

Manuel d'utilisation du liveticker

12.09.2024



Impressum

Éditeur

Fédération Suisse de Handball (FSH)
Informatique et numérisation
Tannwaldstrasse 2
4600 Olten

liveticker@handball.ch
www.handball.ch/liveticker

Photos

?????

Traduction

Muriel Fiechter, Carolin Thevenin

Publication

Septembre 2024

Remarque

Tous droits réservés. Reproduction ou distribution, même partielle, uniquement avec accord préalable de l'éditeur et avec indication de la source.

Le sommaire

Publication-Mises à jour.....	5
Changements dans le liveticker dans la version 8.0.0.....	6
Changements dans le liveticker dans la version 7.3.0.....	12
Changements dans le liveticker dans la version 7.2.0.....	14
Changements dans le liveticker dans la version 7.1.0.....	15
Guides rapides.....	18
Panne du Liveticker.....	19
Check-list Utilisation du liveticker.....	20
Matches désisifs.....	25
Joueur invité.....	26
Manuel statistique.....	27
1. Introduction.....	29
Introduction.....	30
Conditions de base.....	31
Généralités.....	31
4. Programme Liveticker.....	39
4.1 Liveticker ne se connecte pas (reste offline).....	40
4.2 Liveticker est connecté (online).....	41
5. Interface du programme.....	42
5 Interface du programme.....	43
6. Ouvrir un match.....	44
6.1 Ouvrir et chargement de nouveaux matchs.....	45
7. Menu des paramètres.....	46

7.1 Match / Fonctionnaires.....	47
7.2 Modification du match et des fonctionnaires.....	48
7.3 Equipes.....	49
7.4 Recherche d'équipe – joueurs.....	50
7.4.1 Joueur invité.....	51
7.5 Livestream.....	52
8. Liveticker.....	53
8.1 Organisation du panel de saisie.....	54
8.2 Fonctions générales.....	55
8.3 Actions pendant le déroulement du match.....	57
8.4..... Déroulement du match et affichage des sanctions	60
8.5..... Corrections manuelles / Vérification des données des joueurs	61
8.6 Fin de phase de match / fin du match.....	64
9. Menu des Rapports.....	67
9.1 Rapport aux médias.....	68
9.2 Rapport de match FSH / EHF.....	69
9.3 Feuille de match.....	70
10. Menu Extras.....	72
10 Menu Extras.....	73
11. Questions / Problèmes et réponses.....	76
11 Questions / Problèmes et réponses.....	77

Publication-Mises à jour

Changements dans le liveticker dans la version 8.0.0

Roger Dolder, Peter Hässig

Généralités

Retrouvez toutes les modifications dans les Release-Notes sous Extras – Informations

Digitaler Spielbericht

Mit dem digitalen Spielbericht muss der MV bis spätestens 45 Min. vor Spielbeginn sein Spielerkader und die Offiziellen im VAT bestätigen. Es braucht keine Unterschriften mehr.

40 Minuten vor dem Spiel synchronisiert der Liveticker letztmals mit dem VAT. Erst jetzt kann das Spiel im Liveticker geöffnet werden.

Liveticker Update

Ist ein Liveticker-Update verfügbar, wird dies im Menü-Balken (Extras) in roter Schrift angezeigt (Update verfügbar). Mit Klick auf den Menü-Punkt wird das Update direkt ausgeführt.

Einstellungen - Spiel-Infos/Funktionäre*innen

Der Zeitnehmer (ZN) wird wieder erfasst.

Staff: Neue oder andere Staffs können über das Icon gesucht und gespeichert werden. Diese Personen müssen in der VAT-Datenbank verfügbar sein. Ab Saison 2025/26 sind 5 Offizielle zugelassen.

Der Lizenztrainer muss für entsprechende Spiele mit dem Schieber markiert werden.

VR-Operator: In den VR-Ligen (aktuell nur QHL) soll der VR-Operator erfasst werden.

Einstellungen – Spiel-Infos / Team-Funktionäre*innen

Einstellungen für Spiel 7282, Kadetten Schaffhausen – BSV Bern
Im Online-Modus können nur die Team-Funktionäre*innen aktualisiert werden.

