



# **FIBA LIVESTATS**

  

# **LIVRET DU FORMATEUR**

Matériel : 1 PC équipé FIBA LIVESTATS, 1 Vidéo Projecteur.

Durée de la formation : 3 H

Document d'accompagnement : Manuel du statisticien FIBA

# LIVRET FORMATEUR

## FIBA LIVESTATS

### **But de la formation :**

Acquérir les règles de la prise de statistique et utiliser FIBA LIVESTATS .

### **Présentation de la formation :**

Expliquer le principe pédagogique retenu : explication des actions et saisie sur le logiciel.

**Tour de table :** Expérience, métier et attente de chacun

## **INTRODUCTION**

### **Les stats c'est quoi ?**

- enregistrer les actions pendant un match, sur un support (papier – informatique).
- Exploiter les données :
  - Feuille de stats
  - Cumul des stats
  - Film de match
  - Positions de Tir
  - Rendement des équipes, des joueurs...
- Informer
  - Les coaches
  - Les spectateurs
  - Les fans
  - Les médias

### **Les stats en France**

Le logiciel utilisé par la FFBB est LIVESTATS, logiciel développé par FIBA Monde. La LNB utilise FULL COURT, FIBA EUROPE utilise SMART STATS...

La prise de stats est obligatoire sur toutes les divisions LNB (PROA, PROB, ESPOIRS) ainsi que pour la NM1, LFB et LF2.

### PRESENTATION DE LIVESTATS

FLS est gratuit, permet de saisir les stats et de les diffuser sur Internet. On peut commencer une nouvelle rencontre de différentes manières :

- *Par le chargement d'un fichier.* Cette méthode permet d'ouvrir une rencontre à partir d'un fichier XML préparé à l'avance. Ce fichier contient toutes les données de la rencontre (date, heure, numéro de rencontre, liste des joueurs...)
- *En entrant une clé de match.* Cette méthode permet de télécharger une rencontre à partir d'un serveur. C'est la méthode utilisée pour les rencontres de championnat de France.
- *En entrant manuellement les données.* ATTENTION cette méthode donne une évaluation différente car la formule utilisée n'est pas la même que celle utilisée par la FFBB.
- *Ouvrir un match existant.*

Les 3 premières méthodes donnent accès à la même interface qui permet de saisir ou de modifier les données.

Lorsqu'on commence un nouveau match, la chose la plus importante est le numéro de la rencontre. Ce numéro ne peut plus être changé et nommera tout les fichiers.

Pour les autres données il suffit de les remplir si elles n'existent pas ou de les modifier si nécessaire.

Le nom de l'équipe est le nom officiel.

Le nom abrégé est le nom qui apparaît sur la feuille de stats.

Le code de l'équipe est le nom de l'équipe avec 3 lettres seulement.

Ne mettez pas des sigles à la place du nom des équipes car tout le monde ne connaît pas les abréviations. MBC peut être MULHOUSE BASKET CLUB, MARSEILLE BASKET CLUB, METZ BASKET CLUB...

**ATTENTION** n'utilisez que des caractères non accentués.

Une fois la saisie terminée, il suffit de cliquer sur « Terminer ». A partir de ce moment le match est créé.

Maintenant vous pouvez ouvrir la rencontre en « Ouvrant un match existant ».

### L'INTERFACE

- Score
- Chrono
- Fautes. / Temps Morts
- Start Stop
- Nom des équipes
- Flèches d'alternance
- Périodes
- Joueurs sur le banc
- Joueurs en jeu
- Terrain
- Bandeau d'information
- Icônes d'action
- Liste des dernières actions
- Fenêtre d'info équipe

Montrer le menu Outils/Préférences. Toutes les options sont modifiables avant le début du match. Dès que le match à commencé ces données ne sont plus modifiables.

Montrer le menu Edition/Infos match. Toutes les données (sauf le numéro de match) sont modifiables.

### LA SAISIE DE STATS

Entrez 5 joueurs de chaque coté et commencer la rencontre en cliquant sur « Start match »

Vous pouvez inverser les équipes en faisant un clic droit sur le nom de l'équipe.

Les dernières actions effectuées sont listées dans la fenêtre des dernières actions saisies.

