



**FIBA**

We Are Basketball

# GUIDE DE L'UTILISATEUR

LES MATCHES EN DIRECT

# LIVESTATS



[LIVE.BASKETFRANCE.COM](http://LIVE.BASKETFRANCE.COM)

## Table des matières

Introduction .....	4
Télécharger et installer FIBA LiveStats .....	5
Enregistrement FIBA LiveStats .....	10
Commencer une rencontre.....	11
Paramétrer une rencontre manuellement.....	12
Informations rencontre .....	12
Informations concernant les officiels.....	12
Informations concernant l'équipe recevante.....	14
Informations concernant l'équipe visiteuse.....	16
Options de la rencontre.....	17
Terminer la saisie manuelle.....	18
Commencer un match en entrant une clé de match .....	19
Commencer un match par le chargement d'un fichier .....	20
Ouvrir un match existant.....	22
Ecran de saisie des actions de jeu.....	23
Modification des paramètres de rencontre .....	25
Informations rencontre .....	25
Officiels.....	26
Equipes .....	26
Modification de la configuration générale de la rencontre.....	28
Ecran de saisie .....	30
Démarrer la rencontre .....	31
Entrez les 5 de départ.....	31
Start Match.....	32
Start Chrono.....	33
Concept de saisie .....	34
Saisie des tirs .....	34
Saisie des actions autres que les tirs .....	36
Fautes .....	36
Lancer francs.....	37
Situations d'alternance.....	39
Interception.....	40
Perte de balle .....	41
Temps Mort.....	42
Concepts Généraux.....	43
La barre d'espace .....	43
Touche Echap.....	43
Ajuster le chronomètre .....	43
Flèche d'alternance.....	43

Editions .....	44
Edition rapide .....	44
Menu Edition .....	44
Liste des actions .....	47
Passe décisive .....	47
Balle perdue .....	47
Changement .....	48
Contre .....	48
Entre deux.....	49
Faute sur (Faute provoquée) .....	49
Faute .....	50
Interception .....	50
Lancer Francs .....	51
Période.....	51
Rebond .....	52
Situation d'entre deux (Alternance) .....	52
Temps mort.....	53
Tir.....	53
Généralité .....	54
Autres Fonctions.....	55
Changements de joueurs .....	55
Changement de coté.....	56
Graphique des tirs .....	56
Impressions .....	57
Impression d'une Feuille de Stats .....	58
Impression du Film du Match .....	59
Impression des graphiques des tirs .....	60
Diffusion Internet .....	62
Démarrer une diffusion Internet .....	62
Type de fichiers .....	64
Fichier FDB .....	64
Fichier XML .....	64
Fichier EXP .....	64
Trucs et Astuces.....	66
Quitter la saisie d'une action .....	66
Changement Multiples .....	67
Interceptions – Perte de balle .....	67
Claquette .....	68
Actions Equipe .....	69
Modifier ou rajouter des paramètres pendant la rencontre .....	69
Utiliser LiveStats sous Vista ou Windows 7 .....	69
Problème de retransmission du Live.....	70

# Introduction

LiveStats est un logiciel de prise de statistiques de Basketball et de diffusion des « Lives » sur Internet. Le logiciel édité par la société SportingPulse et distribué par la FIBA est libre, mais nécessite un enregistrement auprès de la société éditrice.

Ce manuel a été traduit et adapté à la version française telle qu'elle est utilisée par la Fédération Française de Basketball.

Ce manuel n'est pas un guide de saisie des statistiques. Toutes les situations possibles n'ont pas pu être décrites.

Il est conseillé de s'entraîner avant d'utiliser LiveStats pour saisir les statistiques d'une rencontre officielle.

## **Remarques et suggestions :**

Si vous avez des remarques ou des suggestions, vous pouvez nous les transmettre en nous envoyant un courrier électronique à

[phermann@ffbb.com](mailto:phermann@ffbb.com)

# Télécharger et installer FIBA LiveStats

Pour utiliser FIBA LiveStats, vous devez télécharger le logiciel et vous enregistrer.

Ouvrez la page dédiée aux statistiques sur le site de la Fédération Française de Basketball à l'adresse suivante : <http://www.basketfrance.com/livestats> et téléchargez el logiciel en cliquant sur « Télécharger Livestats »



L'écran suivant apparaît :

Prénom:  \*

Nom:  \*

Organisation:  \*

Adresse Ligne 1:

Adresse Ligne 2:

État:

Code Postal:

Téléphone:

E-mail:  \*

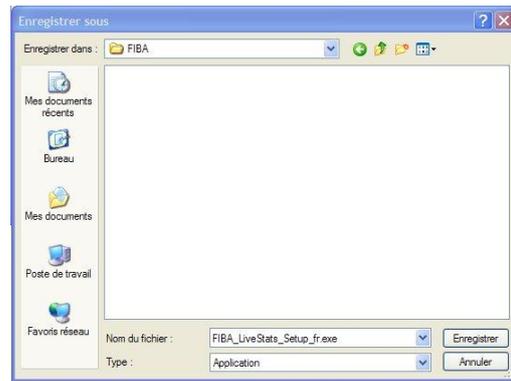
Vous devez remplir tous les champs marqués d'un rond rouge et valider votre saisie en cliquant sur « Enregistrer »

Vous avez été inscrit à FIBA LiveStats  
Votre matricule clientèle est  
**KV59L-YEH32-RPQWX-G6DBJ-NM7U4**  
Vous devez ajouter ce code à FIBA LiveStats, après l'installation.  
La diffusion sur le Web de votre match peut être trouvé à l'adresse suivante  
<http://www.fibalivestats.com/matches/6815/01/49/59/48WEEPLgjQsdw/>  
S'il vous plaît noter la clé de match suivante que vous devrez entre dans FIBA LiveStats:  
14959mojeromu  
Si votre dossier ne commence pas à télécharger en 30 secondes cliquez sur [ici](#) pour commencer à télécharger.  
Pour télécharger le manuel d'utilisation de FIBA LiveStats svp cliquez sur [ici](#).  
S'il vous plaît diriger toutes questions à [support@sportingpulse.com](mailto:support@sportingpulse.com).

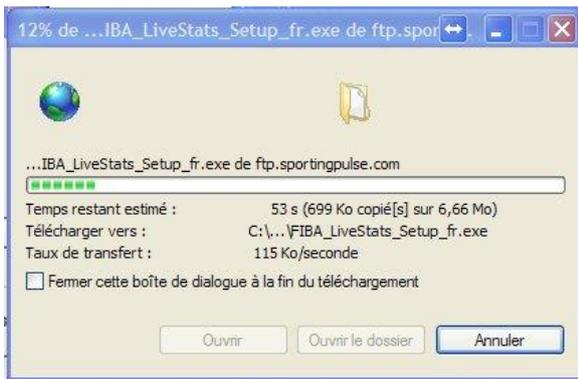


L'écran ci-dessus apparaît. Cliquez sur enregistrer le fichier.

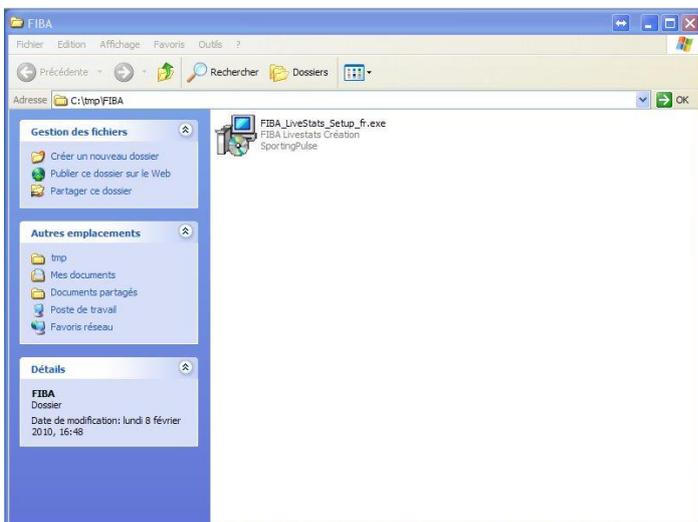
**Nota** : Vous devez avoir 6 Mo d'espace disque disponible pour enregistrer le fichier d'installation. Une fois installé, LiveStats occupera 12 à 15 Mo sur votre disque.



Choisissez « Enregistrer »



Une fois que le téléchargement est terminé, cliquez sur « Ouvrir le dossier »



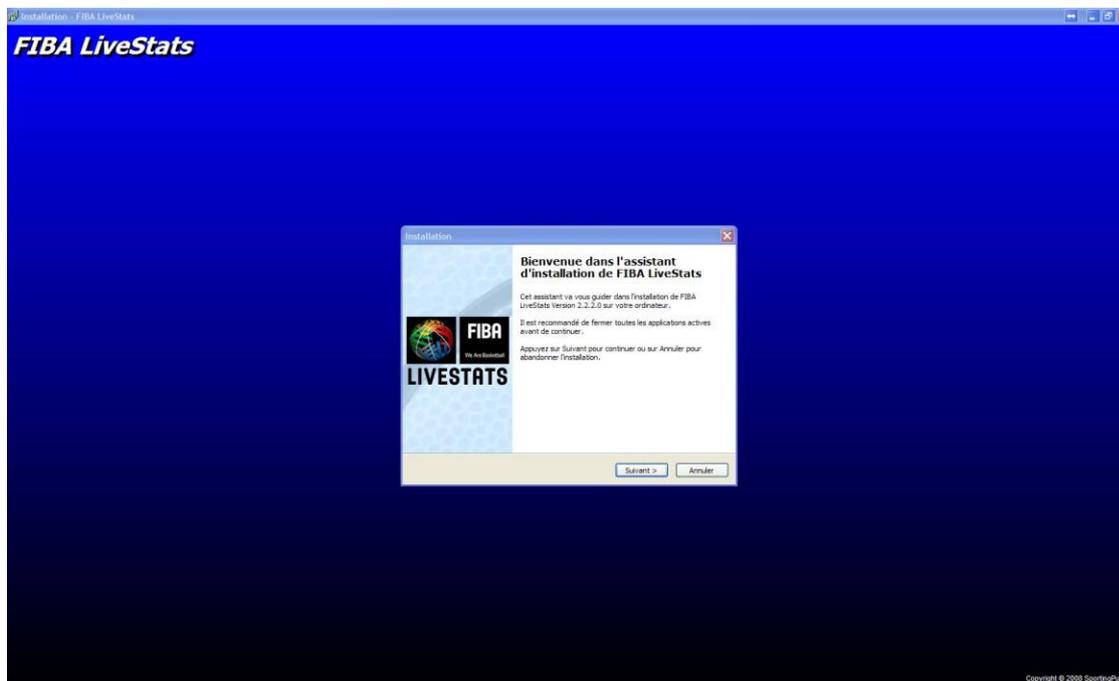
Cliquez sur « FIBA\_LiveStats\_Setup\_fr.exe »



Cliquez sur « Exécuter »



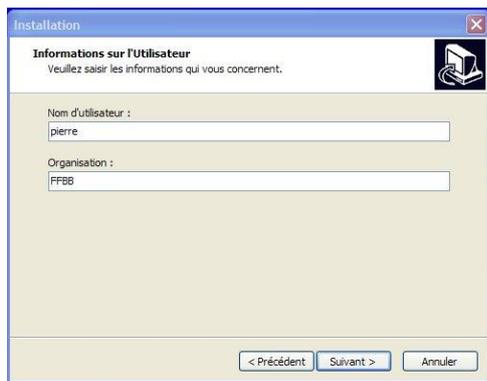
Cliquez sur « OUI »



L'installation de LiveStats commence. Cliquez sur « Suivant »



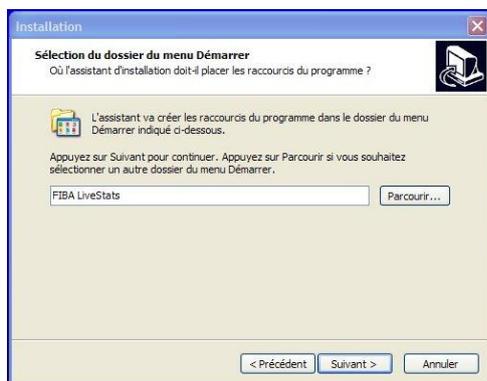
Cliquez sur « Je comprends et j'accepte les termes du contrat de licence » et « Suivant »



Saisissez votre nom d'utilisateur et votre organisation et cliquez sur « Suivant ».



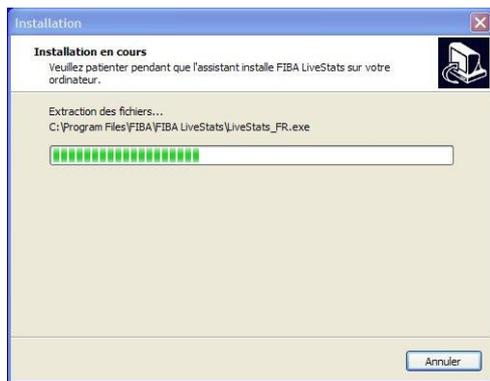
Cliquez sur « Suivant »



Cliquez sur « Suivant »



Cliquez sur « Installer »



Le logiciel FIBA LiveStats s'installe ainsi que le gestionnaire de base de données Firebird.



