

GUIDE D'UTILISATION POUR LE PROGRAMME DE STATISTIQUES

'THE AUTOMATED SCOREBOOK'

ÉDITION POUR L'OPÉRATEUR CENTRAL

CONFÉDÉRATION EUROPÉENNE DE BASEBALL

COMMISSION SCORAGE

Mai 2018

CEB Commission Scorage

INDEX

Introduction	Page	4
Gestion d'une compétition		
Avant la compétition	Page	5
Créer les directories et dossiers pour une saison/compétition	Page	5
Insérer les équipes, rosters et programme des rencontres	Page	7
- Equipes	Page	7
- Rosters	Page	8
Autres mission de l'Opérateur Central	Page	12
Comment ouvrir la directory d'une nouvelle compétition	Page	14
Rencontres : Corriger, consulter ou supprimer une rencontre préalablement saisie	Page	15
Ajouter les crédits des lanceur au wrap up (clôture d'une rencontre)	Page	18
Faire le rapport de la rencontre (comment produire les informations)	Page	18
Statistiques finales d'une compétition	Page	21
- statistiques cumulatives des équipes	Page	21
- statistiques individuelles	Page	22
- classement des équipes	Page	23
Elaboration du classement des équipes	Page	23
Défaite par forfait	Page	24
Bulletin statistique: contenu, élaboration, recommandations		
Contenu	Page	26
Elaboration	Page	26
Recommandations pour l'élaboration du bulletin	Page	26
Statistiques à la fin de la compétition	Page	27
Travailler sur le site Internet de la compétition		
Recommandations concernant la connexion Internet	Page	29
Au début de la compétition	Page	29
Comment mettre le résultat d'une rencontre sur le site de la compétition	Page	30
Comment mettre insérer une boxscore sur le site de la compétition	Page	31
Comment mettre le fichier d'une rencontre sur le site de la compétition	Page	31
Comment générer les fichiers statistiques des équipes et les mettre en ligne	Page	34
Comment mettre le classement sur le site de la compétition	Page	35
Comment mettre en ligne le bulletin journalier	Page	39
Comment modifier le programme des rencontres sur le site	Page	40
Comment modifier le nom des officiels sur le site	Page	41
Résolution de problèmes		
Problème de connexion Internet	Page	44
Panne sévère de la connexion Internet	Page	45
BSGame	Page	45
Les statistiques d'un joueur n'apparaissent pas à l'écran	Page	46
Annexes	-	
1) Résumé des missions de l'Opérateur Central	Page	47
2) Contenu du bulletin journalier	Page	49
3) Protocole des scoreurs	Page	51

Rédigé par: Pablo Carpio, Anna Maria Paini, et Linda Steijger pour la Commission Scorage de la 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.

INTRODUCTION

Cette partie du manuel décrit comment l'Opérateur Central doit gérer une compétition avec le programme de statistiques "The Automated Scorebook", dans tous ses aspects : création de la compétition (rosters, programme des rencontres, classement), gestion des statistiques des rencontres, générer les statistiques pour le bulletin à remettre au comité d'organisation pendant et à la fin de la compétition, et élaborer toutes les statistiques individuelles et par équipe. Il est également expliqué comment mettre ces informations en ligne.

Ce guide est très fortement en lien, comme complément, avec première partie du **Guide pour l'Opérateur de Saisie,** il est donc nécessaire de lire préalablement ces éléments pour être familier des missions de l'Opérateur de Saisie avant d'utiliser ce guide.

Nous utiliserons les mêmes terminologie, symboles et abréviations que dans la première partie : OS (Opérateur de Saisie), OC (Opérateur Central), SCCP (Stat Crew Control Panel), Skype, Leech FTP...

Quelques icônes utilisées:

- > Indique une action que nous devons faire
- © Conseils et recommandations pour une gestion facilité
- Attention: actions qu'il faut réaliser exactement comme indiqué
- ! Actions à NE PAS faire / Dangereuses pour le programme, perte ou/conservation de données

Et souvenez-vous que vous pouvez contacter <u>scorer@baseballeurope.com</u> pour toute question technique ou conseil.

Il est non seulement recommandé que l'OC soit en contact avec l'OS en utilisant Skype, mais aussi avec les membres de la Commission Scorage, pour aider en cas de besoin.

QUELQUES INFORMATIONS À PROPOS DU PROGRAMME 'THE AUTOMATED SCOREBOOK'

Ce programme est conçu par une société nord américaine de logiciels de sports, **Stat Crew Inc.** Il est utilisé dans plusieurs championnats de ligues mineurs de la Major League Baseball, et depuis 2007, c'est le programme de statistiques utilisé par la Confédération Européenne de Baseball (CEB) lors de ses principales compétitions

GESTION D'UNE COMPÉTITION

AVANT LA COMPÉTITION

Avant que la compétition ne commence, la Commission Scorage / le directeur du scorage vous contacteront et vous communiqueront des informations. Ces éléments vous permettront de réaliser la mise en ligne de la compétition. Assurez-vous d'avoir :

- * Identifiant et mot de passe pour le leech ftp
- * Identifiant et mot de passe pour le paramétrage de TAS (play-by-play en direct)
- * Identifiant et mot de passe pour le site Internet
- * Les rosters provisoires pour préparer le repo chez vous, avant la compétition

Lorsque vous avez accès au serveur via votre leech ftp, vous trouverez un dossier "Games" où il faudra mettre les rosters, les fichiers des rencontres et les statistiques. Dans le dossier "Live", vous trouverez les intitulés exacts pour les drapeaux (à utiliser dans Live-HTLM tailoring), l'entête et le pied de page pour les fichiers de la compétition. Ces deux derniers éléments seront copiés et téléchargés sur votre ordinateur pour la compétition. Assurez-vous que l'entête et pied de page sont dans le dossier TASBS du disque C: .

CRÉATION DES DIRECTORIES ET DES DOSSIERS POUR UNE SAISON/COMPÉTITION

Premièrement, créons la directory (dossier) pour une saison/compétition, pour cela :

- > Double-cliquer sur l'icône Control Panel
- > Cliquer sur Utilities / Roster maintenance:
- > Cliquer sur Utilities
- > Cliquer sur Create directory:



> Insérer le chemin (disque) et le nom de la directory (de préférence CEB\année\compétition) : (Dans l'exemple, D:\CEB\2010\EURO)

Tasbs Utilities - D:\CEB\2010\EURO	
File Directory Display Settings Utilities Import/export StatEdit files Help	
TAS Create new games directory	<u> </u>
D:\CEB\2010\EURO	× •

Voici la liste des abréviations utilisées pour les compétitions, (XXX remplace le code du pays) :

- Coupe des Champions	CC_xxx
- Coupe C.E.B.	Cup_xxx
- Coupe des Fédérations	FC_xxx
- Qualificatifs pour la Coupe des Fédérations	FCQ_xxx
- Championnat d'Europe U12 minimes	U12_xxx
- Qualificatifs pour les Championnats d'Europe U12	U12Q_xxx
- Championnat d'Europe U15 Cadets	U15_xxx
- Qualificatifs pour les Championnats d'Europe U15	U15Q_xxx
- Championnat d'Europe U18 Juniors	U18_xxx
- Qualificatifs pour les Championnat d'Europe U18	U18Q_xxx
- Championnat d'Europe U23	U23_xxx
- Championnat d'Europe Poule-B	EChB_xxx
- Championnat d'Europe Poule-C	EChC_xxx
- Championnat d'Europe	ECh_xxx
- Play-Off European Championship A-Pool	POA_xxx
- Super 6 Baseball	SUP6_xxx

! IMPORTANT: après avoir créé une directory année/compétition, il est indispensable de commencer au moins une des équipes. De cette manière, la compétition sera correctement configurée.

INSÉRER LES ÉQUIPES ET LES ROSTERS

* ÉQUIPES:

Après avoir créé la directory, et une fois sélectionnée, nous pouvons insérer les données des équipes de la compétition.

Pour cela, depuis le menu Utilities / Roster maintenance:

> Cliquer sur Roster maintenance

> Cliquer sur Add new team

Tasbs Utilities	s - D:\CEB\2	2010\EUR	D						X
ile Directory	Display <mark>Import G</mark>	Settings iame Ex	Utilities port Game	Import/ex	(port	StatEdit files	Help		•
TAT Teams and Din Si D:\CEB	d rosters	20						_ ×	
D Tea							Edit 1 Sort 1 © Un © Nar	ne	•
Rea Add	new team team inf	a Ci	nange te Delete t	am ID team	Sort	team list	ŧ		F

> Insérer le Nom de l'équipe en lettres majuscules.

Pour les Nations :

> Cliquer sur OK

- > Team ID: 3 lettres officielles du pays
- > Team name: utiliser le nom complet du pays
- > Team short name: utiliser les 3 lettres officielles

.

For Club teams:

- > Team ID: 3 lettres officielles du pays
- > Team name: utiliser le nom complet du Club
- > Team short name: utiliser le nom de l'équipe en lettres minuscules

.

> Cliquer sur OK

Exemples:	
Team Information	Team Information
Team ID: NED Team name: NETHERLANDS	Team ID: NED Team name: DOOR NEPTUNUS
Team short name: NED	Team short name: Neptunus
OK Cancel	OK Cancel

Seul lors de la Coupe des Champions, il est possible que deux équipes appartiennent à la même nation. Dans ce cas, ne pas utiliser les initiales du pays comme Team ID, mais une abréviation logique pour le nom de l'équipe.

* ROSTERS: INSÉRER, SÉLECTIONNER OU MODIFIER UN ROSTER:

Si la Commission Scorage ne peut pas préparer la directory, il vous faudra insérer les équipes et les rosters vous-même. Vous pourrez préparer le dossier chez vous à partir des rosters provisoires de la compétition. Ceci vous est expliqué ci-dessous. Après la réunion technique, il y aura moins de travail car tous les noms aurons été saisis au préalable. Il faudra ajouter les numéros d'uniformes et effacer les joueurs non retenus pour la compétition.



> Sélectionner l'équipe dans la liste et cliquer sur Edit Roster

(En utilisant les menus ci-dessus, il est possible de modifier les informations d'une équipe : effacer des équipes, ajouter une nouvelle équipe, changer son nom, etc.)

Une fois l'équipe sélectionnée, il est possible d'insérer le roster. linsérer seulement le nom des joueurs, PAS celui des entraîneurs.

Pour cela:

> Cliquer sur ADD

> Insérer les données de chaque joueur de l'équipe, en suivant ces instructions :

- Uni Numéro d'uniforme (d il n'est pas possible d'utiliser le numéro 00!)
- Short name Nom de famille en majuscules (entier) (e.g. MAZZANTI)
 - Si plusieurs joueurs ont le même nom de famille, ajouter l'initiale du prénom (ex. MAZZANTI G)
- Extended name: Nom de famille (entier, en majuscules) + prénom (entier): (ex. MAZZANTI Giuseppe) (*)
 - * Si un joueur a un double prénom, écrire seulement l'initial du 2e prénom, ex. (RIERA Jose L) for Jose Luis.
 - * Si un nom ne rentre pas dans l'espace prévu, écrire l'abréviation la plus claire et la plus compréhensible.
 - * Pour les joueurs ayant 2 noms de famille, on utilise seulement le 1er. Ex : Pablo José CARPIO NAVARRO, devient CARPIO et CARPIO Pablo J

- Bats / Throws: Cliquer sur la bonne latéralité
- Year (= Category): SR = senior; JR= junior (18U); SO = cadet (15U); FR = Juveniles (12U)
- Position: Ecrire une (ou plusieurs) de ces abréviations: P C IF OF- UT
- Height / Weight: Il n'est pas nécessaire de remplir
- Hometown: Utiliser cette case pour indiquer la date de naissance jj/mm/aaaa

Edit roster entry	X
Uni: 40 Short name: MAZZANTI Extended name: MAZZANTI Giuseppe	
Bats	Year ○FR ○SD ○JR @SR
Position: IF Height:	Weight:
Hometown: 05/04/1983	✓ Active
OK	ancel

Après avoir inséré chaque joueur > Cliquer sur OK.

Certaines équipes utilisent des numéros selon qu'elles sont recevantes ou visiteuses. Le programme n'autorise qu'un seul numéro, on utilise le numéro de l'uniforme recevant. Chaque fois que l'équipe visite, il faut vérifier les noms sur le line-up avec les numéros officiels et utiliser les numéros entrés dans le programme.

NE PAS changer les numéros d'uniformes pendant une compétition, une fois renseignés dans le programme, il est plus simple de les utiliser tels quels.

A partir de la fenêtre avec l'ensemble des noms des joueurs, il est possible de modifier le roster.

