

Contatore di punti FBST — istruzioni

Tabellone segnapunti della Federazione Belga degli Sport di Tamburello, da proiettare su un televisore o un videoproiettore. Versione del 18 settembre 2026.

Che cos'è

Un unico file: `Compteur FBST.html`. Copiatelo dove volete — sul computer, su una chiavetta USB — e apritelo con un **doppio clic**. Si apre nel vostro browser.

Niente da installare, **nessun collegamento a Internet necessario**: le bandiere delle 24 nazioni e i loghi FBST e FIBaT sono dentro al file. Una palestra non sempre ha il Wi-Fi.

Collegarlo al televisore o al proiettore

Due modi, secondo quello che avete.

1. Schermo duplicato — il più semplice

Collegate il cavo HDMI, poi premete **tasto Windows + P** e scegliete « **Duplica** ». Il televisore mostra allora esattamente il vostro schermo. Aprite il contatore, premete **F** per lo schermo intero e **H** per nascondere i pulsanti. Segnate con la tastiera, senza guardare: freccia sinistra, freccia destra.

È il modo da preferire quando siete soli al tavolo del punteggio.

2. Due schermi separati — il più comodo

Tasto **Windows + P**, scegliete « **Estendi** ». Poi, nel contatore, cliccate su ****« Schermo TV »****. Si apre una seconda finestra che mostra solo il tabellone, senza pulsanti: trascinatela sul televisore e premete **F11** per metterla a schermo intero.

Tenete i pulsanti sotto gli occhi sul computer, il pubblico vede soltanto il tabellone. I due restano sincronizzati da soli.

Se non si apre nulla, il browser ha bloccato la finestra: autorizzate le finestre pop-up per

questa pagina, oppure ripiegate sullo schermo duplicato.

Segnare un punto

Freccia sinistra ←	un punto per la squadra del lato sinistro dello schermo
Freccia destra →	un punto per la squadra del lato destro
Z	annullare l'ultimo punto (<i>fino a 200 volte indietro</i>)

Conta il **lato**, non la squadra: dopo un cambio di campo, la squadra che era a sinistra si trova a destra, ed è la freccia destra a darle i punti. Premete sempre dal lato dove vedete giocare il punto.

Le partite a tempo

Nei tornei si gioca spesso **a durata** anziché a giochi: un'ora, e si contano i punti fino a quel momento. In « **Squadre e regole** » (o nelle impostazioni del torneo, per applicarlo a tutte le partite), indicate una **durata massima in minuti**. **0 significa: nessun limite**, si gioca fino ai giochi da vincere.

Con una durata, il tabellone mostra **il tempo che resta**, non quello trascorso.

Quando il tempo è scaduto:

- il contatore annuncia « **Tempo scaduto — ultimo gioco** ». Il gioco in corso ****non viene mai**

interrotto^{**}: non si toglie la mano a metà di uno scambio;

- appena quel gioco finisce, **vince la squadra in vantaggio nei giochi**, e il tabellone si

blocca;

- se le due squadre sono **pari nei giochi**, la partita continua: « **gioco decisivo** », e il

primo gioco vinto decide. Un torneo non saprebbe che farsene di un pareggio — il punteggio non prevede la divisione dei punti.

Il cronometro si mette in pausa con **P**: un'interruzione di gioco non mangia il tempo di partita.

Tempi morti e sostituzioni

Aggiunto il 19 settembre 2026, su consiglio di Patricia Ganivenq, presidente della Federazione Francese di Jeu de Balle au Tambourin.

I tempi morti

Il tempo morto è **chiesto da una squadra**: **Maiusc + ←** per la squadra di sinistra, **Maiusc + →** per quella di destra. Oppure **M** (o il pulsante del cronometro): la finestra propone un pulsante per squadra, con il suo conteggio — «Tempo morto — Belgio (1/3)».

- Un **conto alla rovescia** appare in grande in fondo al tabellone, con il nome della squadra; il

cronometro della partita **si ferma** e un **segnale acustico** annuncia la ripresa.