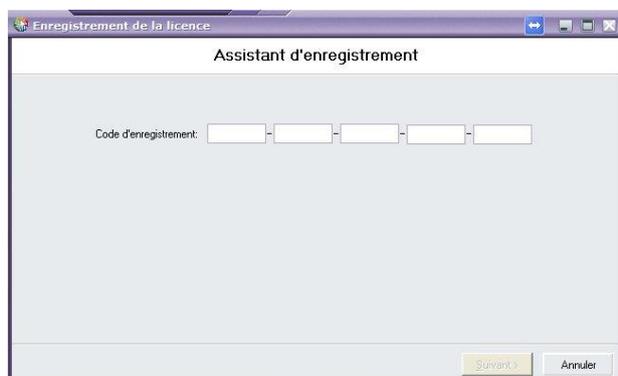
LiveStats est installé. Cliquez sur « Terminer »

# Enregistrement FIBA LiveStats

FIBA LiveStats est un logiciel libre mis à la disposition des Basketteurs. Cependant, pour avoir accès aux dernières versions logiciel, vous devez vous enregistrer.

Après le téléchargement du logiciel, un mail contenant toutes les informations vous est envoyé.

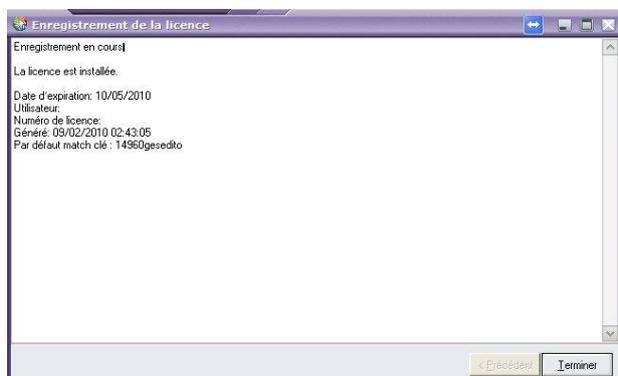
Lors du premier lancement de LiveStats, un écran d'enregistrement apparaît.



Vous devez saisir le code d'enregistrement qui figure sur le mail de confirmation qui vous a été envoyé.

Le code d'enregistrement est un ensemble de 25 caractères généré aléatoirement et apparait au logiciel téléchargé

Cliquez sur « Suivant » une fois que vous avez saisi les 25 caractères.



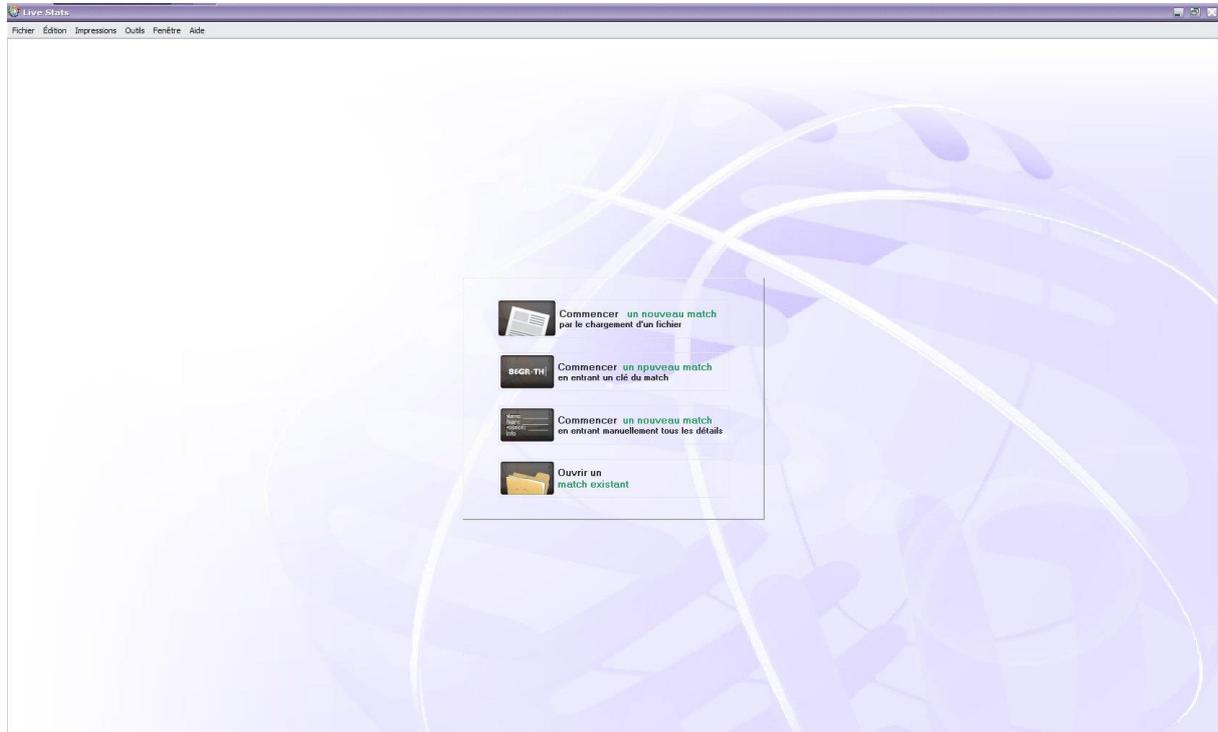
Si votre enregistrement a réussi, l'écran ci-dessus apparaît. Vous pouvez cliquer sur « Terminer »

**Nota** : La licence expire au bout de 3 mois. Après cette date, vous devez faire une mise à jour du logiciel.

Ceci garanti que vous utilisez une version à jour de LiveStats.

***Vous êtes maintenant prêt à utiliser FIBA LiveStats.***

# Commencer une rencontre



Vous avez plusieurs possibilités pour commencer à utiliser LiveStats.

- **Commencer un nouveau match par le chargement d'un fichier.** Cette option vous permet d'ouvrir un fichier de configuration de la rencontre qui contient les paramètres de la rencontre et la liste des joueurs.
- **Commencer un nouveau match en entrant une clé de match.** Cette option permet de télécharger les paramètres de la rencontre et la liste des joueurs.
- **Commencer un nouveau match en entrant manuellement tous les détails.** Cette option vous permet de saisir tous les paramètres de la rencontre ainsi que la liste des joueurs.
- **Ouvrir un match existant.** Cette option vous permet d'ouvrir une rencontre existante.

## Paramétrer une rencontre manuellement.

### Informations rencontre

Cliquez sur « Commencer un nouveau match en entrant manuellement tous les détails ».



The screenshot shows a window titled "Commencer un nouveau match en entrant manuellement to...". Inside, the "Informations rencontre" section contains the following fields:

- \* Numéro du match: 6734
- \* Compétition: Championnat de France Cadettes
- Date prévue: 08/02/2010
- Heure prévue: 08:00
- Lieu: PONT A MOUSSON
- Terrain: Salle Robert Busnel

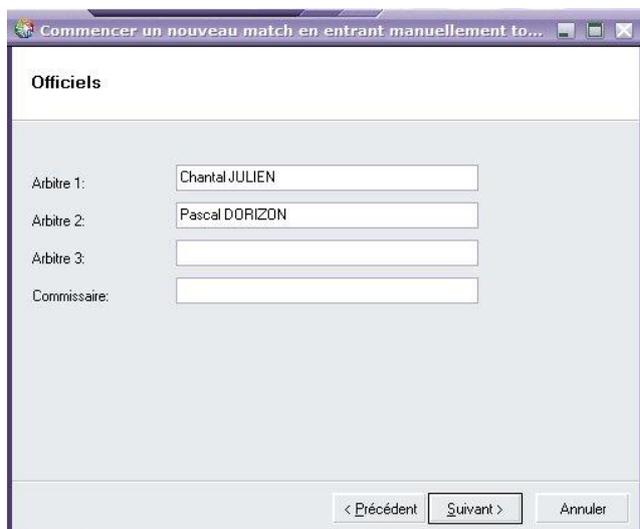
At the bottom, there is a note "\* Obligatoire" and three buttons: "< Précédent", "Suivant >", and "Annuler".

Les champs marqués d'un astérisque (\*) sont des champs à saisie obligatoire.

- Numéro de la rencontre : Champ numérique qui permettra de reconnaître la rencontre. Tous les noms des fichiers de rencontre commenceront par lsgxxxx (xxxx est le numéro de match).
- Compétition : Champs alphanumérique indiquant le nom de la compétition.
- Date prévue : Champs date indiquant la date prévue de la rencontre.
- Heure prévue : Champs heure (sur 12 heures) indiquant l'heure de la rencontre.
- Lieu : Champs alphanumérique indiquant le lieu de la rencontre.
- Terrain : Champs alphanumérique indiquant le nom de la salle.

Cliquez sur « Suivant »

### Informations concernant les officiels.



The screenshot shows a window titled "Commencer un nouveau match en entrant manuellement to...". Inside, the "Officiels" section contains the following fields:

- Arbitre 1: Chantal JULIEN
- Arbitre 2: Pascal DORIZON
- Arbitre 3: (empty field)
- Commissaire: (empty field)

At the bottom, there are three buttons: "< Précédent", "Suivant >", and "Annuler".

Saisissez les noms des officiels et cliquez sur « Suivant ».

## Informations concernant l'équipe recevante.



Commencer un nouveau match en entrant manuellement to...

### Equipe 1 (Recevante) - Détails

\* Nom de l'équipe:

\* Nom abrégé:

Code de l'équipe:

Entraîneur:

Entraîneur assistant 1:

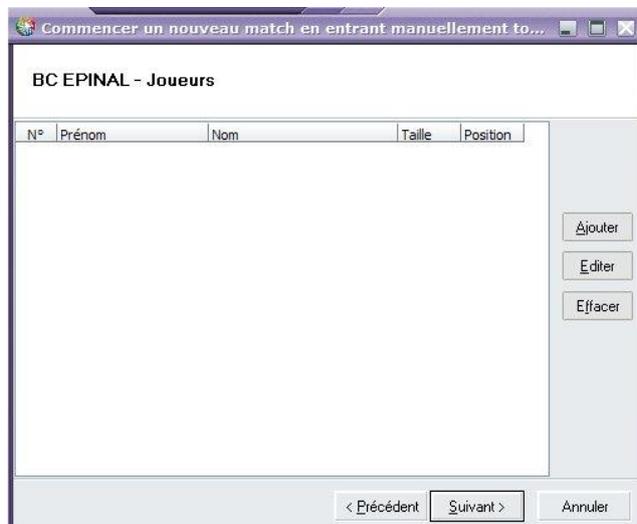
Entraîneur assistant 2:

\* Obligatoire

< Précédent   Suivant >   Annuler

- *Nom de l'équipe* : Champs alphanumérique indiquant le nom complet de l'équipe.
- *Nom abrégé* : Champs alphanumérique indiquant le nom abrégé de l'équipe. C'est le nom qui apparaîtra lors de l'impression des feuilles de stats et sur le live.
- *Code de l'équipe* : Champs alphanumérique de 3 caractères. Ces champs indiquent les initiales des équipes. Ces champs apparaissent sur le live et permettent de passer d'une rencontre à une autre dans le cas de retransmission de plusieurs rencontres en live.

Cliquez sur « Suivant »



Commencer un nouveau match en entrant manuellement to...

### BC EPINAL - Joueurs

N°	Prénom	Nom	Taille	Position
----	--------	-----	--------	----------

Ajouter  
Editer  
Effacer

< Précédent   Suivant >   Annuler

Ajouter les joueurs en cliquant sur « Ajouter »

- *N° de maillot* : Champ numérique.
- *Prénom* : Champ alphanumérique.
- *Nom* : Champ alphanumérique.
- *Taille* : Champ alphanumérique.
- *Position* : Champ alphanumérique.

Les champs « Taille » et « Position » sont des champs optionnels. Vous pouvez les renseigner en mettant la position de jeu du joueur (par exemple 3-4, ou 5...). La « Taille » n'apparaît pas sur le live alors que la position apparaît.

Saisissez l'ensemble des joueurs de l'équipe recevante.

N°	Prénom	Nom	Taille	Position
6	ALINE	MULLER	1,65	5
5	JUSTINE	MONTAGNE	1,75	3
7	FRANCOISE	BELLIN	1,80	4
8	CHRISTINE	WATERS	1,89	1
9	EMILIE	ANDOUCE	1,70	2
10	JODIE	PAGNOT	1,70	3
11	CELINE	SAUTBIN	1,74	2
13	CHRISTELLE	VERGERS	1,84	4
15	JOSEE	CHAMOIS	1,88	1

Vous pouvez modifier les données concernant un joueur en cliquant sur « Editer » et effacer un joueur en cliquant sur « Effacer »

Lorsque tous les joueurs sont saisis, cliquez sur « Suivant »

## Informations concernant l'équipe visiteuse.

Commencer un nouveau match en entrant manuellement to...

### AS GRENOBLE - Joueurs

N°	Prénom	Nom	Taille	Position
5	PAULINE	CHAILLET	1,67	5
6	CLAUDINE	SENDAISE	1,70	5
7	LUCIE	POMBEU	1,72	4
8	AGNES	ARNOUX	1,77	4
9	BEATRICE	VERTIN	1,81	3-4
10	DANIELLE	COUR	1,88	2
11	MARION	DAUCHET	1,82	2
12	SOPHIE	BELLE	1,92	1
13	VALERIE	BOUT	1,83	2
14	CATHY	LAFORET	1,78	3
15	ELODIE	MOUSSON	1,73	3

Ajouter  
Editer  
Effacer

< Précédent   Suivant >   Annuler

Procédez de la même manière que pour l'équipe recevante et cliquez sur « Suivant ».