Team ID: ITA	Edit	Add	Delete 🔶
eam name: ITALY			
1 SANTORA B/R SR Y	SANTORA Jack	IF	06-10-1976 🔺
3 GRANATO R/R SR Y	GRANATO Anthony	IF	18-03-1981
4 DESIMONI L/L SR Y	DESIMONI Stefano	OF	12-04-1980
6 INFANTE B/R SR Y	INFANTE Juan C	IF	08-10-1981
9 MAZZUCA R/R SR Y	MAZZUCA Joseph	IF	21-05-1981
1 CICATELLO R/R SR Y	CICATELLO Justin J	P	06-03-1984
3 CORRADINI R/R SR Y	CORRADINI Roberto	P	23-09-1978
4 ANGRISANO R/R SR Y	ANGRISANO Juan P	C	08-04-1980
L6 GRIFANTINI R/R SR Y	GRIFANTINI Marco M	р	17-09-1985
18 RICHETTI R/R SR Y	RICHETTI Carlos M	р	23-08-1983
22 AMBROSINO R/R SR Y	AMBROSINO Paolino	OF	17-02-1989
25 AVAGNINA L/L SR Y	AVAGNINA Lorenzo	OF	14-11-1980
6 GIZZI L/L SR Y	GIZZI Jairo R	IF	21-07-1971
7 COOPER L/L SR Y	COOPER Christopher	р	31-10-1978
8 ALBANESE R/R SR Y	ALBANESE Simone	С	13-10-1985
29 CILLO R/R SR Y	CILLO Codv D	р	17-07-1980
(Þ
		Upper	case Mixed case

- * pour modifier les informations d'un joueur: > Sélectionner le joueur > Cliquer sur Edit
- * pour ajouter un nouveau joueur: > cliquer sur Add
- * pour effacer un joueur:
- * pour produire le roster:

- > Sélectionner le joueur > Cliquez sur Delete> Cliquer sur Report
- * pour les trier selon différents critères:
- > Cliquer sur Upper case/First Last/ Last First/Mixed case

A partir du moment où l'ordre a été modifié et que vous avez cliqué sur Done, le roster est enregistré de cette manière. Ce n'est pas la manière dont la Commission Scorage souhaite que les rosters soient présentés, il est donc recommandé de ne pas utiliser cette option.

Ne pas indiquer les noms des entraîneurs, mais seulement ceux des joueurs

Une fois l'ensemble des joueurs inséré, produire le roster et le mettre sur le serveur.

- > Cliquer sur Report et OK pour "sort by uniform number."
- > Cliquer sur File > Edit Report File et cliquer OK. Un fichier notepad s'ouvre
- > Enregistrer le fichier dans le dossier 'REPORTS' comme fichier .txt.

Pour le nom du document, utiliser les 3 lettres du nom de l'équipe en minuscules.

			rom.b	t — Mo	dificato		
< <u>cpi17</u> > <lpi6></lpi6>							
			Europea	n Champ ROMA	ionship C- NIA Team F	-Pool 20 Roster	16 (POL)
##	Name	Pos	B/T	Ht	Wt	c۱	Hometown,High School/JC
1	PANAITESCU Dan C	IF. 0F	L/L			SR	02/08/1982
2	SERBAN Iulian	P. OF	R/R			SR	07/10/1989
3	BIRCU Alexandru	P, OF	R/R			SR	10/08/1989
4	ADUMITRACHIOAIE Gabr	P	R/R			SR	30/10/1967
5	BURLEA Mihai	P	R/R			SR	24/08/1983
6	PIRVU Bogdan	C, OF	L/L			SR	15/01/1992
7	APOSTOAEI Andrei	P, IF	R/R			SR	11/02/1984
8	SERBANESCU Andrei	IF	R/R			SR	20/11/1981
10	SINOSCHI Eduard G	IF	R/R			SR	13/04/1994
11	MANOLE Lucian	С	R/R			SR	26/02/1988
12	PIRVE Eduard	P, IF	R/R			SR	18/08/1994
13	ADUMITRACHIOAIE Andr	Р	R/R			SR	29/01/1997
14	LAZAR Catalin	Р	R/R			SR	10/01/1989
15	SUSANU Sergiu	Р	R/R			SR	03/06/1992
16	MIRESCU Andrei	IF	R/R			SR	02/06/1979
17	PREDA Adrian	IF	R/R			SR	04/01/1987
18	NICOLICI Klaus	OF	R/R			SR	22/10/1990

> Quand un joueur a deux numéros de maillots différents, ajouter le deuxième en le séparant du premier pas '/xx (ex. 11/25). Car cela doit figurer dans le roster définitif de l'équipe et être approuvé par le commissaire technique.

> Ajouter maintenant le nom des entraîneurs en utilisant la barre espace pour aligner, pas les tabulations.

Utiliser seulement les mots MANAGER, HEADCOACH or COACH (le dernier des entraîneurs adjoints) dans les colonne POS.

Les noms et les fonctions se trouvent dans le roser définitif. Ne pas indiquer, les médecin, kiné, logisticien etc.

Assurer vous que les noms des entraîneurs et les mots associés sont alignés avec la colonne joueurs.

• • •				rom.txt			
< <u>cpi17</u> > <lpi6></lpi6>							
		E	uropean	Champi ROMAN	onship C IA Team I	-Pool 20 Roster	16 (POL)
##	Name	Pos	B/T	Ht	Wt	c۱	Hometown,High School/JC
1	PANATTESCU Dan C	TE OF	1.71			50	02/08/1082
2/9	SERBAN Julian	P OF				SP	07/10/1080
3	BIRCU Alexandru	P. OF	R/R			SR	10/08/1989
4	ADUMITRACHIOATE Gabr	P	R/R			SB	30/10/1967
5/2	BURLEA Mihai	P	R/R			SR	24/08/1983
6	PIRVU Bogdan	C. 0F	L/L			SR	15/01/1992
7	APOSTOAEI Andrei	P, IF	R/R			SR	11/02/1984
8	SERBANESCU Andrei	IF	R/R			SR	20/11/1981
10	SINOSCHI Eduard G	IF	R/R			SR	13/04/1994
11	MANOLE Lucian	С	R/R			SR	26/02/1988
12	PIRVE Eduard	P, IF	R/R			SR	18/08/1994
13	ADUMITRACHIOAIE Andr	P	R/R			SR	29/01/1997
14	LAZAR Catalin	P	R/R			SR	10/01/1989
15	SUSANU Sergiu	Р	R/R			SR	03/06/1992
16	MIRESCU Andrei	IF	R/R			SR	02/06/1979
17	PREDA Adrian	IF	R/R			SR	04/01/1987
18	NICOLICI Klaus	OF	R/R			SR	22/10/1990
9/15	D'AURIA Andrea	Manager					
4	ADUMITRACHIOAIE Gabriel	Head Coach					

> Enregistrer le fichier

> Mettre tous les rosters dans le dossier Games du serveur en utilisant LeechFTP (voir chapitre "Travailler sur le site Internet de la compétition – page 29).

Désormais, le résultat ressemble à ceci :

Rosters	ROMANIA Team Roster					
Estonia	##	Name	Pos	B/T	CI	Date of Birth
∺ Georgia	1	PANAITESCU Dan C	IF, OF	L/L	SR	02/08/1982
Hungary	2/9	SERBAN Iulian	P, OF	R/R	SR	07/10/1989
Poland	3	BIRCU Alexandru	P, OF	R/R	SR	10/08/1989
Romania	4	ADUMITRACHIOAIE Gabr	P	R/R	SR	30/10/1967
	5/2	BURLEA Mihai	Р	R/R	SR	24/08/1983
	6	PIRVU Bogdan	C, OF	L/L	SR	15/01/1992
	7	APOSTOAEI Andrei	P, IF	R/R	SR	11/02/1984
	8	SERBANESCU Andrei	IF	R/R	SR	20/11/1981
	10	SINOSCHI Eduard G	IF	R/R	SR	13/04/1994
	11	MANOLE Lucian	С	R/R	SR	26/02/1988
	12	PIRVE Eduard	P, IF	R/R	SR	18/08/1994
	13	ADUMITRACHIOAIE Andr	Р	R/R	SR	29/01/1997
	14	LAZAR Catalin	Р	R/R	SR	10/01/1989
	15	SUSANU Sergiu	Р	R/R	SR	03/06/1992
	16	MIRESCU Andrei	IF	R/R	SR	02/06/1979
	17	PREDA Adrian	IF	R/R	SR	04/01/1987
	18	NICOLICI Klaus	OF	R/R	SR	22/10/1990
	9/15	D'AURIA Andrea	Manager			
	4	ADUMITRACHIOAIE Gabriel	Head Coach			

Autres missions de l'OC

Dans Utilities/Roster Maintenance dans le menu Settings > Report options. > Écrire le nom officiel de la compétition (celui indiqué sur le site Internet). > Sélectionner toutes les options de gauche (Report contents) et fermer avec OK

Title settings Report heading European Championship	Seniors '10
Lesque' title]
Report contents Include summary info in cumes Include tra' summary info Show '' instead of '0' Use 'extended' names Show uniform numbers	Special settings Tournament formats Use StatEdit data Use -TEAM- data Tab stops in reports Archive imported files
ОК	Cancel

Dans le même menu Settings, il faut vérifier <u>avant le début de la compétition</u> si les minima sont exacts pour l'établissement des statistiques :

> Settings > Statistics minimums

Stats minimum criteria	X
Hitting minimums	Pitching minimums
Games played 1	Appearances 1
At bats 0	Innings pitched 0
Plate appearances ()	Batters faced 0
Pct games played ()	Decisions ()
AB/game 1.00	Pct games played ()
Plate appearances/gam 2.70	IP/gane 1.00
Other settings	
Display minimum settings in reports	ОК
Use minimum settings in all reports	
✓ Include 'others' not meeting minimums	Cancel

Selon la compétition, ces paramètres peuvent changer (chapitre 12 des Règlements CEB). Il faut alors suivre les indications suivantes :

Compétition	AB/game	PA/game	IP/game	
European Champions Cup	1.0	2.7	1.5	
CEB Cup	1.0	2.7	1.5	
Federations Cup (+ Qualifier)	1.0	2.7	1.5	
European Championship Seniors	1.0	2.7	1.0	
European Championship Seniors B-Pool + C-Pool	1.0	2.7	1.5	
European Championship U23	1.0	2.7	1.5	
European Championship U18 (+ Qualifier)	1.0	2.7	1.5	
European Championship U15 (+ Qualifier)	1.0	2.4	1.0	
European Championship U12 (+ Qualifier)	0	0	0	Pas de récompenses indiv

Aussi, il faut choisir le nombre de lignes pour chaque catégorie (indiquer 10) :

> Settings > Category leaders > Number of entries et indiquer 10. Sélectionner également toutes les catégories.

Category leader options	×
Number of entries to display	y in each category 10
Hitting leader reports	
✓ Standard stats	OK
Situational stats	
🗹 Per-game stats	Cancel
Pitching leader reports	
✓ Standard stats	
✓ Situational stats	
Per-game stats	
Fielding leader reports	

Pour compléter avec les informations sur Internet:

> SCCP > Season reports > HTML > Conf/tour setup sélectionner toutes les catégories, sauf Summary (expanded) dans Conf/tour summary

Conf/tour summary	Conf/tour team leaders	Conf/tour individual leaders		
✓ Standings	✓ Overall	✓ Overall		
✓ Summary (1-page)	 Category leaders 	 Category leaders 		
Summary (expanded)	▼ Per-game stats ▼ Per-game stats			
🗸 Game highs	Analysis	Analysis stats		
✓ Game results ✓ Also generate conference-only stats page ✓ Use 'table' styles				
Game results	ames summary 🔽 Superlatives	Generate links as:-		
✓ Overall stats ✓ Situational stats ✓ Team game-by-game Cupper				
VUVerali stats	Category leaders Per-game stats C initcaps			
Category leaders	er-game stats	O initcaps		

COMMENT OUVRIR LA DIRECTORY D'UNE NOUVELLE COMPÉTITION

Depuis SCCP, > Cliquer sur Utilities / Roster maintenance:

> Cliquer sur File

> Cliquer sur Open directory

(Il est aussi possible d'entrer directement dans le menu, en cliquant dans le menu Directory)

La fenêtre ci-dessous va s'ouvrir, montrant les dossiers et sous dossiers correspondants aux différentes compétitions.

Openen		X
Bestandsnaam: ROSTER.DIR roster.dir	Mappen: d:\ceb\2010\euro d:\ CEB 2010 EURO HTML EPORTS	OK Annuleren Netwerk
Bestandstypen: TASBS directory	Stations:	•

☺ Il est recommandé de créer un dossier et un sous dossier pour chaque compétition.

Pour ouvrir le dossier annuel (ex 2010) > **double cliquer** sur l'icone (2010)

Dans le menu déroulant en bas à droit, il est possible de choisir le disque (C: ou D) dans lequel le dossier sera enregistré.

Habituellement, le logiciel ouvrira la dernière Directory utilisée, donc il n'est pas nécessaire de la modifier jusqu'à la fin de compétition.

<u>S'il est nécessaire de changer pour une autre compétition</u>, ouvrir le dossier à la racine en double cliquant. > Double cliquer sur le dossier racine (C:\CEB) et ensuite sélectionner l'année:

La liste des directories pour chaque compétition présente dans l'ordinateur apparaîtra.

> Sélectionner le dossier voulu, en double cliquant sur son nom ou icône.

Tasbs U File Dire	Itilities - D:\CEB\2013\QE ctory Display Setting:	C_BE	StatEdit files Help	
TAS Ba Direct Qual D:\C Team:	Openen Bestandsnaam: ROSTER.DIR	Mappen d:\ceb\2010 i> CEB i> CEB	OK Annuleren Netwerk	
 ↓ D:\CEB\2 	Bestandstypen: TASBS directory	y I Stations: ▼	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	• •

RENCONTRES: MODIFIER, CONSULTER OU SUPPRIMER DES RENCONTRES PRÉALABLEMENT SAISIES

Quand une rencontre est terminée et que les fichiers ont été mis sur le serveur par l'OS, l'OC va les importer. Pour cela, créer un dossier IMPORT dans le dossier principal (ici CEB\2010\EURO).

