

## 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

**CEB Scoring Commission** 

#### **INDEX**

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

## 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 official 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 ...

<u>SCCP (CONTROL PANEL)</u> <u>Stats Crew Control Panel :</u> 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 <u>menu général</u> 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 débuter 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.

NED 100 000 030- 4 9 2LOB:8 DP:1NED 100 000 030- 4 9 2LOB:8 DP:1OB:100ITA 300 002 03- 8 8 0DESIMONL cfF6G 63F8- 6- 7GRANATO ssBBBBBBScoresheetGRANATO ssBBBBScoresheetCHIARINI rfIBSKSF8GRANATO ssBBBBSF8- 643IBBBSSore Alt+ECommentScoresheetCommentBBBBScore Alt+ECommentScore Alt+ECommentBBScore Alt+EMAZZINTI 3b2BF8 $2B$ F8Sign colspan="2">Sore Alt+ECommentBox score Alt+SITH 300 002 03Sore Alt+ECHAPELLI 1fBBBBSore Alt+IITH 300CBSore Alt+EITH 30Sor	C:\\	Windows\System32\CO	MMAND.CO	N	0040			-		
DESIMONL cf $F6$ $G3$ $y$ $KS$ $BB_{\perp}$ $F8$ $G43$ $F8$ $G43$ $F8$ $F8$ $G43$ $F8$ $F8$ $G43$ $G63$ $G73$ <	NETH NED ITA	ERLHNDS vs 1 100 000 030 300 002 03	IHLY H - 4 - 8	ug 01, 9 2 8 0	2010 a	t Stu	ttgari			LOB:8 DP:1 LOB:8 DP:1 08:14
	DES GRA CHI MAZ GIZ CHA ANG SAN MAZ A DA	IIH IMONI cf NATO ss ARINI rf ZANTI 3b ZI 1b PELLI 1f RISANO c TORA 2b ZUCA dh VACNINA dh SILVA p	$\begin{array}{c c} -1 \\ F6 & j \\ \bar{y} \\ BB \\ $	-23 3 3 5 5 5 5 5 63 9 13 9 9 5 1 13 9 5	63 69 F9 F9 ý	۲8 ب F8 F8 ب	HR II HR II HR II KS F9 نو HB KS نو	الا 443 643 18 KS V	F7 IB KS BB 1B FC BB  HB 	Scoresheet Plays Alt+P Edit plays Alt+E Lineup cards Alt+L Comment Box score Alt+S List subs Ctrl+L Innings Alt+I Show defense Alt+D Turn page Alt+T Hide menu Alt+H Wrap-up game Alt+W Balance game Alt+B Options Alt+O Delete from end

**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:



<u>Skype</u>: 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 :



 Rester 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.





# Avant a 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





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

LeechFTP Bookmarks

De temps à autres, les identifiants du serveur seront changés. Quand cela arrive, en double-cliquant sur le signet (bootmark), 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). Cliquer 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).

P									
schFTP = FIBSoeb @ 213.156	ch/TP = FBSceb @ 213.156.44.204 [213.156.44.204]								
Remote Tools Help									
0 6 6 O B	55m0	h 🗈		ම් ක් ක් ප ම මම 🕅 📴					
ASCIL									
, action									
sing data connection sfer complete									
weads Downloads Failures									
	Filename	Size	Date	^	F	lename	Size	Date	
sx threads 🛛 💭	2-	0	09/12/2007				0	10/12/2007 01:28	
anning, total transfer speed is	THTML .	0	16/09/2007		C	connections	0	29/06/2007 17:10	
	C REPORTS	0	09/12/2007		C	games	0	18/09/2007 17:17	
head Host 213 156 44 204	\$LEAGUE\$.GDR	2.411	09/12/2007		C	images	0	13/09/2007 18:07	
r 31 sec	01.GAM	11.505	14/09/2007			live	0	08/03/2007 12:01	
	01.PLY	4.347	08/09/2007		lC.	nosters	0	16/09/2007 19:30	
	01.POS	2.050	14/09/2007		IC:	bot.htm	882	02/07/2007 17:35	
	01.SCN	0	16/09/2007		IC:	CE8.mdb	1.118.208	27/09/2007 13:12	
	02.GAM	11.505	14/09/2007		IC 1	class.cla	7.240	29/06/2007 17:09	
	D 02 PLY	3.654	14/09/2007			info.htm	8.639	14/08/2007 17:58	
	1 02 POS	3,414	14/09/2007		ID:	login asp	3.243	29/06/2007 18:00	
	1 02 SCN	4,928	14/09/2007		17	officials Mm	22,351	21/08/2007 12:29	
	T 03 GAM	11,505	15/09/2007			INTERNAL AND	12.357	07/09/2007 12:57	
	DIGPLY	3,485	15/09/2007			rosters htm	11.372	07/09/2007 12:57	
	03P05	3.042	15/09/2007			schedule and	14,765	15/09/2007 19:31	
	TIMISON	4.517	08/12/2007			select asp	9,250	13/09/2007 10:10	
	DOLGAN	11 505	10/09/2007			standing and	16 318	17/09/2007 06/2	
	DOLBY	3,235	10/09/2007			state Man	16.454	18/09/2007 17:10	

> 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

d 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)

Γ	👊::: LeechFTP ::: ceb2011 @ competition.baseballeuro	pe.com [78.46.	89.179]				• ×	1
ľ	File Local Remote Tools Help							
	🦸 🗶 🛇 🛵 🛈 🗟 占 🖿		脑 脑 🔀 🛛	3 <u>5</u> 0	🄓 🗗 🕼 🔁	<b>1</b>		
	< 200 Type set to A					5	•	Ī
	CIST < 150 Opening ASCII mode data connection for file list					-		
	< 226 Transfer complete							J
ł							•	
	Queue Threads Downloads Failures	Filmen	Circ	Data		Circ	Data	
	0 n <b>8 3</b>			12.2.2011		0	2.4.201	ì
		2007	0	13-3-2011	amsterdam	4.096	25-3-20	
	Host Filename Filesize A	2008	0	13-3-2011	antwerp	4.096	19-2-20	
L		2009	0	13-3-2011	athens	4.096	17-2-20	
L		2010	0	13-3-2011	barcelona	4.096	19-2-20	
L					🛅 belgrad	4.096	18-3-20 =	
L					🚞 brest	4.096	25-2-20	
L					🚞 brno	4.096	17-2-20	
L					🧰 gijon	4.096	17-2-20	
L					krymsk	4.096	18-3-20	
L					montpellier	4.096	17-2-20	9
L					parma	4.096	17.2.20	
					puonnem colingen	4.036	11.2.20	
	< III +	4			soungert	4.030	11 2-20 +	1
		P. LOEDI		,		1	,	
Ľ		∞ D:VCEB/	[127.888 MB free]		J/		1	1