Le chrono c'est initialisé à temps de jeu. Vous pouvez maintenant démarrer ou arrêter le chrono en cliquant sur « Start Chrono » ou en appuyant sur la barre d'espace.

# LIVRET FORMATEUR

## FIBA LIVESTATS

Le démarrage du chrono entraîne le démarrage effectif de la rencontre et dans le bandeau d'information, FLS demande de cliquer sur le joueur qui a gagné l'entre deux. Il faut cliquer sur le sauteur de la première équipe qui contrôle le ballon.

Ensuite, il faut cliquer sur le sauteur de l'équipe qui à perdu l'entre deux initial.

### SAISIE DES TIRS

Pour saisir un tir, il suffit de cliquer sur la position de tir, puis sur le numéro du joueur qui à tiré.

- si Tir Réussi
  - Cliquez sur réussi, si c'est un tir classique
  - Cliquez sur contre attaque, si le panier est réussi suite à une contre attaque. Une contre attaque s'arrête lorsque la progression vers l'avant s'arrête (plus de dribble de progression, passe vers l'arrière, arrêt...)
  - Cliquez sur Dunk, si le tir est un Dunk. Pour que l'option Dunk apparaisse, il faut cliquer à l'intérieur de la raquette.

Tir réussi, contre attaque ou dunk ne change rien en termes d'évaluation, mais ils sont comptabilisés différemment sur la feuille de stats.

Suite à un tir réussi, FLS demande qui a fait une passe décisive. Si aucune passe décisive n'est à attribuer, appuyez sur ESC.

**La touche ESC permet de quitter un enchaînement (suite logique d'action). Cette fonction ne doit être utilisée que pour sortir des enchaînements de tirs réussis sans passe décisive. Toutes les autres sorties d'enchaînement provoque des incohérences de saisie.**

**Définition de la passe décisive :** Il y a passe décisive tant que le joueur qui reçoit le ballon ne fait rien d'autre que de tirer au panier ou de progresser vers le panier et de tirer. Il n'y a pas de notion de nombre de dribbles, mais ça doit être des dribbles de progression.

# LIVRET FORMATEUR

## FIBA LIVESTATS

- si Tir manqué
    - Après avoir cliqué sur la position de tir et sur le numéro du joueur, cliquez sur le numéro du joueur ou sur l'équipe qui a pris le rebond.
- Définition du rebond : C'est le premier joueur qui contrôle le ballon qui bénéficie du rebond.
- si le ballon est touché, frappé, dévié une ou plusieurs fois par un ou des joueurs, et est ramassé dans le rond central, c'est le joueur qui ramasse le ballon qui bénéficie du rebond
  - si le ballon sort, c'est l'équipe qui remet en jeu qui bénéficie du rebond. Dans ce cas il faut cliquer sur l'équipe.
  - Particularité du ballon orienté vers un coéquipier : on accorde un rebond au joueur qui a orienté le ballon vers un coéquipier malgré qu'il n'y a pas eu de contrôle de balle.
  - Les seuls cas où on ne saisi pas de rebond suite à un tir manqué sont les tirs au buzzer en fin de période.
  - Lorsqu'un tir est manqué suite à une faute commise sur le tireur, on ne saisi pas de tir.
- Si Contre : il faut saisir le tir (position + joueur) et cliquer sur contre. N'oubliez pas de saisir le rebond. Une perte de balle est automatiquement attribuée au joueur contré.
  - La claquette : Dans le langage FLS, une claquette est un rebond suivi immédiatement d'un tir. Il est important que l'aboyeur maîtrise cette action car elle permet de gagner des clics.  
Exemple : Tir du 5, rebond offensif du 10, tir du 10, rebond du 10 et tir réussi du 10. Pour saisir cette action le cliqueur effectue les 9 clics :
    - Position du tir
    - Joueur 5
    - Joueur 10
    - Position du tir
    - Joueur 10
    - Joueur 10
    - Position du tir
    - Joueur 10
    - Réussi

# LIVRET FORMATEUR

## FIBA LIVESTATS

La même action peut être dictée de la manière suivante :

- Position du tir
- Joueur 5
- Claquette
- Joueur 10
- Claquette
- Joueur 10
- Réussi

Soit un total de 7 clics et 2 actions de moins à retenir.