Spiel-Infos

Spiel-Nr. Halle
Datum/Zeit Liga

Spiel-Einstellungen

Spiel Info an Web Version
Zuschauende
Reg. Spielzeit mal Minuten Match-Uhr
Spielform Verlängerung Penalty-Schiessen Verlängerungen mal Minuten

Spiel-Funktionäre*innen

SR 1	<input type="text" value="MÜLLER Andrea"/>	SR 2	<input type="text" value="SCHAAD Sandra"/>
Del 1	<input type="text"/>	Del 2	<input type="text"/>
Beob	<input type="text"/>	VR-Operator	<input type="text"/>
ZN	<input type="text" value="HÄSSIG Stefan"/>	LT-Operator	<input type="text" value="HÄSSIG Peter"/>

Staff

	<input type="text" value="Kadetten Schaffhausen"/>	<input type="text" value="BSV Bern"/>
	Name	Name
Offizieller A	<input type="text" value="BÖNI Max"/>	<input type="text" value="STAUDENMANN David"/>
Offizieller B	<input type="text" value="HORVAT Hrvoje"/>	<input type="text" value="SEDIOLI Thomas"/>
Offizieller C	<input type="text" value="HOLZHÄUSER Sebastian"/>	<input type="text" value="DUKANOVIC Rados"/>
Offizieller D	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Offizieller E	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Funktionäre zeigen: Durch Klick auf den Button werden die Funktionäre mit Foto angezeigt. Damit können LTO und die Schiedsrichter eine visuelle Kontrolle durchführen.

Unstimmigkeiten sind durch den LTO zu melden (altes/kein Foto) bzw. falls eine falsche Person eingetragen ist, muss dies in den Einstellungen korrigiert werden! (SR, Del, Beob, Staff)



Einstellungen - Spiel - Profilbilder der Funktionäre

Einstellungen für Spiel 7282, Kadetten Schaffhausen - BSV Bern
Profilbilder der Funktionäre.

Funktionäre*innen

 Schiedsrichter*in 1 MÜLLER Andrea	 Schiedsrichter*in 2 SCHAAD Sandra
 Zeitnehmer HÄSSIG Stefan	 LT-Operator HÄSSIG Peter

Offizielle

Heim: Kadetten Schaffhausen	Gast: BSV Bern
 Offizieller A BÖNI Max	 Offizieller A Lizenztrainer STAUDENMANN David
 Offizieller B Lizenztrainer HORVAT Hrvoje	 Offizieller B SEDIOLI Thomas

Schliessen

Einstellungen - Teams

Starting 7 mit Positionen für die Livestream-Graphic (ausschliesslich SHL- und SPL-Ligen);
Falls noch nicht im Spielbericht durch die Teamverantwortlichen definiert, kann der LT-Operator bei den Teams die S7P erfassen.

Einstellungen - Teams

Einstellungen für Spiel 7282, Kadetten Schaffhausen - BSV Bern

Heim

Kadetten Schaffhausen 11 / 11

Nr.	Spieler*innen	Jg	S7P	Einsatz
11	AWAD Kasseem	1995	---	<input checked="" type="checkbox"/>
10	BARTÓK Donát	1996	---	<input checked="" type="checkbox"/>
4	BEN ROMDHANE Mehdi	2001	---	<input checked="" type="checkbox"/>
13	CASTRO ALVAREZ Juan	1990	RM	<input checked="" type="checkbox"/>
8	HRACHOVEC David	2003	FR	<input checked="" type="checkbox"/>
15	LIER Marvin	1992	FL	<input checked="" type="checkbox"/>
19	MARKOVIC Zoran	1995	---	<input checked="" type="checkbox"/>
20	MAROS Luka	1994	RL	<input checked="" type="checkbox"/>
22	MARTINOVIC Patrik	2000	RR	<input checked="" type="checkbox"/>
2	MEISTER Lucas	1996	KL	<input checked="" type="checkbox"/>
1	PILIPOVIC Kristian	1994	TH	<input checked="" type="checkbox"/>

Gast

BSV Bern 10 / 10

Nr.	Spieler*innen	Jg	S7P	Einsatz
26	ALLEMANN Jan	2002	FL	<input checked="" type="checkbox"/>
23	ARN Kaspar	1994	FR	<input checked="" type="checkbox"/>
34	BERISHA Ardin	2003	KL	<input checked="" type="checkbox"/>
1	BRÄNDLE Fabio	2002	TH	<input checked="" type="checkbox"/>
27	CHRISTENSEN Sebastian	2000	RL	<input checked="" type="checkbox"/>
2	EGGIMANN Nico	2001	RM	<input checked="" type="checkbox"/>
12	FISCHER Yannik	2005	RR	<input checked="" type="checkbox"/>
52	GANTNER Sandro	1996	---	<input checked="" type="checkbox"/>
9	GETZMANN Simon	1992	---	<input checked="" type="checkbox"/>
77	HIRT Mats	2000	---	<input checked="" type="checkbox"/>