- La **voce annuncia il tempo morto** e la squadra che lo chiede.
- Che il minuto scada o che lo fermiate prima (pulsante « **Ferma** »), la fascia

« **Ripresa della partita** » compare, il segnale suona e la voce lo annuncia: i giocatori sanno che si riprende.

- Sotto il punteggio di ogni squadra, dei **pallini** mostrano i suoi tempi morti: **pieni** quelli

presi, **vuoti** quelli che restano. Esauriti, diventano rossi e il contatore **rifiuta** quello di troppo. L'arbitro non deve più tenere il conto a mente.

- Il conteggio **segue la squadra** al cambio di campo e riparte da zero alla partita successiva.
- Un tempo morto dato alla squadra sbagliata si annulla con **Z**, come un punto.

Le impostazioni, nella finestra del cronometro:

DI BASE		
Durata	60 secondi	regolabile al secondo
Tempi morti per squadra	3	regolamento indoor; 2 all'aperto; 0 = senza limite

Le sostituzioni

S (o il pulsante «Sostituzione»): indicate, se volete, il giocatore che **esce** e quello che **entra** — numero o nome, entrambi facoltativi —, poi cliccate sulla squadra.

Il tabellone mostra «**Sostituzione · Belgio · 7 ≥ 12**». Il messaggio ****scompare da solo al punto successivo****, quando il gioco è ripreso. «Togli il messaggio», nella stessa finestra, lo toglie prima se serve.

Su un telefono o un tablet

Il contatore si apre anche su un telefono, con l'indirizzo del sito. I pulsanti ****« Punto a sinistra » e « Punto a destra »**** diventano allora due grandi tasti affiancati, pensati per il pollice, e i richiami della tastiera spariscono.

Tenendo il telefono **coricato (orizzontale)**, il tabellone è più grande e si legge meglio.

Trasmettere lo schermo senza mostrare i pulsanti

È il modo più semplice di avere il tabellone in grande e mantenere il comando.

Trasmettete lo schermo del telefono al televisore — via cavo, Chromecast o AirPlay — oppure collegate il computer. Poi premete « **Nascondi** » (tasto **H**): i pulsanti spariscono, il pubblico vede solo il tabellone.

Il tabellone diventa allora il comando:

Toccare la metà sinistra	un punto per la squadra di sinistra
Toccare la metà destra	un punto per la squadra di destra
Toccare il centro (<i>dove stanno i giochi</i>)	i pulsanti tornano

Un promemoria compare per qualche secondo quando nascondete i pulsanti, per non restare bloccati.

Quello che **non è ancora possibile**: comandare da telefono un computer collegato al

televisore, essendo i due apparecchi separati. È previsto più avanti.

Quello che il contatore sa da solo

Applica il regolamento, non dovete calcolare nulla:

- i punti salgono **15, 30, 45** — oppure **40** all'uso italiano, a vostra scelta nelle

Impostazioni. È lo stesso punto: cambia solo il nome;

- a **45 pari**, i due lati mostrano **AV**: una sola palla di vantaggio, e la squadra che la

vince prende il gioco. Nessun ritorno alla parità, nessun doppio vantaggio;

- la **battuta cambia campo a ogni gioco**: il pallino giallo accanto al nome indica chi

batte. All'inizio batte la squadra di sinistra; « **Cambia battuta** » (tasto **V**) la dà all'altra, come ha deciso il sorteggio. Il cambio di campo non lo fa: le due squadre attraversano **con** la loro battuta, e continua a battere la stessa;

- **ogni gioco vinto viene annunciato** sulla fascia rossa, e a voce se la voce è accesa: il nome della squadra che lo prende, poi il punteggio in giochi — « *Gioco — Belgio · 3 giochi a 0* »;