> Copier les fichiers de la rencontre en utilisant Leech FTP depuis le serveur vers le dossier IMPORT. (pour l'utilisation de Leech FTP, consulter le chapitre 2 du manuel de l'OS).

File Local Remote Tools Help Image: Section 2 Image: Section 2 Image: Section 2
Image: Section of the list C 200 Type set to A C 150 Opening ASCII mode data connection for file list C 205 Transfer complete Oueve Threads Downloads Falures P 1 B 2 Host Filename Filename Filename Size Date P 1 B 2 P 1 B 2 P 2 B 2 P 1 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 B 2 P 2 D 2 P 2 D 2 P 2 D 2 P 2 D 2 P 2 P 2 P 2
C 200 Type set to A SUIST < 226 Transfer complete Øueue Threads
Queue Threads Downloads Falues Filename Size Date Filename Size Date O 25520 Date 0 23520 Date Ministration 0 23520 Date Ministration Ministratistration Ministration <t< th=""></t<>
P Size I Date Filename Size I Date Filename Size I Date Size I Da
P Image: Constraint of the state of the st
Host Filename Filename Pilename Pilename <th< th=""></th<>
HTML 0 10-320 ♥ GRE_11.doc 392.704 165-520 MPORT 0 235-20 notox.htm 1.527 17-220 DEPENDETS 0 34-201 not.htm 778 17-201 DEPENDETS 0 34-201 not.htm 778 17-201
■ IMPORT 0 235-20 Inobox.htm 1.527 17-2-201 ■ REPORTS 0 3-4-201 Ino.htm 778 17-2-201
BEPORTS 0 3-4-201 top.btm 778 17-2-201
Rosters 0 15-2-20
Stuttgart 0 15-2-20
\$CONF 55 10-3-20
\$CONF\$.GDR 540 10-3-20
SDV\$1.6DP 270 10-3-20 Bemote Directory
\$DIV\$2.GDR 210 10 22
SLEAGUE & GDR 2.352 21-3-20
stegends 21 29-7-20
UI.GAM 11:505 20-8-20 -
∞ D:\CEB\2010\EURO\ [127.689 MB free] /athens/games/

Ensuite > SCCP > Utilities/Roster Maintenance > Import game (bouton jaune).

Tasbs Utilities - D:\CEB\2010\EURO	
File Directory Display Settings Utilities Import/export StatEdit files Help	
Roster maint. Import Game Export Game BACKUP EXIT	
TAS Baseball/Softball Utilities	-
Directory: European Championship Seniors '10 D:\CEB\2010\EURO	
Team: NED NETHERLANDS	
	•
[Bildebiterioleonio	

Indiquer le chemin vers les fichiers de la rencontre.

Tasbs Utilities - D:\CEB\2010\EURO	
File Directory Display Settings Utilities Import/export StatEdit files Help	
Roster maint. Import Game Export Game BACKUP EXIT	
	-
Import Games	
Dir Bry Import games from directory:	
D: D:\CEB\2010\EURO\IMPORT	
NE	
NETHING	
	•
D:\CEB\2010\EURO	

> Choisir le numéro de la rencontre et cliquer sur OK.

Ne pas changer le numéro de rencontre ou les identifiants des équipes, cliquer sur OK jusqu'à l'importation de la rencontre.

Pour vérifier la saisie par rapport aux feuilles de scorage, pour consulter ou modifier une donnée, il faut charger la rencontre.

> Aller dans Game Scoring > Enter > B > Entrée x2

- > Dans Main menu, choisir File
- > Cliquer sur Load game (pour l'ouvrir)

⊙ (Ctrl+F)



> Sélectionner dans la liste une des équipes de la rencontre > Entrée

(pour se déplacer dans la liste, utiliser les flèches $\downarrow \uparrow$ du clavier) :

	Windows\System32\COMMANC CEB\2010\EURO ter directory = D es directory = D	.сом :\CEB\2010\EURO :\CEB\2010\EURO	_	
Þ	Team BEL - BELCI CR0 - CR0AT CZE - CZECH FRA - FRANC GER - GEREGE GRE - GRECT TTA - ITAL NED - NETHE SWE - SWEDE UKR - UKRAI	List IA REPUBLIC E NY BRITAIN E RLANDS N NE		

> Sélectionner dans cette nouvelle liste la bonne rencontre à consulter > Entrée

65	C:\Wi	dows\Syste	m32\COM	MAND.COM	
D	:\C	EB\2010	\EUR0	Com	IS
	>	08 15 19 04 27	: *BEI : *GEF : *CZF : *FRf : *NEI	Game List 9, UKR 0 (Jul 24, 2010 at Heidenheim) [08] R 8, BEL 4 (Jul 25, 2010 at Stuttgart) [15] 10, BEL 1 (Jul 26, 2010 at Heidenheim) [19] 9 8, BEL 2 (Jul 27, 2010 at Stuttgart) [04] 0 10, BEL 0 (Jul 27, 2010 at Stuttgart) [27]	

Pour afficher la feuille de score, pour modifier une action ou les infos de la rencontre > Aller dans Scoresheet > Edit plays



Bien faire attention aux changements. Ils doivent être situés au bon endroit pour que les statistiques soient justes. Il est possible de les corriger :

D: pour supprimer un changement déjà saisi

L: pour saisir le bon changement au bon endroit

C:\Windows\System3	2\COMMAND.COM	•(**	1.000	1) 🗆 🗙
NETHERLANDS VS	s ITALY Aug 01, 2010 at Stutt 30	gar	t			DP+1	
ITA 300 002 03		6	7	0	LOB:8	DP:1	03:10
DESIMONI cf	F6 63 KS	-0-	1B ′ý	F7	Ī		
GRANATO ss	Play Editor Substitution		643	IBB			
CHIARINI rf	KAMPEN van (p)		1B ^y	KS			
MAZZANTI 3b	for		KS	ĸsŰ			
GIZZI 1b	ASJES (p)			BB			
CHAPELLI 1f		ú		^{1B}			
ANGRISANO c		ý Ú		FC			
Santora 26				BB			
MAZZUCA dh AVAGNINA ph	43 F9 K	S ý		HBP			
DA SILVA p GRIFANTINI	p ENIER=Edit (I)psort plau (I)i	DOLL	. fiv	(D)o	oto sub (()mt E9	YC=Evit

S'il y a trop de choses à modifier dans la rencontre et qu'il semble plus facile de reprendre du début, il faut supprimer la rencontre :

> SCCP > Utilities/Roster maintenance > Utilities > Delete game

Sélectionner la rencontre à supprimer dans la liste et confirmer ave OK.

Tasbs Utilities - D:\CEB\2010\EUR	D	
File Directory Display Settings	Utilities Import/export StatEdit	files Help
Roster maint. Import Game Ex	Roster maintenance	
TAS Baseball/Softball Ut	Change player name Create directory	<u> </u>
Directory: European Championship S D:\CEB\2010\EURO	Rename game Rearrange games Rearrange league games	!
Team: NED NETHERLANDS	Backup games directory Restore games directory	
	TasZip backup/restore	
	Delete game	
	Manual edit game	-
Ready	Conf/tour teams Cat leaders config	

En cas de changement de lanceur au début d'un Tie-Break, vérifier que l'OS a inséré le changement AVANT de placer les coureurs sur bases. Si ce n'est pas le cas et que les coureurs ont marqué, les points seront attribués au lanceur précédent!

AJOUTER LE CRÉDIT DES LANCEURS DANS LE WRAP UP (clôture d'une rencontre)

Il est précisé aux OS de ne pas compléter le crédit des lanceurs dans le wrap up car c'est le CO qui s'en charge.

Ouvrir la rencontre comme préciser plus haut.

Aller dans > Wrap up game

Ajouter les fiches des équipes et des lanceurs en incluant cette rencontre.

Ici ne pas faire pas de différence entre round robin et phase finale, indiquer les résultats cumulés.

C:\Windows	\System32\COMMAND.COM
NETHERLAN	NS vs ITALY Aug 01, 2010 at Stuttgart
ITA 300 0	002 03 - 8 8 0 LOB:8 DP:1 03:17
DESTMONT	$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $
сромото	Game Wrap-up
ONHINHTU	NETHERLANDS Record W-L-T: 0-1-0 Conf rcd:
CHIARIN	ITALY Record W-L-T: 1-0-0 Conf rcd:
MAZZANT	Winning Pitcher: CICATELLO W-L 1-0
GTZZT 1	Save Pitcher: GRIFANIINI Save: 1
CHHPELL	Game duration: 3:10
ANGRISA	Attendance: 3248
SANTORA	
M0771100	db $\begin{vmatrix} \hat{y} \\ - \end{vmatrix}$ $\begin{vmatrix} \hat{y} \\ - \end{vmatrix}$ $\begin{vmatrix} - \\ - \end{vmatrix}$ $\begin{vmatrix} - \\ - \\ - \end{vmatrix}$
AVAGNI	$\begin{bmatrix} \mathbf{N}\mathbf{n} & \mathbf{d}\mathbf{h} \\ \mathbf{N}\mathbf{n} & \mathbf{d}\mathbf{h} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \mathbf{u}\mathbf{s} & \mathbf{u} \\ \mathbf{v} \end{bmatrix}$
GRIFAN	

FAIRE LE RAPPORT DE LA RENCONTRE (COMMENT PRODUIRE LES INFORMATIONS)

Une fois la saisie vérifiée et la rencontre close, il est possible de faire un rapport de cette rencontre pour le bulletin statistique, l'envoi aux média, l'insérer dans un document ou pour alimenter le site Internet de la compétition.

Tout d'abord, vérifier que le programme est configuré pour produire une version modifiable des rapports. > SCCP > Game reports > Display > Style report options

S'assurer que 'enabled' n'est pas coché et que font est en Arial et les marges de 0.50.

Report viewer settings	
Change font Font r Margins	name: Arial
Left: 0.50 Right: 0.50	Pen line width: 1 Images
Top: 0.50 Bottom: 0.50	
Enabled	Cancel Apply OK

Toujours dans Game reports :

> Cliquer sur Games

La liste des rencontres saisies apparaît.

G	ame Select		×
	D:\CEE	\2010\EURO - All teams	
	25	<pre>@*ESP 16, SWE 6 (Jul 27, 2010 at Heidenheim) [25]</pre>	A
	26	<pre>@*CZE 11, UKR 1 (Jul 27, 2010 at Heidenheim) [26]</pre>	
	27	<pre>@*NED 10, BEL 0 (Jul 27, 2010 at Stuttgart) [27]</pre>	
	28	<pre>@*GRE 4, GBR 3 (Jul 27, 2010 at Neuenburg) [28]</pre>	
	29	<pre>@*ITA 13, CRO 1 (Jul 27, 2010 at Heidenheim) [29]</pre>	
	30	<pre>@*GER 10, FRA 9 (Jul 27, 2010 at Stuttgart) [30]</pre>	
	36	<pre>@GREECE at GERMANY Jul 29, 2010 at Stuttgart</pre>	
	34	@FRANCE vs ITALY Jul 30, 2010 at Stuttgart	
	35	<pre>@SWEDEN at NETHERLANDS Jul 30, 2010 at Heidenheim</pre>	
	37	@FRANCE vs SWEDEN Jul 30, 2010 at Stuttgart	
	38	<pre>@NETHERLANDS at GREECE Jul 30, 2010 at Heidenheim</pre>	
	39	@GERMANY at ITALY Jul 30, 2010 at Stuttgart	
	40	<pre>@ITALY at NETHERLANDS Jul 31, 2010 at Stuttgart</pre>	
	41	<pre>@GREECE at FRANCE Jul 31, 2010 at Heidenheim</pre>	
	42	@SWEDEN at GERMANY Jul 31, 2010 at Stuttgart	
	43	@NETHERLANDS vs ITALY Aug 01, 2010 at Stuttgart	
		OK Cancel	

(Si toutes les rencontres n'apparaissent pas, revenir vers Game Reports et choisir 'Teams'. Sélectionner "All teams", et retourner aux rencontres. Ainsi, la liste complète apparaît).

Une fois la rencontre sélectionnée, la fenêtre s'y dessous s'ouvre avec le schéma d'une feuille de score.

A partir de là, il est possible de choisir (en cliquant sur les boutons verts) le type d'informations (box scores) à produire :

News Box: box score raccourcie (pour la presse)

NCAA: box score plus complète (aussi pour la presse)

Compos: la plus complète, avec toutes les statistiques (**b** à utiliser pour le bulletin)

Situation: statistiques individuelles

Plays: Résumé "Play by Play" par manche.

