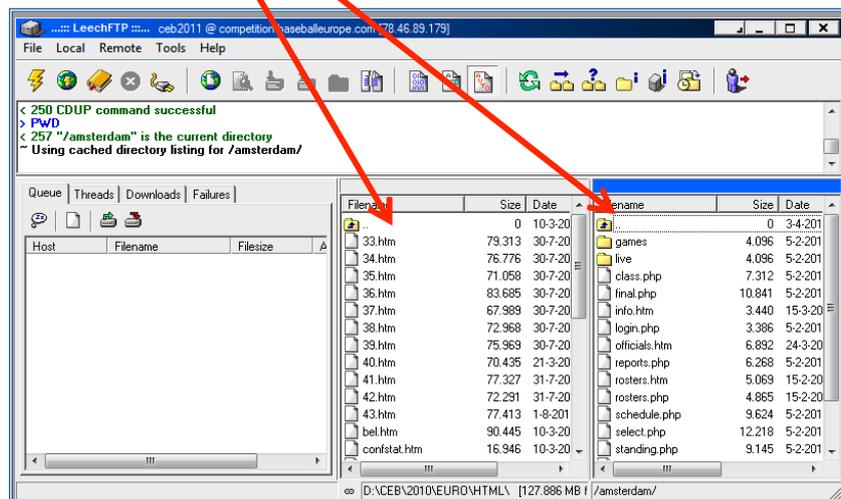
> Double cliquer sur l'icône du serveur dans la partie droite de la fenêtre

Une fois connecté, 3 'fenêtres' apparaissent:

(Pour revenir à un dossier supérieur, double cliquer sur l'icône du dossier avec une flèche bleue).

> Maintenant ouvrir le dossier "Games" dans la partie droite et double cliquer dessus

> Sélectionner le fichier de la rencontre avec l'extension .htm, qui se trouve dans le dossier HTML de la directory du tournoi



> Faire un "glisser déposer" du fichier .htm de la fenêtre du centre vers celle de droite.

👉 L'OS doit seulement ouvrir le dossier 'GAMES'.

👉 Pour cela, il est recommandé, lors du premier jour de la compétition, de sélectionner et mettre en place ces dossiers. Les jours suivants, ils apparaîtront automatiquement. Et il est recommandé de les conserver en l'état chaque jour.

### POUR SORTIR DU LOGICIEL LEECH FTP

👉 NE PAS fermer avec la case X en haut à droite de la fenêtre.

> D'abord (1), cliquer sur l'icône "prise" (pour se déconnecter du serveur)

> Ensuite (2), cliquer sur l'icône "personnage" (pour quitter le programme)

## Mise à jour du résultat de la rencontre sur le site Internet

- > Entrer dans le site de la compétition, comme expliqué page 27. Cliquer sur le numéro de la rencontre
- > Écrire le score final pour l'équipe recevante (H) et Visiteuse (V):

> Inning box: Effacer le mot 'live' et écrire le nombre de manches jouées, seulement s'il n'y en a pas eu 9 (ex. 7-10-11). (S'il y a eu 9 manches, ne rien écrire, ne pas utiliser non plus de demi-manches)

> **STANDING** Box: sélectionner Played

European Cup 2013			
Id: 1	Game: 01		
Pool: Pool A ▼	Game Code: 0		
Date: Tuesday 4th June	Field: Montjuic ▼		
Time: 10:30			
Visit team: Draci Brno (CZE) ▼	Score V: 1		
Home team: Rouen Huskies (FRA) ▼	Score H: 0		
Inning: <input type="text"/>	Standing: Played ▼		
<a href="#">Back to list</a>		<input type="button" value="Update"/>	

> **Cliquer sur UPDATE**, (situé en bas de la fenêtre)

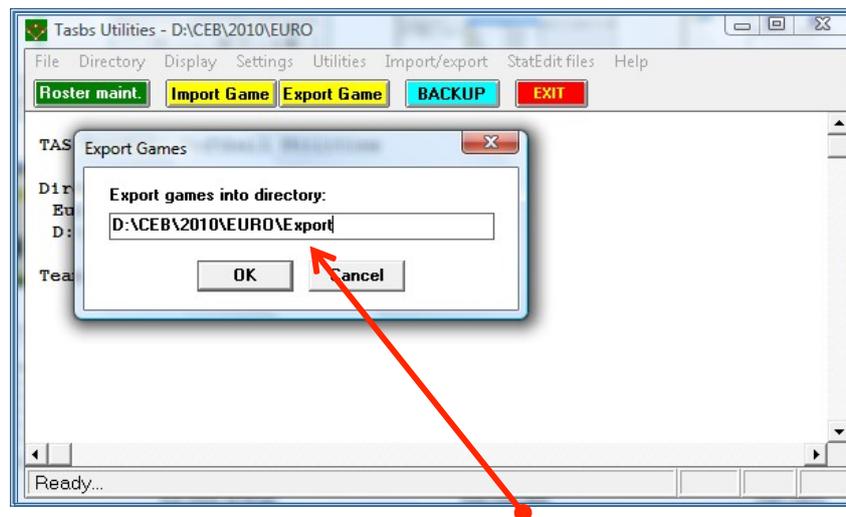
Quitter avec > **Back to List** > **Exit**

## Exportation de la rencontre et envoi des fichiers sur le serveur

☞ Avant le début de la compétition, l'OC créera un dossier spécifique pour l'exportation des fichiers. Sinon, vous pouvez le faire sur le disque dur de votre ordinateur. (Par exemple C:\CEB\2010\EURO\Export)

☞ Il est recommandé que tous les OS utilisent le même système de dossiers pour uniformiser le travail des scoreurs.