Button «Schlusspfeif»: (nur Spiele mit Livestream)

Nach Ablauf der regulären Spielzeit einer Halbzeit oder Schlusszeit durch die Liveticker-Uhr, muss die Spielphase nach dem Schlusspfeif durch die SR mittels Schlusspfeif-Symbol beendet werden. Erst danach kann wie bis anhin die Liveticker-Phase abgeschlossen werden.

Diese Funktion wird für das Livestreaming benötigt, so wissen die automatisierten Systeme, dass das Spiel bzw. eine Spielphase definitiv abgeschlossen ist. Freiwurf oder Penalty nach Spielende: Erst mit Schlusspfeif-Icon geht die Kamera in Ruheposition (Spielmitte).

Button «Video-Replay (VR)» (nur QHL):

Wenn die Uhr angehalten ist, wird das VR-Symbol (Monitor) aktiv. Durch Klick auf das VR-Symbol und Eingabe des VR-Grund ist der VR-On. VR-Off mittels Klick auf das VR-Symbol oder durch Start der Liveticker-Uhr.

Ablauf - Video-Replay (VR)



SR pfeifen eine Situation ab, gehen zum Delegierten und sagen ihm, dass sie Video Replay wollen und den Grund.

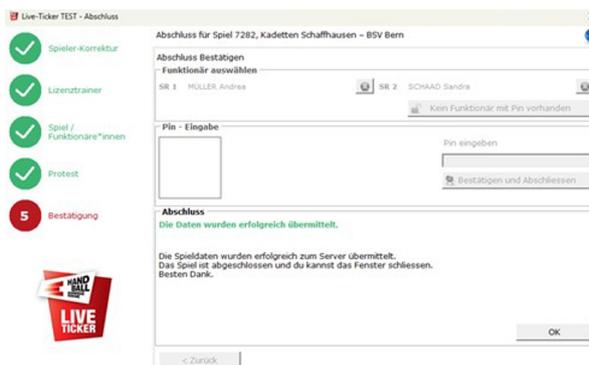
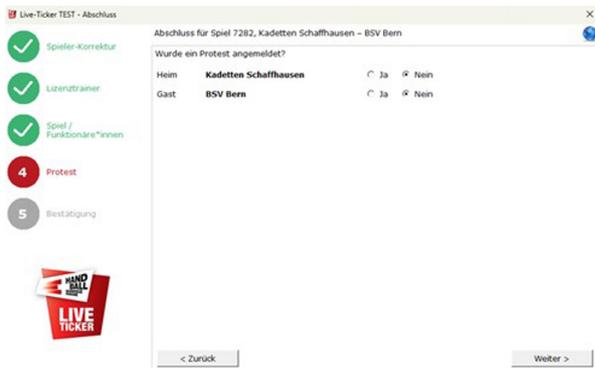
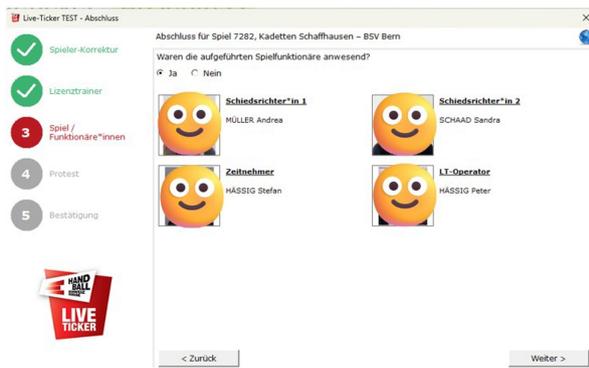
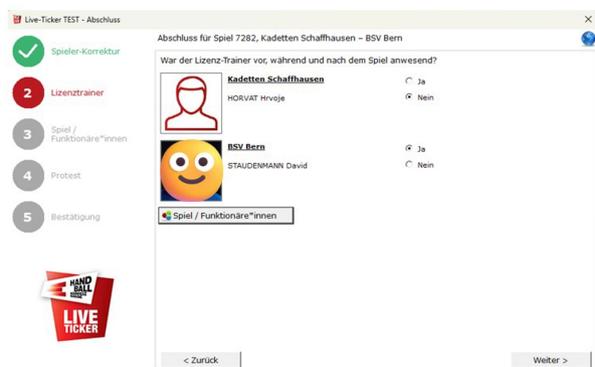
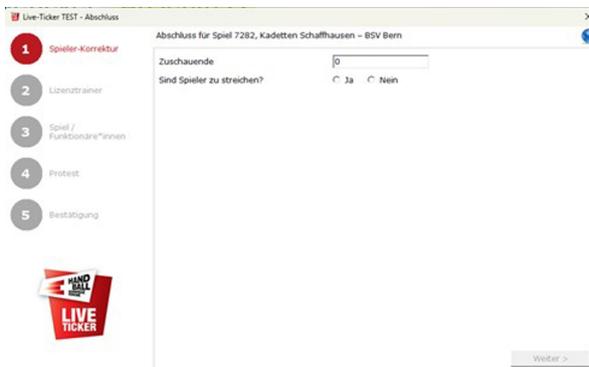
Del kann VR ablehnen und das Spiel wird fortgeführt.