#### > 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 apparait :

Ca	pture stat	files	1000		×
	Select	teams to capture			
	BEL	@BELGIUM	0 BEL	e	
	CRO	@CROATIA	@CRO	0	
	CZE	@CZECH REPUBLIC	(CZE	e	
	ESP	@SPAIN	GESP	e	
	FRA	@FRANCE	<b>@FRA</b>	e	
	GBR	@GREAT BRITAIN	@GBR	e	
	GER	@ GERMANY	@GER	e	
	GRE	@ GREECE	@ GRE	e	
	ITA	@ITALY	0 ITA	e	
	NED	@NETHERLANDS	@NED	e	
	SWE	@ SWEDEN	@ SWE	e	
	UKR	@UKRAINE	@UKR	e	
					Select all
		OK	Cancel		Select all
			Cancer		Clear all

- > Cliquer sur Select all
- > Appuyer sur OK



> 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

C:\Windows\System32\CC	MMAND.COM	
TAS Menu		
[	THE AUTOMATED SCOREBOOK For Baseball/Softball (Version 5.11)	
	[B] – GAME SCOREBOOK	
	[U] - UTILITIES	
	Esc - Exit	
Select	one of the options above and press that key > _	

#### > 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 apparait:

C:\Windows\System32\COMMAND.COM	
D:\2011\H <u>JT</u>	
Game Info	nms
Place: Unknown	
Stadium:	
Date: Hpr 03, 2011	
VIS NOME	
# OI Datters: 9 9	
Reliking T.	
# sched innings: 9 DH Rule: V	
Neutral site: N Nite game: N	
League game: Y Sched note:	
Game series ID: DH game#: (0 1 2)	
Umpires Home:	
1st:	
2nd:	
3rd:	
Of such a binner	
Start time:	
Chamt View, D. Ditchon on Diction	
Chart view. r ryitcher or bjatter	

> Remplir les données de la rencontre

d 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.

 $\odot$  Utiliser les flèches du clavier ( $\uparrow \downarrow$ ) 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. <b>Barcelona</b> (Première lettre en majuscule, le reste en minuscules).					
Stadium	(Stade): ex. <b>Montjuic</b> (même chose).					
Date	Accepter la date insérée automatiquement par l'ordinateur (Cliquer sur ENTER)					
# of Batters: 9	Ne rien modifier					
Ranking #:	<b>Ne rien modifier</b> (L'OC complètera cette donnée à la fin de la rencontre)					
# Sched innings:	<b>Ne rien modifier</b> (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 in	dique <b>Y</b> (for Yes) ou <b>N</b> (for No)				
Neutral site:	Ne rien modifier					
Nite game:	Choisir N (NO = pour mate	ch en journée) ou <b>Y</b> (Yes = pour match en soirée)				
League game:	Choisir Y (= rencontre "normale" du tournoi)					
Sched note:	Ne rien écrire					
Game Series ID: DH Game# Umpires	Ne rien écrire Signifie programme doub Ecrire le NOM (en majusc	<i>(L'OC pourra modifier cette donné après la rencontre)</i> le, non utilisé en tournoi, donc ne rien écrire. ules) exactement comme sur la liste officielle du tournoi.				

d 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 nuageset pluie), "drizzling" (humide)

Chart View: Sélectionner P (pour Pitcher)

**CEB Scoring Commission** 

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



> Appuyer sur ESC

Maintenant, insérer les lineups

#### > Sélectionner Lineup Cards puis > Sélectionner l'équipe visiteuse

(celle indiquée au-dessus)



COMMAND.COM ANDS Feb 28, 2011 at Unknow Roste ITA TTA ## Bat Thr Cl Pos Name 28 22 14 25 32 45 11 29 27 R R R ANGRISANO VAGNINA R R R DFO R 13 42 35 43 Ctrl/T=team info ESC=Cano

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... 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 apparait, sélectionner les joueurs en utilisant les flèches du clavier ( $\downarrow \uparrow$ ), et ENTER pour chaque joueur.

ø	Designated Hitter	<b>dh</b> (ou <b>10</b> )
	Pinch Hitter	<b>ph</b> (ou <b>11</b> )
	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 <cpi14> et <lpi7> ainsi que le nom du tournoi (il se trouve déjà dans l'entête). Sélectionner tout le texte avec CTRL + A et changer la police COURIER NEW taille 8,5.Effacer aussi <cpi14> et <lpi7> 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.

🔏 Pre-(	Game F	Report - 01 - c:\201	5\qec_cro\	reports\game.p	pre				
File V	iew (	Copy Print							
			Quali	fier Europe	an Cup 201	5 - Karlovac			
			LEP	SAND SWEDEN	at ZAJCKI	LJUBLJANA			
			Jun	15, 2015 at	RARLOVAC	(4 RIVERS)			
LEKSA	ND SV	ÆDEN			ZAJCK	E LJUBLJANA			
	# Pos	B/T Player				Pos B/T Player			
1.	3 rf	R/L BLOMOVIST	Rikard		1.	ss R/R GODNIC Mart	tin		
2. 1	2 21	L/R LINDER De	niel		2. 1	c L/R LESNJAK Mat	tic		
3. 1	.8 cf	B/R KLARBERG	Johan		3.	5 2b R/R BRELIH Tade	=j		
4. 2	20 c	R/R BRUNSWICE	James		4. 1	dh R/R VADAS Rok			
5. 3	33 1E	L/R SJORS Per			5. 1	5 1b L/L REP Igor			
6.	9 P	L/L WALKER Ty			6. 1	L FF R/R STRUKELJ Z	Lga		
7. 2	25 lf	R/R VILLAMO A	dam		7.	1 3b R/R SKULJ Mate	5		
8. 2	27 3E	L/R SCHOON Jo	onathan		8.	5 1f R/R JERMAN Mats	Le		
9. 2	24 55	L/R MATSPERS	Daniel		9. 1	5 of R/R GRIMSIC Mil	ha		
		/				P R/L CUCEK Rok			
Today	's st	arters							
	2 4								
LEF	SAND	SWEDEN - WALKE	R TV:						
ZAJ	CKI I	JUBLJANA - CUC	EK Rok :						
Umpir	res								
HP:	BURC	WCAN (CRO)							
1B:	ERDO	OS (GBR)							
3B :	MIZO	TEC (CRO)							
-									
Game	notes								
TC	BAI	- WINKLER Step	nanie (C	ER) SIEIJGE	R Linda (N	50)			
Weath	ner: 0	LOUDI							
LEKSA	ND SV	EDEN non-start	ers		ZAJCK	LJUBLJANA pop-start	ers		
#	Play	er	B/T	Pos.	#	Player	B/T	Pos.	
5	OVER	STREET Tyler	R/R	P, IF	0	COLASUONNO Vincent	B/R	-	
10	GUDP	IUNDSSON Oscar	R/R	OF	3	BIZJAK Andrej	R/R	P, IF,OF	
13	SIVA	RD Albin	L/L	P	7	LAJEVEC David	R/R	P, IF,OF	
16	SJOF	RS Erik	L/R	C, IF	8	KAMBIC Miha	R/R	OF	
17	BRON	IS Axel	L/R	OF	9	ADLESIC Jan	R/R	P, IF,OF	
					13	SMOLNIKAR Jaka	R/R	P, IF,OF	
					14	KALIN Matija	R/R	IF, OF	
					98	RUCENIC MITRO	R/R	P, 01	
11									
2									