## Options de la rencontre.

Options du Match

\* N° de période:

\* Durée de la période:

\* Durée de la prolongation:

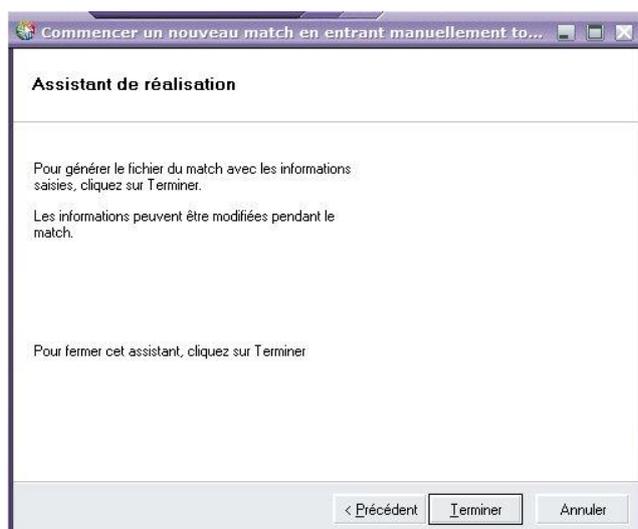
\* Obligatoire

< Précédent 

- *Nombre de périodes* : Champ numérique indiquant le nombre de périodes de la rencontre.
- *Durée de la période* : Champ numérique indiquant la durée de la période en minutes.
- *Durée de la prolongation* : Champ numérique indiquant la durée de la prolongation.

Cliquez sur « Suivant » pour continuer.

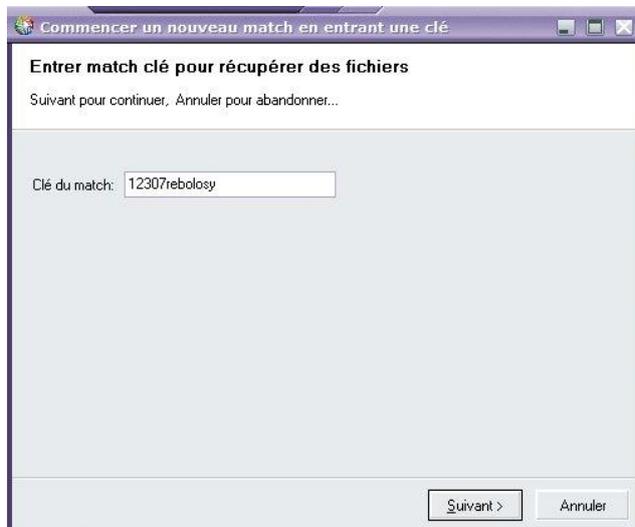
## **Terminer la saisie manuelle.**



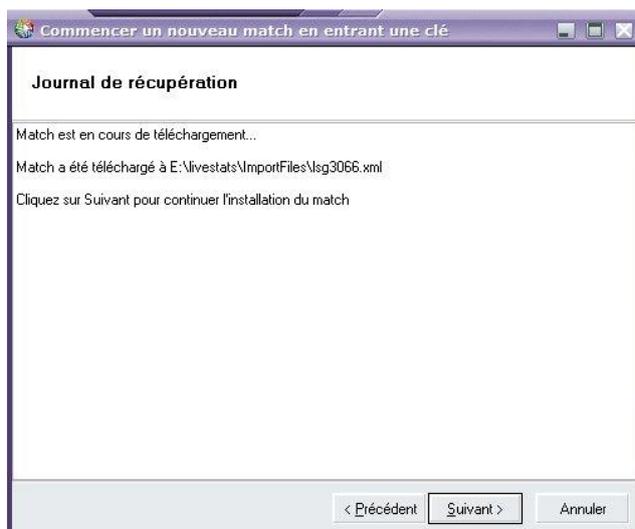
Cliquez sur « Terminer » pour terminer l'assistant de saisie manuelle.

## Commencer un match en entrant une clé de match

Pour utiliser cette option, il faut être connecté à Internet et être en possession de la clé de rencontre fournie par l'organisateur de la compétition.



Entrez la Clé du match et cliquez sur « Suivant »



Les données de la rencontre sont téléchargées et stockées dans le dossier « ImportFiles » sous le nom « lsgxxx.xml » (xxx représente le numéro de la rencontre).

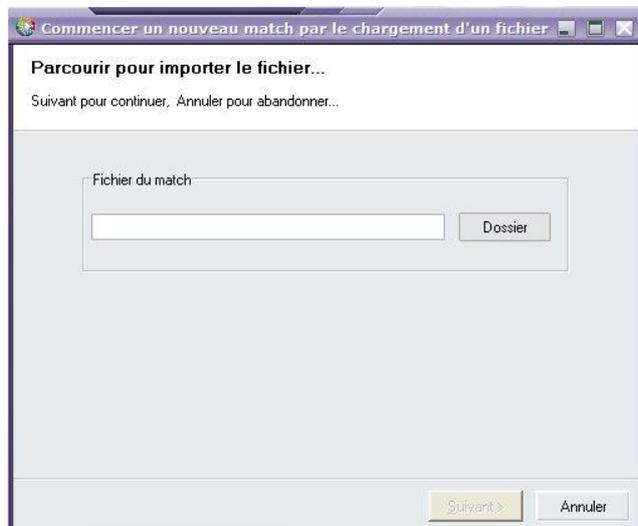
A ce stade vous pouvez :

- Cliquer sur « Suivant » pour continuer d'installer la rencontre.
- Cliquer sur « Annuler » pour quitter l'installation à ce stade. Vous pourrez la reprendre plus tard en utilisant l'option « Commencer un nouveau match par le chargement d'un fichier »

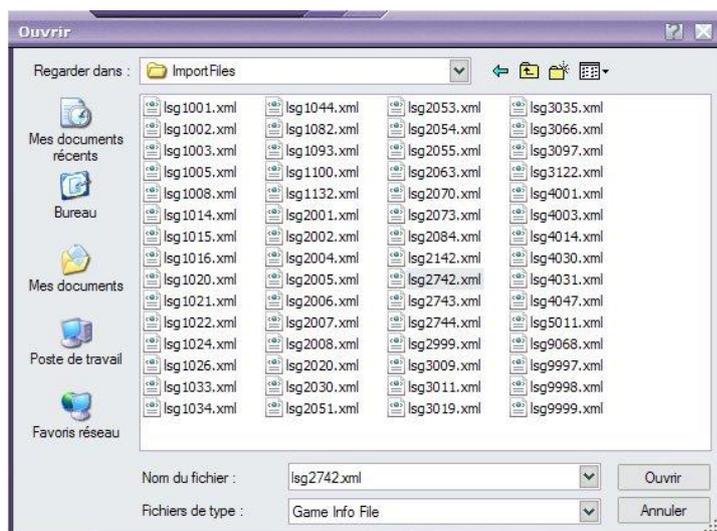
En cliquant sur « Suivant » vous passez par les mêmes étapes que lorsque vous saisissez les paramètres de la rencontre manuellement. Au fur et à mesure vous pouvez modifier et compléter les écrans.

## Commencer un match par le chargement d'un fichier

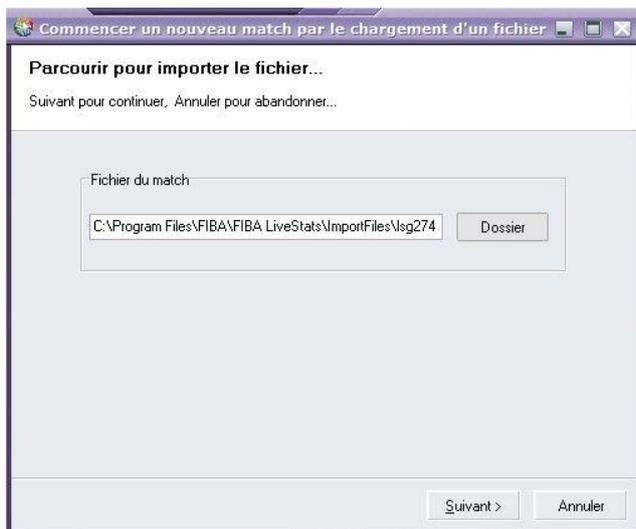
Pour utiliser cette fonction, il faut avoir téléchargé le fichier d'installation de la rencontre en utilisant l'option « Commencer un nouveau match en entrant une clé de match », ou avoir récupéré ce fichier auprès de l'organisateur de la rencontre.



Cliquez sur « Dossier » pour rechercher le fichier d'installation de la rencontre.



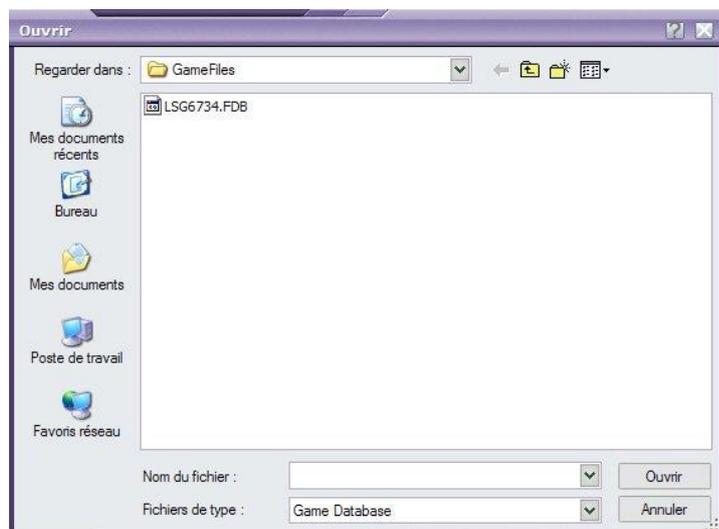
Le fichier d'installation d'une rencontre est du type « lsgxxxx.xml » (xxxx est le numéro de la rencontre).



En cliquant sur « Suivant » vous passez par les mêmes étapes que lorsque vous saisissez les paramètres de la rencontre manuellement. Au fur et à mesure vous pouvez modifier et compléter les écrans.

## Ouvrir un match existant

Cette option permet d'ouvrir une rencontre terminée ou en cours de saisie.



Les fichiers de rencontres sont du type « lsgxxxx.fdb » (xxxx représente le numéro de la rencontre).

## Ecran de saisie des actions de jeu

Après l'installation ou la saisie des paramètres de la rencontre, aucun joueur n'apparaît dans l'écran de saisie des actions de jeu. Dans les paramètres de la rencontre, plus de 12 joueurs par équipe peuvent être saisi alors que seul 12 joueurs par équipe peuvent participer à la rencontre.

La première opération consistera à sélectionner les joueurs participants à la rencontre.



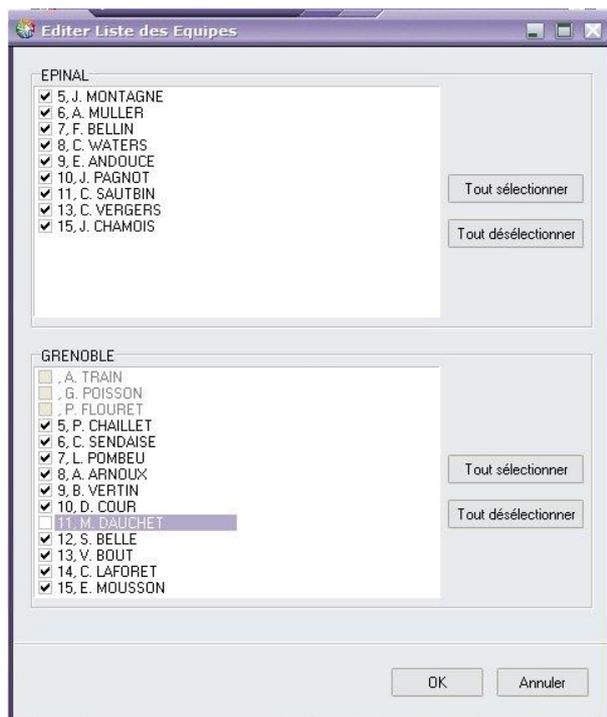
Cliquez sur « Edition/Liste des joueurs »



La liste des joueurs saisis dans les paramètres de la rencontre apparaissent. Les joueurs qui ont un numéro de maillot sont sélectionnables.

Pour rajouter ou supprimer un numéro de maillot vous devez cliquer sur « Annuler » et modifier la liste des joueurs dans les paramètres de la rencontre en utilisant le menu « Edition Info Match »

Sélectionner les joueurs qui participent effectivement à la rencontre.



Cliquez sur « OK » pour valider la liste des joueurs.

## Modification des paramètres de rencontre

Une fois la rencontre installée vous pouvez modifier des données saisies en utilisant le menu « Edition/Info Match »



## Informations rencontre

The image shows a screenshot of the 'Paramètres du match' (Match Parameters) dialog box in the FIBA LiveStats software. The dialog has a title bar with the text 'Paramètres du match' and a close button. It features four tabs: 'Informations rencontre', 'Officiels', 'EPINAL', and 'GRENOBLE'. The 'Informations rencontre' tab is selected. The form contains several fields for match details: 'Numéro du match:' with the value '6734', 'Compétition:' with 'Championnat de France Cadettes', 'Date prévue:' with a dropdown menu showing '08/02/2010', 'Heure Prévue:' with a dropdown menu showing '08:00', 'Lieu:' with 'PONT A MOUSSON', 'Terrain:' with 'Salle Robert Busnel', and 'Spectateurs:' with an empty text box. There is a section for '\* Obligatoire' which is currently empty. At the bottom of the dialog, there are 'OK' and 'Annuler' buttons.

Vous pouvez modifier les paramètres de la rencontre. Seul le numéro de la rencontre n'est pas modifiable.