Del ist einverstanden und sagt dem LT: Video Reply: Bsp. Grund «Kein Tor».

LTO klickt auf Button «Monitor» und gibt den Grund an. Diese Aktion geht dann ins Liveticker-Web

Spiel Abschluss

Für den Abschluss eines Spiels erscheint am Schluss ein Dialog mit Fragen.



Grundsätzlich müssen die SR oder Delegierten mit der Eingabe ihres 6-stelligen PIN das Spiel abschliessen.

Die Spielfunktionäre müssen ihre PIN im VAT erfassen. Im Notfall, der Spielfunktionäre hat seinen PIN vergessen, kann der LTO das Spiel bestätigen und somit abschliessen. Diese Fälle werden an die Abteilung Spielbetrieb rapportiert und es kommt zu Rückfragen.

Kleine Anpassungen – Bug Fixing

- Empty Goal: Button TW unten in der Mitte blinkt nicht mehr, wenn der TW zurück im Tor ist.
- Das Resultat und der Status werden auch übermittelt werden, wenn der Liveticker ausgeschaltet ist (roter Balken)!
- Das Notebook kann auch während des Spiels physisch gewechselt werden. Mit Telefon an den LT-Support kann der Session-Key gelöscht werden.

Changements dans le liveticker dans la version 7.3.0

Roger Dolder, Peter Hässig

Généralités

Retrouvez toutes les modifications dans les Release-Notes sous Extras – Informations

Extras - Information ×

Live-Ticker

Version 7.3.0.0



Modules chargés Notes de version

```
Live-Ticker Client - Version: 7.3.0.0
LT.Controls - Version: 7.3.0.0
LT.Library - Version: 7.3.0.0
```

© 2011 - 2024 Fédération Suisse de Handball

Login personnalisé

Si un match a été téléchargé par erreur, voire même si le ticker a déjà commencé, il est désormais possible de «reprendre» le match en se connectant à nouveau et de continuer le ticker. Mais cela n'est possible que sur le même ordinateur !

Activer le livestream

L'interface de livestream pour RED se trouve sous Paramètres – Livestream

Options du livestream: 3935, Kadetten Schaffhausen - HSC Kreuzlingen

Options du livestream pour le match 3935, Kadetten Schaffhausen - HSC Kreuzlingen

Information du match

No du match	<input type="text" value="3935"/>	Salle	<input type="text" value="Schaffhausen BBC Arena A"/>
Date/Heure	<input type="text" value="08.12.2024"/> <input type="text" value="17:00"/>	Ligue	<input type="text" value="QHL"/>

Paramètres par défaut

Activer 1

Adresse du

Paramètres WackerTV

Activer

Adresse du

Exemple

1. La checkbox pour le réglage par défaut du livestream vers RED est désormais activée par défaut sur le match. Le contrôle de la checkbox est basé sur une configuration dans la VAT. Cependant, elle peut également être activée ou désactivée manuellement.

Langue

Le liveticker est désormais disponible en italien. Extras – Langue

L'italien est désormais disponible.

Veuillez envoyer vos commentaires concernant les traductions à liveticker@handball.ch

Raccourcis clavier

Touches ou raccourcis clavier. Extras – Paramètres – Raccourcis clavier

Tu peux désormais définir des touches ou des combinaisons de touches pour l'utilisation du panneau d'action, pour lesquelles tu utilises normalement la souris.