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:

Mindows\System32\CO	MMAND.COM	
ITALY at NETHERLE ITA - 0 0 0 NFD - 0 0 0	NDS Feb 28, 2011 at Amsterdam	LOB:0 DP:0 LOB:0 DP:0 03:56
NED KEMP 2b		Statistics Box scores Alt+S
KLOOSTER van rf		Load stat files
JONG de B 1b		FOST STAT TITES
HALMAN dh		
ENGELHARDT 1f		
ROOI 3b		
NOOIJ c		
SLUIJTER ss		
DAANTJI cf		
GUSTINA p		

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

Maintenant tout est prêt pour débuter 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

Γ	C:\Windows\Systems2.co	MMAND.COM			×
	ITALY at NETHERL	ANDS Feb 29 2011 at Amsterdam			
	11H – UUU NFD – 000		LUB:0 L	)P:0 )P:0 03	3.56
	NED		Scoreshe	eet	
	KEMP 2b		Plays	Alt+P	
	KLOOSTER van rf		Lineup cards	Alt+L	
			Comment		
	JUNG de B 1b		Roy score	01++9	
	HALMAN dh		List subs	Ctrl+L	
			Innings	Alt+I	
	ENGELAHKDI IT		Show detense	HIT+D	
	R00I 3b		Turn page	Alt+T	
	NOOTLO		Hide menu	Alt+H	
	NUU13 C		Balance game	Alt+B	
	SLUIJTER ss			01.0	
	DOONT IT of		Uptions	HIT+U	
	DIMITOL CI		Delete from e	end	
	GUSTINA p				
	DAANTJI cf GUSTINA p		Options Delete from e	Alt+0 end	

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

ſ	C:\Windows\System32\COMMAND.COM			
	ITALY at NETHERLANDS Feb 28, 2011 at Amsterdam ITA – 0 0 0 NED – 0 0 0	_0B:0 _0B:0	DP:0 DP:0	04:16
	Lineup Summary			
	ITALY NETHERLANDS			
	4/cfDESTMONI Stefano7/2bKEMPDwayne3/ssGRANATO Anthony18/rfKLOOSTER v t Dirk45/rfCHIARINI Mario26/1bJONG de Bas40/3bMAZZANTI Giuseppe4/dhHALMAN26/1bGIZZI Jairo R37/1fENGELHARDI Bryan32/1fCHOPELLI Jminez41/3bROOI JSebastiaan9/dhMAZZANTO Juan P15/cNOOI JSebastiaan9/dhMAZZUCA Joseph5/ssSLUIJTER Jeroen1/2bSNNTORA Jack2/cfDANIJI Shaldimar27/pCOOPER Christopher40/pGUSTINA Gregory	¢		
	COOPER P			

> 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.

C:\Windows\System32\COMMAND.COM			
1917 at NETHERLANDS Feb 28, 2011 at Amsterdam 19 - 0 1 0 20 - 0 0 0	LOB:2 LOB:2	DP:0 DP:0	01:24
Game Notes: Scorers - CARPIO Pablo (ESP), STEIJGER Linda (NED) IC - PAINI Anna Maria (ITA)			
CHAPELLI 1f			
ANGRISANO c			
MAZZUCA dh			
SANTORA 25			
COOPER p			

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.

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

**d** 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

💓 Ta	asbs Gam	e Reports -	D:\CEB\201	0\EURO		-	-	10.00					X
File	Director	y Display	Settings	Reports	Live HTIV	1L Help							
Tea	ms Ga	mes ◀			News Box	NCAA Box	Compos	Situation	Plays	хіт			
at													4
at	Gan	ne report o	ptions						<b>X</b>				
		Peret her	ding					OK	-			ab rhbi	
		Freport nea	ading: Champions	hip Seniors	<b>'10</b>		_	Casal		15	15		1
							_	Lancel		1	1.1		
	Ir	🗸 Show pi	itch counts			🔽 Show 🛛	TPA/SIT o	n 2 pages		15	12		
		☑ Show pi	itch sequer	ice		Show a	scoresheet	on 1 page		1	154		
		iv snow in ⊡ Use 'dp'	' instead of	'dh' (fastpi	itch)		ohz iu ieho	115		12	12		
			_	_		_	_	_			1		
			13	13	13	13	12	13	12	13	13		
			1	1	1	1	~/	1	1	1	1		

> Cliquer sur OK et fermer la fenêtre avec exit

d 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 :