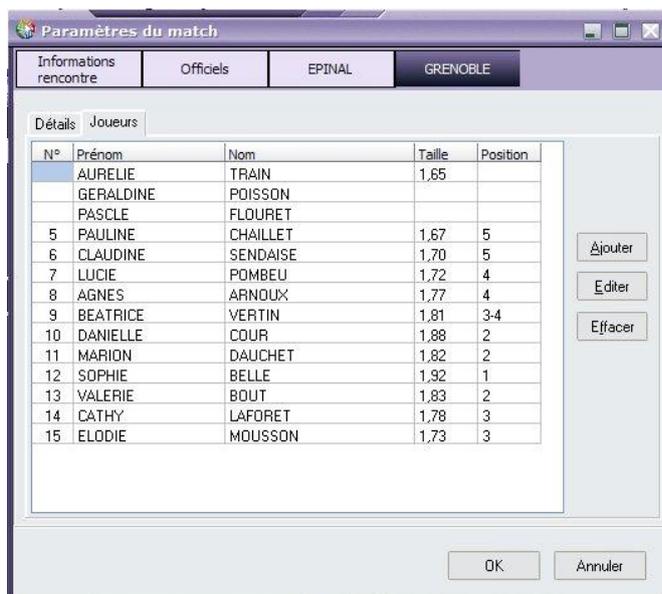
## Officiels

The screenshot shows the 'Paramètres du match' window with the 'Officiels' tab selected. The window has a title bar with a small icon and standard window controls. Below the title bar are four tabs: 'Informations rencontre', 'Officiels', 'EPINAL', and 'GRENOBLE'. The 'Officiels' tab is active. The main area contains four text input fields: 'Arbitre 1:' with 'Chantal JULIEN', 'Arbitre 2:' with 'Pascal DORIZON', 'Arbitre 3:', and 'Commissaire:'. At the bottom right, there are 'OK' and 'Annuler' buttons.

## Equipes

The screenshot shows the 'Paramètres du match' window with the 'EPINAL' tab selected. The window has a title bar with a small icon and standard window controls. Below the title bar are four tabs: 'Informations rencontre', 'Officiels', 'EPINAL', and 'GRENOBLE'. The 'EPINAL' tab is active. The main area contains several text input fields: '\* Nom de l'équipe:' with 'BC EPINAL', '\* Nom abrégé:' with 'EPINAL', 'Code de l'équipe:' with 'EPI', 'Entraîneur:' with 'PIERRE VINCENT', 'Entraîneur assistant 1:' with 'ANNE CHRISTINE STEIN', and 'Entraîneur assistant 2:'. There is also a '\* Obligatoire' label. At the bottom right, there are 'OK' and 'Annuler' buttons.

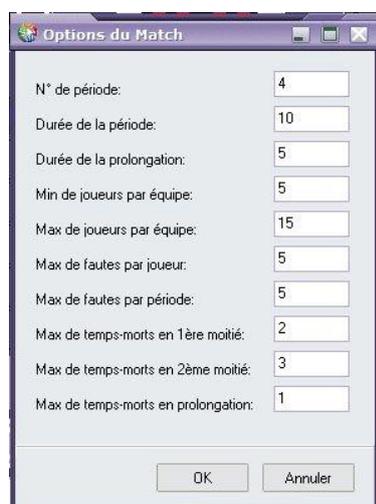
Modification des détails de la rencontre.



Vous pouvez rajouter, supprimer ou modifier les paramètres des joueurs.

# Modification de la configuration générale de la rencontre

LiveStats est configuré par défaut pour saisir des matches soumis au règlement FIBA. Vous pouvez modifier ces paramètres en utilisant le menu « Outils/Préférences ».



Vous pouvez modifier :

- le N° de période
- la durée de la période
- la durée chaque prolongation
- le nombre minimum de joueurs pour commencer la rencontre
- le nombre maximum de joueurs par équipes (joueurs ayant un numéro de maillot)
- le nombre maximum de fautes par joueur
- le nombre maximum de fautes par période ( $\frac{1}{4}$  temps) avant de tirer des LF pour chaque faute
- Nombre de « Temps mort » disponibles pour la 1<sup>ère</sup> mi-temps
- Nombre de « Temps mort » disponibles pour la 2<sup>ème</sup> mi-temps
- Nombre de « Temps mort » disponibles pour chaque prolongation.

LiveStats est maintenant prêt à saisir la rencontre.

The screenshot displays the FIBA LiveStats interface for Match 6734. The central panel shows the match setup for EPINAL and GRENOBLE. At the top, there are scoreboards for both teams, currently showing 00:00. Below the scoreboards are buttons for 'Start Match' and 'Fautes 0 | TMort 0'. The central part of the interface features a basketball court diagram with a globe in the center. Below the court, there is a section for 'Remplaçants, sélectionnez Start Match' with various icons. The bottom of the interface shows 'Powered by SportingPulse'.

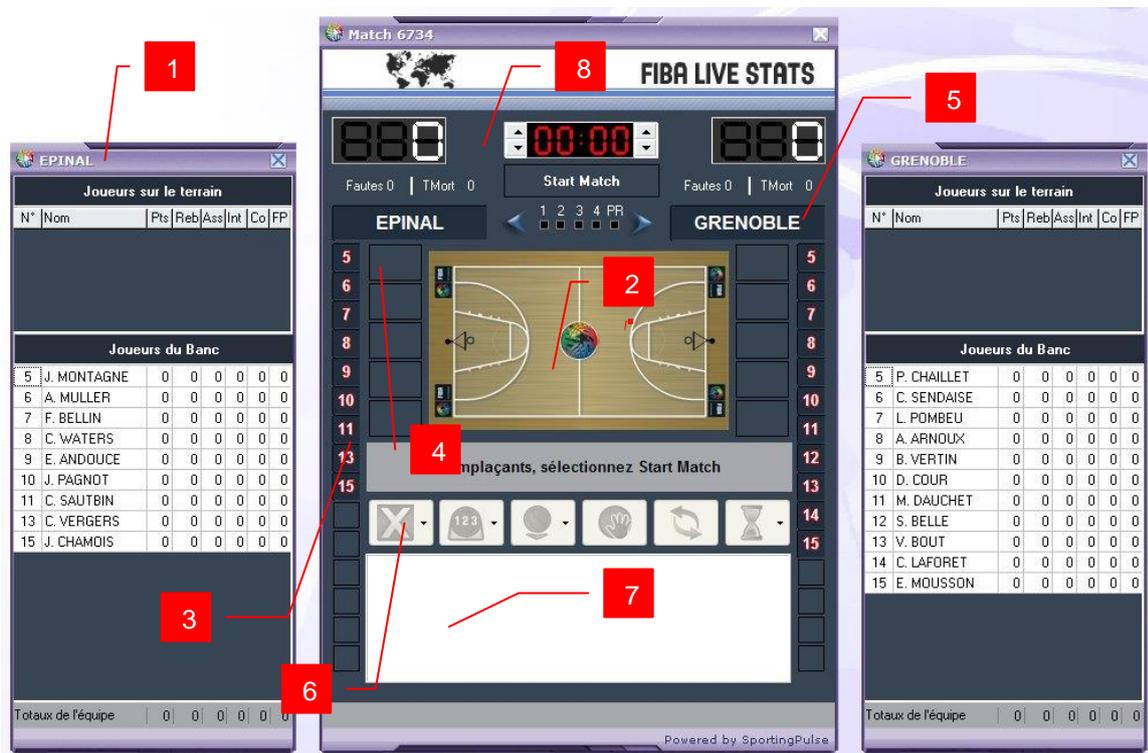
On the left, the EPINAL team's roster is displayed:

EPINAL						
Joueurs sur le terrain						
N°	Nom	Pts	Reb	Ass	Int	Co FP
Joueurs du Banc						
5	J. MONTAGNE	0	0	0	0	0
6	A. MULLER	0	0	0	0	0
7	F. BELLIN	0	0	0	0	0
8	C. WATERS	0	0	0	0	0
9	E. ANDOUCE	0	0	0	0	0
10	J. PAGNOT	0	0	0	0	0
11	C. SAUTBIN	0	0	0	0	0
13	C. VERGERS	0	0	0	0	0
15	J. CHAMOIS	0	0	0	0	0
Totaux de l'équipe		0	0	0	0	0

On the right, the GRENOBLE team's roster is displayed:

GRENOBLE						
Joueurs sur le terrain						
N°	Nom	Pts	Reb	Ass	Int	Co FP
Joueurs du Banc						
5	P. CHAILLET	0	0	0	0	0
6	C. SENDAISE	0	0	0	0	0
7	L. POMBEU	0	0	0	0	0
8	A. ARNOUX	0	0	0	0	0
9	B. VERTIN	0	0	0	0	0
10	D. COUR	0	0	0	0	0
11	M. DAUCHET	0	0	0	0	0
12	S. BELLE	0	0	0	0	0
13	V. BOUT	0	0	0	0	0
14	C. LAFORET	0	0	0	0	0
15	E. MOUSSON	0	0	0	0	0
Totaux de l'équipe		0	0	0	0	0

# Ecran de saisie



Repère	Description
1	Tableau des joueurs. Le tableau affiche les joueurs sur le terrain et les joueurs sur le banc. Les fautes sont mises à jour en temps réel au fur et à mesure de la rencontre.
2	Terrain. Permet de saisir et de visualiser les positions géographiques des tirs.
3	Liste des joueurs sur le banc. Cette zone sert à faire rentrer ou sortir des joueurs.
4	Liste des joueurs sur le terrain. Cette zone sert à faire rentrer ou sortir les joueurs et à affecter une action à un joueur.
5	Nom court de l'équipe. Cette zone sert aussi pour la saisie des actions équipes, des fautes banc et indique l'équipe qui contrôle le ballon.
6	Boutons Action. Les 6 boutons servent à saisir : les fautes, les Lancer francs, Entre Deux, Interception, Perte de balle, Temps Mort.
7	Liste des dernières actions saisies. Un double clic sur l'action permet de l'éditer et de la modifier.
8	Zone d'affichage des informations concernant le match. (Score, Temps mort, Fautes Equipes...)

## Démarrer la rencontre

Pour démarrer la prise de statistiques, il faut passer par les étapes suivantes.

### ***Entrez les 5 de départ.***

Pour faire rentrer les joueurs, il suffit de cliquer sur les numéros du joueur sur le banc.

The screenshot displays the FIBA LiveStats interface for Match 6734. The central panel shows a basketball court with player numbers 5-15 on both sides. The left side is labeled 'EPINAL' and the right side is labeled 'GRENOBLE'. Below the court, there are controls for 'Sélectionnez action / Remplacez des joueurs' and a list of recent actions, such as 'P1, 10:00, GRENOBLE, 13, V. BOUT, remplacer dans'. The top of the interface shows the score (88-88) and a timer (00:00). On the left and right sides, there are panels for 'Joueurs sur le terrain' and 'Joueurs du Banc' with columns for N°, Nom, Pts, Reb, Ass, Int, Co, and FP.

Les joueurs entrants s'affichent au fur et à mesure dans la zone des dernières actions saisies.

## Start Match

Lorsque les 10 joueurs sont saisis, cliquez sur « Start Match ». Le bouton se transforme en « Start Chrono ». Le chrono passe automatiquement au temps de jeu pour la première période. Ce temps peut être modifié dans le menu « Outils/Préférences ».

Le bouton « Fautes » et « Lancer Francs » deviennent actifs.

**Match 6734**

**FIBA LIVE STATS**

Fautes 0 | T.Mort 0 | Start Chrono | Fautes 0 | T.Mort 0

**EPINAL** | 1 2 3 4 PR | **GRENOBLE**

**Joueurs sur le terrain**

N°	Nom	Pts	Reb	Ass	Int	Co	FP
5	J. MONTAGNE	0	0	0	0	0	0
8	C. WATERS	0	0	0	0	0	0
9	E. ANDOUCE	0	0	0	0	0	0
10	J. PAGNOT	0	0	0	0	0	0
13	C. VERGERS	0	0	0	0	0	0

**Joueurs du Banc**

6	A. MULLER	0	0	0	0	0	0
7	F. BELLIN	0	0	0	0	0	0
11	C. SAUTBIN	0	0	0	0	0	0
15	J. CHAMOIS	0	0	0	0	0	0

Totaux de l'équipe | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0

**Joueurs sur le terrain**

N°	Nom	Pts	Reb	Ass	Int	Co	FP
6	C. SENDAISE	0	0	0	0	0	0
9	B. VERTIN	0	0	0	0	0	0
10	D. COUR	0	0	0	0	0	0
13	V. BOUT	0	0	0	0	0	0
14	C. LAFORET	0	0	0	0	0	0

**Joueurs du Banc**

5	P. CHAILLET	0	0	0	0	0	0
7	L. POMBEU	0	0	0	0	0	0
8	A. ARNOUX	0	0	0	0	0	0
11	M. DAUCHET	0	0	0	0	0	0
12	S. BELLE	0	0	0	0	0	0
15	E. MOUSSON	0	0	0	0	0	0

Totaux de l'équipe | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0

Sélectionnez action / Remplacez des joueurs

P1, 10:00, GRENOBLE, 14, C. LAFORET, remplacer dans  
 P1, 10:00, GRENOBLE, 12, S. BELLE, remplacer dehors  
 P1, 10:00, GRENOBLE, 12, S. BELLE, remplacer dans  
 P1, 10:00, GRENOBLE, 13, V. BOUT, remplacer dans  
 P1, 10:00, GRENOBLE, 10, D. COUR, remplacer dans  
 P1, 10:00, GRENOBLE, 6, C. SENDAISE, remplacer dans

Powered by SportingPulse

## Start Chrono

Pour démarrer la rencontre, cliquez sur « Start Chrono », le chrono démarre et change de couleur. Cliquez sur le numéro du joueur qui a gagné l'entre-deux. La rencontre est maintenant en cours.