Pour ce faire, place le curseur dans le champ de la fonction et clique sur la touche ou la combinaison de touches correspondante. En principe, toutes les touches sont à ta disposition, sauf les touches système de Windows (Windows, Fn, Tab).

Tes raccourcis clavier sont enregistrés sur le serveur à ton nom d'utilisateur et sont disponibles sur tous les appareils.

La configuration du clavier peut également être ouverte dans le panneau d'action en bas à droite.

Changements dans le liveticker dans la version 7.2.0

Roger Dolder, Peter Hässig

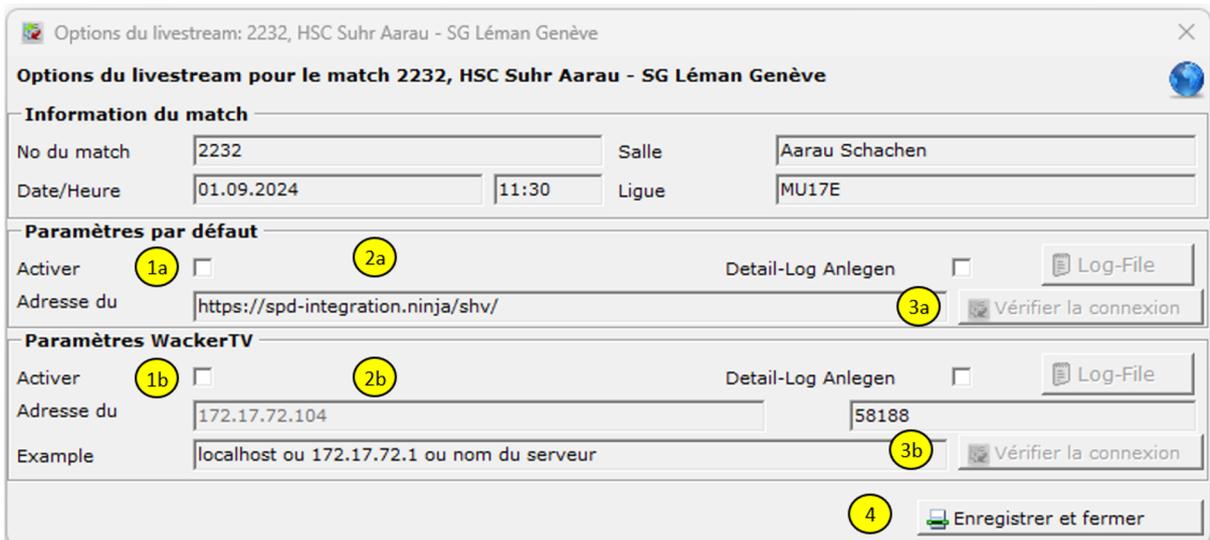
Généralités

Retrouvez toutes les modifications dans les Release-Notes sous Extras – Informations

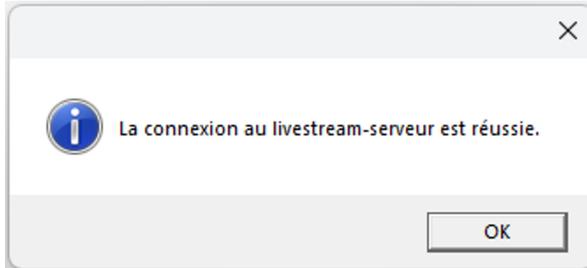


Livestream

Nouvelle interface pour le livestream intégrée à RED. Paramètres – Livestream



1. Le livestream est activé avec la check-box.
 - 1a Livestream pour RED
 - 1b Livestream pour WackerTV
2. Les deux interfaces peuvent être utilisés en parallèle.
 - 2a L'adresse du serveur pour RED est pré-définie.
 - 2b L'adresse du serveur pour WackerTV à partir du SHV GraphicClient de WackerTV.
3. a, b Ce bouton permet de tester la connexion avec le serveur du livestream.
4. Fermer la fenêtre avec «Enregistrer et fermer»



Tester la connexion au serveur de livestream.

Liveticker



Le liveticker sera actif 45 minutes avant le début du match.

Changements dans le liveticker dans la version 7.1.0

Roger Dolder, Peter Hässig

Généralités

Retrouvez toutes les modifications dans les Release-Notes sous Extras – Informations



Login personnel

Chaque utilisateur du liveticker a son propre login. Le login pour les clubs n'existe plus. Le login personnel est lié à une licence LT (1-3) qui te permet de choisir des matchs de ligues correspondantes.