-				
ľ	💎 Ta	Tasb. G me Reports - D:\CEB\2010\E JRO		
	File	Directory Display Settings Reports Live HTML Help		
	Tea	ams 🛛 Games ┥ 🕨 👘 News Box NCAA Box Compo	s Situation Plays	
	at	Game Select		
	at			
		D.\CEP\2010\EUPO = \$11 toms	21	h r h hi
	L C II	26 #CZE 11 UKR 1 Jul 27 2010 at Heidenbeim		7110
		27 @*NED 10, BEL 0 Jul 27, 2010 at Stuttgart)	[27]	
		28 @*GRE 4, GBR 3 (Jul 27, 2010 at Neuenburg)	[28]	
		<ul> <li>29 @*ITA 13, CRD 1 Jul 27, 2010 at Heidenheim</li> </ul>	) [29]	
Ш		30 @*GER 10, FRA 9 (ul 27, 2010 at Stuttgart)	[30]	
		36 @GREECE at GERMAN Jul 29, 2010 at Stuttga	rt	
		34 @FRANCE vs ITALY Jul 30, 2010 at Stuttgart		
		35 @SWEDEN at NETHER ANDS Jul 30, 2010 at Heid	denheim	
		37 SFRANCE VS SWEDEN Jul 30, 2010 at Stuttgar	t daubain	
		29 SCEPMANY at TALY Jul 20 2010 at Stuttory	aenneim	
		40 STALV at NETHERINGS Jul 31 2010 at Stuty	tgart	
		41 @GREECE at FRANCE Jul 31, 2010 at Heidenhe:	im /	
		42 @SWEDEN at GERMANY Jul 31, 2010 at Stuttga	rt	
		43 @NETHERLANDS vs ITALY Aug 01, 2010 at Stut	tgart	
		42A @*ITA 0, NED 0 (Feb 28, 2011 at Amsterdam)	▼	
		OK Cancel		
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
				<b>•</b>
T	1			•
T	\$LE4	- EAGLIE®@All teams		
Ш	- + Litter			

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	5										
Tasbs Game Repo	orts - D:\CEB\20:	10\EURO		-					Trease in		x
File Directory Dis	play Settings	n ports	Live HTM	L Help							
Teams Games	Spots	s Page 1	Live setu	р		Situation	Plays E	XIT			
			Live HTN	/L tailoring							-
ITALY at NETHERI	ANDS		Send stat	sfiles		Score by Inni	ngs	RHE			
Feb 28, 2011 at Am	sterdam (Ookm	eer)	Initialize	live files		TALY		0 0 0			
ITALY			TasFtp (c	liagnostic r	node)	RETREKLANDS				ab rhbi	
1. 4-DESIMONI of	f	1	User guid	de		15	15	15	15	0000	
	1.1	1.1	TasXmit	setup		1.1	1.1	1	1.1		
<sup>2.</sup> 3-GRANATO s	s ()	0	$\langle \rangle$	$\langle \rangle$	$\langle \rangle$	$\langle \cdot \rangle$	1	$\langle \rangle$	1	0000	

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.

Tasbs Game Reports - D:\CEB ile Directory Display Settin Teams Games	\2010\EURO ngs Reports Live HT pots  Page]  News Bo	TML Help	EXIT			2
Live HTML tailoring		"" " " " " "				
Colors	Taut calar	Paskground				
Overall page	#00008b	#ffff00	-	ab r	0 0	
Scoreboard area	#ffffff	#00008Ь		;		
Visitor plays	#000000	#fff8dc	-	0.0	0.0	
Home plays	#000000	#87cefa		2		
Visitor stats header	#ffffff	#00008Ь	H	0.0	0.0	
Home stats header	#ffffff	#00008b		;	Č Č	
Visitor stats data	#000000	#fffff	-	0.0	0.0	
Home stats data	#000000	#fffff		;	Ŭ	
Misc stats	#000000	#cacaca	-	0.0	0.0	
				;	Ŭ	
Stylesheet format option	15		-	0.0	0.0	
✓ Use stylesheet (CS	6) format		ок	;	Ť	
Refresh rate (second	s) 30	Sponsor text			I	•
Image size (pixel	s) 50 <del>w</del>				Ē	-
Visitor logo (UR	L) ITA.gif		Cancel			-
Home logo (UR	L) NED.gif					
			]			_

#### > 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.

💎 T	asbs Game	orts - D	:\CEB\2010	EURO	Currente		-	and the second					x
File	Directory D	Display	Settings	Peports	Live HTM	L Help							
Tea	ams Games		Report	options	ews Box	NCAA Box	Compos	Situation	Plays E	XIT			
TTA	I V at NETHER	DI AND	Auto di	splay at files				core by Inni		<b>.</b>			-
T-1			(O-l	at files			-	TALY					
reo	28, 2011 at Ai	nsterda	т (Оокте	er)			N	ETHERLANDS		0 0 0			
117	ALY	-f										ab rhbi	
	+-DESIMONI	CI	15	15	12	15	15	1	12	15	12	0000	
			11	1	1	1	11	1	1	1	1		

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

#### > Sélectionner Live > Live setup

💎 Tasbs Game Reports 🚽	CEB\201	0\EURO		N-4-1		Contraction of the		Time I		X
File Directory Display	Settings	Repo	Live HTML	Help						
Tearns Garnes ◀	Spots	Page 1	Live setup		Situation	Plays E	XIT			
		· · · · ·	Live HTML	tailoring						_
ITALY at NETHERLANDS		Send stats files		Score by Inni	ngs					
Feb 28, 2011 at Amsterda	ım (Ookme	er)	Initialize liv	e files	ETHERLANDS		0 0 0			
ITALY			TasFtp (dia	gnostic mode)	1.11.11.11.1				ab r h bi	
<ol> <li>4-DESIMONI cf</li> </ol>	15	15	User guide		10	15	15	15	0000	
	1	1	TasXmit set	tup	1	11	1	11		

Avant le début du tournoi, l'OC vous donnera les paramétrages 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 Activate doit être cochée: 🗹

ø	Puis cliq	uer sur	OK	quelqu	les min	nutes av	vant le	début d	de la	rencontre

Livertats settings	X
Activate Gametracker ID:	
FTP settings	7
Auto-send FTP     O Xml	XML output
FTP site: competition.baseballeurope.com	Enable XML stats feed
User ID: ceb2010	Xml filename: xmlid
Password:	Code:
Target directory: amsterdam/live	
Copy file settings	✓ Show stats on screen
✓ Auto-copy files C Xml	Poll rate in seconds: 2
Target directory: c:/taslive	
Live message text:	UK Cancel

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 ACTIVATE 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