Tasbs Game Reports -	D:\CEB\201	D\EURO									
File Directory Display	Settings	Reports	Live HTM	L Help							
Teams Games ◀	Spots	Page 1	News Box	NCAA Box	Compos	Situation	Plays 📘	хіт			
#2 NETHERLANDS vs #1 ITALY Score by Innings R H E										_	
Aug 01, 2010 at Stuttgar	rt (TVC Sta	dium)				NETHERLANDS	100	000 030 - 4	92 80		
NETHERLANDS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ab r h l	pi 🛛
1. 21-KINGSALE If	• 🏠	< 20 bb	$\langle \rangle$	84 3 1b-rs	$\langle \rangle$	$\langle \rangle$	2 13 bu	$\langle \rangle$	<1 	4 1 2	1
 27-ROMBLEY cf 	(4) (3) 1b-lf	No.	$\langle \rangle$	٩	$\langle \rangle$	\diamond	83	$\langle \rangle$	2 63	502	0
3. 30-LEGITO 3b	(4) 56	(3) f8	$\langle \rangle$	$\langle \rangle$	(1) f9	$\langle \diamond \rangle$	$\langle \rangle$	(4) (5) 1b-mi	(3) 53	411	0
4. 24-JONG de S c	54 (3) 1b-ls	$\langle \rangle$	(6) (5) bb	\diamond	(2) f9	$\langle \rangle$	$\langle \rangle$	(5) pb 1b-rf	$\langle \rangle$	3 1 2	0
5. 37-ENGELHARDT 1	1b (1) ff2	$\langle \rangle$	2 bb	\diamond	 3 43 	\diamond	$\langle \phi \rangle$	(7) pb (8) 1b-rf	$\langle \rangle$	3 1 1	1
 8. 26-JONG de B dh 	(2) ks	$\langle \rangle$	1 363	$\langle \rangle$	\diamond		$\langle \rangle$	() ks	$\langle \rangle$	400	0
NETHERLANDS vs IT.	NETHERLANDS vs ITALY Aug 01, 2010 at Stuttgart										

La composite box est celle à utiliser dans le bulletin, cliquer sur Compos.

Copier une de ces box scores dans un document texte: (pour les bulletins, etc.)

- > Cliquer sur Copy > Copy to clipboard
- > **Coller dans le document** e travail (word, ou txt)

Þ	Tasbs G. me Reports -	D:\CE	3\20	10\E	UR	D			•		-				-	<i></i>	1							x
Fi	le Directory Display	Setti	inas	R	epor	rts	Live	Н	TML	Н	elp	_	_	_	_	_	_	_		_	_		_	
			- not	ລາເຄ			1	- D.		C & A					C.4		1							
			ipot:		ayc		new	SDI	18 R	САА	100	* JLI	hub	us	ອແບ	attiut	I P	lays		~		 _		 _
	Composite Box Sco	re - 43	- d:	\ceb	⊳∖20	10\e	uro/ı	repo	rts\g	game	e.cm	р		1										0
	File Vie Copy P	rint																						
	Copy t Copy t	to clipt to file	boar	ď	B	uror), M 01, NETH	ean ETH 201 ERL	Ch ERL 0 a	amp AND t S	ions S 4 tutt (0-	ship (0- tgan -1)	o Se -1) rt (enic - C TVC	ors comp St	'10 oosi adi	te I um)	Зох	Scor	e					
	Player	AB	R	H	BI	2B	3B	HR	BB	SB	cs	НP	SH	SF	SO	IBB	KL	GDP	PO	A	B			
	KINGSALE 1f	4	1	2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0			
	ROMBLEY cf	5	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0			
	LEGITO 3b	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1			
	JONG de S c	3	1	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1	0			
	ENGELHARDT 1b	3	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	1			
	JONG de B dh	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0			
	KLOOSTER van rf	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0			
	KEMP 2b	4	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0			
	DUURSMA ss	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	1	5	0			
	MARKWELL p	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0			
	BOYD p	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	ASJES p	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	KAMPEN van p	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	Totals	35	4	9	3	1	0	1	4	0	0	0	0	0	5	0	0	1	24	10	2			
						1	TAL	Y 8	(1	-0)														

Modifier font en **Courier New**, font size 8 pour respecter la mise en page. Supprimer les lignes <cpi> ainsi que les deux premières lignes du texte. Ne garder que la date de la rencontre. Faire apparaître le nom des équipes en gras pour qu'ils ressortent.

Sous les statistiques de la rencontre, compléter les noms des officiels de la rencontre (arbitres, scoreurs, commissaires techniques).

Pour imprimer, (quelle que soit la box score): > Cliquer sur Print

Pour la préparation du bulletin, la line score est également nécessaire. Cliquer sur **Reports** > **Line score**, une nouvelle fenêtre s'ouvre. Cliquer sur **File** > **Edit report file** et copier les quatre lignes (ligne pointillée – visiteurs – recevants – ligne pointillée). A présent, copier ces informations sur le document de travail.

STATISTIQUES FINALES DE LA COMPÉTITION

* STATISTIQUES CUMULATIVES DES ÉQUIPES:

Pour obtenir, modifier, utiliser ou imprimer les statistiques cumulatives des équipes, pendant ou à la fin de la compétition, procéder comme suit :

> A partir de SCCP > Cliquer sur Season reports

> Cliquer sur Teams list > Sélectionner une équipe > Cliquer sur OK

File Director	y Display	Settings Cumes Game	s Tour/Conf	NCAA HTN	VIL Help
fearns List	Overall	ituation Summary Leade	rs Results 1	ſm GBG [Ind.	GBG
TAS Baseb Directory Europea	all/Soft Team Select	all Season Report	s		
Team:	D:\CEB\:	20.0\EURO			
	BEL	0 BELGIUM	CBEL	0	1
	KIN	@ ORENDON KINHEIM	<pre>@KINHEIM</pre>	e	
	CRO	00 ROATIA	@CRD	0	OK
NCAA Ven	CZE	@CZECH REPUBLIC	ecze	e	
	FRA	GFRANCE	@FRA	e	
	GER	0 GI FMANY	UGER	e	
	GBR	CGLAT BRITAIN	@GBR	e	
	GRE	GREECE	UGRE	6	
	ITA	GITALY	@ITA	e	Cancel
	RIED	CNETHERLANDS	UNED	9	
	ESP	(SPAIN	GESP	e	
	SWE	U SWEDEN	USWE	e o	
	UKR	CUKRAINE	GORK	e	

Une fois l'équipe sélectionnée (apparaissant du côté gauche) :

> Cliquer sur Overall

Tasbs Season Reports - DACEBI/2010/EURO File Directory Display Settings Curres Games Tour/Conf NCAA HTML Help Teams List Overall Situation Summary Leaders Results Tm GBG Ind. GBG EXIT	• ×
File Difference Display Settings Curres Games Tour/Conf NCAA HTML Help Teams List Overall Situation Summary Leaders Results Tm GBC Ind. GBC LXIT	
Teams List Overall Situation Summary Leaders Results Tm GBG Ind. GBG	
TAS Baseball/Softball Season Reports	
Directory: European Championship Seniors '10 D:\CEE\2010/LEDMO	
Team: NED NETHERLANDS	
NCAA venue: Baseball	
	-
D\CEB\2010\EURO	

Toutes les statistiques cumulatives apparaissent à l'écran.

Pour copier ces données dans un document texte, par exemple un bulletin :

- > Cliquer sur Copy > Copy to clipboard
- > Coller dans le document de travail (word, or txt...).
- > Réitérer pour toutes les équipes.

Pour finaliser le document:

- > supprimer les premières lignes <cpi 17> et <lpi7> ainsi que le nom de la compétition
- > modifier le font type en Courier New et le font size en 6, pour respecter la mise en page
- > aligner à gauche
- > supprimer le mot <page> au centre de la page (sous All Games sorted by Earned Run Avg)
- > supprimer sous <page> le nom de la compétition et la ligne 'Overall Statistics for'

> mettre en gras les trois titres "all games sorted by xxx avg" pour les faire ressortir

POUR IMPRIMER CELA: Comme pour les box scores, il suffit de cliquer sur **PRINT**.

* STATISTIQUES INDIVIDUELLES

En application des règles de compétitions CEB, aucune statistique individuelle ne sera établie lors des compétitions U12.

Pour produire, obtenir, éditer, utiliser ou imprimer les statistiques INDIVIDUELLES, pendant la compétition ou à la fin, procéder comme suit:

> A partir de SCCP > Cliquer sur Season reports

> Cliquer sur Tour/Conf - Player Leaders

Tasbs Season Reports - D:\CEB\2010\EURO		
File Directory Display Settings Cumes Games	Tour/Conf NCAA HTML Help	
Teams List Overall Stuation Summary Leaders	Tournament summary EXIT	
	Standings	
TAS Baseball/Softball Season Reports	Game results	
	Line scores	
Directory:	Game highs	
D:\CEB\2010\EURO	Team Overall	
	Team Leaders	
Team:	Team Analysis	
NED NETHEDIANDS	Team Per-game	
NETHERBARDS	Team By position	
NCAA venue: Baseball	Player Overall	
	Player Leaders	
	Player Analysis	
	Player Per-game	
	Player By position	
	Conference career capture	

Apparaîtront ainsi les données qui peuvent être copiées (toutes ou en partie), intégrées, modifiées et imprimées de la même manière que précédemment (Copy > Copy to Clipboard > ...).

Pour finaliser le document:

> supprimer les premières lignes <cpi 17> et <lpi7> ainsi que le nom de la compétition

> modifier le font type en Courier New et le font size en 7, pour respecter la mise en page

- (sinon font size 6.5 or 6)
- > mettre en gras les titres
- > aligner à gauche
- > supprimer tous les <page> du document

> s'assurer que les catégories ne sont pas séparées sur deux pages. Auquel cas, créer une nouvelle page

Toutes ces informations doivent figurer dans le bulletin.

(Ces données occupent de nombreuses pages: pour tout vérifier utiliser la barre de droite pour monter et descendre)

* CLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le classement des équipes est directement transmis au site Internet une fois le résultat de la rencontre mis en ligne.

ÉLABORATION DU CLASSEMENT DES ÉQUIPES

Afin que le logiciel puisse utiliser les informations nécessaires au classement qui apparaitra ensuite dans les bulletins, l'OC (ou l'OS) va établir le classement selon la méthode ci-dessous, pour chaque rencontre :

> Ouvrir la rencontre > Aller dans Game Setup > Game Info >

Dans Ranking #:

Visiteurs:

> indiquer (avec un chiffre) le classement de chaque équipe APRES LA DERNIÈRE RENCONTRE DE LA COMPÉTITION. Cette info est disponible sur le site de la compétition.

> **Recevants:** -Game Info-Stuttgar ium 2010 Home 1 sched innings DH Rule: Ň Neutral te game: site: League game Game series ID ed note: ID DH game#: (0|1|2)Umpires (ESP) RONTLIA S (AUT) ID. (GER) POSNY C. (GER) 12:00 Start time: sunny P_P)itcher or B)atter Weather Chart View

> Réitérer la procédure pour toutes les rencontres de la journée, ainsi le programme établira le classement.

DÉFAITES PAR FORFAITS

Ce n'est pas très fréquent, mais lorsqu'une équipe se retire d'une compétition peu de temps avant qu'elle débute, le programme des rencontres est maintenu. Toutes les rencontres de l'équipe qui s'est retirée seront comptées comme forfait.

Ouvrir le game scorebook. > À partir de SCCP > Cliquer Game reports > Aller dans Game Scoring > Enter > B > Enter x2

Sélectionner File et ensuite New Box Score pour débuter une nouvelle rencontre.

	File Ctrlt
Main Menu Game setup	Save game Alt+F
Scoresheet	New box score
Statistics	Delete game
Print	Options Alt+O
File	
Remote display	
Quit Alt+Q	

Le texte suivant apparaît. Appuyer simplement sur Enter pour fermer la fenêtre.

New game started	using BOX SCORE scoring. Set up	by using the
Game Setup Menu,	then select Main/Scoresheet to so	ore the game

À présent, débuter la rencontre comme habituellement en remplissant le Game info comme si la rencontre avait lieu comme prévu. Sélectionner ensuite les équipes mais ne pas saisir de lineup. À la place, aller dans Scoresheet et choisir, dans le menu Box score entry, Inning-by-inning.

Box score entry Hitting/fielding Pitching Misc hit/field Inning-by-inning
Hit analysis Pitch analysis
Turn page Alt+T Wrap-up game Alt+W Balance game Alt+B

Maintenant, faire bien attention à quelle équipe est déclarée forfait (qui va perdre la rencontre) et quelle équipe est victorieuse. Insérer un "0" (zéro) dans chaque manche pour l'équipe déclarée perdante et "1" (un) dans chaque manche pour l'équipe déclarée victorieuse (dans l'exemple 9 manches). Appuyer ensuite sur Enter jusqu'à la fin de la 20^e manche (ou fermer immédiatement en faisant Ctrl+Enter).



Enregistrer la rencontre avec un numéro.

Après la fin de la 20^e, retourner dans Box score entry. Sélectionner maintenant le wrap-up.



Comme il n'y avait pas de lineup, il n'est pas possible de sélectionner un lanceur gagnant, ni perdant. Dans Game duration, taper FORF-V si l'équipe visiteuse est déclarée victorieuse ou FORF-H si c'est l'équipe recevante. FORF-V ou FORF-H doivent être écrits en majuscules. Taper ensuite Enter jusqu'à ce que la fenêtre se ferme et enregistrer la rencontre.

Après ceci, ne pas oublier de retourner dans File et choisir New scoresheet en vue de la prochaine rencontre!

Maintenant, vérifier si tout est correct. Pour cela aller dans SCCP>Season reports>Tour/conf>Game results. À partir de là, il est possible de voir si la rencontre a été enregistrée correctement. Sous game duration, FORF doit être indiqué.

Il est également possible de vérifier dans SCCP > Season reports > Tour/conf > Standings.