- il **cambio di campo avviene ogni tre giochi**. Viene annunciato **dopo** il gioco, tre secondi più tardi, perché si senta prima chi ha preso il gioco e a quanto. La fascia rossa lo annuncia, e le due squadre attraversano il tabellone: nome, bandiera e numero di giochi passano insieme dall'altra parte. È impossibile leggere il punteggio di una squadra sotto la bandiera dell'altra;

- il **match point** compare sulla fascia e viene annunciato a voce: ci arriva una squadra a 40 e a un gioco dal traguardo. A 40 pari possono esserci entrambe — il tabellone dice allora « match point da entrambe le parti »;

- a **13 giochi**, la partita è dichiarata finita: la fascia annuncia la **vittoria** e ridà il punteggio — « *Vittoria — Belgio · 13 giochi a 7* » —, la voce lo dice, e il tabellone si blocca — nessun punto può più essere segnato per sbaglio. *(Se era un errore: **Z** per annullare.)*

- quando un gioco è vinto, il **conteggio dei giochi si illumina** per due secondi e mezzo; alla

fine della partita, il nome del vincitore, la sua bandiera e il suo punteggio restano in evidenza finché non si comincia una nuova partita.

Preparare una partita

Cliccate su « **Squadre e regole** » (o tasto **E**):

- il **nome del torneo**, mostrato in alto;
- il **nome e la nazione** di ogni squadra — sono proposte le 24 nazioni del tamburello, con la loro bandiera;
- il numero di **giochi per vincere** (13 di base);
- la **frequenza del cambio di campo** (ogni 3 giochi di base);
- la **durata massima** in minuti (0 = senza limite);
- la visualizzazione del **cronometro**.

I nomi delle squadre e del torneo si modificano anche **direttamente sul tabellone**, cliccandoci sopra.

« **Nuova partita** » azzerà i punteggi **mantenendo squadre, torneo e regole**: si incatenano le partite di un torneo senza riscrivere tutto.

Gestire un torneo

Pulsante « **Torneo** » (o tasto **O**). Quattro schede, nell'ordine in cui si usano.

1. Squadre

Indicate il **nome del torneo**, il **formato** — su quanti giochi si giocano le partite, 13 di base, ma 10 o meno è pratica corrente nei tornei — e la **soglia del punto di consolazione** (7 di base).

Poi iscrivete le squadre una a una: un nome, una nazione, « **Iscrivi** ». Il tasto Invio fa la stessa cosa, per andare veloci. Ogni squadra ha i suoi contatori di ****cartellini gialli e rossi, che regolate con i pulsanti + e -****.

La soglia deve restare sotto il formato. Se portate le partite a 10 giochi mentre la

soglia è a 7, resta valida; ma se scendete col formato sotto la soglia, il contatore abbassa

la soglia da solo e vi avvisa — altrimenti nessuna perdente potrebbe mai raggiungerla.

2. Gironi e partite

Scegliete il **numero di gironi, da 1 a 4**, e cliccate su « **Sorteggia** ». Le squadre vengono mescolate e distribuite a caso, in gironi di uguale grandezza a una squadra di scarto. In ogni girone, **tutti incontrano tutti**: l'elenco delle partite è stilato automaticamente.

Ogni partita ha il suo pulsante « **Gioca** »: il tabellone si apre con le due squadre, le loro bandiere e il formato del torneo già impostati. A fine partita il risultato è registrato e ****la classifica appare da sola****.

Rifare il sorteggio con partite già giocate ne cancella i risultati. Il contatore chiede

conferma: bisogna cliccare una seconda volta.

3. Classifica

Si aggiorna **dopo ogni partita**, girone per girone, ed è lei che si apre fra un incontro e l'altro.

Il punteggio, su un torneo a 13 giochi:

RISULTATO	VINCENTE	PERDENTE
La perdente finisce sotto i 7 giochi (13-0 a 13-6)	3 punti	0 punti
La perdente arriva a 7 giochi (13-7 a 13-12)	2 punti	1 punto

In caso di parità di punti, si decide in quest'ordine:

1. **più 45** — quante volte la squadra è salita a 45 in un gioco, compresi i giochi persi al vantaggio;

1. **più 30** — quante volte ha raggiunto il 30;

2. **meno cartellini** — un rosso pesa quanto tre gialli.