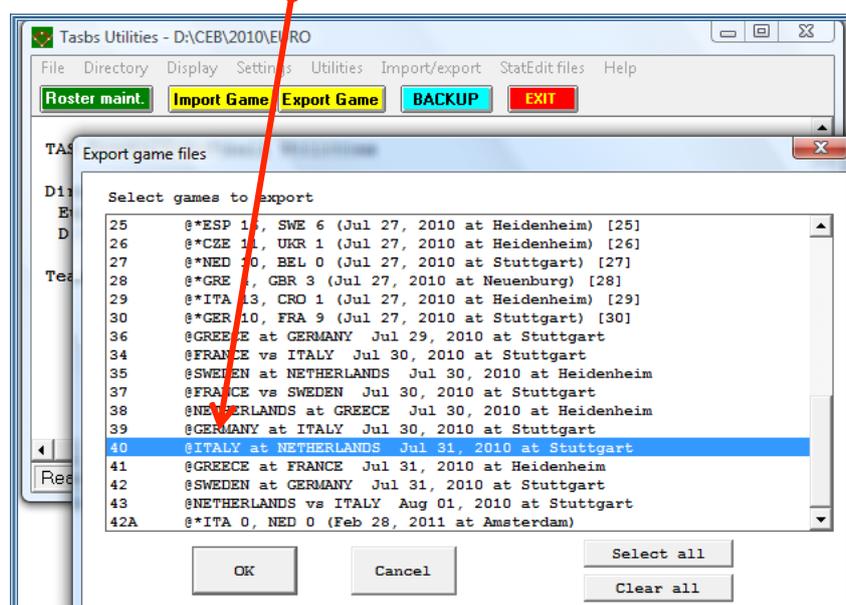
> Aller dans SCCP > Utilities / Roster Maintenance > Export Game



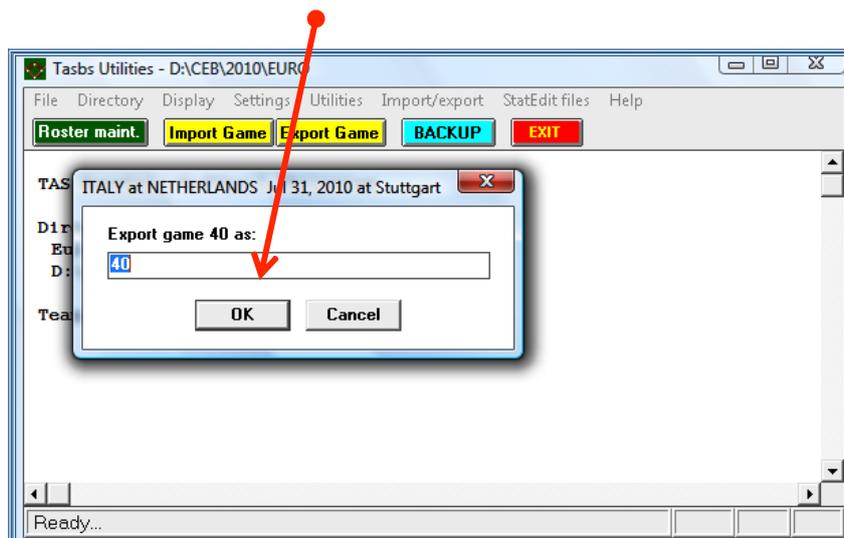
Le programme demande le nom du dossier: **Confirmer avec OK** (ou en écrire un nouveau; toujours utiliser un dossier 'Export').

Ensuite, la liste des rencontres apparaît:

> **choisir la rencontre à exporter**, en cliquant dessus et **confirmer avec OK**.



> **Confirmer avec OK** le nom de la rencontre sélectionnée.



Le programme a maintenant généré les trois fichiers de la rencontre. Ils se terminent par l'extension .GAM .POS et .PLY.

Ce sont les trois fichiers dont l'OC a besoin. Envoyer maintenant ces fichiers à l'OC.

> **Utiliser Leech FTP pour se connecter au serveur.**

> **Glisser et Déposer les 3 fichiers de la rencontre sur le serveur dans le dossier GAMES.**

> **Rafraîchir la fenêtre de droite, afin de voir si le glisser déposer a réussi.**

> **Fermer la connexion Leech FTP**

> **Informé l'OC via Skype que les fichiers sont sur le serveur.**

Ou..

> **Glisser Déposer les 3 fichiers de la rencontre dans la fenêtre Skype. L'OC pourra les sauvegarder immédiatement sur son ordinateur.**



# Documents utiles

## Listes des Symboles utilisés pour le scoring



// (Coureurs): indique que le jeu affecte à la fois le frappeur et le(s) coureur(s).



Dans tous les exemples et la liste de symboles, vous verrez **UN ESPACE** entre les symboles et les chiffres: **CET ESPACE DOIT ETRE INDIQUÉ AVEC LA BARRE ESPACE DU CLAVIER**. (C'est le cas pour la plupart des jeux, mais pas tous).