ONFEDERATION	UROPEAN BASEDOL	EU					(NBSB
SCI	HEDULE	STANDI	IG	STATS ROSTE	RS OFFICIALS	INFO	LIVE
				Sched	ule		
Game	At time	Ballpark	Pool	Home team	Visiting team	Final Score	e Inn Box
				vvednesday	2na June	0.4	
1	11:00	Neptunus 1	A	Telemarket Rimini (ITA)	Savigny Lions (FRA)	9-1	0
2	15:00	Neptunus 1	A	Hoboken Pioneers (BEL)	T & A San Marino (SMR)	0 - 7	U
	20:00	Neptunus 1	A	DOOR Neptunus (NED)	Tenerife Marlins (ESP)	2 - 4	0
<u>r</u>				Thursday 3	Brd June		
	11:00	Neptunus 1	A	Savigny Lions (FRA)	Hoboken Pioneers (BEL)	) 3-5	0
6	15:00	Neptunus 1	A	Tenerife Marlins (ESP)	Telemarket Rimini (ITA)	2 - 5	0
6	20:00	Neptunus 1	A	📥 T & A San Marino (SMR)	DOOR Neptunus (NED)	2 - 6	0
				Friday 4th	n June		
7	11:00	Neptunus 1	A	Tenerife Marlins (ESP)	📥 T & A San Marino (SMR)	2 - 13	0
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	0
				Saturday 5	th June		-
10	11:00	Neptunus 1	A	Savigny Lions (FRA)	Tenerife Marlins (ESP)	6 - 0	0
				A Internet   Reveilinde mo	dus: ingeschakeld	_	

> Cliquer sur le numéro de la rencontre

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

1		European Cup 20	13	785.51
ld:	1		Game	01
Pool	Po	ol A 🔻	Game Code	0
Date:	Tu	sday 4th June	Field	Montjuic •
Time:	10	30		
Visit team:	Dr	aci Brno (CZE) 🔹	Score V	1
Home team:	R	uen Huskies (FRA) 🔹	Score H	0
Inning:	Γ		Standing	Played •
		Back to list		Update :::

> 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.

C:\Windows\System32\COMMAND.COM	
ITALY at NETHERLANDS Feb 28 ITA - 0 0 0 NED - 0 0 0 ITA - 1	2011 at Amsterdam LOB:0 DP:0 LOB:0 DP:0 04:17 Scoresheet Options
GRANBalance after play Auto-save between inn Show play summarMAZZChart type of pitc Pitch count in nar Auto-update cume stat Profile analysis statCHAPUse DP instead of D	s Y A y Y h: N s: Y s: Y H: N
Mazz Santora 26 Cooper d	

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





## La rencontre débute

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

Γ	C:\Windows\System32\CO	MMAND.COM						
	ITALY at NETHERL	ANDS Feb 28,	2011 at F	lmsterdam				
	ITA - 0 0 0 NED - 0 0 0				Z	LOB:0 LOB:0	)P:0 )P:0	05:05
	DESIMONI cf	1-1				Scoresh Plays	eet Alt+P	
	granato ss					Edit plays Lineup cards Commont	HIt+E Alt+L	
	CHIARINI rf					D	011.0	_
	MAZZANTI 36					Box score List subs	HIT+S Ctrl+L	
	GIZZI 1b					Show defense	Alt+D	
	CHAPELLI 1f					Turn page	Alt+T	
	ANGRISANO c					Wrap-up game	Alt+W	
	MAZZUCA dh					Dalance game	HI UTD	_
	SANTORA 26					Uptions	HIT+U	_
	COOPER p					Delete from	end	
						-		

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..

C:\Windows\System32\CO	MMAND.COM	(December 1)		
ITALY at NETHERLI TTA – 0 0 0	ANDS Feb 28, 2011 at	Amsterdam		
NED – 0 0 0			LÕB:Ö DP:Ö	05:10
DESIMONI cf				
GRANATO ss	V		Outs 0	
CHIARINI rf			L 🕂 🤟	
MAZZANTI 3b				
GIZZI 1b				
CHAPELLI 1f			#4 cf DESIMONI	
ANGRISANO c			Pitcher: #60 GUSTINA	
MOZZUCO db			Pitches/strikes: 0/0	
SHNTURH 2b				
COOPER p				
	F1=Help Al	t+F1=Quick	Keys ESC=Exit	

- • • × C:\Windows\System32\COMMAND.COM NETHERLANDS Feb 28, 2011 at Amsterdam TALY at LOB:0 DP:0 DP:0 11n NED DESTMONT of Outs Ø RANATO ss HIARINI rf AZZANTI 36 GIZZI 1b HAPELLI 1f NGRISANO c GUSTINA MAZZUCA dh SANTORA 26 OOPER p F1=Help Alt+F1=Ouick Kevs ESC=Exit

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. <u>Le faire une fois seulement</u> 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.

d 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 une résumé : **# inning, R-H-E-LOB.** Là aussi, il faut confirmer avec **Enter**, et le logiciel **sauvegardera le fichier** de la rencontre **automatiquement**.

GIZZI 1b CHAPELLI 1f	к КL ý	\				
ANG End of IT 0 runs, 1	ANG End of ITA inning 1 0 runs, 1 hit, 0 errors, 2 LOB.					
SANTORA 2b						

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 demimanche 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 répétez 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.

RT C1Windows\System32\COMMAND.COM	
ITALY at NETHERLANDS Feb 28, 2011 at Amsterdam	
	LOB:2 DP:0
	Scoresheet
KEMP 2b	Plays Alt+P
KLOOSTER van rf HP	Lineup cards Alt+L
	Comment
	Box score Alt+S
HALMAN dh KS	List subs Ctrl+L
ENGELHARDT 1f	Show defense Alt+D
ROOT 3D	Hide menu Alt+H
NOOIJ c	Wrap-up game Alt+W
SLUIJTER ss	
	Options Alt+0
	Delete from end
GUSTINA p	

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)

C:\Windows\System32\COMMAND_COM	
ITALY at NETHERLANDS Feb 2	8, 2011 at Amsterdam
ITA 0 - 0 1 0 NED 0 - 0 0 0	L0B:2 DP:0 L0B:0 DP:0 05:26
NED	
KEMP 2b 3U	Plays Alt+P
KLOOSTER van rf HP	Lineup cards Alt+L
JONG de B 1b HP	Commert
HALMAN dh KS	Box score Alt+S List subs Ctrl+L Treises Olt+T
ENGELHARDT 1f	Show defense Alt+D
ROOI 36	Turn page Alt+T Hide menu Alt+H
NOOIJ c	Wrap-up game Alt+W
SLUIJTER ss	Balance game Alt+B
DAANTJI cf	Uptions Hit+U
GUSTINA p	Delete from end

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 blans**. 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 ( $\uparrow \downarrow$  déplacement vertical, ou  $\rightarrow \leftarrow$ , pour passer d'une manche à l'autre).



Dans ce sous-menu **une aide apparait avec les lettres** a 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** appuyer sur la barre **ESPACE** du clavier. Pour quitter le **Play Editor**, et reprendre le scorage de la rencontre appuyer 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.