Enfin, comme après toutes les rencontres, il faut générer la box score du forfait et la mettre en ligne. Il faut appliquer la même procédure qu'habituellement. Si vous souhaitez insérer une explication au forfait, il est possible de la saisir dans game notes avant de générer la box score.

Se souvenir que pour une rencontre non régulière (interrompue AVANT les 5 manches pour une rencontre en 9), il faut supprimer la rencontre et appliquer la procédure ci-dessus.

Mais dans le cas d'une rencontre qui a dépassé les 5 manches, toutes les statistiques sont prises en compte. Faire le wrap up de la rencontre sans indiquer de lanceur gagnant ni perdant. Indiquer FORF-V ou FORF-H dans Game duration et ajouter un commentaire dans game notes avant de générer la box score.

BULLETIN STATISTIQUE: CONTENU, ÉLABORATION, RECOMMANDATIONS

* <u>CONTENU</u>

Dans les tournois CEB, le bulletin journalier doit être préparé pour le comité d'organisation, en débutant la veille de la compétition. Dans l'Annexe 2, le contenu de chaque bulletin journalier est détaillé.

* ÉLABORATION

Le bulletin journalier est réalisé sous format Word, en utilisant les fonctions et méthodes décrites page 10 et les suivantes.

Il faut générer les différentes parties du bulletin (rencontres, statistiques des équipes, individuelles) et avec la fonction Copy>Copy to clipboard pour insérer chaque partie dans le document.

Lorsque le rapport est terminé en format Word :

> Le convertir en document pdf avec un logiciel adapté

> Nommer le document uniquement avec deux chiffres, selon le bulletin (00.pdf, 01.pdf etc.).

Lorsque vous travaillez avec Microsoft Office 2007, 2010 ou 2013, le logiciel offre la possibilité d'enregistrer le document au format pdf. Sachez que lorsque vous faîtes cela, il n'est plus possible de modifier le document. Il ne faut donc pas enregistrer uniquement au format pdf mais également au format Word.

* <u>RECOMMANDATIONS POUR L'ÉLABORATION DU BULLETIN</u>

- Utiliser le masque réalisé par la Commission Scorage.
- Réaliser l'entête et le pied de page. Réaliser la couverture avec le logo, le nom de la compétition et le lien vers le site Internet de la compétition. Recommandation : utiliser le bandeau du tournoi sur le site Internet de la CEB.
- Utiliser un dossier différent pour les bulletins word et pdf.
- Utiliser une copie des rosters du site Internet dans le bulletin.
- Lors de la copie des box scores et statistiques des équipes, sélectionner le font COURIER NEW,
 taille 7 (ou 6 si besoin), selon les marges choisies (cette option est à sélectionner avant de copier une partie).
- Pour les statistiques cumulatives et les statistiques individuelles, utiliser le font COURIER NEW, taille 6 (ou 7 si ça passe). Si nécessaire, réduire davantage les marges avec Word (Fichier>Mise en page>Marges).
- Mettre en forme le document en utilisant Affichage> (¶) et ne NE PAS modifier les points, pour conserver l'alignement.

- Les **résultats** peuvent être pris du site Internet (copier une photo du site et la coller dans le document).
- Les icônes des drapeaux/ logos des équipes doivent être disponibles dans le dossier "LIVE" du répertoire de la compétition. Copier/Coller ces images dans l'intitulé de chaque rencontre : Insérer>Image à partir d'un fichier> Sélectionner l'image et copier/coller.
- Pour indiquer le classement après chaque journée de compétition, copier celui de la journée précédente (depuis le dernier bulletin ou le site Internet – après avoir renseigné les résultats du jour) et modifier le en respectant les nuances de gris en arrière plan sur chaque ligne.
- Pour copier l'intégralité d'une ligne d'un tableau, placer le curseur du côté gauche de la marge à la hauteur de la ligne. Cliquer sur le bouton droit de la souris pour couper, copier ou coller cette ligne.
- Le **Game Behind** dans le classement sera fait par le webmaster ou le serveur web automatiquement : donc, le copier du site Internet de la compétition.
- Revoir et vérifier attentivement les noms des arbitres, scoreurs et commissaires techniques, ainsi que les données de la rencontre. Utiliser toujours les mêmes mots et caractéristiques pour indiquer les données de la rencontre.

Quand il existe une erreur sur un nom sur le site Internet, envoyer un courriel à <u>scorer@baseballeurope.com</u>.

- Après chaque rencontre ou élément, insérer un saut de page pour séparer chaque page. (Menu : Insérer saut de page), et penser à supprimer les '<page>'.
- Toujours convertir le document Word en pdf avant de le mettre en ligne.

STATISTIQUES À LA FIN DE LA COMPÉTITION

Selon les règles de compétition CEB, il existe des récompenses pour chaque tournoi. Pas seulement pour les première, deuxième et troisième places mais aussi des récompenses individuelles (sauf pour les U12).

La plupart des statistiques pour les récompenses individuelles sont générées à partir de HTML – Conf/tour generate, mais le joueur le plus méritant (Most Valuable Player (MVP)), le défenseur exceptionnel (outstanding defensive player) et l'équipe des étoiles (all-star players) seront sélectionnés par la Commission Technique.

Afin de donner à la Commission Technique une vue d'ensemble des joueurs à chaque position pendant la compétition, il est possible de générer une liste avant le dernier jour de la compétition.

Aller dans > SCCP > Season reports > Tour/conf > Player by position



TRAVAILLER SUR LE SITE INTERNET DE LA COMPÉTITION

RECOMMANDATIONS CONCERNANT LA CONNEXION INTERNET

Habituellement, une connexion avec un câble Ethernet est plus sûre qu'une connexion Wi-Fi. En particulier si le Wi-Fi est facilement accessible, il est possible de rencontrer des problèmes de débit, la transmission des données sera alors plus lente.

Ainsi, lorsqu'il s'agit d'une connexion Wi-Fi, essayer de réduire le nombre de personnes ayant accès.

AU DEBUT DE LA COMPÉTITION

Tout d'abord, choisir les contenus des informations apparaissant dans la box score mise en ligne. Choisir la box score complète (*Composite)*:

> Aller dans SCCP > Game reports > HTML > Setup





COMMENT METTRE LE RÉSULTAT D'UNE RENCONTRE SUR LE SITE DE LA COMPÉTITION

Sur le site Internet de la CEB, il existe un environnement séparer pour chaque compétition. Choisir l'année et la compétition. En faisant cela, la page initiale de la compétition s'affiche. Pour ne pas avoir à la chercher à chaque fois, appuyer sur ALT + S et en faire la page d'accueil du navigateur.

Afin de pouvoir entrer dans le site, un identifiant et un mot de passe vous seront envoyés par la Commission Scorage.



- > Cliquer au milieu de la ligne bleue
- > Sur l'écran suivant, indiquer le login et mot de passe
- > Cliquer sur le numéro de la rencontre

	European Champions Cup 2016								
Game:	01	Day:	1 •						
Pool:	Pool A •	First game of the day:	Yes •						
		Field:	San Marino 🔻						
Date:	Tuesday 31st May	Time:	14:30						
Visit team:	Curaçao Neptunus (NED) 🔹	Score V:							
Home team:	Heidenheim Heideköpfe (GER) •	Score H:							
Inning:		Standing:	Not played •						
	BACK		: Update :::						

- > Compléter cet écran:
- résultat de l'équipe visiteuse
- résultat de l'équipe recevante
- nombre de manches (uniquement si différent de 9)
- Sélectionner 'Played' dans 'Standing'

> Cliquer sur Update

COMMENT INSÉRER UNE BOX SCORE SUR LE SITE DE LA COMPÉTITION

Aller dans SCCP > Game reports > Games > Select the game

> Aller dans HTML > Generate

Ensuite, une fenêtre s'ouvre indiquant le chemin d'accès aux fichiers html créés pour cette rencontre.

Exemple pour la rencontre numéro 40.



> Cliquer sur OK

Si besoin ou souhaité, il est possible de modifier le fichier généré avec MS SharePoint Designer ou Dreamweaver par exemple pour modifier le nom des arbitres. Cela peut arriver quand les noms des arbitres sont trop longs pour le logiciel ou lorsqu'il y a quatre arbitres pour une rencontre.

A présent, ajouter la boxscore sur le site Internet.

COMMENT METTRE LE FICHIER D'UNE RENCONTRE SUR LE SITE DE LA COMPÉTITION

> Ouvrir le program FTP

(Recommandation : utiliser un accès direct depuis une icône sur le bureau) > Entrer dans le serveur, en cliquant sur l'icône livre

LeechFTP :::				×
File Local Remote Tools Help				
😽 🎯 🥜 🌣 🐛 🛛 🖄 占 占 🛭		🛐 🕄 🖬 🕯	🔓 🖬 🍋	1:
Checking for program update				*
				*
Queue Threads Downloads Failures				
onaa	Filename	Size Date	Filename	Size Date
	2007	0 13-3-2011		
Host Filename Filesize A	2008	0 13-3-2011		
	2009	0 13-3-2011		
	2010	0 13-3-2011		
< III >				
		10(1)	•	- ,
L	∞ D:\CEB\ [127.888 N	AB free]		1.

> Double cliquer sur l'icône du serveur:



S'il n'y a pas d'icône du serveur:

- > s'assurer d'avoir ouvert Leech FTP
- > cliquer sur Fichier
- > cliquer sur Signets
- > cliquer sur Editer

> cliquer sur Ajouter un signet (si grisé, cliquer d'abord sur Créer un dossier)

> remplir les paramètres FTP fournis avant la compétition

> cliquer sur OK

À présent une icône apparaît et peut-être utilisée pendant toute la compétition.

Ensuite, trois parties apparaissent:

Qu côté gauche, NE RIEN MODIFIER.

La partie centrale montre les dossiers présents sur l'ordinateur

La partie droite montre les dossiers présents sur le serveur :



La partie centrale fonctionne comme votre ordinateur. Pour ouvrir un dossier, il suffit de double cliquer sur l'icône.

Pour revenir au-dessus du dossier ou de la directory, double cliquer sur l'icône avec la flèche 1 (se trouvant en première position).

ATTENTION: après la première rencontre d'une compétition, il faudra sélectionner les dossiers, mais les jours suivants, ils apparaîtront automatiquement, il n'y a donc rien n'à changer jusqu'au prochain tournoi. En cas de nouvelle compétition, utiliser **Change directory** > pour faire apparaître la compétition sur laquelle vous travaillez.

EXPLIQUER BIEN À VOS OPERATEURS DE SAISIE **DE NE PAS OUVRIR/MODIFIER CES** DOSSIERS, car ils peuvent contenir des informations sensibles du serveur.

Dans la partie droite, après avoir sélectionné le dossier relatif à la compétition (par ex EURO), un sous dossier GAMES apparaît dans l'arborescence. Tous les fichiers seront placés dans ce dossier.

Pour mettre "vraiment" les fichiers en ligne, il faut:

> Sélectionner le fichier de la rencontre avec l'extension .htm, qui se trouve dans la directory de la compétition (dans l'exemple : C:\CEB\2010\EURO\HTML) et faire un glisser-déposer dans le dossier GAMES de la partie droite.

File Local Remote Tools Help	ope.com [78.46.89.179]			<u></u>					
Image: Second successful 255 CDUP command successful 259 "Course dama" is the current directory 257 "Jamsterdam" is the current directory Using cached directory listing for Jamsterdam/									
Queue Threads Downloads Failures	Filename	Size Date	Filename	Size	Date A				
P D & C	33. htm 33. htm 34. htm 35. htm 35. htm 36. htm 37. htm 38. htm 39. htm 39. htm 40. htm	0 10-3-20 79.313 30-7-20 76.776 30-7-20 83.865 30-7-20 67.989 30-7-20 72.968 30-7-20 72.968 30-7-20 75.969 30-7-20 70.435 21-3-20	games games live class.php final.php info.htm login.php reports.php	0 4.096 4.096 7.312 10.841 3.440 3.386 6.892 6.268	3-4-201 5-2-201 5-2-201 5-2-201 5-2-201 5-2-201 15-3-20 ≡ 5-2-201 24-3-20 5-2-201 5-2-201				
× ×	41. htm 42. htm 43. htm bel. htm confstat. htm 4	77.327 31-7-20 72.291 31-7-20 77.413 1-8-201 90.445 10-3-20 16.946 10-3-20	rosters.htm rosters.php schedule.php select.php standing.php	5.069 4.865 9.624 12.218 9.145	15-2-20 15-2-20 5-2-201 5-2-201 5-2-201				

IMPORTANT: Dans la partie centrale, NE JAMAIS RIEN SUPPRIMER, parce qu'en faisant cela, cela sera également effacé de l'ordinateur.

IMPORTANT: Pour quitter le program *LEECHFTP***, NE PAS CLIQUER SUR LA CROIX (**comme pour de nombreux programmes), car cela coupe la connexion avec le serveur.