**Match 6734**

**FIBA LIVE STATS**

Fautes 0 | TMort 0 | **Stop Chrono** | Fautes 0 | TMort 0

**EPINAL** | 1 2 3 4 PR | **GRENOBLE**

Sélectionnez un joueur pour entre-deux gagné

- P1, 10:00, GRENOBLE, 14, C. LAFORET, remplacer dans
- P1, 10:00, GRENOBLE, 12, S. BELLE, remplacer dehors
- P1, 10:00, GRENOBLE, 12, S. BELLE, remplacer dans
- P1, 10:00, GRENOBLE, 13, V. BOUT, remplacer dans
- P1, 10:00, GRENOBLE, 10, D. COUR, remplacer dans
- P1, 10:00, GRENOBLE, 6, C. SENDAISE, remplacer dans

Totaux de l'équipe | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0

Powered by SportingPulse

Nota : Vous pouvez démarrer et arrêter le chrono en appuyant sur la barre d'espace.

**Match 6734**

**FIBA LIVE STATS**

Fautes 0 | TMort 0 | **Stop Chrono** | Fautes 0 | TMort 0

**EPINAL** | 1 2 3 4 PR | **GRENOBLE**

Sélectionnez action / Remplacez des joueurs

- P1, 09:45, GRENOBLE, 9, B. VERTIN, entre-deux perdu
- P1, 09:45, EPINAL, 8, C. WATERS, entre-deux gagné
- P1, 10:00, GRENOBLE, 14, C. LAFORET, remplacer dans
- P1, 10:00, GRENOBLE, 12, S. BELLE, remplacer dehors
- P1, 10:00, GRENOBLE, 12, S. BELLE, remplacer dans
- P1, 10:00, GRENOBLE, 13, V. BOUT, remplacer dans

Totaux de l'équipe | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0

Powered by SportingPulse

La rencontre est démarrée, la flèche bleue indique le sens actuel du jeu. C'est l'équipe d'Epinal qui contrôle le ballon.

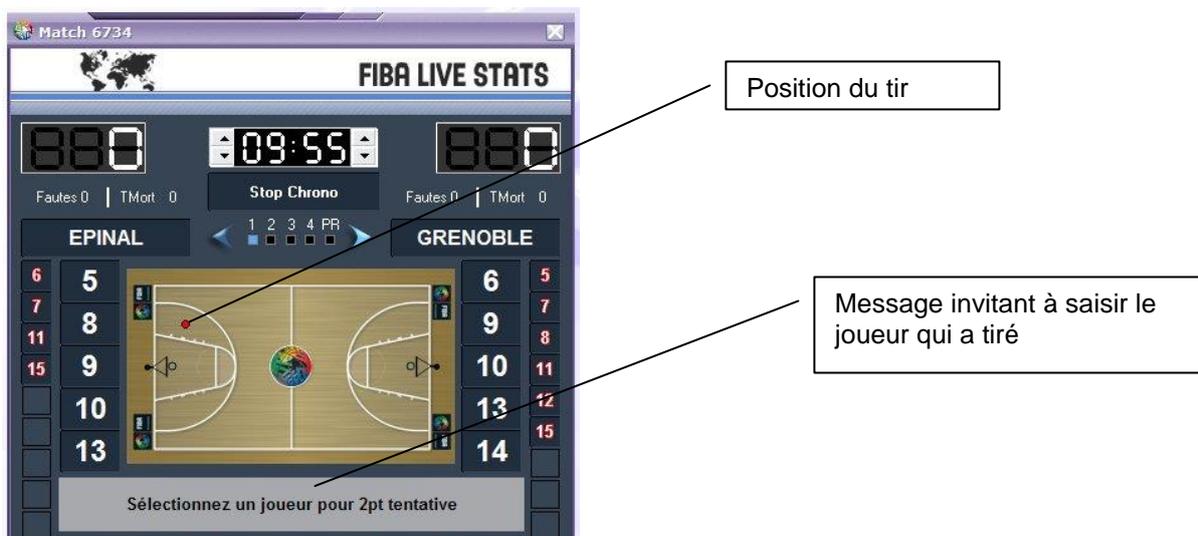
## Concept de saisie

LiveStats est construit autour de l'idée que le statisticien regarde la rencontre tout en déplaçant la souris sur le terrain.

LiveStats est construit autour de la nécessité pour le statisticien de saisir le plus rapidement et le plus justement possible les actions de jeu.

Si un tir est tenté et raté par un joueur et que le défenseur prend le rebond, le statisticien saisit le tir en cliquant sur l'endroit géographique où le tir est tenté, clique sur le joueur qui a tenté le tir et clique sur le joueur qui a pris le rebond.

### Saisie des tirs



Dans l'exemple ci-dessus le statisticien a cliqué sur une tentative de tir à 2 points. L'étape suivante consiste à sélectionner le joueur qui a tiré.



Le statisticien a le choix entre 4 possibilités :

- Cliquer sur « Réussi » si c'est un tir classique réussi.
- Cliquer sur « Contre-attaque » si le tir est marqué suite à une contre attaque.
- Cliquer sur « Contre » si le tir a été contré.
- Cliquer sur « Claquette » si le tir fait suite à un rebond offensif.
- Cliquer directement sur le joueur ou l'équipe qui a pris le rebond dans le cas d'un tir manqué.

Nota : Le choix rebond offensif ou défensif se fait en fonction de l'équipe d'appartenance du tireur ou du rebondeur.



Lors de la saisie d'un tir réussi, LiveStats demande de cliquer sur le joueur qui a fait la passe décisive. Si aucune passe décisive n'est à saisir, il faut appuyer sur « Echap ».

Dès la saisie d'un tir réussi, le score s'incrémente automatiquement.

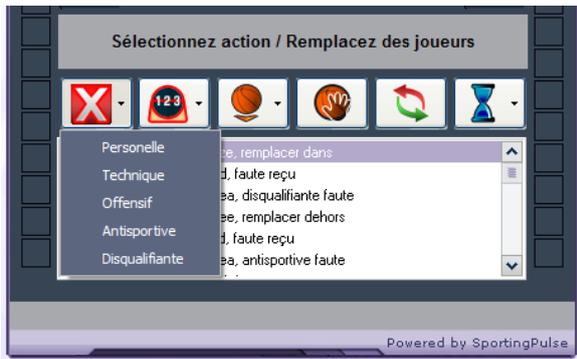
Sur le graphique des tirs, les tirs réussis apparaissent en jaune et les tirs manqués en rouge.

# Saisie des actions autres que les tirs

Pour les actions autres que les actions de tirs, il faut utiliser les boutons prévus à cet effet.

## Fautes

La saisie des fautes se fait en cliquant sur le bouton  et choisissez le type de faute commise.



Lorsque vous cliquez sur le bouton  vous arrêtez le chrono.  
5 types de fautes sont possibles : Personnelle - Technique – Offensive – Antisportive – Disqualifiante.



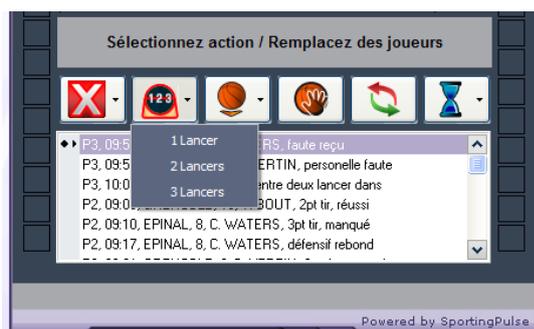
Lorsque le type de faute est sélectionné, il faut choisir le numéro du joueur qui a commis la faute.



Il faut ensuite sélectionner le joueur qui a provoqué la faute.

## Lancer francs

La saisie des lancer francs se fait en cliquant sur le bouton  et choisissez le nombre de lancer francs à tirer.





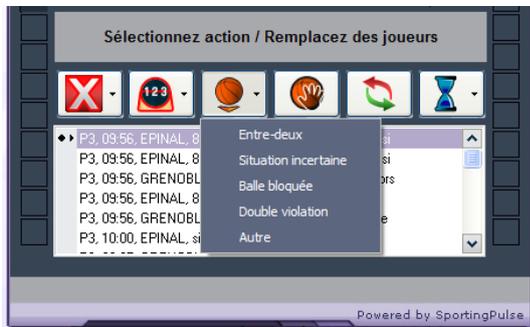
Cliquez sur le numéro du joueur qui tire les lancer francs.



Saisissez les lancer francs en cliquant sur « réussi » ou « manqué ».

## Situations d'alternance

La saisie des situations d'alternance se fait en cliquant sur le bouton . Choisissez le type de situation d'alternance.



Lorsque vous cliquez sur le bouton  vous arrêtez le chrono.



Vérifier les flèches de sens de jeu, et rectifier si nécessaire en cliquant sur l'une ou l'autre flèche. Terminer la saisie en redémarrant le chronomètre.

## Interception

La saisie des interceptions se fait en cliquant sur le bouton .



Sélectionnez le joueur qui a intercepté le ballon.



Sélectionnez le joueur qui a perdu le ballon et la cause de la perte de balle.

## Perte de balle

La saisie des pertes de balles se fait en cliquant sur le bouton 



Cliquez sur le joueur qui a perdu le ballon.



Cliquez sur la cause de la perte de balle.

## Temps Mort

La saisie des temps mort se fait en cliquant sur le bouton 



Cliquez sur le type de temps mort en cours. En cliquant sur le bouton  vous arrêtez le chronomètre.



Sélectionnez l'équipe qui a pris le temps mort.

# Concepts Généraux

## ***La barre d'espace***

Vous pouvez utiliser la barre d'espace pour arrêter ou redémarrer le chronomètre.

## ***Touche Echap***

La touche Echap permet d'annuler une action en cours de saisie.

## ***Ajuster le chronomètre***

Vous pouvez réajuster le chronomètre de LiveStats par rapport au chronomètre officiel, en cliquant sur les flèches à gauche et à droite du chronomètre.



## ***Flèche d'alternance***

La flèche d'alternance se positionne automatiquement en début de rencontre en fonction de l'équipe qui gagne l'entre deux de début de rencontre.

Vous pouvez modifier le sens de la flèche en cliquant sur la flèche.

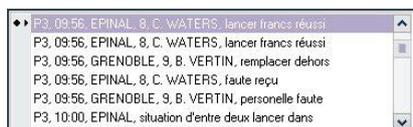


## Editions

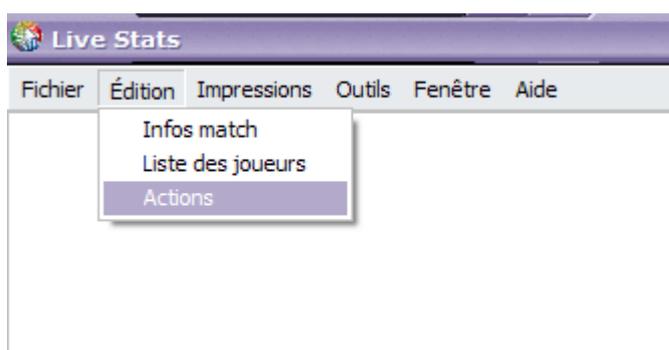
Vous pouvez éditer les actions pour les modifier, les effacer ou en insérer de nouvelles.

### *Edition rapide*

Vous pouvez corriger les actions saisies en double cliquant dessus dans la liste des actions saisie\*



### *Menu Edition*



Le menu « Edition/Actions » est prévu pour des modifications majeures telles que insérer des actions, contrôler les temps de jeu, faire des modifications par séries d'actions.

Liste des Action Assistant

Éditer   Effacer   Insérer ▾

Per	Heure	Action	Qualifié	Qualifié2	Equipe	Joueur
1	10:00	changement	dans		BOURGES	5, K. MANIC
1	10:00	changement	dans		BOURGES	7, N. MIYEM
1	10:00	changement	dans		BOURGES	9, S. KALTSIDOU
1	10:00	changement	dans		BOURGES	14, E. NDONGUE
1	10:00	changement	dans		BOURGES	16, E. CARSON
1	10:00	changement	dans		BASKET L...	5, A. KONATE
1	10:00	changement	dans		BASKET L...	7, B. DIOUF
1	10:00	changement	dans		BASKET L...	6, S. REGHAISSIA
1	10:00	changement	dans		BASKET L...	10, E. DIMITROVA
1	10:00	changement	dans		BASKET L...	14, A. PARHAM
1	09:48	tir	2pt	réussi	BOURGES	9, S. KALTSIDOU
1	09:00	faute	personnelle		BASKET L...	14, A. PARHAM
1	09:00	faute sur			BOURGES	9, S. KALTSIDOU
1	07:49	tir	2pt	manqué	BASKET L...	10, E. DIMITROVA
1	07:49	rebond	défensif		BOURGES	5, K. MANIC
1	07:49	tir	2pt	manqué	BOURGES	16, E. CARSON
1	07:49	rebond	offensif		BOURGES	14, E. NDONGUE
1	07:49	tir	2pt	réussi	BOURGES	14, E. NDONGUE
1	07:49	tir	3pt	manqué	BASKET L...	7, B. DIOUF
1	07:49	rebond	défensif		BOURGES	9, S. KALTSIDOU
1	07:49	interception			BASKET L...	6, S. REGHAISSIA
1	07:49	balle perdue	mauvaise passe		BOURGES	9, S. KALTSIDOU
1	07:49	balle perdue	balle portée		BASKET L...	6, S. REGHAISSIA
1	07:45	tir	2pt	manqué	BOURGES	16, E. CARSON
1	07:43	rebond	défensif		BASKET L...	7, B. DIOUF
1	07:37	tir	2pt	manqué	BASKET L...	6, S. REGHAISSIA
1	07:35	rebond	défensif		BOURGES	5, K. MANIC
1	07:30	tir	2pt	manqué	BOURGES	9, S. KALTSIDOU
1	07:26	rebond	offensif		BOURGES	7, N. MIYEM
1	07:20	faute	personnelle		BASKET L...	6, S. REGHAISSIA

< Filtre   Suivant >   Terminer

Pour modifier une action, il suffit de cliquer sur l'action à modifier.