C:\Windows\System32\CO	C\Windows\System32\COMMAND.COM						
ITALY at NETHERLE ITA 0 - 0 1 0 NED 0 - 0 0 0	NDS Feb 28, 2011 a Lineup	t Amster	dam ITA	ter			
KEMP 20 KLOOSTER van rf	## Name	cf	ALBANESE	## Bat	R SR		
JONG de B 1b HALMAN dh	2. 3 GRANATO 3. 45 CHIARINI 4. 40 MAZZANTI 5. 26 CIZZI	ss rf 3b	AMBROSINO * ANGRISANO AVAGNINA * CHOPELLI	22 R 14 R 25 L	R SR R SR L SR		
ENGELHARDT 1f ROOI 3b	6. 32 CHAPELLI 7. 14 ANGRISANO 8. 9 MAZZUCA	lf c dh	* CHIARINI CICATELLO CILLO	45 R 11 R 29 R	R SR R SR R SR R SR		
NOOIJ c SLUT.UTER ss	9. 1 SANTORA DFO 27 COOPER	2b p	* COOPER CORRADINI D AMICO DA STLVA	27 L 13 R 42 R 35 R	L SR R SR R SR R SR		
DAANTJI cf			DE SANTIS * DESIMONI DI ROMA	43 R 4 L 34 R	R SR L SR R SR		
GUSTINH p	Ctrl+Enter=complete	changes	Ctrl+T=team info	ESC=Ca	ncel II		

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\CC	DMMAND.COM		
ITALY at NETHERL	ANDS Jul 31, 2010 at Stuttgart - 11 18 1	LOB:12 DP:0	0
NED 003 000 000	- 3 4 3	LOB:6 DP:0	0 05:34
NED NED	(top 6) DRAIJER to p for GUSTINA (top 7) LEGITO to ss for SLUIJTER		
LIA NED TTA	(bot /) D AMICO to p for COOPER (top 8) DRIEL van to p for DRAIJER (top 9) AVAGNINA to db for MAZZUCA		
1			
D AMICO p			





## Wrap up (clore) la rencontre

Lorsque la rencontre est terminée, il reste plusieurs choses à faire, notamment si le scorage 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).

C:\Windows	\System32\COMMAND.COM	altaing photos		
ITA 000 1 NED 003 0	NETHERLHNDS Jul 31, 2010 220 206 - 11 18 1 000 000 - 3 4 3	at Stuttgart	LOB:12 DP:0 LOB:6 DP:0	05:34
DESIMONI	A 1 - 2 - 3 C cf   F8    1B   F8	4	-89 6  1B <sub>□</sub>	
GRANATO CHTARTN	ITALY R	ecord W-L-T: 0-0-0	Conf ID : Conf rcd: Conf rcd:	
MAZZANT	Winning Pitcher: COOPER Save Pitcher: D. AMTCO	W-L: 0-0 Saue: 0		
GIZZI 1	Losing Pitcher: DRAIJER	₩-L: 0-0	_	
CHHPELL ANGRISA	Start time: 12:00 Game duration: 3:02 Attendance: 700	CUSTINA DRAIJER DRTFL uap		
MAZZUCA AVAGNI SANTORA	NA dh κs γ	None     1B		
COOPER p D AMIC	СО р			

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	1										
	Tasbs Game Reports - File Directory Display	D:\\CE2\201 Settings	0\EURO Reports		IL Help							×
	Teams Games 4 #2 ITALY at #1 NETHER	Spots RLANDS	Page 1	News Se Ge	etup enerate enerate all		Situation	Plays E	<mark>хіт</mark> 1	2 H E		-
	Jul 31, 2010 at Stuttgar ITALY	t (TVC Stad	ium) 2	3	4	5	TALY NETHERLANDS 6	000 003 7	120 206 - 11 000 000 - 3 8	1 18 1 3 4 3 9	ab rhbi	
	<sup>1.</sup> 4-DESIMONI cf	(1) f8	$\langle \rangle$	(2) 164	3 	-07	2 f7	$\langle \rangle$	<1)>16		6121	
	2. 3-GRANATO ss	(5) (3) 1b-ls	$\langle \gamma \rangle$	(1) 14 sac	$\langle \rangle$	(5) bb	$\sim$	$\langle \phi \rangle$	<>> 2b-7	(3) 2b-lf	3231	
	3. 45-CHIARINI rf	5u (5) 1b-rs	$\langle \rangle$	2 (2) (9)	4	(5) +e (6) fc	(3) f8	$\langle \rangle$	18 3 e5f	: A	6222	
	4. 40-MAZZANTI 3b	2 f8	$\langle \gamma \rangle$	(3) f8	4	(1) ks	0	(5) 1b-7	(2) f8	2 f8	6110	
	<sup>5.</sup> 26-GIZZI 1b		4	407	· 🏠	04 2 1b-rs	$\langle \rangle$	:	$\sim$	(3) f4	5234	
	6. 32-CHAPELLI If		$\langle \rangle$	$\langle \rangle$	<1 53		$\langle \rangle$	(1) p2	$\diamond$	· 🏠	5112	L.
	ITALY at NETHERLAN	IDS Jul 31,	, 2010 at S	tuttgart								

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 remontre avec l'extension .htm, qui se trouve dans le dossier HTML de la directory du tournoi

Competition baseballeuro	ope.com (78.46.89.179)				- le	
File Local Remote Tools Help						
				• • • • •		
🖇 🛈 🥪 🍳 🌭   🛈 🛝 🖢 🦄 I		۴ 🔝 🕻	à <u>aa</u> a	ía 🗅 🖗 🔂	8	
< 250 CDUP command successful						*
< 257 "/amsterdam" is the current directory						
~ Using cached directory listing for /amsterdam/	<b>\</b>					
						*
Queue Threads Downloads Failures						
	Filena	Size	Date 🔺	ename	Size	Date 🔺
\$   0   <b>8 8</b>   0   8	🔁 🥄	0	10-3-20	1	0	3-4-201
Host Filename Filesize A	33.htm	79.313	30-7-20	🚞 games	4.096	5-2-201
	34.htm	76.776	30-7-20	ive 🗋	4.096	5-2-201
	35.htm 35.htm	71.058	30-7-20	lass.php	7.312	5-2-201
	36.htm	83.685	30-7-20	🚺 final.php	10.841	5-2-201
	37.htm	67.989	30-7-20	🚺 info.htm	3.440	15-3-20 🗏
	38.htm	72.968	30-7-20	login.php	3.386	5-2-201
	39.htm	75.969	30-7-20	officials.htm	6.892	24-3-20
	40.htm	70.435	21-3-20	reports.php	6.268	5-2-201
	1.htm	77.327	31-7-20	rosters.htm	5.069	15-2-20
	42.htm	72.291	31-7-20	rosters.php	4,865	15-2-20
	43.htm	77.413	1-8-201	schedule.php	9.624	5-2-201
	bel.htm	90.445	10-3-20	select.php	12.218	5-2-201
	confstat.htm	16.946	10-3-20 🚽	standing.php	9.145	5-2-201 🚽
	Ĩ		- F	<		•
	∞ D:\CEB\2010\EU	RONHTMLN [12	27.886 MB f	/amsterdam/		