Se Rappeler que pour les hits la localisation correspond à l'endroit où la balle s'arrête/retombe après la frappe. Voir le diagramme du terrain pour définir la localisation du hit sur la page 61.



Vous pouvez utiliser le numéro de position (1-9) ou l'abréviation (p, 3b, lf..).  
S'assurer que la notation est la même sur la feuille de scoring

<b>1B 8 / 1B CF</b>	simple au champ centre
<b>1B 5 BU</b>	simple sur un amortie en troisième base
<b>2B 7 / 2B LF</b>	double au champ gauche
<b>3B 9 / 3B RF</b>	triple au champ droit
<b>HR 8 / HR CF</b>	homerun au-delà du champ centre
<b>HR RF IP</b>	homerun inside the park au champ droit
<b>2B 9 GR</b>	double automatique lié à une règle de terrain
<b>1B LC</b>	simple entre champ gauche et centre
<b>1B RC</b>	simple entre champ droit et centre
<b>1B LL</b>	simple le long de la ligne de champ gauche
<b>1B RL</b>	simple le long de la ligne de champ droit
<b>1B LS</b>	simple du côté gauche de l'infield
<b>1B RS</b>	simple du côté droit de l'infield
<b>1B MI</b>	simple au milieu de l'infield

### But sur balles, hit by pitch

<b>BB</b>	but sur balles
<b>IBB</b>	but sur balles intentionnel
<b>HP / HBP</b>	hit by pitch

### Retrait suite à une frappe au sol

<b>63</b>	relais de l'arrêt-court au 1 <sup>ère</sup> base (grounded out 63)
<b>163</b>	roulant sur le lanceur > arrêt-court > 1 <sup>ère</sup> base
<b>3U / 3UA</b>	roulant vers le 1 <sup>ère</sup> base sans assistance (unassisted)
<b>31 BU</b>	roulant sur un amorti, relais 1 <sup>ère</sup> base > lanceur (grounded out on a bunt)

### Fly Out

<b>F8</b>	fly au champ centre
<b>P6</b>	pop fly à l'arrêt-court ( <i>POP FLY: high fly ball to infield, in fair territory</i> ).
<b>L5</b>	flèche sur le 3 <sup>ème</sup> base

**FF5** fly en territoire des fausses balles sur le 3<sup>ème</sup> (foul fly 5)  
**IF6** infield fly sur l'arrêt-court

**Strike outs**

**KS** strike out swingé  
**KL** strike out appelé (looking = no swing)  
**KS 23** 3<sup>ème</sup> strike relâché et retrait en 1<sup>ère</sup> base  
**KS WP** 3<sup>ème</sup> strike relâché sur un lancer fou, frappeur atteint la 1<sup>ère</sup> base  
  
**KS PB** 3<sup>ème</sup> strike relâché sur une balle passée, frappeur atteint la 1<sup>ère</sup> base  
**KS E2T** 3<sup>ème</sup> strike relâché et arrivée en 1<sup>ère</sup> base sur une erreur de receveur  
**KS E3M A2** 3<sup>ème</sup> strike relâché et arrivée en 1<sup>ère</sup> base sur une erreur d'attrapé après assistance du receveur

**K avec un jeu sur les coureurs:**

**KS FC // coureur: 25 CS** 3<sup>ème</sup> strike relâché et arrive en 1<sup>ère</sup> base sur un choix défensif, caught stealing 25 pour le coureur  
**KS 24 DP // coureur: X CS** 3<sup>ème</sup> strike relâché et caught stealing 24; double jeu pour le 2 et le 4

**Erreurs**

**E6F** erreur d'attrapé  
**E4T** erreur de relais  
**E6D** erreur d'attrapé d'un fly par l'arrêt-court  
**E6F +E** le même frappeur arrive en 2<sup>ème</sup> base sur cette erreur  
**E4M A6** pour un jeu 6E4 (erreur d'attrapé du relais par le 2<sup>ème</sup> base)  
**E3 DF** erreur d'attrapé d'un fly en territoire des foul ball  
**E3F BU** erreur d'attrapé sur un amorti  
**E1T FPO** erreur sur un pick-off, coureur sauf en 1<sup>ère</sup> base

**!** Le programme ne distingue pas les erreurs décisives et non décisives.

**☺ Se Rappeler que la syntaxe de certains jeux défensifs est “L'INVERSE ” DE L'ORDRE UTILISÉ POUR LE SCORAGE, ex.: 1E3 au scorage est E3M A1 avec le programme).**

**Choix défensif**

**FC 6** choix défensif (**O6 or FC**), la balle a été frappée sur l'arrêt-court.  
 Toujours indiquer la position du défenseur sur lequel la balle a été frappée.  
**FC 3 BU // coureur 16** choix défensif sur un amorti vers le 1<sup>ère</sup> base, coureur retiré en 2<sup>ème</sup> base  
 16

**Avance sur un relais:**

**+T** symbole pour le frappeur ou le coureur, par exemple après un hit: 1B 8 +T  
**++T** le coureur avance de deux bases sur le relais.

**O/2, O/# : Indifférence défensive du receveur / ...**

FC écrire FC pour le coureur (mais avant: ouvrir la fenêtre "Comments", et écrire "Defensive Indifference").