I giochi fatti e subiti sono mostrati perché si leggono a colpo d'occhio, ma **non decidono**: è il numero di 45 a fare testo.

Il torneo viene salvato via via: potete chiudere il browser e ritrovarlo.

4. Fase finale

Quando **tutte le partite dei gironi sono giocate**, la scheda mostra prima ****chi passerebbe il turno, poi il pulsante « Avvia la fase finale »**** costruisce il tabellone: quarti, semifinali, finale, e una **finale per il 3° posto**.

Chi passa. Le **prime due di ogni girone** sono qualificate d'ufficio.

L'incrocio. La 1^a di un girone affronta la 2^a del girone seguente, e la 2^a della prima affronta la 1^a del secondo. Due squadre dello stesso girone non possono quindi incontrarsi al primo turno.

GIRONI	QUALIFICATE	PRIMO TURNO
2 gironi	4	Semifinali: 1 ^a A – 2 ^a B e 2 ^a A – 1 ^a B
4 gironi	8	Quarti: A incrociato con B, C incrociato con D

I ripescaggi. Un tabellone si gioca a 2, 4 o 8 squadre. Con **3 gironi**, le prime due fanno solo 6 qualificate: il contatore completa allora con le **migliori terze**, confrontate fra loro con gli stessi criteri della classifica. Sei più due ripescate fanno otto, e i quarti si possono giocare.

*Esempio, con 9 squadre: in **2 gironi** (5 e 4), le prime due fanno 4 qualificate e si va*

*direttamente in semifinale. In **3 gironi** da 3, si hanno 6 qualificate, e le **2 migliori*

*terze** completano il tabellone a 8.*

Quando c'è un ripescaggio, l'incrocio girone per girone non torna più: il contatore classifica allora tutte le qualificate e oppone la meglio piazzata alla peggio piazzata, la seconda alla penultima, e così via. Vi dice quale dei due metodi ha applicato.

Poi tutto si incatena da solo: a fine partita la vincente scende al turno seguente, le due perdenti delle semifinali vanno alla finale per il 3° posto, e il nome del vincitore del torneo appare in cima al tabellone.

Impostazioni: lingua, colori, voce

Pulsante « **Impostazioni** » (o tasto **G**).

Sette lingue: francese, olandese, inglese, italiano, tedesco, spagnolo e portoghese. Il contatore sceglie **da solo** quella del visitatore secondo il suo browser — un club italiano che apre il link trova tutto in italiano senza regolare nulla — e ricorda poi la vostra scelta. Queste sette lingue coprono **19 delle 24 nazioni** del tamburello; per le altre cinque (Polonia, Ungheria, Russia, Giappone, Bulgaria) l'inglese fa da lingua comune.

Il conteggio dei punti: 45 o 40. Il regolamento francofono conta 15, 30, **45**; l'uso italiano conta 15, 30, **40**, come nel tennis. È lo stesso punto, cambia solo il nome. Di base il contatore segue la lingua — l'italiano mostra 40, le altre 45 — ma potete imporre l'uno o l'altro. La scelta si ripercuote ovunque, fin nelle colonne della classifica e negli annunci a voce.

Quattro colori di sfondo: nero (il migliore su un proiettore, in sala buia), chiaro (quando la sala è molto illuminata — le cifre passano allora al rosso per restare leggibili), blu e rosso, per vestire il tabellone dei colori di un club.

Gli annunci a voce. Il browser dice, dopo ogni punto, **il punteggio e la squadra alla battuta, e « match point »** quando c'è; poi il gioco vinto con il punteggio in giochi, il cambio di campo, il

tempo morto, la ripresa e la vittoria — **nella lingua scelta**. Ogni pezzo è una frase a sé, perché la voce faccia una pausa tra il nome della squadra e il punteggio. Utile quando l'arbitro è lontano dal tabellone, o quando lo schermo non si vede da tutta la sala. Il pulsante « **Prova la voce** » permette di verificare prima della partita che il suono esca davvero.