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

#### I'OS doit seulement ouvrir le dossier 'GAMES'.

e 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 20	013	
ld:	1	Game	01
Pool	Pool A V	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 •
	Back to list		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

Tasbs Utilities - D:\CEB\2010\EURO	
File Directory Display Settings Utilities Import/export StatEdit files Hel	р
Roster maint. Import Game Export Game BACKUP EXIT	
	<u> </u>
Export Games	_
Dir Export games into directory:	
D: D:\CEB\2010\EURO\Export	
	•
	•
Ready	

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 apparait:

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

💽 Tas	ths   Jtilities - D:\CFB\2010\FLBO	x ]]
File Rost	Directory Display Settin's Utilities Import/export StatEdit files Help er maint. Import Game Export Game BACKUP EXIT	
TAS D11	Export game files	x
E' D Tea	25       @*ESP 1, SWE 6 (Jul 27, 2010 at Heidenheim) [25]         26       @*CZE 1, UKR 1 (Jul 27, 2010 at Heidenheim) [26]         27       @*NED 10, BEL 0 (Jul 27, 2010 at Stuttgart) [27]         28       @*GRE , GBR 3 (Jul 27, 2010 at Neuenburg) [28]         29       @*TTA 3, CRO 1 (Jul 27, 2010 at Heidenheim) [29]         30       @*GRE / GER 3 (Jul 27, 2010 at Stuttgart) [30]         36       @GCRE / E at GERMANY Jul 29, 2010 at Stuttgart         34       @FRANCE vs ITALY Jul 30, 2010 at Stuttgart         35       @SWEDEN at NETHERLANDS Jul 30, 2010 at Heidenheim         37       @FRANCE vs SWEDEN Jul 30, 2010 at Stuttgart         38       @NEXTERLANDS at GREECE Jul 30, 2010 at Stuttgart         39       @GERMANY at ITALY Jul 30, 2010 at Stuttgart	
Ret	40     017ALY at NSTHERLANDS     Jul 31, 2010 at Stuttgart       41     @GREECE at FRANCE Jul 31, 2010 at Stuttgart       42     @SWEDEN at GERUARY Jul 31, 2010 at Stuttgart       43     @NETHERLANDS vs ITALY Aug 01, 2010 at Stuttgart       42A     @*ITA 0, NED 0 (Feb 28, 2011 at Amsterdam)	•

> Confirmer avec OK le nom de la rencontre sélectionnée.

Tasbs Utilities - D:\CEB\2010\EUR File Directory Display Settings Roster maint. Import Game Ex	Utilities Import/export StatEdit files	Help
TAS ITALY at NETHERLANDS Jyl 3 Dir Bu D: Tea: OK	L, 2010 at Stuttgart	
Ready		▼ ▶

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

> Informer 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 scorage

// (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 <u>UN ESPACE</u> 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 scorage

<b>1B 8 / 1B CF</b> s	imple au champ centre
<b>1B 5 BU</b> s	imple sur un amortie en troisième base
<b>2B 7 / 2B LF</b> d	louble au champ gauche
<b>3B 9 / 3B RF</b> t	riple au champ droit
HR 8/HRCF h	nomerun au-delà du champ centre
HR RF IP h	nomerun inside the park au champ droit
<b>2B 9 GR</b> d	louble automatique lié à une règle de terrain
<b>1B LC</b> s	imple entre champ gauche et centre
<b>1B RC</b> s	imple entre champ droit et centre
1B LL s	imple le long de la ligne de champ gauche
<b>1B RL</b> s	imple le long de la ligne de champ droit
<b>1B LS</b> s	imple du côté gauche de l'infield
<b>1B RS</b> s	imple du côté droit de l'infield
<b>1B MI</b> s	imple au milieu de l'infield

But sur balles, hit by pitch	
BB	but sur balles
IBB	but sur balles intentionnel
НР / НВР	hit by pitch

Retrait suite à une frappe au sol	
63	relais de l'arrêt-court au 1 <sup>ère</sup> base (grounded out 63)
163	roulant sur le lanceur > arrêt-court> 1 <sup>ère</sup> base
3U / 3UA	roulant vers le 1 <sup>ère</sup> base sans assistance (unassisted)
31 BU	roulant sur un amorti, relais 1 <sup>ère</sup> base > lanceur (grounded out on a bunt)
Fly Out	
F8	fly au champ centre
P6	pop fly à l'arrêt-court (POP FLY: high fly ball to infield, in fair territory).
L5	flèche sur le 3 <sup>ème</sup> base
40	

FF5 IF6	fly en territoire des fausses balles sur le 3 <sup>ème</sup> (foul fly 5) infield fly sur l'arrêt-court
Strike outs KS KL KS 23 KS WP KS PB KS E2T KS E3M A2	strike out swingé strike out appelé (looking = no swing) 3 <sup>ème</sup> strike relâché et retrait en 1 <sup>ère</sup> base 3 <sup>ème</sup> strike relâché sur un lancer fou, frappeur atteint la 1 <sup>ère</sup> base 3 <sup>ème</sup> strike relâché sur une balle passée, frappeur atteint la 1 <sup>ère</sup> base 3 <sup>ème</sup> strike relâché et arrivée en 1 <sup>ère</sup> base sur une erreur de receveur 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 KS 24 DP // coureur: X 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 3 <sup>ème</sup> strike relâché et caught stealing 24; double jeu pour le 2 et le 4
Frreurs	

#### 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 <b>(O6 or FC</b> ), la balle a été frappée sur l'arrêt-court.
FC 3 BU // coureur 16	Toujours indiquer la position du défenseur sur lequel la balle a été frappée. 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.