**GDP (Grounded into Double/triple Play)**

**463 GDP //coureur: X** GDP 46 > 63: le programme crédite automatiquement les assistances, les retraits et le DP aux joueurs défensifs.  
Écrire seulement X pour le coureur retiré.

**543 TP //coureurs: X X** en cas de triple jeu, écrire X pour les deux coureurs dans ce cas: jeu 5 – 54 – 43

**FC 54 GDP //coureurs: X X** GDP avec une balle occupée (FC). Dans ce cas: jeu 5 > 54 > GDP O5.

**DP / TP défensive (pas de GDP):**

**KS 24 DP //coureur: X CS** double jeu sur strike out et caught stealing

**L6 DP //coureur: X** double jeu au l'arrêt-court et coureur retiré

**L54 DP //coureur: X** double jeu line out du 3<sup>ème</sup>, assistance 3b > 2b.

**543 TP //coureurs: X X** triple jeu line out du 3<sup>ème</sup>, assistance 3b > 2b. Assistance 2b > 1b.

**F862 DP //coureurs: X** double jeu fly out du champ centre, assistance 8 > 6 > 2

**F862 TP //coureurs: X X** triple jeu fly out du champ centre, assistance 8 > 6, assistance 6 > 2

**FC X //coureur 654 DP** double jeu; frappeur arrivé en 1<sup>ère</sup> base et après est retiré assistance 6 > 5, assistance 5 > 4

**I6 //coureur: X** double jeu de l'arrêt-court sur infield fly, qui touche ensuite un coureur dans une situation de double-jeu avec un infiled fly, utiliser seulement I pas IF.

**Sacrifices:**

**13 SAC //coureur(s): +** Sacrifice Hit 13 pour le frappeur. Avance du (des) coureur(s).

**E3M A1 SAC //coureur(s): +** Sacrifice Hit 1E3 pour le frappeur. Avance du (des) coureur(s).

**E3F SAC //coureur(s): +** Sacrifice Hit E3. Avance du (des) coureur(s).

**F9 SF //coureur(s): +** Sacrifice Fly 9. Avance du (des) coureur(s).

**E8D SF //coureur(s): +** Sacrifice Fly 8 erreur d'attrapé. Avance du (des) coureur(s).

**RBI**

Dans beaucoup de situations, le programme reconnaît qu'il y a un RBI. Dans ce cas, il demande confirmation: "Insert the number of RBI (0-1-2-3)". L'OS indique le chiffre exact.

**Avance du (des) coureur(s) et du frappeur**

**Pour accorder les avances du (des) coureur(s), il faut placer le curseur dans le cadre grisé correspondant en utilisant ENTER.**

+ avance d'une base  
++ avance de deux (2) bases  
+++ avance de trois (3) bases

👉 Si un coureur N' avance PAS: > appuyer sur ENTER dans le cadre grisé.

+ +E si le coureur avance sur la frappe et ensuite sur l'erreur.

Remarquez cette différence:

++E le coureur avance de deux bases sur l'erreur

**1B 6 +E6T** si le frappeur avance d'une base supplémentaire grâce à une erreur décisive ou non. Dans l'exemple: simple sur l'arrêt-court et erreur de relais de l'arrêt-court: le frappeur atteint la 2<sup>ème</sup> base.

👉 Si plusieurs avances ont lieu sur une même erreur, **NE PAS ECRIRE le numéro de position du joueur plusieurs fois, parce que sinon on lui accorde 2 erreurs, mais écrire les autres avances avec +E.**

**1B 8 +E8T // coureurs: + +E** Dans l'exemple: Coureur en 1<sup>ère</sup> base. Simple au champ centre et erreur non décisive sur le relais du champ centre: le batteur atteint la 2<sup>ème</sup> base. Le coureur atteint la 2<sup>ème</sup> base sur la frappe et la 3<sup>ème</sup> sur l'erreur.

**F9 SF //coureurs: +E9T // +E // +** pour indiquer que le coureur avance en raison de l'erreur faite sur le jeu ou sur un autre coureur. Dans l'exemple: Bases pleines. SF au champ droit. Le coureur en 3<sup>ème</sup> base marque. Ensuite, erreur de relais du champ droit. Les autres coureurs avancent en 3<sup>ème</sup> et 2<sup>ème</sup> base sur l'erreur.  
Pour le batteur: F9 SF // pour le coureur en 1<sup>ère</sup> base: +E9T // pour le coureur en 2<sup>ème</sup> base: +E // pour le coureur qui marque: +

👉 S'il y a déjà 2 retraits et que le(s) coureur(s) avance(nt) à cause d'une erreur, se rappeler D'ECRIRE L'AVANCE +E, pour indiquer que l'avance n'est pas au débit du lanceur (pour le compte des points mérités).