VOUR QUITTER LE PROGRAMME CORRECTEMENT

- > Cliquer sur l'icône de la prise
- > Ensuite, cliquer sur l'icône du personnage avec la flèche rouge

🚳 🥔 🛛 🕹	. 🛈 🗟 🖢 🖆 🏢 🕅 📓 🖻 🛐 😂 🚠 🚣 📑 🖉 🔂

COMMENT GÉNÉRER LES FICHIERS STATISTIQUES DES ÉQUIPES ET LES METTRE EN LIGNE

La première fois, vérifier les détails des paramétrages comme décrits page 12 et 13. Puis procéder comme suit :

> Aller dans SCCP > Season reports > HTML > Conf/tour generate

Tasbs Season Reports - D:\CEB\2010\EURO	
File Directory Display Settings Cumes Games Tour/Conf NCAA	HTM Help
Teams List Overall Situation Summary Leaders Results Tm GB	Setur
	Generate
TAS Baseball/Softball Season Reports	Copy to disk
	View Htm
Directory:	Conf/tour situp
D:\CEB\2010\EURO	Conf/tour generate
	Conf/tour conv to disk
Team:	View conf/tour Html
NED	
NETHERLANDS	

> Cliquer sur Select all et fermer avec > OK

Games 01 02 03 04 05 06 07 18 01 10	*GBR 10, CRO 1 (Jul 23, 2010 at Stuttgart) ▲ *GRE 12, SWE 9 (Jul 23, 2010 at HEIDENHEIM *ITA 9, ESP 1 (Jul 23, 2010 at Stuttgart) *FRA 8, BEL 2 (Jul 27, 2010 at Stuttgart) *NED 7, CZE 1 (Jul 26, 2010 at Heidenheim) *GER 10, UKR 0 (Jul 23, 2010 at Stuttgart) *ESP 7, CRO 6 (Jul 24, 2010 at Stuttgart) *BEL 9, UKR 0 (Jul 24, 2010 at Stuttgart) *SWE 4, GBR 1 (Jul 24, 2010 at Stuttgart) *NED 10, FRA 0 (Jul 24, 2010 at Neuenburg) ▼ Select all Clear all	OK Cancel
-------------------------------------	---	--------------

Ensuite une fenêtre s'ouvre indiquant le chemin :

> Cliquer sur OK

Created HTML files in
D:\CEB\2010\EURO\HTML
ОК

À présent, en utilisant LeechFTP, de la manière décrite précédemment :

> Mettre ces fichiers sur le serveur (glisser-déposer de l'ordinateur vers le serveur).

Sont concernés les fichiers des équipes confstat, Igplyrs, Igsumm et Igteams qui sont tous dans le dossier HTML de la directory.

COMMENT METTRE LE CLASSEMENT SUR LE SITE DE LA COMPÉTITION

CIERCE PERMIT REAL PROVINCE INTERVINGENCE PERMIT REAL PROVINCE PERM

La page pour le **CLASSEMENT** se présente ainsi :

Le webmaster aura préparé une application interne qui élabore automatiquement le classement des équipes. **En cas d'égalité,** les équipes apparaissent par ordre alphabétique, il est possible de modifier l'ordre, voici quelques exemples :

1-Tournoi à une poule unique / 2 équipes à égalité

	Standing Pool A								
Pos		Team	GP	WO	LO	AVG	GB		
1	Poland		4	4	0	1000	0		
2	Estonia		4	2	2	500	2		
3	T Romania		4	2	2	500	2		
4	🕂 Georgia		4	1	3	250	3		
5	Hungary		4	1	3	250	3		
		Teams tied appear in a	Iphabetical order u	ntil the end of	each round				

Voici le classement après le round robin, mais le véritable classement devrait être Poland – Romania – Estonia – Hungary et Georgia. Il faut changer l'ordre nous-même.

> Entrer dans le site Internet et choisir une rencontre où (dans cet exemple) Romania a joué,