Editer Action - lancer francs, 60

Période: 3 ▾

Heure du match: 09:56 ▾

Lancers: 2 ▾

Numero de lancer: 1 ▾

Qualifié: réussi ▾

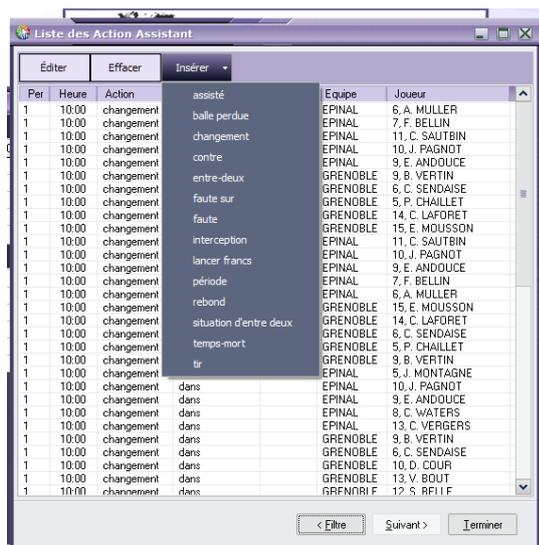
Equipe: EPINAL ▾

Joueur: 8, C. WATERS ▾

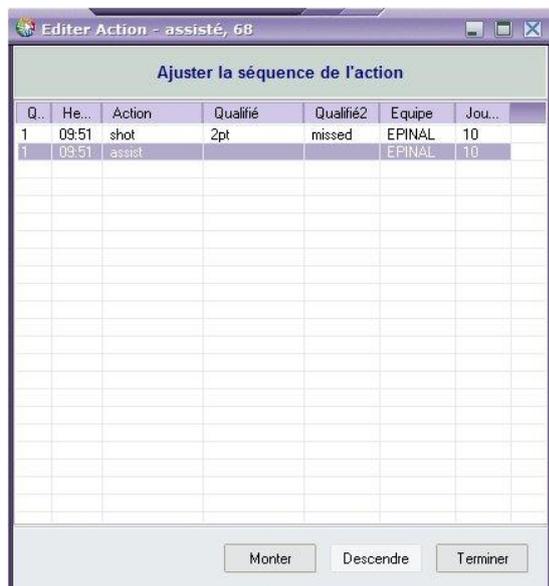
OK   Annuler

Modifier les données et valider en cliquant sur OK.

Pour insérer une action, cliquez sur «Insérer »



Cliquez sur l'action à insérer, complétez la fenêtre qui s'ouvre en fonction de l'action choisie.



Si plusieurs actions sont saisie à la même minute et à la même seconde, la fenêtre ci-dessus s'affiche pour que vous puissiez réorganiser l'ordre des actions.

## Liste des actions

### Passé décisive



Editer Action - assisté, 68

Période:

Heure du match: 00:00

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Equipe* : Equipe du joueur qui a fait la passe décisive.

*Joueur* : Joueur qui a fait la passe décisive.

### Balle perdue



Editer Action - balle perdue, 69

Période:

Heure du match: 00:00

Qualifié:

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

*Période* : Numéro du ¼ temps.

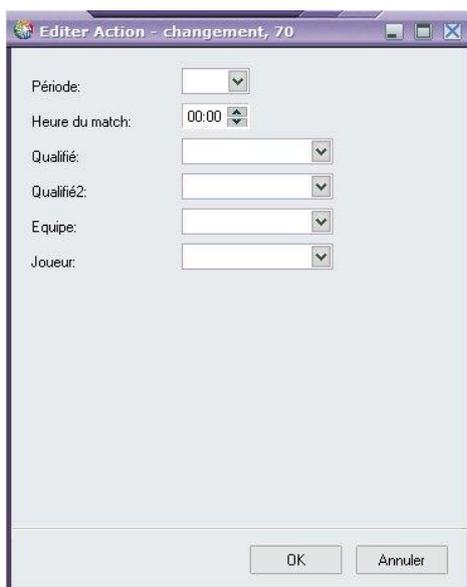
*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Qualifié* : Cause de la perte de balle (Marcher, Sortie de balle, 3sec...).

*Equipe* : Equipe qui a perdu la balle.

*Joueur* : Joueur qui a perdu la balle.

## Changement



Editer Action - changement, 70

Période:

Heure du match: 00:00

Qualifié:

Qualifié2:

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

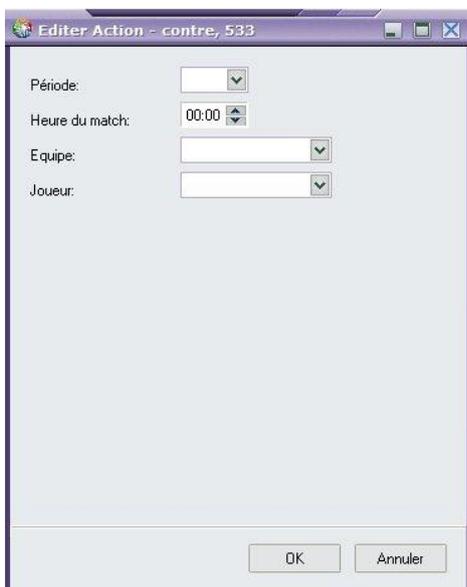
*Qualifié* : « Dans » si le joueur entre en jeu, « Dehors » si le joueur sort.

*Qualifié 2* : Non utilisé.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui est changé.

## Contre



Editer Action - contre, 533

Période:

Heure du match: 00:00

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a contré.

## Entre-deux



Editer Action - entre-deux, 72

Période:

Heure du match: 00:00

Qualifié:

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

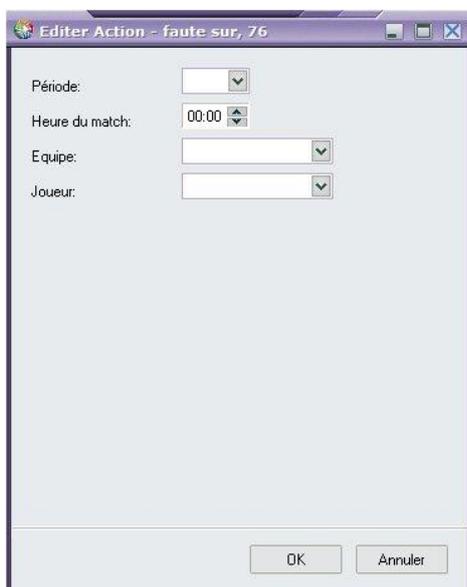
*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a gagné l'entre deux.

## Faute sur (Faute provoquée)



Editer Action - faute sur, 76

Période:

Heure du match: 00:00

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

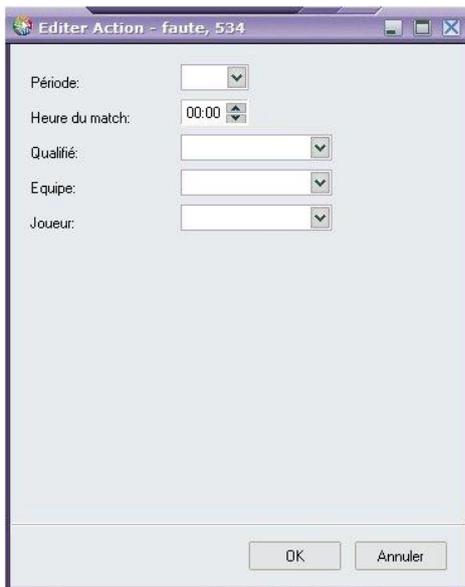
*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a provoqué la faute.

## Faute



Editer Action - faute, 534

Période:

Heure du match: 00:00

Qualifié:

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

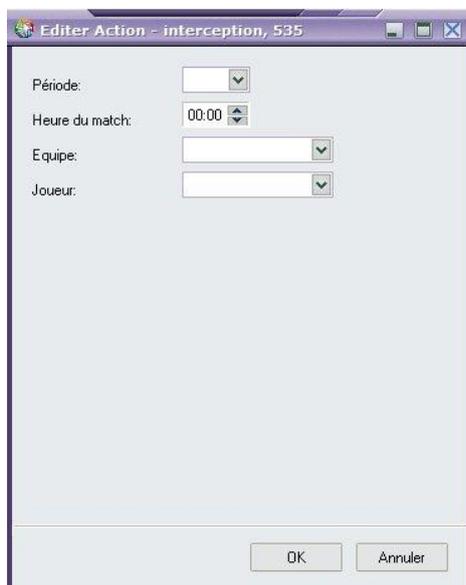
*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a commis la faute.

## Interception



Editer Action - interception, 535

Période:

Heure du match: 00:00

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a intercepté.

## Lancer Francs



Editer Action - lancer francs, 536

Période:

Heure du match: 00:00

Lancers:

Numero de lancer:

Qualifié:

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Lancer* : Nombre de lancer francs de la série.

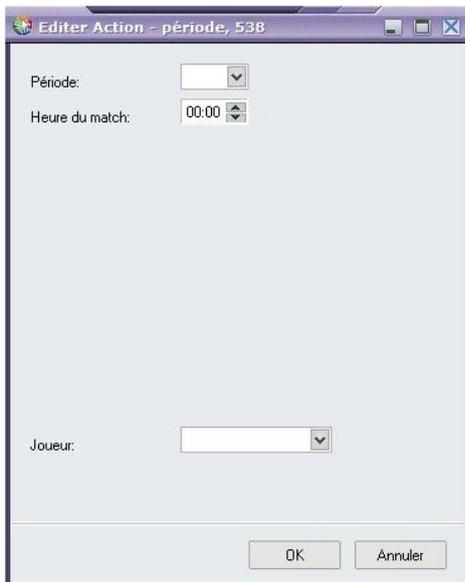
*Numéro de lancer* : Numéro du lancer francs dans la série.

*Qualifié* : Réussi ou manqué.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a contré.

## Période



Editer Action - période, 538

Période:

Heure du match: 00:00

Joueur:

OK Annuler

Ne fonctionne pas.

## Rebond



Editer Action - rebond, 539

Période:

Heure du match: 00:00

Qualifié:

Equipe:

Joueur:

OK Annuler

*Période* : Numéro du ¼ temps.

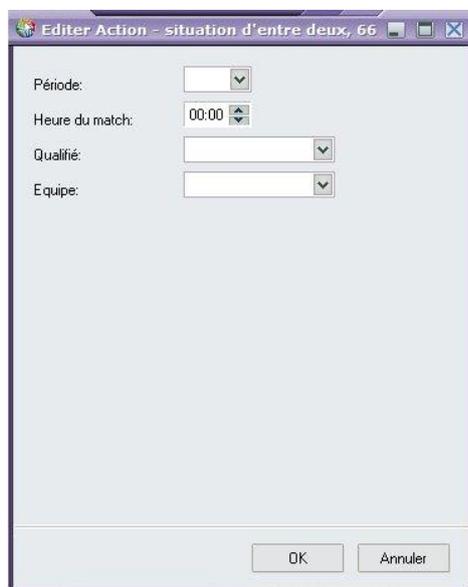
*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Qualifié* : Offensif ou défensif

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a contré.

## Situation d'entre deux (Alternance)



Editer Action - situation d'entre deux, 66

Période:

Heure du match: 00:00

Qualifié:

Equipe:

OK Annuler

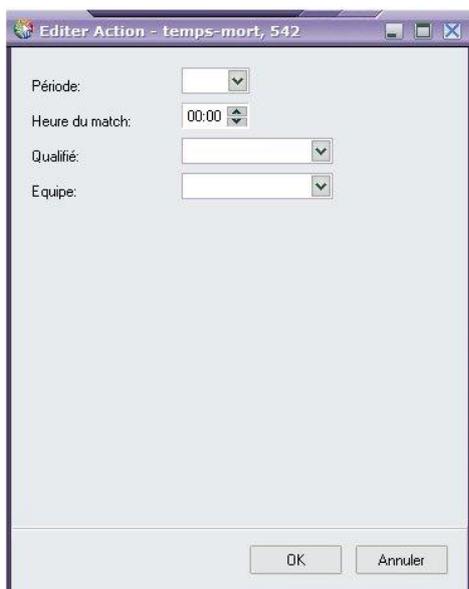
*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Qualifié* : Evénement qui est à l'origine de la situation d'alternance (balle bloquée, entre deux, début de période...)

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

## Temps mort



*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Qualifié* : Type de temps mort.

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

## Tir



*Période* : Numéro du ¼ temps.

*Heure du Match* : Minute et Seconde ou l'action s'est produite.

*Qualifié* : Non utilisé

*Qualifié2* : Manqué, Réussi, Contré

*Equipe* : Equipe à la quelle appartient le joueur.