### Vol de base (Stolen Base) – Caught Stealing

**SB** vol de base pour le coureur. (Inutile de le créditer au receveur)  
**FPO** échec d'une tentative de pick off (Failed Pick Off attempt)  
**SB E2T** vol de base suivi d'une avance sur une erreur  
**SB FPO** vol de base après échec d'une tentative de pick off (SB non crédité au receveur).  
**24 CS** Caught Stealing, assistance du receveur, retrait du 2b.  
**E6M CS FPO – A13** Caught Stealing 13E6  
 Erreur décisive de l'arrêt-court, après tentative de pick off, Assistances du lanceur et du 1<sup>ère</sup> base.  
 Si le cadre grisé n'est pas assez long : saisir le jeu, puis retourner sur le coureur et ajouter les assistances.  
**136 CS PO** Caught Stealing après un pick off – jeu 136  
**13 PO** retiré sur pick off – jeu 13

### WP, PB, BK

Pour indiquer ce type d'avances, placer le curseur dans le cadre grisé correspondant en utilisant ENTER.

**WP** lancer fou (Wild Pitch)  
**PB** balle passée (Passed Ball)  
**BK** Balk

👉 Si plusieurs coureurs avancent sur le même WP/PB/BK:  
 > **Écrire le symbole pour chaque coureur**

++WP

Si un coureur avance de 2 bases sur la même action.  
(Ne pas écrire WP 2 fois car le programme en compterait 2)

KS WP

Strike out swingé relâché et Wild Pitch

KS PB

Strike out swingé relâché et Passed Ball

### **Points mérités (ER) / Points non mérités (Not Earned Runs)**

Tout d'abord, remarquer que le programme les affiche avec des symboles différents sur la feuille de scorage qui apparait sur l'écran:

ER:

Not ER:

Lorsqu'il n'y a pas de question sur le point, le programme reconnaît automatiquement un point mérité. Dans tous les cas où le programme n'est pas sûr, il demandera d'indiquer si le point est mérité ou non.

Exemple: **“Is Mazzanti G’s Run an Earned Run? Y)es N)o T)eam unearned”**

#### **Ensuite, appuyer sur la touche:**

**Y** (Yes) – **N** (No) – **T** (si le point n'est pas mérité pour l'équipe (Team) = ER pour le lanceur, mais pas pour l'équipe).

☺ Parfois le scoreur doit attendre pour savoir si un point est mérité ou non en fonction des actions suivantes. Lorsque le point devient mérité, utiliser le **Play Editor** (☞ page 35) pour modifier.

---

## Out By Rule

<b>BI</b>	Batteur retiré pour interférence
<b>RLE</b>	Départ anticipé (Runner Left Early)

**AUCUN autre** symbole d'OBR n'est individualisé.

Lorsqu'il y a un OBR, ouvrir d'abord la fenêtre de commentaire dans le menu scoresheet ("Comment") ajouter le commentaire, revenir dans la fenêtre de jeu et saisir le jeu sur le frappeur et/ou le coureur.

::: NOM - Batter's illegal action :::	Pour le batteur: 2U
::: NOM - Strikeout by rule :::	Pour le batteur: KS or KL
::: NOM - Touched by own batted ball :::	Pour le batteur: 2U
::: NOM - Out of turn :::	Pour le batteur: 2U (ou le jeu)
::: NOM - Refuse to touch first base :::	Pour le batteur: 2U
::: NOM - Runner refuses to advance to home plate :::	Pour le batteur: 2U
::: NOM - Dropped infield fly :::	entrer le jeu
::: NOM - Hit by fair ball :::	entrer le jeu (batteur coup sûr, coureur le jeu)
::: NOM - Base line violation :::	entrer le jeu
::: NOM - Passing preceding runner :::	entrer le jeu
::: NOM - Run reverse order :::	entrer le jeu
::: NOM - Runner interference :::	entrer le jeu
::: NOM - Interference by preceding runner :::	entrer le jeu

## Perturbation de l'ordre de frappe (Batting Out of Turn):

<b>B:#</b>	pour indiquer le numéro du frappeur irrégulier (dans l'ordre de frappe)
<b>B:4</b>	le 4 <sup>ème</sup> batteur vient à la place de 3 <sup>ème</sup>

## Tie Breaker

<b>R:#,b</b>	pour remplacer et indiquer le numéro du frappeur sur la bonne base
<b>R:3,2</b>	pour placer le 3 <sup>ème</sup> batteur en 2 <sup>ème</sup> base

Quand un Tie Break débute avec un nouveau lanceur, être attentif à bien saisir le nouveau lanceur avant de placer les coureurs/ batteur dans cette nouvelle manche.

## Arrêt de jeu

Chaque visite au lanceur doit être indiquée afin qu'elle apparaisse dans le Play by Play. Procéder comme suit:

- > Aller dans SCORESHEET Menu > **COMMENTS**
- > Écrire **:::Coaching visit to mound:::**

Pour activer les commentaires dans le play-by-play, appuyer sur F4. Quand on n'appuie pas sur F4, le commentaire n'apparaît qu'après le jeu suivant.

### **Autres jeux**

La plupart des jeux possibles ont maintenant été vus et décrits. Pour toutes les autres situations, se reporter à la liste qui s'affiche avec la commande F1.