**CEB Scoring Commission** 

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

FC	écrire FC pour le coureur (mais avant: ouvrir la fenêtre "Comments", et écrire " <i>Defensive Indifference"</i> ).
GDP (Grounded into Double/tripl	e 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 <u>triple</u> 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 L6 DP //coureur: X L54 DP //coureur: X 543 TP //coureurs: X X F862 DP //coureurs: X F862 TP // coureurs: X X FC X // coureur 654 DP I6 // coureur: X	double jeu sur strike out et caught stealing double jeu au l'arrêt-court et coureur retiré double jeu line out du $3^{eme}$ , assistance $3b > 2b$ . triple jeu line out du $3^{eme}$ , assistance $3b > 2b$ . Assistance $2b > 1b$ . double jeu fly out du champ centre, assistance $8 > 6 > 2$ triple jeu fly out du champ centre, assistance $8 > 6$ , assistance $6 > 2$ double jeu; frappeur arrivé en $1^{ere}$ base et après est retiré assistance $6 > 5$ , assistance $5 > 4$ 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:	

e Hit 13 pour le frappeur. Avance du (des) coureur(s).
e Hit 1E3 pour le frappeur. Avance du (des) coureur(s).
e Hit E3. Avance du (des) coureur(s).
e Fly 9. Avance du (des) coureur(s).
e 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	<i>The Automated ScoreBook – Data Entry</i> 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. <u>Dans l'exemple:</u> simple sur l'arrêt-court et erreur de relais de l'arrêt-court: le frappeur atteint la 2 <sup>ème</sup> base.

d 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.

<b>1B 8 +E8T</b> // coureurs: <b>+ +E</b>	<u>Dans l'exemple</u> : 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>ême</sup> base sur la frappe et la 3 <sup>ême</sup> sur l'erreur.
<b>F9 SF</b> //coureurs: <b>+E9T // +E // +</b>	pour indiquer que le coureur avance en raison de l'erreur faite sur le jeu ou sur un autre coureur. <u>Dans l'exemple</u> : 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: E9 SE // pour le co	oureur en 1 <sup>ère</sup> base: +F9T // pour le coureur en 2 <sup>ème</sup> base: +F // pour le coureur

Pour le batteur: F9 SF // pour le coureur en 1<sup>ere</sup> base: +E9T // pour le coureur en 2<sup>eme</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

#### <u>WP, PB, BK</u>

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

WP	lancer fou (Wild Pitch)
РВ	balle passée (Passed Ball)
ВК	Balk

Si plusieurs coureurs avancent sur le même WP/PB/BK:

> Écrire le symbole pour chaque coureur

KS WP

KS PB

Si un coureur avance de 2 bases sur la même action. (Ne pas écrire WP 2 fois car le programme en compterait 2) Strike out swingé relâché et Wild Pitch 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:
 Image: 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

BI	Batteur retiré pour interférence
RLE	Départ anticipé (Runner Left Early)

AUCUN autre symbole d'OBR n'est individualisé.

Lorsqu'il y a un OBR, ouvrir <u>d'abord</u> 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:#	pour indiquer le numéro du frappeur irrégulier (dans l'ordre de frappe)
B:4	le 4 <sup>ème</sup> batteur vient à la place de 3 <sup>ème</sup>

#### Tie Breaker

R:#,b	pour remplacer et indiquer le numéro du frappeur sur la bonne base
R:3,2	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:

ALT + F1	Afficher la liste des raccourcis clavier. Pour sortir, appuyer sur ESC.
F1	Afficher <b>la 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)
ALT + B	Afficher le "contrôle" (balance) de la feuille de scorage
ALT +D	Afficher les positions <b>défensives</b>
ALT +E	Edit plays
ALT +F	Sauvegarder le fichier 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).
ALT + G	Afficher/modifier le Game Info
ALT + H	Masquer ( <b>Hide)</b> le menu
ALT + I	Lire les <b>Informations</b> du Play by play.
	(Utiliser les touches $\uparrow \downarrow$ pour vous diriger)
ALT +L	Afficher/modifier les <b>line ups</b>
CTRL + L	Liste des changements
ALT + Q	Quitter un menu
ALT +R	Afficher/modifier les <b>rosters</b>
ALT +S	Afficher les <b>statistiques</b> d'un équipe (offensive et pitching).
	Teurner la page, passer d'une feuille de scorage à l'autre
	Mice à jour (Undete) des comptes de stats
	ivilse a jour ( <b>Opuale</b> ) des comples de stats
ALI +W	wrap-up (clore) de la rencontre (à faire à la fin de la rencontre).

#### Pour les changements:

- F5 Modifier le line up défensif
- F6 Noter un changement de lanceur
- F7 Noter un Pinch Hitter
- F8 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  $(\uparrow \downarrow)$  (Dans l'exemple Belgium)

C:\Windows\System	32\COMMAND.COM	
D:\CEB\2010 Roster dire Games direc	EURO :tory = D:\CEB\2010\EURO ory = D:\CEB\2010\EURO	
≥ BEL CR0 CZE FRA GER	Team List - BELGIUM - CROATIA - CZECH REPUBLIC - FRANCE - GERMANY POFOIN POINTAIN	
GBR GRE ITA NED ESP SWE UKR	- GREHT BRITHIN - GREECE - ITALY - NETHERLANDS - SPAIN - SWEDEN - UKRAINE	

> 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 ( $\uparrow \downarrow$ )

> 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.

stats settings	
Activate Gametracker ID:	
FTP settings	
Auto-send FTP	
FTP site:	Enable XML stats feed
User ID:	Xml filename: xmlid
Password:	Code:
Target directory:	
Copy file settings	<b>▽</b> Show stats on screen
✓ Auto-copy files  C Html	Poll rate in seconds: 2
Target directory: c:/taslive	
.ive message text:	OK Cancel

#### 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 745 qui se trouve sur le bureau dans la barre de tâche en bas FTP

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

> Cliquer sur <u>TERMINER MAINTENANT</u>

#### > 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.

BSGAME	Application Error
An error has occurred in your application. If you choose Ignore, you should save your work in a new file. If you choose Close, your application will terminate.	BSGAME caused a General Protection Fault in module BSGAME.EXE at 0038:148E.
Close Ignore	
	Close

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.

## Check-list des tâches à effectuer

#### **AVANT LA RENCONTRE**

1) Se connecter à Internet		
2) Mettre à jour les dossiers stats / rosters / résultats	page	9
<ul> <li>télécharger ou importer le dossier de l'opérateur central</li> </ul>		
<ul> <li>copier-coller le dossier sur votre ordinateur</li> </ul>		
- 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 pa		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