Le login (utilisateur et mot de passe) est le même que dans le VAT (Single Sign On, SSO). Tu peux donc te connecter au liveticker avec l'accès VAT. Si tu n'as pas encore d'accès VAT, tu dois d'abord t'enregistrer dans le VAT. Voici les [instructions](#) correspondantes. Tu peux aussi utiliser le lien dans la fenêtre de connexion du liveticker. A la fin de l'enregistrement, tu dois accepter la déclaration de protection des données, sinon le processus d'enregistrement s'interrompt.

Live-Ticker
Version 7.1.0.0

Inscription au Liveticker

Nom

Mot de passe

[Registrieren oder Passwort vergessen](#)

© 2011 - 2024 Fédération Suisse de Handball

Login – Choisir une salle

Live-Ticker
Version 7.1.0.0

Veillez choisir les matchs à synchroniser.

Matchs ouverts / chargés

Date/Heure	No du ...	Ligue	Recevant	Visiteur
<input type="checkbox"/> 31.08.2024 13:30	0	H2	Handball Stafa	SG Handball Zuri Obe...
<input type="checkbox"/> 01.09.2024 15:15	0	M15G-E	Handball Stafa	BSV Future Bern
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 10:30	0	M13G...	TV Unterstrass 1	Handball Stafa

Prochain matches

Spiele in Halle

Date/Heure	No du ...	Ligue	Recevant	Visiteur
<input type="checkbox"/> 31.08.2024 11:45	0	M17G-P S1	SG Stafa / Meilen	SG Albis Foxes Handball
<input type="checkbox"/> 01.09.2024 17:00	0	M17G-E	Handball Stafa	BSV Future Bern
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 12:30	0	M17G-E	Handball Stafa	HSC Suhr Aarau
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 14:15	0	M15G-E	Handball Stafa	SG HSC Suhr Aarau
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 16:30	0	HLNB	Handball Stafa	SG Fides/Otmahr St. G...
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 18:45	0	H3	Handball Stafa	Schwamendingen Han...

© 2011 - 2024 Fédération Suisse de Handball

Après le login, la salle de jeu souhaitée est demandée.

Les matchs peuvent ainsi être téléchargés depuis une salle en fonction de ta licence LT.

Live-Ticker
Version 7.1.0.0

Veillez choisir les matchs à synchroniser.

Matchs ouverts / chargés

Date/Heure	No du ...	Ligue	Recevant	Visiteur
<input checked="" type="checkbox"/> 31.08.2024 13:30	0	H2	Handball Stafa	SG Handball Zuri Obe...
<input type="checkbox"/> 01.09.2024 15:15	0	M15G-E	Handball Stafa	BSV Future Bern
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 10:30	0	M13G...	TV Unterstrass 1	Handball Stafa

Prochain matches

Spiele in Halle

Date/Heure	No du ...	Ligue	Recevant	Visiteur
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 12:00	0	M15G...	TV Unterstrass	SG Horgen/Wädenswi...
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 13:30	0	M17G...	TV Unterstrass 1	SG Wädenswil/Horge...
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 15:00	0	M17G...	TV Unterstrass 2	SG THW Handball
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 16:30	0	M18F-P	TV Unterstrass 2	SC Frauenfeld
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 18:30	0	H1	TV Unterstrass 1	SC Frauenfeld
<input type="checkbox"/> 08.09.2024 13:30	0	D3	TV Unterstrass 3	TV Unterstrass 2
<input type="checkbox"/> 08.09.2024 15:00	2016363	Cup R...	TV Unterstrass 2	HC Einsiedeln

© 2011 - 2024 Fédération Suisse de Handball

Toutes les salles déjà sélectionnées apparaissent en tant que favoris au début de la liste.

Chargés nouveaux matchs

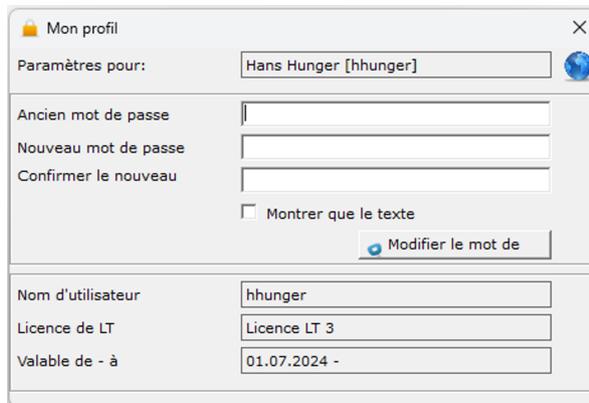
Veillez choisir les matchs à synchroniser.