### **Autres commentaires**

Outre les exemples donnés pour les commentaires, il est aussi possible d'écrire :

- ::: Suspended Game - Injury Delay :::
- ::: Suspended Game - Rain Delay :::
- ::: Suspended Game - Fog Delay :::
- ::: Suspended Game - Light Failure :::
- ::: Game should be restarted at hh:mm :::

**Ne jamais rien écrire à propos de l'expulsion d'un joueur!!!**

## Raccourcis clavier

Certaines combinaisons de touches permettent d'accéder plus facilement à certains menus:

<b>ALT + F1</b>	Afficher la <b>liste des raccourcis clavier</b> . Pour sortir, appuyer sur ESC.
<b>F1</b>	Afficher la <b>liste exhaustive des symboles</b> (pour avancer et reculer dans la fenêtre, utiliser les touches "page haut" et "page bas" du clavier de votre ordinateur)
<b>ALT + B</b>	Afficher le "contrôle" ( <b>balance</b> ) de la feuille de scorage
<b>ALT + D</b>	Afficher les positions <b>défensives</b>
<b>ALT + E</b>	<b>Edit</b> plays
<b>ALT + F</b>	Sauvegarder le <b>fichier</b> de la rencontre (après avoir rempli le Game Info et à la fin de la rencontre). (Pendant la rencontre, le programme le fait automatiquement à la fin de chaque demi-manche).
<b>ALT + G</b>	Afficher/modifier le <b>Game Info</b>
<b>ALT + H</b>	Masquer ( <b>Hide</b> ) le menu
<b>ALT + I</b>	Lire les <b>Informations</b> du Play by play. (Utiliser les touches ↑↓ pour vous diriger)
<b>ALT + L</b>	Afficher/modifier les <b>line ups</b>
<b>CTRL + L</b>	<b>Liste</b> des changements
<b>ALT + Q</b>	<b>Quitter</b> un menu
<b>ALT + R</b>	Afficher/modifier les <b>rosters</b>
<b>ALT + S</b>	Afficher les <b>statistiques</b> d'un équipe (offensive et pitching). Très utile pour vérifier les données avec le scoreur officiel
<b>ALT + T</b>	<b>Tourner</b> la page, passer d'une feuille de scorage à l'autre.
<b>ALT + U</b>	Mise à jour ( <b>Update</b> ) des comptes de stats
<b>ALT + W</b>	<b>Wrap-up</b> (close) de la rencontre (à faire à la fin de la rencontre).

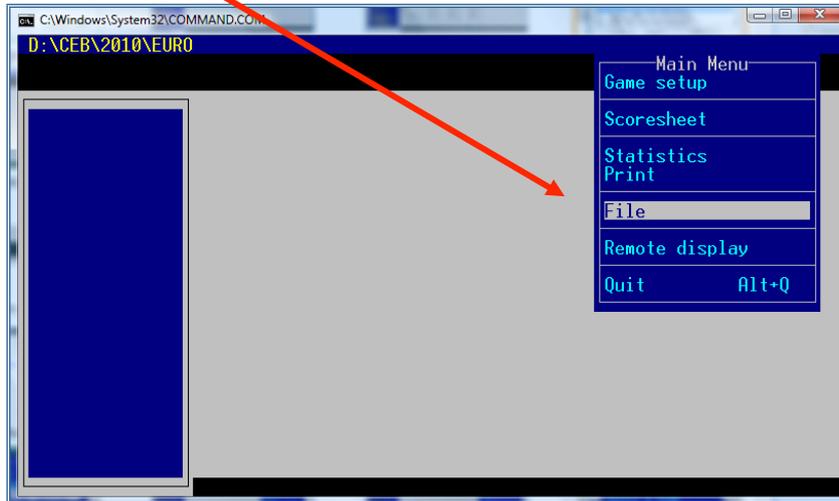
### Pour les changements:

<b>F5</b>	Modifier le line up défensif
<b>F6</b>	Noter un changement de lanceur
<b>F7</b>	Noter un Pinch Hitter
<b>F8</b>	Modifier le line up offensif / noter un pinch runner

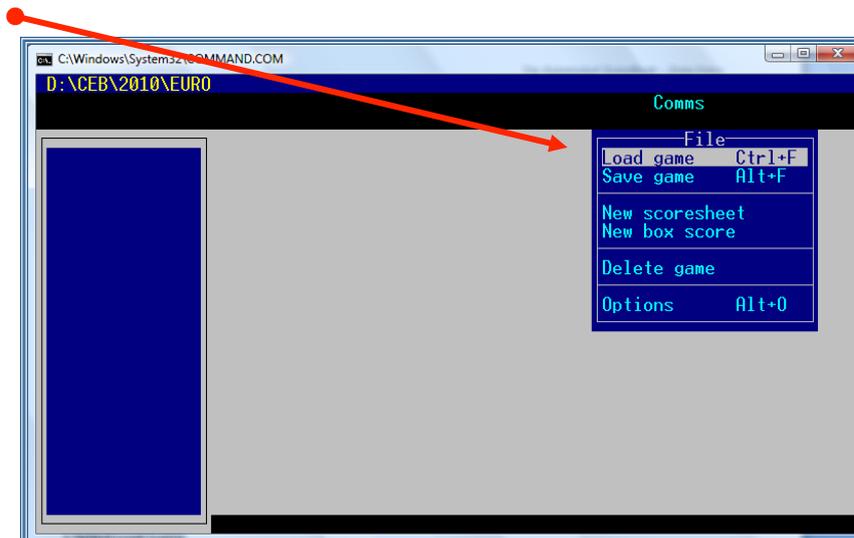
## Modification d'une rencontre et insertions

Lorsque vous avez besoin d'ouvrir une rencontre pour la vérifier, la modifier ou pour reprendre le scorage en cas de rencontre suspendue:

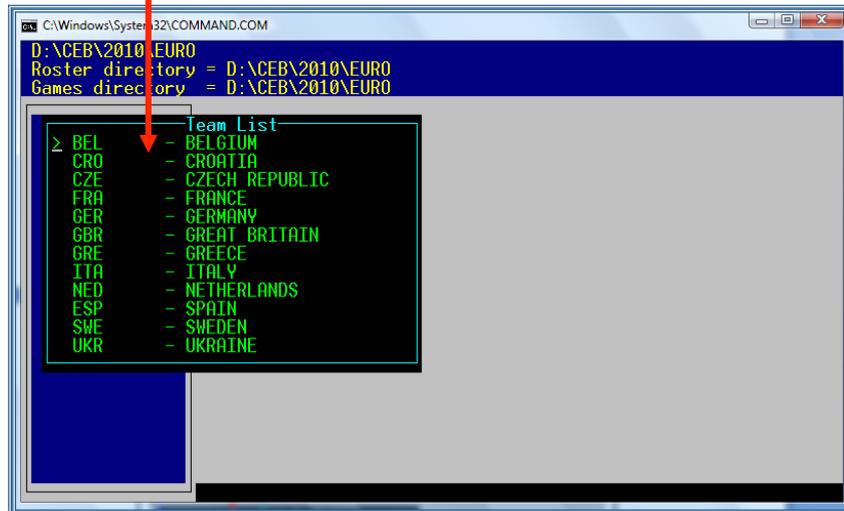
> Aller dans **Main Menu**, et sélectionner **File**



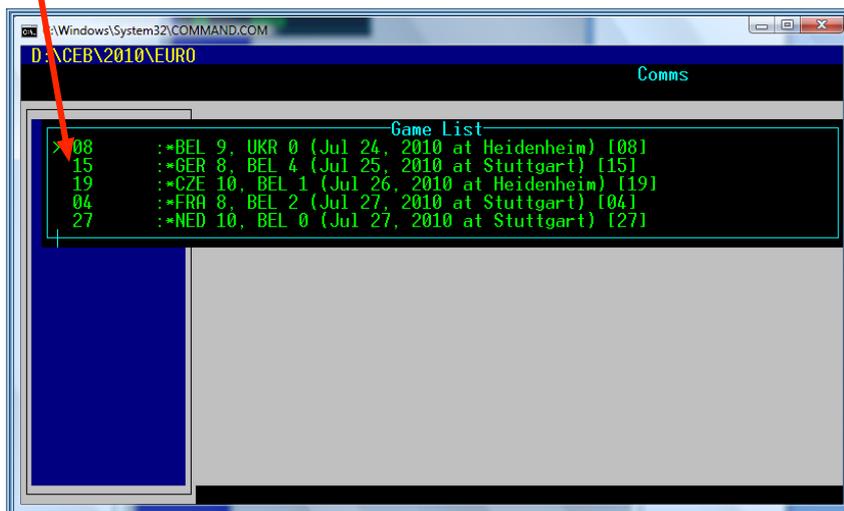
> Sélectionner **Load Game**



> **Sélectionner une des équipes (TEAMS) qui a joué la rencontre** (peu importe laquelle), en utilisant les flèches du clavier (↑↓) (Dans l'exemple Belgium)



- > Taper **ENTER** et la liste de toutes les rencontres de cette équipe apparaît.
- > **Sélectionner la rencontre** dans la liste proposée, en utilisant des flèches du clavier (↑↓)
- > Taper **ENTER** pour accepter



La rencontre à revoir, vérifier ou modifier est maintenant ouverte à l'écran et vous pouvez la poursuivre en utilisant Plays. Ne pas oublier de refaire le wrap-up après avoir terminé.

## Résolution des problèmes

### a) Problèmes avec la connexion Internet

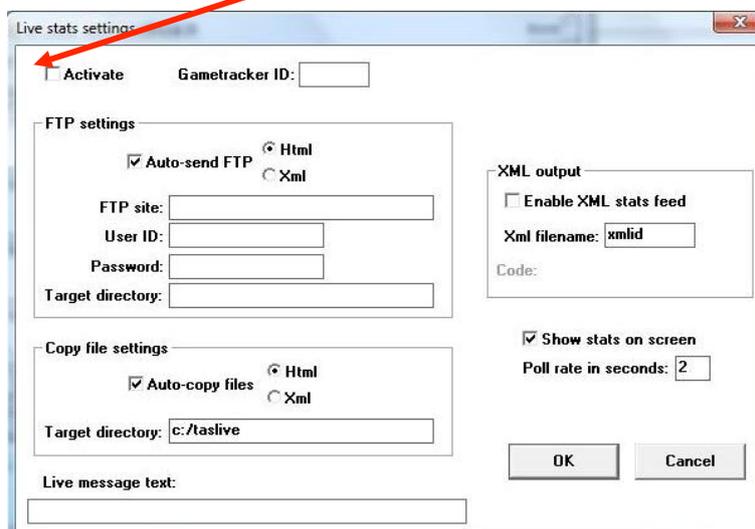
Normalement, si toutes les connexions sont correctes et câbles intacts, il vous faudra contacter le responsable du site.

Une connexion câblée est plus sûre et rapide qu'une connexion sans fil (wi-fi).