01	11:00	test G.	Α	Estonia	Georgia	7 - 4	
02	17:00	Miejska G.	Α	Poland	🔚 Hungary	13 - 0	7
D	ay: 2				Tuesday 26th July		
~~~	11:00	Miejska G.	А	Hungary	Estonia	2 - 3	
04	17:00	Miejska G.	Α	Momania 📷	Georgia	6 - 9	
	ay: 3				Wednesday 27th July		
05	11:00	Miejska G.	А	🕂 Georgia	Hungary	4 - 5	
D	ay: 4				Thursday 28th July		
06	09:30	miejska G.	А	Poland	Mania Romania	6 - 5	10
07	12:00	Miejska G.	А	Momania	Estonia	10 - 9	
08	17:00	test G.	Α	🕂 Georgia	Poland	7 - 12	
D	ay: 5				Friday 29th July		
09	11:00	Miejska G.	А	Hungary	Mania Romania	4 - 7	
10	17:00	test G.	Α	Estonia	Poland	0 - 18	5

- > Ouvrir la rencontre 04
- > Sur la ligne de Romania, sélectionner 'Forced pool standing' indiquer 2 et cliquer sur 'Update'

	•	· · ·	•		•
Game:	04	Day:	2 0	First game of the day:	No 🗘
Pool:	Pool A	Field:	Miejska G. 🗘		
Date:	Tuesday 26th July	Time:	17:00		
Visit team:	Georgia 🗘	Score V:	9	Forced pool standing:	Automatic 🗘
Horne team:	Romania 🗘	Score H:	6	Forced pool standing:	Automatic 🗘

> Sur la ligne de la rencontre 04 apparaît le chiffre (2) à côté de Romania. Cela veut dire que Romania est en deuxième position dans cette poule.

D	ay: 2				Tuesday 26th July		
03	11:00	Miejska G.	Α	Hungary	Estonia	2-3	
04	17:00	Miejska G.	Α	Momania (2)	Georgia	6 - 9	

Le nouveau classement apparaît ainsi:

	Standing Pool A							
Pos		Team	GP	WÖ	LÖ	AVG	ĠB	
1	Poland		4	4	0	1000	0	
2	Momania		4	2	2	500	2	
3	Estonia		4	2	2	500	2	
4	🕂 Georgia		4	1	3	250	3	
5	Hungary		4	1	3	250	3	
		Teams tied appear in al	phabetical order u	ntil the end of a	each round			

A présent faire la même chose avec Hungary. Sélectionner l'une des rencontres et indiquer 4 dans le champ Forced pool standing. Il n'est pas nécessaire de spécifier le changement de classement pour l'autre équipe (ici Georgia). Si aucun chiffre n'apparaît, le classement reste dans l'ordre alphabétique.

## 1-Tournoi à une poule unique / trois équipes à égalité

	Standing Pool A								
Pos	Team	GP	wo	LO	AVG	GB			
1	Poland	4	4	0	1000	0			
2	romania	4	3	1	750	1			
3	Estonia	4	1	3	250	3			
4	🕂 Georgia	4	1	3	250	3			
5	Hungary	4	1	3	250	3			

Voici le classement après le round robin, mais le véritable classement devrait être Poland – Romania – Hungary – Georgia et Estonia. Il faut changer l'ordre nous-mêmes.

> Entrer dans le site Internet et choisir une rencontre où (dans cet exemple) Hungary a joué.

<b>Si</b>	11:00	test G.	А	Estonia	🕂 Georgia	7 - 4	
02	17:00	Miejska G.	Α	Poland	Hungary	13 - 0	7
	y: 2				Tuesday 26th July		
03	11:00	Miejska G.	Α	Hungary	Estonia	2-3	
04	17:00	Miejska G.	A	Nomania 📷	Georgia	6-9	
Da	y: 3				Wednesday 27th July		
05	11:00	Miejska G.	Α	🕂 Georgia	Hungary	4 - 5	
Da	y: 4				Thursday 28th July		
06	09:30	miejska G.	Α	Poland	<b>Fil</b> Romania	6-5	10
07	12:00	Miejska G.	A	Nomania 📷	Estonia	10 - 9	
08	17:00	test G.	Α	🕂 Georgia	Poland	7 - 12	
Da	y: 5				Friday 29th July		
09	11:00	Miejska G.	Α	Hungary	<b>rid</b> Romania	4-7	
10	17:00	test G.	Α	Estonia	Poland	0 - 18	5

> Ouvrir la rencontre 02

> Sur la ligne de Hungary, sélectionner 'Forced pool standing' – indiquer 3 et cliquer sur 'Update'

Game:	02	Day:	1 0	First game of the day:	No ¢
Pool:	Pool A 🗢	Field:	Miejska G. 🗘		
Date:	Monday 25th July	Time:	17:00		
Visit team:	Hungary ≎	Score V:	0	Forced pool standing:	Automatic 🗘
Visit team: Home team:	Hungary 0	Score V: Score H:	0	Forced pool standing: Forced pool otanding:	Automatic 🗘

		Sta	inding Poo	ol A			
Pos	T	eam	GP	wo	LO	AVG	GB
1	Poland		4	4	0	1000	0
2	Momania		4	3	1	750	1
3	Hungary		4	1	3	250	3
4	Estonia		4	1	3	250	3
5	🕂 Georgia		4	1	3	250	3
		Teams tied appear in als	had a first sector of		and the second second		

> Faire de même avec Georgia

- > Ouvrir la rencontre 05
- > Sur la ligne de Georgia, sélectionner 'Forced pool standing' indiquer 4 et cliquer sur 'Update'

				European	Championship C Pool 2016			
Gamo	At time	Ballpark	Pool	Home	team Visiting team	Final Score	Inn	Box
D	ay: 1				Monday 25th July			
01	11:00	Miejska G.	Α	Estonia	🕂 Georgia	7 - 14		
02	17:00	Miejska G.	Α	Poland	Hungary (3)	13 - 0	7	
D	ay: 2				Tuesday 26th July			
03	11:00	Miejska G.	А	Hungary	Estonia	2-3		
04	17:00	Miejska G.	А	Mania Romania	Georgia	16 - 9		
D	ay: 3				Wednesday 27th July			
05	11:00	Miejska G.	Α	Georgia (4)	Hungary	4-5		

Le nouveau classement apparaît ainsi:

		Sta	anding Poo	A Ic			
Pos		Team	GP	wo	LO	AVG	GB
1	Poland		4	4	0	1000	0
2	Mania Romania		4	3	1	750	1
3	Hungary		4	1	3	250	3
4	🕂 Georgia		4	1	3	250	3
5	Estonia		4	1	3	250	3
		Teams tied appear in al	phabetical order ur	ntil the end of e	each round		

Un tournoi à 2 poules fonctionne de la même manière, il suffit d'indiquer le bon classement dans chaque poule.

À la fin du tour préliminaire ou du round robin, le Comité Organisateur (ou le commissaire technique) doit écrire les équipes du second tour pour les rencontres entre A3-A4 et B3-B4.
 Il est donc absolument nécessaire que le classement soit correct.

#### European Champions Cup 2016 Game: 01 Day: 1 ۲ First game Yes • Pool: Pool A 🔹 Field: San Marino 🔹 Date: Tuesday 31st May Time: 14:30 Curaçao Neptunus (NED) Visit tea Score V A1 :: A2 : Score H Ho : A3 :: : A4 :: Inning: Standing: Not played 🔹 B1 :: B2 : B3 :: : B4 :: ::: Update ::: B4 :: Loser game 13 :: Loser game 14 :: Loser game 15 :: Loser game 16 :: Winner game 15 :: Winner game 16 :: A.S.D. Rimini (ITA) Amsterdam Pirates (NED) Curacao Neptunus (NED) Fortitudo Bologna (ITA) Heidenheim Heideköpfe (GER) Kotlarka Praha (CZE)

# Pour cela, entrer dans le site Internet > sélectionner les équipes depuis la liste:

#### **COMMENT METTRE EN LIGNE LE BULLETIN JOURNALIER**

Une fois le bulletin journalier terminé en respectant les recommandations, il faut le mettre en ligne.

Pour cela, il faut toujours utiliser une version pdf. Il faut donc installer un logiciel de conversion au format pdf sur votre ordinateur.

Entrer dans le site et repérer où insérer le bulletin.

Final Standing	ng Officials 1 2 3 4 5						
r mar Standing	Uniciais	1	2	3	4	5	6

Cliquer sur le numéro du bulletin, cette fenêtre s'ouvre :

	Report 1	
Image:	No 🔻	
Name:	1st June	
Link:	nobox.htm	
Back to list	:::: Update :::	

> Compléter l'écran

- Dans Image: changer No en Yes
- Dans Link: changer le lien en indiquant le numéro du bulletin.
   S'assurer qu'il s'agit d'un document pdf (ex. 14.pdf)
   Nommer le bulletin avec un numéro

Le bulletin, après la réunion technique, aura le numéro 00. Charger le document 00.pdf dans 1. Le bulletin de la première journée, aura le numéro 01 (01.pdf) et sera chargé dans 2. Le bulletin final sera nommé Final.pdf et sera chargé dans le dernier chiffre.

## > Cliquer sur update

Lorsqu'on charge les documents à partir de la connexion d'un hôtel, l'avertissement suivant peut apparaître : "could not retrieve directory listing from "/". Le pare-feu de la connexion Internet de l'hôtel bloque le chargement, il faut soit trouver une autre connexion soit envoyer les fichiers à <u>scorer@baseballeurope.com</u>.

## COMMENT MODIFIER LE PROGRAMME DES RENCONTRES SUR LE SITE

En cas de pluie ou de rencontre suspendue, on peut avoir besoin de modifier le programme sur le site. Avant de changer quoi que ce soit, bien repérer où se trouve la rencontre à déplacer et où la déplacer.

				European Champic	ons Cup 2016			
Game	At time	Ballpark	P/	Home team	Visiting team	Final Score	Inn	Box
0	Day: 1	~		Tueso	day 31st May			
01	14:30	San Marino	Α	📕 Heidenheim Heideköpfe (GER)	💳 Curaçao Neptunus (NED)	-		
02	15:30	Rimini	В	🔚 Kotlarka Praha (CZE)	📕 Legionaere Regensburg (GER)	-		
03	19:30	San Marino	А	Fortitudo Bologna (ITA)	📥 T & A San Marino (SMR)	-		
04	20:30	Rimini	В	📑 A.S.D. Rimini (ITA)	💳 Amsterdam Pirates (NED)	-		
0	Day: 2			Wedne	esday 1st June			
05	14:30	San Marino	В	🔚 Amsterdam Pirates (NED)	🛌 Kotlarka Praha (CZE)	-		
06	15:30	Rimini	А	💳 Curaçao Neptunus (NED)	Fortitudo Bologna (ITA)	-		
07	19:30	San Marino	Α	📥 T & A San Marino (SMR)	📕 Heidenheim Heideköpfe (GER)	-		
08	20:30	Rimini	В	📕 Legionaere Regensburg (GER)	A.S.D. Rimini (ITA)	-		
[	Day: 3			Thurs	day 2nd June			
09	14:30	San Marino	А	Fortitudo Bologna (ITA)	Heidenheim Heideköpfe (GER)	-		
10	15:30	Dimini	R	Metordam Piratos (NED)	Logioppore Pegepsburg (GEP)			

Dans la fenêtre vous voyez si la rencontre est programmée en 1^{er} ou non.

	European Champions Cu	ıp 2016	
Game:	01	Day	1 •
Pool:	Pool A v	First game of the day:	Tes
		Field:	San Marino 🔻
Date:	Tuesday 31st May	Time:	14:30
Visit team:	Curaçao Neptunus (NED) 🔹	Score V:	
Home team:	Heidenheim Heideköpfe (GER) 🔻	Score H:	
Inning:		Standing:	Not played <b>•</b>
	BACK		: Update :::

# **Exemples où le changement concerne la 1^{ère} rencontre de la journée.**

Exemple 1

La rencontre 01 sera jouée plus tard, mais lors de la même journée. La rencontre 02 devient la 1^{ère} rencontre de la journée.

- > Sélectionner la rencontre 02
- > Modifier 'First game of the day' de "No" en "Yes"
- > Cliquer sur update
- > Sélectionner la rencontre 01 > Modifier 'First game of the day' de "Yes" en "No"
- > Modifier l'heure de début de la rencontre 01
- > Cliquer sur update

# Exemple 2

La rencontre 01 sera jouée le jour suivant, à une heure différente de celle prévue initialement La rencontre 02 devient la 1^{ère} rencontre de la journée.

- > Sélectionner la rencontre 02
- > Modifier 'First game of the day' de "No" en "Yes"
- > Cliquer sur update
- > Sélectionner la rencontre 01
- > Modifier 'Day' de 1 en 2
- > Modifier 'First game of the day' de "Yes" en "No"
- > Modifier l'heure de début si besoin
- > Cliquer sur update

# Exemple 3

La rencontre 01 sera jouée un autre jour, mais sera la 1^{ère} rencontre de cette journée. La rencontre 07 devient la 2^{ème} rencontre de cette journée.

- > Sélectionner la rencontre 02
- > Modifier 'First game of the day' de "No" en "Yes"
- > Cliquer sur update
- > Sélectionner la rencontre 01
- > Modifier 'Day' de 1 en 2
- > Cliquer sur update
- > Sélectionner la rencontre 07
- > Modifier 'First game of the day' de "Yes" en "No"
- > Modifier l'heure de début si besoin
- > Cliquer sur update

# Exemple 4

La rencontre 01 sera la 1^{ère} rencontre de la 2^{ème} journée. La rencontre 07 sera la 1^{ère} rencontre de la 1^{ère} journée.

- > Sélectionner la rencontre 01
- > Modifier 'Day' de 1 en 2
- > Cliquer sur update
- > Sélectionner la rencontre 07
- > Modifier 'Day' de 2 en 1
- > Cliquer sur update

Exemples où le changement ne concerne pas la 1^{ère} rencontre de la journée.

Exemple 5 La rencontre 03 sera jouée plus tard lors de la même journée

- > Sélectionner la rencontre 03
- > Modifier l'heure de début de la rencontre
- > Cliquer sur update

Exemple 6

La rencontre 04 sera jouée le jour suivant

- > Sélectionner la rencontre 04
- > Modifier 'Day' de 1 en 2
- > Modifier l'heure de début si besoin
- > Cliquer sur update

# Toutes les modifications ont été faites, mais tout est en désordre et une journée complète a disparu du programme de la compétition.

Exemple 7

La rencontre 01 sera jouée plus tard, mais le même jour. La rencontre 02 devient la 1^{ère} rencontre de la journée.

Qu'est-ce qui peut être inexact:

- vous avez sélectionné la rencontre 01 et modifié 'First game of the day' de "Yes" en "No" et cliqué sur update. Dans ce cas, le premier jour du tournoi n'apparaît plus dans le programme.

Se rappeler que: vous ne pouvez rien effacer, donc le programme n'est pas perdu, il n'est juste pas visible.

- > Sélectionner une autre rencontre, par exemple 12
- > En haut du navigateur apparaît une URL comme
  - http://www.baseballstats.eu/2016/hoofddorp/update.php?id=12
- > Modifier le dernier numéro (dans l'exemple 12) en 1
- > Appuyer sur entrée > À présent la rencontre 01 apparaît de nouveau et vous pouvez la modifier.
- > Modifier 'First game of the day' de "No" en "Yes"
- > Cliquer sur update

> Regarder les exemples précédents, trouver celui qui convient et recommencer à nouveau le changement.

Une fois sorti, le programme des rencontres est modifié sur le site. Si cela ne marche pas ou si vous avez besoin d'aide, contacter immédiatement <u>scorer@baseballeurope.com</u>.

#### **COMMENT MODIFIER LE NOM DES OFFICIELS SUR LE SITE**

Avant le début de chaque tournoi, la Commission Technique de la CEB invite les délégués, les commissaires techniques, les arbitres et le directeur du scorage au tournoi. Le comité d'organisation/ la fédération nationale du pays où le tournoi a lieu informe la Commission Scorage de la CEB des noms des scoreurs locaux. Le nom de tous ces officiels sera indiqué sur le site Internet de la compétition.

Quand le tournoi débute, certains ont parfois besoin d'être modifiés. Certains officiels ne sont pas venus, d'autres sont venus en remplacement. Pour modifier les noms sur le site :

#### > Entrer dans le site

> Cliquer sur la barre 'Officials'

Final Standing	Officiale					Rep	orts		
FinarStanding	Officials		1		2	3	4	5	6
	Official	S			$\odot$				
	🗾 Gino Pino (ESP)	Commission	er 🔇		۵				
	Mario Pow (NED)	Commission	er 🔇	2	•				
	📕 Juergen Elsishans (GER)	Delegate	(	2	۵				
	🕈 📕 Anna Maria Paini (ITA)	Scorer	(		•				
	Pablo Carpio (ESP)	Scorer	¢		٢				
	Kephanie Winkler (GER)	Scorer	¢	2	•				
	💶 Susana Santos (ESP)	Scorer	0		٢				
	🗮 Linda Steijger (NED)	Stats	¢	2	•				
	Fausto Nardi (ITA)	Umpire	(		۲				
	BACK	😲 new - 🔇	modify -	🕽 car	ncel				

- > Pour effacer un nom, cliquer sur le rond rouge 'cancel'
- > Pour modifier un nom, cliquer sur le rond bleu 'modify' et faire les modifications nécessaires
- > Pour ajouter un nom, cliquer sur le rond vert 'new' dans le coin en haut à droite

	New Official
Name:	
Nation:	CEB (example: NED, ITA, GER, ESP, FRA, etc)
Official:	Commissioner ~
Tour:	test 🗸
BACK	::: Update:::

Remplir ensuite le nom du nouvel officiel avec sa nationalité, sélectionner le type d'officiel (commissioner, delegate, umpire, scorekeeper ou scoring director) et cliquer sur update. À présent la liste des officiels est à jour. Vous pouvez sortir du site.

# **RÉSOLUTION DE PROBLÈMES**

# **PROBLÈME DE CONNEXION INTERNET**

Si les informations ne se mettent pas à jour automatiquement sur le site dans un délai raisonnable (play-by-play, jeux spécifiques, compte...), il faut trouver pourquoi le plus rapidement possible. Il faut communiquer avec l'opérateur de saisie de la rencontre (par skype), et donner les instructions suivantes :

# Tout d'abord : vérifier que Live setup est activé > SCCP > Game reports > Games > sélectionner la rencontre > Live > Live setup > Activate

Il est possible que la connexion sur le terrain ne soit pas de bonne qualité. Dans ce cas, il peut être nécessaire de réactiver le programme. Pour cela, décocher la case "Activate" et la cocher de nouveau.

## La case Activate doit toujours être activée 🗹 pour avoir une connexion pour la rencontre en direct.

Si tout cela est correct :

#### > Vérifier si les données du serveur et de Target Directory sont exactes :

Activate Gametraci er ID:	
P settings ✓ Auto-send FTF C Xml FTP site: User ID: Password: Target directory:	XML output Enable XML stats feed Xml filename: xmlid Code:
Copy file settings ✓ Auto-copy files ○ Xml	I Show stats on screen Poll rate in seconds: 2
ive message text:	OK Cancel

(Le Target Directory sera différent pour chaque terrain).

Si le problème persiste :

- > Sauvegarder la rencontre > fermer le programme > Relancer le programme
- > Recommencer les étapes précédentes.

#### PANNE SÉVÈRE DE LA CONNEXION INTERNET

🖞 SI après avoir suivi la procédure page 44, la connexion ne fonctionne toujours pas correctement, et après avoir pris le temps de vérifier les paramétrages :

- > Sauvegarder la rencontre
- > Quitter la rencontre

> Localiser l'icône TAS FTP
 THS FTP dans la barre de tâche du bureau (partie inférieure de l'écran)

> Cliquer dessus, et choisir Fin de tâche, en appuyant simultanément sur CTRL + ALT + SUPPR

- > Cliquer sur TERMINER MAINTENANT
- > Sortir de SCCP > Fermer le Programme