Spiele in Halle

Date/Heure	No du ...	Ligue	Recevant	Visiteur
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 12:00	0	M15G...	TV Unterstrass	SG Horgen/Wädenswi...
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 13:30	0	M17G...	TV Unterstrass 1	SG Wädenswil/Horge...
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 15:00	0	M17G...	TV Unterstrass 2	SG THW Handball
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 16:30	0	M18F-P	TV Unterstrass 2	SC Frauenfeld
<input type="checkbox"/> 07.09.2024 18:30	0	H1	TV Unterstrass 1	SC Frauenfeld
<input type="checkbox"/> 08.09.2024 13:30	0	D3	TV Unterstrass 3	TV Unterstrass 2
<input type="checkbox"/> 08.09.2024 15:00	2016363	Cup R...	TV Unterstrass 2	HC Einsiedeln

Les mêmes modifications ont été intégrées dans le dialogue « Ouvrir un match » - « Charger de nouveaux matchs ».

Extras – Mon profile



Sous Extras – mon profile, tu peux modifier ton mot de passe. Une modification s'applique aussi immédiatement au VAT (SSO).

Cette fonction ne peut être utilisée qu'en mode en ligne.

Extras – Paramètres

Sous Extras – Paramètres dans la zone « Mes salles favorites actuelles », tu peux supprimer certaines salles de ta liste de favoris en les sélectionnant et en appuyant sur la touche Del.

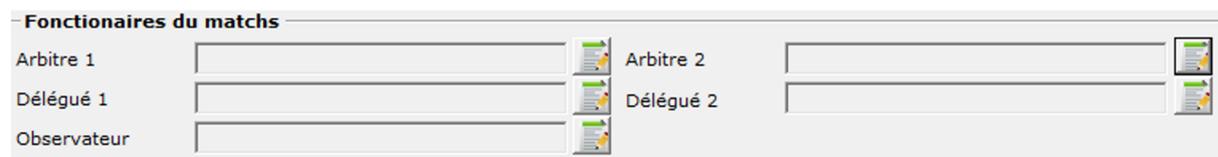
Cette fonction ne peut être utilisée qu'en mode en ligne.

Extras - Quitter

Ferme le programme liveticker.

Paramètres Match / Fonctionnaires

Fonctionnaires de match. Les champs de saisie pour « chronomètreur » et « opérateur LT » ont été supprimés.



Guides rapides

Panne du Liveticker

Peter Hässig

Que faire lorsque le liveticker ne fonctionne pas:

Concerne avant tout l'ensemble des ligues qui doivent utiliser le liveticker (voir RC art.20.1.). Les clubs peuvent éviter des sanctions selon l'art. 20.2 RC s'il respectent les points suivants lors de problèmes techniques avec le liveticker:

De manière générale:

S'assurer que le portable ne «s'endorme» pas avant le début du match ou durant la mi-temps.

- Paramètres > Système > Exploitation du réseau et économiser de l'énergie:
Définir au moins 3 heures pour l'écran et le mode stand-by (batterie et exploitation du réseau)

Avant le match:

le globe reste rouge / LT reste verrouillé:

- Cliquer sur le globe rouge / fermer les panels d'action / relancer le programme

Lorsque le liveticker est inactif:

- Cliquer sur la barre rouge

Si toutes ces actions ne suffisent pas:

- Appeler la hotline 031 370 70 27

Durant le match:

Les données ne sont pas (plus) transmises:

- Cliquer sur la barre verte (LT mis en inactif), et re cliquer sur la barre rouge (LT activé)

Plus de connexion internet:

- Continuer à saisir les données du match dans le liveticker

Après le match:

impossible de finaliser le match:

- Etablir un rapport du match et l'envoyer par mail à matchreport@handball.ch
Essayer de finaliser le match à un autre moment

impossible de finaliser le match, les données du match sont complètes:

- Etablir un rapport du match et l'envoyer par mail à matchreport@handball.ch

impossible de finaliser le match, les données du match sont incomplètes:

- Ajouter les données du match manuellement sur les feuilles de match
Prendre une photo des feuilles de match (p.ex. avec «Office Lens») et envoyer par mail à matchreport@handball.ch

Dans tous les cas:

Envoyer les rapports de match et une brève explication pourquoi le liveticker n'a pas fonctionné par mail à matchreport@handball.ch, au plus tard 24h après la fin du match.