Si le problème persiste, continuer le scorage de la rencontre et à la fin de la rencontre réaliser les manipulations de la troisième partie (Après la rencontre) avec un autre ordinateur ou depuis un autre endroit.

☹ Quelques fois, s'il y a un problème avec la connexion Internet sur le terrain (le play by play n'est plus mis à jour automatiquement), il vous faudra réactiver le programme.

Dans ce cas, aller dans la fenêtre **Game Reports – Live – Live Setup**, décocher la case **ACTIVATE**, et cocher la de nouveau.



### PANNE SÉVÈRE DE LA CONNEXION INTERNET

☝ Si après avoir fait tout ce qui est indiqué au-dessus, la connexion ne fonctionne toujours pas correctement, il faut prendre le temps de tout vérifier et procéder ainsi :

> Sauvegarder la rencontre

> Quitter la rencontre

> Trouver l'icône TAS FTP  qui se trouve sur le bureau dans la barre de tâche en bas

> Sélectionner et choisir, Fin de tâche, en appuyant en même temps sur CTRL + ALT + SUPPR

> Cliquer sur TERMINER MAINTENANT

- > Sortir de SCCP > Sortir du programme
- > Entrer à nouveau dans le programme > Charger la rencontre (File > Load Game)
- > Aller dans LIVE > LIVE SETUP
- > Cocher à nouveau la case ACTIVATE

Si tout ceci ne marche pas, essayer ceci :

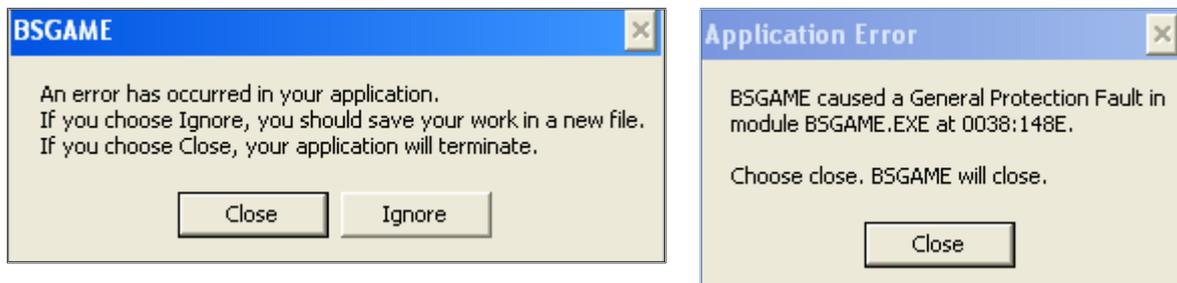
- > GAME REPORTS > sélectionner la rencontre > LIVE > SEND STAT FILES

a) joueurs n'apparaissant PAS dans le roster :

Lorsqu'il y a un nouveau joueur dans le line up donné par une équipe, ou qu'un joueur n'apparaît pas dans le roster (liste jaune à droite), informer le Commissaire Technique de la rencontre.

b) Erreur 'BS Game'

Si un direct est commencé sans avoir sélectionné une rencontre, un message d'erreur de BS Game s'affiche.



Fermer la fenêtre, charger la rencontre et essayer de nouveau.

c) TeamViewer



Parfois, il est plus facile pour l'OC de prendre la main sur votre ordinateur plutôt que de discuter du problème via Skype. Pour cela, on peut utiliser le logiciel TeamViewer. Vérifier avec l'OC que TeamViewer est installé et qu'un raccourci est présent sur le bureau de l'OS.

Lorsque l'OC souhaite utiliser TeamViewer, double cliquer sur l'icône et envoyer les identifiant/mot de passe via Skype à l'OC.

<b>Check-list des tâches à effectuer</b>
--

**AVANT LA RENCONTRE**

1) Se connecter à Internet		
2) Mettre à jour les dossiers stats / rosters / résultats ...	page	9
- télécharger ou importer le dossier de l'opérateur central		
- copier-coller le dossier sur votre ordinateur		
- mettre à jour les stats		
3) Capturer les stats des équipes	page	12
4) Remplir le Game Info (ville, stade, l'heure, les arbitres...)	page	14
5) Sélectionner les équipes et rentrer les line ups	page	16
6) Sauvegarder la rencontre	page	18
7) Charger les stats des équipes	page	20
8) Insérer le nom des scoreurs et des commissaires techniques (TC)	page	22
10) Activer la rencontre "live" sur Internet	page	24
- Insérer les logos des équipes		
- charger les stats des équipes		
- "activer" la rencontre		
11) Indiquer que la rencontre est en direct sur le site web	page	27

**PENDANT LA RENCONTRE**

En plus de scorage:

* Vérifier les stats avec le scoreur officiel		
* Insérer un commentaire en cas de visite au lanceur	page	33
* Insérer les changements de position	page	38

**APRES LA RENCONTRE**

1) Faire le "Wrap up" (pitchers' credits, etc.)	page	41
2) Vérifier les stats avec le scoreur		
3) Générer les fichiers html de la rencontre	page	42
4) Mettre en ligne la box score sur le site web	page	43
5) Mettre à jour le résultat de la rencontre sur le site web de la compétition	page	44
6) Exporter la rencontre et envoyer les fichiers sur le serveur	page	45

La "field map" – Localisation des coups sûrs