- > Ouvrir à nouveau le Programme > Sélectionner la rencontre (Game Reports > Games > OK)
- > Aller dans Live > Live setup
- > Cliquer à nouveau sur la case Activate

Si tout ce ceci ne fonctionne pas:

> Game reports > Game (sélectionner la rencontre) > Live > Send stat files

#### **BSGAME**

Si un direct est commencé sans avoir sélectionné une rencontre, les fenêtres suivantes s'ouvrent :

BSGAME	×				
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.					
	Sluiten Negeren				
	Application Error				
	Application Error BSGAME caused a General Protection Fault in module BSGAME.EXE at 0038:148E. Choose close. BSGAME will close.				

Fermer les fenêtres, sélectionner la rencontre et débuter le direct à nouveau.

## LES STATISTIQUES D'UN JOUEUR N'APPARAISSENT PAS À L'ECRAN

SI les statistiques du frappeur ou lanceur n'apparaissent pas à l'écran, après avoir suivi l'ensemble de la procédure décrite dans le manuel de l'opérateur de saisie, procéder comme suit :

#### > Aller dans SCCP > Game Scoring > B > Enter x2> Statistics > Load stat files > Yes for each team



## Ensuite aller dans > SCCP > Game Reports > Games > sélectionner la rencontre > Settings > Load stat files

Attention, pour afficher les statistiques à l'écran, vérifier la ligne sélectionnée dans "Teams" de Games reports. 'All Teams ' doit être en surbrillance. (*C'est la dernière ligne de la liste*).

Pour vérifier cela :

Tasbs Game Reports -	D:\CEB\2010\EURO	
Teams Games	Feam Select	
at	D:\CEB\2010\EURO	a 📕
	EBR @GREAT BRITAIN @G GER @GERMANY @G GRE @GREECE @G	OK
	INA CITALY CI NEL CNETHERLANDS CN SWE CSWEDEN CS	Cancel
	UKN @UKRAINE @U_ \$LEAGUE\$@All teams	· · · · ·

# Cliquer sur Teams > Sélectionner League All Teams > OK

# ANNEXE 1: RÉSUMÉ DES MISSIONS DE L'OPÉRATEUR CENTRAL

# **AVANT LA COMPETITION**

- Créer la directory et saisir les équipes et les rosters
- Créer les fichiers txt à partir des rosters et les mettre dans le dossier 'Games' du serveur
- Vérifier tous les paramètres des différents rapports statistiques, html etc.
- Copier l'entête .htm et le bas de page .htm du serveur vers le dossier TASBS sur le disque C:

Si la compétition se déroule dans plusieurs villes ou terrains et que les rencontres sont en direct :

- Uniformiser le mode et la procédure de communication entre l'opérateur central et l'opérateur de saisie : Skype, uniformiser les noms des fichiers pour les rencontres, informer des identifiant et mot de passe pour le site Internet etc.
- Vérifier que tous les Opérateurs de Saisie ont les bonnes données pour accéder au serveur dans leur ordinateur et que les dossiers utilisés dans le programme Leech FTP sont les bons.
- Coordonner (ou faire soit même) avant la compétition, le paramétrage en vérifiant que tous les Opérateurs de Saisie ont les mêmes OPTIONS sélectionnées dans games, settings, reports...
- Saisir et contrôler les **rosters**. Coordonner et communiquer avec les opérateurs de saisie à propos de toutes les **modifications** possibles des rosters.
- Vérifier que la **connexion Internet fonctionne**
- **Décider** quelles informations l'opérateur de saisie doit écrire à la fin de chaque rencontre dans le Wrap-Up : respect des W/L pour les équipes et le crédit des lanceurs.
- Demander aux opérateurs de saisie d'écrire le mot 'live' dans la case "inning" box de la rencontre sur le site juste avant le début de la rencontre.
- Demander aux opérateurs de saisie de vérifier le fichier de la rencontre avec les feuilles de scorage en utilisant la composite box.

# À LA FIN DE CHAQUE RENCONTRE:

- **Importer la rencontre** envoyée par l'opérateur de Saisie (s'il y a des rencontres en direct). Il faut recevoir les fichiers .gam .pos et .ply
- S'assurer que les **Opérateurs de Saisie mettent en ligne la boxscore, ou le faire**
- Ajouter les données pour compléter le "Wrap Up" (ajouter les info de cette rencontre): Vérifier le nombre de W/L pour chaque équipe Indiquer le nombre de W/L/S pour chaque lanceur

Vérifier que les informations des feuilles de score (jeux et données) et les informations du fichier sont exactement les mêmes, en utilisant la composite box.

# À LA FIN DE CHAQUE JOURNÉE DE COMPÉTITION:

- **Réaliser le bulletin journalier** au format papier et en **.pdf . Distribuer** (et imprimer si besoin) ce bulletin.
- Mettre la version .pdf du **bulletin sur le site** de la compétition.
- Mettre à jour le classement sur le site
- Générer tous les fichiers HTML dans Games Reports et générer le conf/tour dans Season Reports.
   Ces fichiers sont ensuite mis en ligne pour afficher les statistiques.
- Créer le nouveau dossier du jour et le mettre sur le serveur pour que les Opérateurs de Saisie puissent le charger le lendemain.

# PENDANT LA COMPÉTITION

- o Rester en contact pendant toute la compétition avec un membre de la Commission Scorage
- Rester en contact à tout moment avec les Opérateurs de Saisie et scoreurs du tournoi.
- Rester en contact avec le Comité d'Organisation et le Commissaire Technique à propos de tous les points concernant le scorage et les statistiques.
- Vérifier toutes les feuilles de score en lien avec les règles de scorage, corriger si nécessaire après en avoir discuté avec les scoreurs de la rencontre et s'assurer que toutes les feuilles sont closes.

# **APRES LA COMPÉTITION**

- Compresser le dossier complet de la compétition en fichier .zip, le mettre sur le serveur et l'envoyer par mail à <u>scorer@baseballeurope.com</u>.
- ajouter les fichiers Word des bulletins journaliers sur le serveur et envoyer toutes les feuilles de score à l'adresse indiquée par la Commission Scorage.

# **ANNEXE 2: CONTENU DU BULLETIN JOURNALIER**

(vous recevrez le format à respecter par la Commission Scorage)

## PREMIER BULLETIN

<u>Couverture</u>: Bandeau du site Internet-logo du tournoi -rectangle bleu avec '*Bulletin 0*'.

Indiquer la date sous la numérotation du bulletin.

Officiels: à copier depuis le site Internet

Rosters: à copier depuis le site Internet

Programme: à copier depuis le site Internet

Désignations Techniques : données par le Commissaire Technique:

Utiliser le format donné pour le bulletin journalier:

Première ligne: Rencontre – Horaires – Terrain - Poule – Recevant – Visiteur

Deuxième ligne: Numéro de rencontre – heure en hh:mm - nom du terrain – poule - Nom de l'équipe recevante (CODE DU PAYS) – drapeau des recevants – drapeau des visiteurs – Nom des visiteurs (CODE DU PAYS)

Nom des officiels: Prénom et nom (CODE DU PAYS) ne pas utiliser les drapeaux

# DEUXIÈME BULLETIN et suivants (jusqu'au bulletin final)

<u>Couverture</u>: comme indiqué pour le 1^{er} bulletin

# Le bulletin de la journée des premières rencontres est intitulé 'Bulletin 1' et sera enregistré comme 01.pdf

 <u>Programme</u>: utiliser une copie du site Internet où les résultats apparaissent
 <u>Classement</u>: à copier depuis le site Internet et à mettre sur la même page que le programme
 <u>Résumé de la rencontre</u>: indiquer le résultat de la rencontre dans l'entête sous le nom des équipes. Insérer la line score et la composite box dans le bulletin journalier. Toutes les autres informations sont sur le site Internet.
 <u>Désignations Techniques</u>: comme indiqué pour le 1^{er} bulletin
 <u>Décompte des lancers et repos 12U</u> (seulement pour les compétitions 12U)

Les Leader summary et Team stats seront chargés sur le site Internet à partir de la 2^e journée (pas pour les compétitions 12U!). Ils ne figurent pas dans le bulletin journalier.

<u>Communiqué de la Commission Technique</u>: sera utilisé uniquement en cas de communication officielle du Commissaire Technique concernant les modifications du programme, les expulsions ou suspensions de joueurs. Le Commissaire vous le donnera (il ne s'agit pas d'une décision/communication du Directeur du Scorage). Ce message doit toujours être signé du nom du Délégué de la compétition et "La Commission Technique".

#### **BULLETIN FINAL**

Couverture

## Le bulletin final est intitulé 'Bulletin Final' et sera enregistré comme final.pdf

<u>Classement final</u>: classement – drapeau – nom de l'équipe (la taille de caractère varie en fonction du classement) – code du pays

Récompenses individuelles: Drapeau – Nom du joueur en gras – nom de son équipe (pas en gras) – code du pays -

indiquer la moyenne

(pas de récompenses individuelles dans les compétitions 12U)

Officiels: à copier depuis le site Internet

Rosters: identiques au bulletin 0 = à copier depuis le site Internet

Equipes – Programme - Classement: à copier depuis le site Internet

<u>Résumés des rencontres</u> (par ordre de numéro) pour toutes les rencontres.

Insérer ici pour toutes les rencontres, le résultat, la line score, ainsi que la composite box. Mettre les noms des équipes en gras dans la composite box.

La première ligne sous la composite box indique le nom des arbitres.

Compléter les noms, pour lire: NOM DE FAMILLE Prénom (CODE DU PAYS).

Ajouter le nom des scoreurs juste en dessous (2e ligne).

Sur la 3e ligne, indiquer le Commissaire Technique

Toutes les autres informations utiles du Game Notes (effacer le numéro de la rencontre). Statistiques des équipes

<u>Statistiques individuelles</u> (pas pour les compétitions 1U2): utiliser le document 'Player leaders' <u>Décompte des lancers et repos 12U</u> (seulement pour les compétitions 12U) – compléter le tableau Liste des abréviations

Les règles de compétitions CEB indiquent que : La détermination des récompenses [..] doit être basée sur les statistiques à un moment où toutes les équipes ont joué le même nombre de rencontres. Pour les tournois joués en double round robin (round robin, quart, demi et finale ou round robin et 2^e round robin + finale), toutes les rencontres jouées pendant le round robin seront prises en compte pour les statistiques finales.

Cela signifie que dans le bulletin journalier, les statistiques seront publiées jusqu'au moment où toutes les équipes ont joué le même nombre de rencontres. Ceci s'applique aussi bien au bulletin journalier qu'au site Internet. La plupart du temps, il y aura seulement une finale après ces rencontres. Publier dans le bulletin les statistiques de cette rencontre mais ne pas générer les nouvelles statistiques des équipes.

## EXCEPTIONS

- Bulletin des tournois de relégation: uniquement les rosters/résumés des rencontres /pas de récompenses

- Bulletin des 12U pas de récompenses individuelles, pas de leaders summary

- Pour toutes les compétitions jeunes (sauf les 12U) et toutes les Coupes, il y aura une récompense pour le meilleur lanceur de la compétition et pas pour le lanceur avec la meilleure ERA.

En cas de doute sur le contenu d'un bulletin, contacter la Commission Scorage par mail <u>scorer@baseballeurope.com</u>. Et se rappeler que, tant qu'un bulletin est sous format Word, il est possible de le modifier et de mettre en ligne la version corrigée.

# **ANNEXE 3: PROTOCOLE DES SCOREURS**

# SYSTÈME À 2 SCOREURS: Scoreur Principal + Opérateur de Saisie

	SCOREUR PRINCIPAL	OPERATEUR DE SAISIE
Avant la rencontre	Demande les lineup au CT et prépare les feuilles de score. Utilise les rosters officiels de la compétition.	Vérifie la connexion Internet. Prépare le game set-up, saisie les lineup et prépare la diffusion de la rencontre. Si besoin, élabore et distribue le bulletin d'avant match.
Pendant la	Score la rencontre sur les feuilles officielles en appliquant les notations CEB.	Saisie tous les jeux appelés par le Scoreur Principal (référence : Manuel OS).
	Prend toutes les décisions concernant les jugements : coup sûr/erreur, RBI, PB/WP, crédits statistiques (*)	Principal responsable du pitch count: appelle chaque lancer.
rencontre	Communique avec le commentateur et avec la personne en charge du tableau d'affichage.	Communique avec le Directeur du Scorage (s'il n'est pas dans la cabine de scorage) par Skype. Garde la connexion Skype ouverte pendant toute la rencontre.
	Principal responsable pour les changements. (se concentre sur le lanceur, receveur et champs intérieurs).	Participe à la surveillance des changements. (se concentre sur les champs extérieurs).
A la fin de la	Complète les feuilles intégralement.	Fait le wrap up, charge le fichier de la rencontre sur le serveur, met à jour le site Internet et transmet la rencontre au Directeur du Scorage.
rencontre (dans cet ordre)	Vérifie les totaux avec les données de la composite box sur l'ordinateur. En cas de différences, vérifie les feuilles et corrige.	Vérifie toutes les données de la composite box avec celles des feuilles de score. En cas de différences, corrige la saisie, charge la nouvelle version du fichier sur le serveur et la transmet au Directeur du Scorage.
	Conserve les feuilles de score et line up ensemble et les donne au Directeur du Scorage.	Garde l'ordinateur de la CEB avec lui jusqu'à la rencontre suivante.

* C'est au Directeur du Scorage de décider si l'Opérateur de Saisie est responsable des jugements; dans ce cas le scoreur papier n'agira pas comme un Scoreur Principal.

# SYSTÈME À 3 SCOREURS: Scoreur Principal + Scoreur Assistant + Opérateur de Saisie

	SCOREUR PRNCIPAL	SCOREUR ASSISTANT	OPERATEUR DE SAISIE
Avant la rencontre	Demande les lineup au CT et prépare les feuilles de score. Utilise les rosters officiels de la compétition	Prépare les feuilles de pitch count.	Vérifie la connexion Internet. Prépare le game set-up, saisie les lineup et prépare la diffusion de la rencontre. Si besoin, élabore et distribue le bulletin d'avant match.
Pendant la rencontre	Score la rencontre sur les feuilles officielles en appliquant les notations CEB.	Score la rencontre sur les feuilles de pitch count en appliquant les notations CEB.	Saisie tous les jeux appelés par le Scoreur Principal (référence : Manuel OS).
	Prend toutes les décisions concernant les jugements : coup sûr/erreur, RBI, PB/WP, crédits statistiques(*)	Principal responsable du pitch count: appelle chaque lancer.	Saisie les lancers appelés par le Scoreur Assistant.
	Communique avec le commentateur et avec la personne en charge du tableau d'affichage.		Communique avec le Directeur du Scorage (s'il n'est pas dans la cabine de scorage) par Skype. Garde la connexion Skype ouverte pendant toute la rencontre.
	Principal responsable pour les changements. (se concentre sur le lanceur, receveur et champ centre).	Participe à la surveillance des changements. (se concentre sur l'arrêt- court, 3e base et champ gauche).	Participe à la surveillance des changements. (se concentre sur le 1ere, 2e base et champ droit).
		Entre les manches, vérifie le compte de lancers avec l'Opérateur de Saisie.	Entre les manches, vérifie le compte de lancers avec le Scoreur Assistant. Utilise la fenêtre des lancers pour la vérification.
A la fin de la rencontre (dans cet ordre)	Complète les feuilles intégralement.	Complète intégralement les feuilles de pitch count et établit le total de lancers pour chaque lanceur.	Fait le wrap up, charge le fichier de la rencontre sur le serveur, met à jour le site Internet et transmet la rencontre au Directeur du Scorage.
	Vérifie les totaux avec les données de la composite box sur l'ordinateur. En cas de différences, vérifie les feuilles et corrige.	Vérifie le nombre de lancers avec les données de la composite box sur l'ordinateur. En cas de différence, identifie la raison.	Vérifie toutes les données de la composite box avec celles des feuilles de score. En cas de différences, corrige la saisie, charge la nouvelle version du fichier sur le serveur et la transmet au Directeur du Scorage.
	Conserve les feuilles de score, de pitch count et line up ensemble et les donne au Directeur du Scorage.		Garde l'ordinateur de la CEB avec lui jusqu'à la rencontre suivante.

* C'est au Directeur du Scorage de décider si l'Opérateur de Saisie ou le Scoreur Assistant est responsable des jugements; dans ce cas le scoreur qui remplit les feuilles officielles n'agira pas comme un Scoreur Principal.