*Joueur* : Joueur qui a contré.

Pour la valeur du Tir (2 ou 3 pts), il faut cliquer sur l'endroit géographique du terrain d'où le tir a été déclenché (même principe que la saisie classique d'un tir).

## Généralité

Si vous sélectionnez une ligne et que vous cliquez sur « Insert » les minutes et secondes de l'action sont positionnés aux mêmes valeurs que la ligne sélectionnée.

En cliquant sur « Filtrer », vous pouvez filtrer les lignes affichées en fonction :

- du type d'action
- de l'équipe
- du ou des joueurs
- de ou des périodes.

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons sélectionné les « balle perdue » du joueur n°9 de l'équipe CASE.

Per	Heure	Action	Qualifié	Qualifié2	Equipe	Joueur
1	07:08	balle perdue			CASE	9, J. SAURET
1	00:48	balle perdue	balle portée		CASE	9, J. SAURET
3	05:10	balle perdue	balle portée		CASE	9, J. SAURET
4	05:28	balle perdue	balle portée		CASE	9, J. SAURET

## Autres Fonctions

### Changements de joueurs

Lorsque le chronomètre est arrêté vous pouvez effectuer des changements. Pour entrer ou sortir un joueur il suffit de cliquer sur son numéro.

Les numéros des joueurs sur le terrain sont plus larges que ceux des joueurs sur le banc.



Vous pouvez sortir tous les joueurs d'une équipe en faisant un clic droit sur la case du premier joueur de l'équipe.



## Changement de coté

Vous pouvez changer de coté à tout moment lorsque le chronomètre est arrêté. Il suffit de faire un clic droit sur le nom de l'une des deux équipes pour les inverser les 2 fenêtres des joueurs inversent en même temps.



Vous pouvez aussi inverser les 2 fenêtres des joueurs en les déplaçant avec la souris. Pour cela, mettez la souris sur le bandeau de la fenêtre, maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez la souris.

## Graphique des tirs

Les tirs réussis sont représentés par des points jaunes et les tirs manqués par des points rouges. Vous pouvez effacer le graphique des tirs à tout moment. Pour cela, faites un click droit sur le terrain et cliquez sur « Effacer le graphique des tirs ».

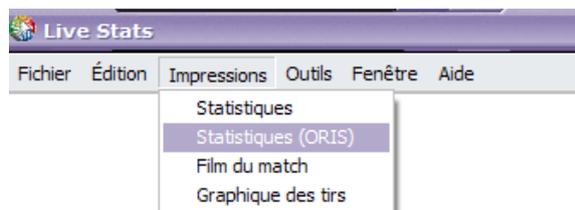


# Impressions

FIBA LiveStats vous permet d'effectuer les impressions suivantes :

- Statistiques. (Les tirs à 2 points et à 3 points sont regroupés).
- Statistiques (ORIS) (Les tirs à 2 points et à 3 points sont séparés)
- Film du match.
- Graphique des Tirs.

Vous pouvez imprimer la feuille de stats à tout moment. Pour cela cliquez sur « Impression/Statistiques (ORIS) »



# Impression d'une Feuille de Stats

Exemple d'une feuille de stats (ORIS)

BOURGES 73 - 58 TARBES										Statistiques																	
Compétition: LFB										N° du Match: 3054																	
Date: 11/07/2009 Heure:20:00:00 Lieu: Palais des Sports de BOURGES										Spectateurs:																	
Arbitres: Jacques BOUE, Julien BANSARD										Commissaire: Eric Voisine - Gerard																	
Score par intervalle de 5 mins										P1		P2		P3		P4											
BOURGES										4	15	23	28	38	53	59	73										
TARBES										9	18	22	30	37	48	54	58										
<b>BOURGES</b>																											
N°	Nom	Min	Tirs		2 Points		3 Points		LF		Rebonds			AS	BP	INT	Contres		Fautes		PTS	Ev					
			R/T	%	R/T	%	R/T	%	R/T	%	RO	RD	TOT				Reu	Sub	Co	Pro							
4	LARDY Anael	17:50	3/5	60	2/3	67	1/2	50	1/2	50	2	1	3	4	4	0	0	0	1	1	8	8					
* 5	MANIC Katarina	26:08	3/5	60	3/4	75	0/1	0	2/4	50	0	5	5	2	2	1	0	0	0	3	8	10					
6	FAVRE Aurelie	00:00	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
* 7	MIYEM Nwai endene	27:34	8/11	73	8/10	80	0/1	0	5/5	100	4	7	11	1	3	1	1	0	2	4	21	29					
8	GALLIOU Margaux	00:00	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
10	DIGBEU Jennifer	12:17	2/6	33	2/5	40	0/1	0	0/0	0	1	1	2	0	2	0	0	0	0	0	4	0					
* 12	SALAGNAC Paoline	33:47	2/5	40	2/5	40	0/0	0	1/5	20	3	6	9	1	1	2	0	2	4	5	5	9					
14	NDONGUE Emmeline	25:29	4/6	67	4/5	80	0/1	0	2/4	50	2	6	8	0	2	0	1	0	0	4	10	13					
* 15	BURGROVA Ilona	22:59	1/6	17	1/6	17	0/0	0	2/2	100	1	2	3	0	0	0	1	1	2	4	4	3					
* 16	CARSON Essence	33:56	5/14	36	2/10	20	3/4	75	0/0	0	2	6	8	4	3	2	0	0	0	1	13	15					
18	DIALLO Awa	00:00	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Totaux:		200:00	28/58	48	24/48	50	4/10	40	13/22	59	15	34	49	12	17	6	3	3	9	22	73	87					
Entraîneur: Pierre VINCENT										Assistants: Hervé BOUTY																	
<b>TARBES</b>																											
N°	Nom	Min	Tirs		2 Points		3 Points		LF		Rebonds			AS	BP	INT	Contres		Fautes		PTS	Ev					
			R/T	%	R/T	%	R/T	%	R/T	%	RO	RD	TOT				Reu	Sub	Co	Pro							
* 4	HOUSTON Charde	24:47	2/9	22	2/7	29	0/2	0	0/0	0	0	8	8	0	3	1	0	0	4	0	4	3					
* 5	BREITREINER Anne	26:04	4/10	40	1/4	25	3/6	50	0/0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	2	11	4	4					
* 6	ELDEBRINK Frida	36:13	7/11	64	5/7	71	2/4	50	1/2	50	0	2	2	2	1	0	0	0	2	3	17	15					
7	JANNAULT Pauline	18:14	2/4	50	0/0	0	2/4	50	0/0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	0	6	3					
9	ARRONDO Isis	11:32	1/4	25	1/3	33	0/1	0	0/0	0	0	0	0	1	1	1	0	2	3	0	2	0					
10	EL GARGATI Naura	08:29	0/2	0	0/2	0	0/0	0	1/4	25	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	1	-2					
* 11	LEPRON Florence	27:57	2/4	50	2/4	50	0/0	0	0/0	0	1	2	3	3	1	2	0	0	4	1	4	9					
12	CASTETS Beatrice	00:00	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0/0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
13	SACKO Fatimatou	18:27	3/7	43	2/5	40	1/2	50	0/0	0	1	3	4	0	3	1	0	0	4	0	7	5					
* 14	YACOUBOU-DEHOUI	28:17	3/12	25	3/12	25	0/0	0	0/2	0	3	4	7	0	1	2	3	1	4	1	6	6					
Totaux:		200:00	24/63	38	16/44	36	8/19	42	2/8	25	7	20	27	7	14	7	3	3	22	9	58	43					
Entraîneur: François GOMEZ										Assistants: Lionel OUSTRY																	
<b>Analyse du Match</b>																											
		BOURG	TARBE			BOURG	TARBE			BOURG	TARBE																
Pts après balle perdue		0	5	Rebonds Personnels		49	27	Plus grand écart		16	7																
Pts intérieurs		40	24	Rebonds de l'équipe		0	0	Plus longue série		8	7																
Pts de 2ème chance		12	2	Rebond non maîtrisé		0	0	Changement de Leader		17																	
Pts en contre-attaque		2	0	Totaux des rebonds		49	27	Nb d'égalités		6																	
Pts du banc		22	16	% global des Rebonds		64	36	Temps avec l'avantage		19:12	18:22																
<b>Légende:</b>																											
<b>Px</b>	- Numéro de la période			<b>PRx</b>	- Numéro de prolongation			*	- 5 de départ			<b>Min</b>	- Minutes jouées														
<b>RT</b>	- Réussi/Tenté			<b>%</b>	- Pourcentage au tir			<b>RO</b>	- Rebonds offensifs			<b>RD</b>	- Rebonds défensifs														
<b>TOT</b>	- Totaux des rebonds			<b>AS</b>	- Assists			<b>TO</b>	- Balles perdues			<b>INT</b>	- Interceptions														
<b>Reu</b>	- Contres réussis			<b>Sub</b>	- Contres subis			<b>Com</b>	- Fautes commises			<b>Pro</b>	- Fautes provoquées			<b>PTS</b>	- Points										

## Impression du Film du Match

Vous pouvez imprimer le « Film du Match ». Cette commande imprime dans l'ordre chronologique l'ensemble des actions saisies.

Exemple d'impression d'un « Film de Match »

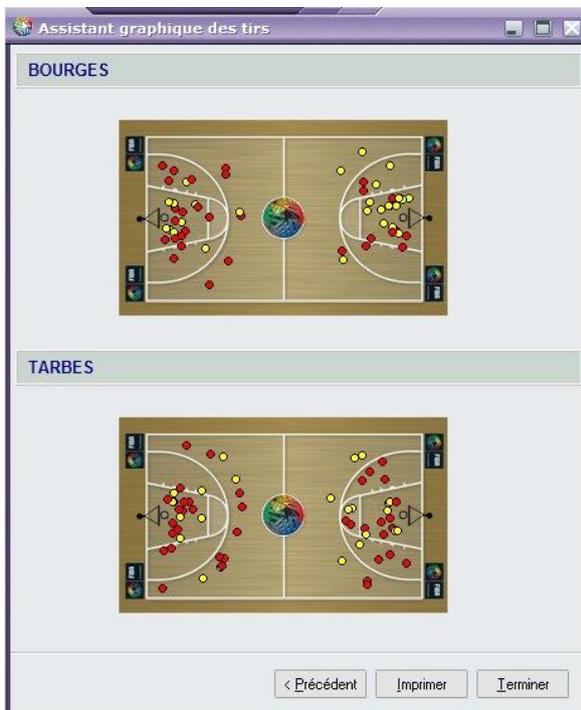
BOURGES 73 - 58 TARDES		Actions		
Compétition: LFB		N° du Match: 3054		
Date: 11/07/2009 Heure:20:00:00 Lieu: Palais des Sports de BOURGES		Spectateurs:		
Score par intervalle de 5 mins				
	P1	P2	P3	P4
BOURGES	4 15	23 28	38 53	59 73
TARBES	9 18	22 30	37 48	54 58
<b>Période 1</b>				
5 de départ				
BOURGES	5 MANIC K.	7 MIYEM N.	12 SALAGNAC P.	15 BURGROVA I. 16 CARSON E.
TARBES	4 HOUSTON C.	5 BREITREINER A.	6 ELDEBRINK F.	11 LEPRON F. 14 YACOUBOU-
Heure	BOURGES	Score	Avant	TARBES
09:59	entre-deux gagné			
09:41	16 CARSON E. balle perdue balle portée			
09:41				4 HOUSTON C. interception
09:41				4 HOUSTON C. tir 2pt manqué
09:41	7 MIYEM N. rebond défensif			
09:27	5 MANIC K. balle perdue mauvaise passe			
09:21		0-2	- 2	6 ELDEBRINK F. tir 2pt réussi
09:07				11 LEPRON F. faute personnelle ( (P1, T1)
09:07	16 CARSON E. faute sur			
08:34	7 MIYEM N. tir 2pt manqué			
08:32	15 BURGROVA I. rebond offensif			
08:13	7 MIYEM N. balle perdue sortie de balle			
07:54	16 CARSON E. interception			
07:53				11 LEPRON F. balle perdue
07:47	7 MIYEM N. tir 3pt manqué			
07:46				6 ELDEBRINK F. rebond défensif
07:39				4 HOUSTON C. tir 2pt manqué
07:38	12 SALAGNAC P. rebond défensif			
07:23	12 SALAGNAC P. tir 2pt contré			
07:15				14 YACOUBOU-DEHOUI I. contre
07:12				14 YACOUBOU-DEHOUI I. rebond défensif
06:40				5 BREITREINER A. balle perdue mauvaise passe
06:35	5 MANIC K. tir 3pt manqué			
06:33	12 SALAGNAC P. rebond offensif			
06:29	16 CARSON E. tir 2pt manqué			
06:26				4 HOUSTON C. rebond défensif
06:22		0-4	- 4	6 ELDEBRINK F. tir 2pt réussi
06:15	7 MIYEM N. balle perdue mauvaise passe			
06:11				11 LEPRON F. interception
06:05		0-7	- 7	5 BREITREINER A. tir 3pt réussi
06:03				6 ELDEBRINK F. assisté
06:00	15 BURGROVA I. tir 2pt réussi	2-7	- 5	
05:48				5 BREITREINER A. tir 2pt manqué
05:46	12 SALAGNAC P. rebond défensif			
05:27				14 YACOUBOU-DEHOUI I. faute personnelle ( (P1,
05:27	15 BURGROVA I. faute sur			
05:27	5 MANIC K. changement dehors			
05:27	4 LARDY A. changement dans			
05:27	15 BURGROVA I. lancer francs réussi	3-7	- 4	
05:27	15 BURGROVA I. lancer francs réussi	4-7	- 3	
05:11		4-9	- 5	4 HOUSTON C. tir 2pt réussi
04:56	15 BURGROVA I. tir 2pt manqué			
04:56				4 HOUSTON C. rebond défensif

## Impression des graphiques des tirs

Personnalisez le graphique des tirs à Imprimer.