### SAISIE DES FAUTES

- Cliquez sur le bouton Faute et choisir le type de faute.
- Cliquez sur le joueur qui a commis la faute.
- Cliquez sur le joueur qui a provoqué la faute

La difficulté est de se souvenir du joueur qui a commis la faute car entre le moment où l'arbitre siffle la faute et le moment où il indique le numéro à la table, les joueurs se déplacent. Pour se souvenir, le meilleur moyen est que l'aboyeur note le numéro du joueur dès que la faute est commise.

Pour chaque faute, il faut saisir une faute provoquée. Les seules exceptions sont les fautes techniques et les fautes disqualifiantes dans certains cas.

### SAISIE DES LANCER-FRANCS

- Cliquez sur le bouton Lancer-franc, cliquez sur le nombre de LF à tirer et sur le numéro du joueur qui tire les LF.
- Cliquez sur réussi ou manqué pour chaque LF et terminer la saisie en cliquant sur OK.

Si les LF de réparations font suite à une faute sur un tir qui aurait donné droit à une passe décisive en cas de réussite, il faut accorder la passe décisive si au moins l'un des LF de la série est réussi. Pour la saisir, il faut choisir le joueur dans la liste déroulante qui est à gauche du bouton OK.

# LIVRET FORMATEUR

## FIBA LIVESTATS

Si le dernier LF de la série est manqué, il faut saisir un rebond. Si il y a une violation, ou si le ballon sort sans qu'un joueur ait pris le rebond, il faut saisir un rebond équipe.

### SAISIE DES SITUATIONS D'ALTERNANCE

La saisie d'une situation d'alternance entraîne le changement de côté de la flèche d'alternance au démarrage du chrono.

### SAISIE DES INTERCEPTONS

- Cliquez sur le joueur qui intercepte le ballon
- Cliquez sur le joueur responsable de la perte de balle.
- Indiquez la nature de la perte de balle (mauvaise passe si la responsabilité incombe au passeur, contrôle de balle si la responsabilité incombe au receveur).

### SAISIE DES PERTES DE BALLE

- Cliquez sur le joueur qui est responsable de la perte de balle.
- Cliquez sur la nature de la perte de balle.

Si le ballon est perdu par un joueur, que le ballon sort et que le ballon est remis en jeu par le joueur de cette équipe, il ne faut rien saisir. Exemple : le joueur rouge tente d'intercepter le ballon, le blanc perd le ballon, mais le ballon sort en touche et l'équipe blanche effectue la remise en jeu.

Pour les pertes de balle suite à des situations de 8 secondes ou de 24 secondes, il faut saisir une perte de balle équipe. (Cliquez sur perte de balle, sur l'équipe et sur 8 secondes ou 24 secondes).

### SAISIE DES TEMPS MORT

- Cliquez sur Temps Mort et choisissez le type de temps mort.



### SAISIE REMPLACEMENTS DE JOUEURS

- Pour sortir un joueur, il faut :
  - Que le chrono soit à l'arrêt.
  - Cliquez sur le numéro du joueur qui sort dans les joueurs qui sont sur le terrain.
  - Cliquez sur le joueur qui rentre dans les joueurs qui sont sur le banc

On peut sortir tous les joueurs d'une équipe en faisant un clic droit sur le premier joueur qui est sur el terrain.

ATTENTION : Ne pas démarrer le chrono si il y a moins de 5 joueurs sur le terrain, sinon le temps de jeu total de l'équipe est faussé.

### GESTION DU CHRONO

Le chrono peut être réajusté même lorsqu'il tourne. Profitez des montées de balle pour réajuster le chrono.

ATTENTION, ne pas réajuster le chrono si il y a moins de 5 joueurs en jeu par équipe, sinon le temps de jeu total de l'équipe est faussé.

### PROLONGATIONS

Le bouton « Période suivante » est proposé si en fin de dernière période ou en fin de prolongation, le score est un score de parité.

Si une prolongation est nécessaire alors que le score n'est pas de parité (Exemple des matches de play-offs en aller retour), il faut rajouter des points pour pouvoir passer à la période suivante et les effacer une fois que la prolongation est enclenchée.