La scelta della voce. Due scelte semplici in cima al menu: « **voce femminile** » e « **voce maschile** ». Su un PC Windows in francese sono **Julie** e **Paul**, scelte ascoltandole e tenute perché parlano **senza rete**. Sopra le due c'è « **automatica** »: il tabellone prende la migliore voce installata per la lingua mostrata — è la scelta che parla in tutte le lingue, ed è quella predefinita. Poi la voce Google, segnata « richiede Internet ». Il computer ne ha parecchie, e non si equivalgono: è spesso la voce, e non il contatore, a fare la differenza tra un annuncio gradevole e uno meccanico. Il menu « **Scelta della voce** » elenca quelle che parlano la lingua mostrata; ogni scelta fa dire una frase della partita, **con i vostri nomi di squadra** — è su quelli che una voce si giudica. La scelta è ricordata **per lingua**.

Attenzione alla dicitura « **richiede Internet** »: le voci « Google » suonano molto più naturali, ma sono fabbricate sui server di Google e **tacciono senza rete**. In una palestra senza Wi-Fi parlano solo le voci installate in Windows. Per aggiungerne altre:

Impostazioni di Windows › Data/ora e lingua › Voce.

Il volume della voce si regola lì accanto, dal 20 al 100 %. La voce dice una parola a ogni scatto: regolatelo in sala, con l'orecchio sul risultato. Il **segnale acustico** del tempo morto conserva il suo livello — è lui che richiama i giocatori, non deve abbassarsi con la parola. Per far tacere la voce non si abbassa il volume: si spegne il pulsante « **Voce** » (tasto **A**).

Per **lasciarla parlare per tutta la partita**, il pulsante « **Voce** » della barra (tasto **A**) la accende e la spegne senza tornare nelle impostazioni: resta giallo finché parla. La scelta viene ricordata da un'apertura all'altra.

Le sette lingue parlano — a condizione che il computer abbia la voce corrispondente. Chrome su Windows le ha tutte e sette; su una macchina spoglia può mancarne qualcuna. Le impostazioni lo dicono in fondo alla finestra, e l'annuncio esce comunque, con l'accento della voce predefinita.

Tutti i tasti

TASTO	EFFETTO
← / →	punto a sinistra / a destra
Z	annullare
C	cambiare campo subito (<i>senza aspettare il terzo gioco</i>) — annunciato anch'esso
V	dare la battuta all'altra squadra (<i>al sorteggio</i>)
P	avviare o fermare il cronometro
Maiusc + ← / Maiusc + →	tempo morto per la squadra di sinistra / di destra
M	finestra del cronometro e dei tempi morti
S	annunciare una sostituzione
F	schermo intero
H	nascondere o rimostrare i pulsanti
T	aprire la finestra dello schermo TV
O	torneo: squadre, gironi, classifica
G	impostazioni: lingua, colori, voce e volume
A	accendere o spegnere gli annunci a voce
E	squadre e regole della partita in corso

Il cronometro parte da solo al primo punto della partita.

In caso di intoppo

Il browser si è chiuso in piena partita. Riaprite il file: il punteggio si ritrova tale e quale. Viene salvato a ogni punto.

Il punteggio mostrato è sbagliato. Premete **Z** quante volte serve per tornare al momento giusto, poi riprendete.

Volete ripartire da zero. « Squadre e regole » → « Nuova partita ».

Niente risponde alla tastiera. Stavate probabilmente modificando un nome: cliccate in un punto qualsiasi dello sfondo nero del tabellone, e i tasti tornano.

*Il contatore è offerto dalla Federazione Belga degli Sport di Tamburello a tutti i club e a tutte le federazioni. Gratuito, e così resterà. Per averlo sul vostro computer, scrivete a **info@fbst.be**. Online: **<https://fbst.be/compteur/>***