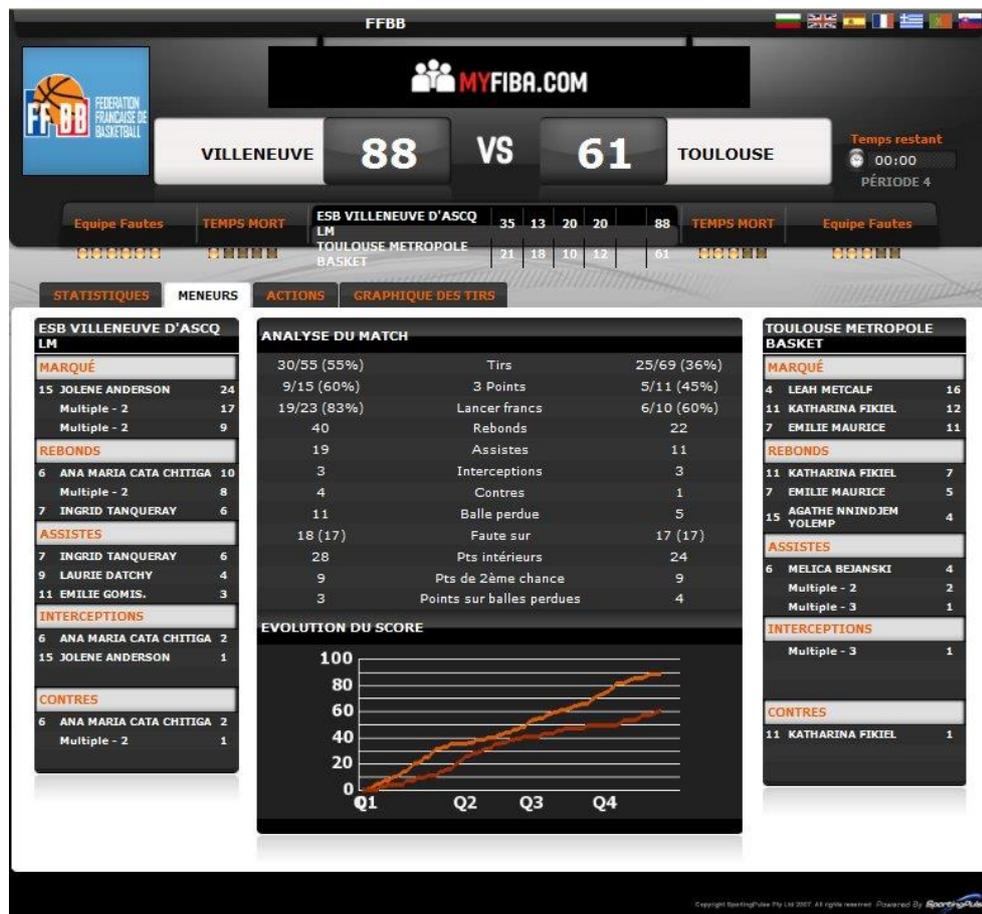
Cliquez sur « Suivant »



Cliquez sur « Terminer »



# Diffusion Internet



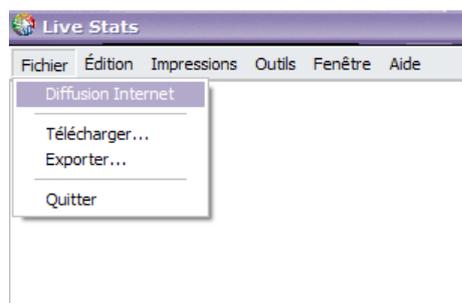
La diffusion en Live sur Internet des rencontres est libre de tout droit. Il suffit d'avoir installé FIBA LiveStats, d'avoir enregistré le logiciel et d'être relié à Internet.

Vous avez deux possibilités de diffuser une rencontre sur Internet :

- La diffusion en mode « Privé » de la rencontre.  
Dans ce mode vous devez utiliser la « clé de match » qui vous a été fourni lors de l'enregistrement du logiciel. L'adresse Internet de diffusion de la rencontre est celle fournie lors de l'enregistrement du logiciel.
- La diffusion en mode « Au nom de la Ligue ».  
Dans ce mode vous devez utiliser la « clé de match » qui vous a été fourni par l'organisateur de la rencontre. La diffusion Internet se fera sur le site Internet de l'organisateur.

## Démarrer une diffusion Internet

Pour démarrer une diffusion Internet, cliquez sur « Fichier/Diffusion Internet »



La fenêtre ci-dessous s'ouvre.

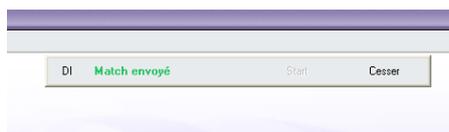


Si vous sélectionnez « Privé » la clé de match n'est pas modifiable. C'est celle qui vous a été attribuée lors de l'enregistrement de Live Stats. La diffusion de la rencontre se fera à l'adresse qui vous a été fournie lors de l'enregistrement du Logiciel.

Si vous sélectionnez « Au nom de la Ligue », il faudra saisir la clé de match qui vous a été fournie par l'organisateur. La diffusion de la rencontre sur Internet se fera sur le site Internet de l'organisateur.

Pour démarrer la Diffusion, Cliquez sur « Start ».

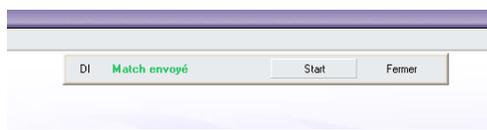
Une fenêtre témoin apparaît en haut à droite de l'écran.



Si la diffusion est active les messages apparaissent en Vert.

Si les messages apparaissent en Rouge, la diffusion de la rencontre est inactive.

Vous pouvez arrêter la diffusion de la rencontre sur Internet à tout moment en cliquant sur « Cesser ».



Vous pouvez reprendre la diffusion en cliquant sur « Start ». Si vous cliquez sur « Fermer » vous arrêtez la diffusion Internet de la rencontre et vous fermez cette fenêtre. Vous pouvez cependant reprendre la diffusion Internet en utilisant la commande « Fichier/Diffusion Internet ».

Si vous activez la diffusion Internet d'une rencontre en cours de match, aucune action n'est perdue. L'ensemble des données saisies sont transmises au Live.

**Nota : Suite à une microcoupure de la liaison Internet, la diffusion de s'arrête et ne reprend pas automatiquement. Il faut cliquer à nouveau sur « Start ».**

Il faut surveiller l'état de la diffusion Internet tout au long de la rencontre (Message en vert).

## Type de fichiers

FIBA Live Stats utilise 3 types de fichiers.

### **Fichier FDB**

L'ensemble des données constituant une rencontre sont regroupées dans le fichier lsgxxx.FDB. Le nom du fichier est composé du préfixe lsg (Live Stat Game) suivi du numéro de rencontre (xxxx) et se termine par l'extension .FDB.

Le fichier lsgxxx.FDB est automatiquement sauvegardé dans le répertoire GameFiles qui se trouve dans le répertoire d'installation de LiveStats.

Si vous créez une rencontre 090, elle sera automatiquement sauvegardée dans le répertoire d'installation de LiveStats\GameFiles sous le nom lsg090.FDB.

Vous pouvez ainsi sauvegarder une multitude de rencontres. Une rencontre prend approximativement 1,2Mo.

Nota : Les données du logiciel sont automatiquement sauvegardées à chaque saisie de données.

### **Fichier XML**

Lorsque vous installez une rencontre à partir d'un fichier ou d'une clé de match, vous chargez un fichier nommé lsgxxx.xml. Ce fichier se trouve dans le répertoire ImportFiles qui se trouve dans le répertoire d'installation de LiveStats.

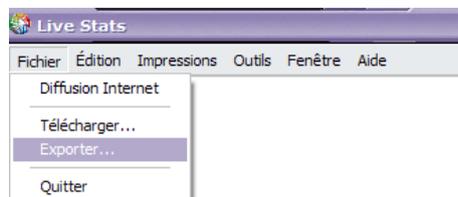
Ces fichiers contiennent tous les paramètres de la rencontre (date, heure, équipes, joueurs...) et respectent la norme xml.

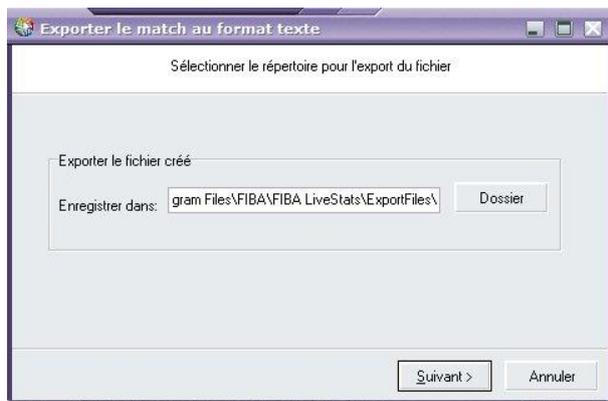
### **Fichier EXP**

Le fichier exp contient la feuille de stats ¼ temps par ¼ temps. Ce fichier est au format séparateur virgule. Il est principalement utilisé pour insérer les données de matches dans les bases de données de statistiques cumulées. Ce fichier peut être généré à partir d'une sauvegarde .FDB

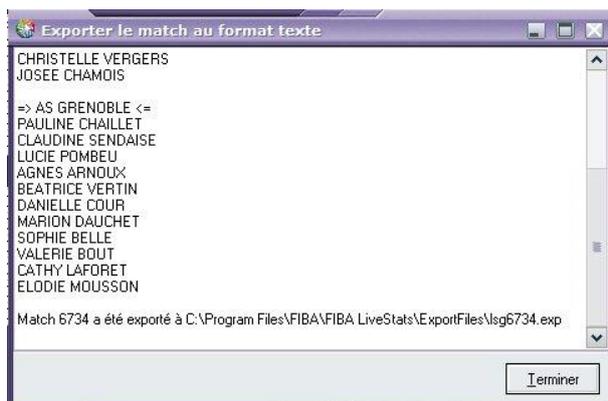
Ce fichier se trouve dans le répertoire ExportFiles qui se trouve dans le répertoire d'installation de LiveStats.

Pour générer ce fichier il faut utiliser la commande « Fichier/Exporter ».





Vous pouvez éventuellement changer de dossier d'exportation. Cliquez sur « Suivant ».



Cliquez sur « Terminer ».

## Trucs et Astuces

### Quitter la saisie d'une action

Afin de d'optimiser la saisie des actions, des enchainements sont prévus. Par exemple après la saisie d'un tir réussi, LiveStats vous demande de saisir le joueur qui a fait la passe décisive.



S'il n'y a pas lieu de saisir une passe décisive, cliquez sur « Echap ».



Vous pouvez maintenant continuer la saisie de l'action suivante.

## ***Changement Multiples***

Afin de faciliter la lecture chronologique des actions, lors de changement multiples il est conseillé de sortir les joueurs sortant dans un premier temps et de faire rentrer les joueurs entrant dans un deuxième temps.

## ***Interceptions – Perte de balle***

Lors d'une interception, il faut commencer par saisir l'interception. LiveStats vous demandera quel est le joueur qui a perdu la balle.

## Claquette

L'action claquette combine la prise d'un rebond offensif suivi d'un tir pour un même joueur.

Exemple : Tir raté du 9 Epinal, Rebond offensif du 10 Epinal, Tir réussi du 10 Epinal



Cliquez sur la position de tir, cliquez sur le joueur n°9, et cliquez sur « Claquette ».



Cliquez sur « Réussi »



Vous pouvez saisir l'action suivante.

## ***Actions Equipe***

Il existe 3 actions qui ne sont pas attribuées à un joueur mais à une équipe.

- Faute Technique du Banc
- Temps Morts
- Rebonds Equipe

Pour saisir ce type d'action, il suffit de cliquer sur le nom de l'équipe au lieu de cliquer sur le numéro du joueur.

## ***Modifier ou rajouter des paramètres pendant la rencontre***

Une fois la rencontre commencée vous pouvez encore modifier des paramètres de la rencontre. Pour cela il suffit de cliquer sur « Edition/Infos Match » ou liste des joueurs.

Cette possibilité peut être utile pour saisir ou modifier le nombre de spectateurs qui n'est pas forcément connu avant la rencontre.

**Nota** : Vous ne pouvez pas supprimer un joueur de la feuille de stats s'il est entré en jeu. Par contre en fin de match vous pouvez le supprimer s'il n'est pas entré en jeu.

## ***Utiliser LiveStats sous Vista ou Windows 7***

FIBA LiveStats est compatible avec Windows Vista et Windows 7. Après l'installation du logiciel, il faut faire un clic droit sur l'icône du raccourci et choisir « Exécuter en tant qu'administrateur ».

## ***Problème de retransmission du Live***

Pour transmettre les informations de l'ordinateur de prise de statistiques vers le serveur Sporting Pulse qui héberge l'application de gestion des Live, FIBA LiveStats utilise le port 5522.

***Ce port doit être ouvert.***

En cas de difficultés contactez votre administrateur réseau.

Ce manuel a été rédigé en Février 2010 par la Fédération Française de BasketBall.

La version LiveStats utilisée est la version Française 2.2.2.0