### IMPRESSIONS

- Statistiques : Cette impression est à éviter car elle ne différencie pas les paniers à 2 et 3 points
- Statistiques (ORIS) : C'est l'impression standard de la feuille de stats. N'oubliez pas de cocher la case « Intégrer Evaluation »
- Film du match : Imprime le film du match
- Graphique des tirs : Imprimer les positions de tirs d'un ou plusieurs joueurs.
- 5 de base : Ne sert pas à grand-chose
- Equipes en jeu : Liste les différentes équipes qui étaient en jeu et affiche leur performance
- Résumé des changements : Liste des différents changements
- Rendement de l'équipe par rapport au joueur : Liste les joueurs et affiche le rendement de l'équipe en fonction que les joueurs soient sur le banc ou sur le terrain.

### LES CORRECTIONS

Les corrections peuvent être faites immédiatement en cliquant sur l'action à modifier directement dans la fenêtre des dernières actions saisies. Cette méthode ne permet que de modifier l'action (pas d'insertion ou de suppression).

Pour corriger la valeur d'un tir, il faut cliquer sur la nouvelle position de tir.

Vous pouvez aussi corriger en passant par le menu « Edition / Actions ». Ce menu permet de supprimer ou d'insérer des actions ou encore de filtrer les actions.

Pour corriger les problèmes de temps, il faut filtrer les changements d'une équipe et vérifier les « couples ». Si cette méthode ne suffit pas, il faut vérifier toutes les entrées sorties.

# LIVRET FORMATEUR

## FIBA LIVESTATS

### FIN DE LA RENCONTRE

- Il faut décocher les joueurs qui ne sont pas rentrés en jeu, sinon on génère des problèmes de stats cumulées.
- Exporter le data : c'est un export de la feuille de stats au format texte, les données sont séparées par des virgules. C'est ce fichier qui est utilisé pour les cumuls.
- Exporter film : c'est le film du match au format XML. Ce fichier est utilisé pour le contrôle des incohérences et pour les imports dans Sportcode.
- Impression : elles se font directement sur une imprimante classique ou PDF si elles sont destinées à être mises en ligne.

### DIFFUSION LIVE

Mode privé : Le live est toujours diffusé sur la même adresse Internet. Elle est fournie lors de l'enregistrement du logiciel.

Mode au nom de la ligue : Le live est diffusé sur une adresse fournie par la FFBB.

ATTENTION : Après une coupure Internet (même une micro coupure), il faut relancer le live.

### ENVIRONNEMENT

Pour fonctionner FLS utilise une base de données nommé FIREBIRD. Lors de l'installation de FLS le gestionnaire de base de données est installé en C:\Program Files\firebird\firebird\_2\_1 et FLS en C:\Program Files\FIBA\FIBA LiveStats.

Pour désinstaller proprement FLS, il faut désinstaller FLS et FIREBIRD.

Les fichiers téléchargés en commençant une rencontre en entrant une clé de match se rangent automatiquement dans le dossier C:\Program Files\FIBA\FIBA LiveStats\Import Files

# LIVRET FORMATEUR

## FIBA LIVESTATS

Les fichiers exportés se rangent automatiquement dans le dossier C:\Program Files\FIBA\FIBA LiveStats\ExportFiles

### **ABBOYER ou DICTER**

La personne qui dicte les actions est habituellement appelé aboyeur. Le cliqueur et l'aboyeur forment une équipe et doivent se mettre d'accord sur la manière d'annoncer les actions.

Si l'aboyeur s'exprime d'une manière telle que le cliqueur ne le comprend pas la prise de stats est impossible.

L'erreur la plus commune est un surplus d'information annoncé par l'aboyeur, ou l'imprécision des informations.

Exemple : il est inutile de dire 2 pts intérieurs du 6 rouge. Intérieur 6 rouge suffit amplement.

Annoncer 2pts du 6 rouge n'est pas assez précis. Nous ne savons pas si c'est 2pts intérieur ou extérieur.

Pour les annonces de rebonds, précisez s'il s'agit d'un rebond offensif ou défensif.

Le cliqueur s'habitue à choisir le N° du joueur dans la liste des joueurs côté Tir s'il s'agit d'un rebond offensif, ou dans la liste des joueurs à l'opposé s'il s'agit d'un rebond défensif.