S'il a été possible de finaliser correctement le match, envoyer uniquement le rapport de match original et pas l'imprimé du rapport LT par mail à matchreport@handball.ch.

Check-list Utilisation du liveticker

Roger Dolder, Peter Hässig

Avant le match

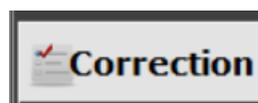
N°	Quoi	
1	WLAN	Contrôler la connexion WLAN dans la salle et se connecter.
2	Charger le match	<p>Synchroniser les données du match et des joueurs. La synchronisation est exécutée lors du démarrage du programme liveticker.</p> 
3	M - 45 min. Mise à jour	<p>Mettre à jour les données du match et des fonctionnaires.</p> <ul style="list-style-type: none"> Type de match: match de Coupe? prolongation/penalty Enregistrer le banc (entraîneur etc.) comme officiels A-D Enregistrer les données d'équipe. Les joueurs inscrits au VAT sont déjà activés dans le LT Entrer modifications manuelles/ Enregistrer des numéros Entrer les couleurs des maillots pour l'affichage du livestream  

4	Feuille de match	Si une imprimante est disponible et nécessaire <ul style="list-style-type: none"> • Imprimer la feuille de match (pour journalistes/feuille brouillon) 	
---	------------------	---	---

Mi-temps

N°	Quoi
----	------

1	Correction resp. comparaison avec AR, secrétaire (déroulement du match)
---	---



2	Terminer 1ère phase (1ère mi-temps). Suite à cette opération, les données de la 1ère mi-temps ne peuvent plus être traitées.
---	---

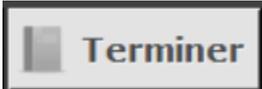


Fin de match

N°	Quoi
----	------

1	Contrôle Correction resp. comparaison avec AR, secrétaire (déroulement du match)
---	--



2	Conclusion	<p>Conclusion et chargement des données du match jusqu'à 2 heures après la fin du match. Entrer le nombre de spectateurs.</p> <p>Mise à jour des données des joueurs dans le système FSH: nombre de matchs joués avec les buts, avertissements, sanctions</p>	
---	------------	---	---

3	Rapport	<p>Télécharger le rapport</p> <p>Rapport des médias (si désiré) Doit être enregistré localement comme fichier PDF et transférer.</p>	
---	---------	---	---

4	Rapport de match manuel	<p>Si match avec liveticker, toutes les données importantes sont enregistrées électroniquement et transmises après avoir été complétées avec succès. Le rapport de match ne doit pas être imprimé ni transféré.</p> <p>Important: Les rapports de match originaux avec les signatures obligatoires doivent impérativement être envoyés à la FSH.</p> <p>Une transmission électronique (photographie, scannage) des rapports de match originaux par mail à matchreport@handball.ch est très souhaitable.</p>	
---	-------------------------	--	---

5 Rapport

Envoyer les rapports par mail à:



- Responsable médias du club
- liste de contact médias du club

Durant le match

N°

Quoi

1

Ouvrir le liveticker



2

Sélectionner le gardien -> gardien
clignote  / topscorer (LNA / SPL1)



3

Horloge : Lancer et arrêter le match



4

Sélectionner les actions: 1. action (quoi) / 2. joueur (qui)

Action

clic 1

clic 2

clic 3

Remarques

but



99 | Spieler

But dans une action de jeu.

Jet arrêté



99 | Spieler

Gardien empêche un but.

Jet raté



99 | Spieler

Jet bloqué, sur le cadre du but ou a côté du but

Faute technique



99 | Spieler

Toute faute menant à une perte du ballon.

7m



99 | Spieler

But après jet de 7m.



Jet de 7m arrêté.



Jet de 7m raté.



Faute de pied (ex. dépassé), temps, etc.

7m



99 | Spieler



But après jet de 7m.



Jet de 7m arrêté.



Jet de 7m raté.



Faute de pied (ex. dépassé), temps, etc.

Avertissement



99 | Spieler

A B C D

Le 2e avertissement se transforme automatiquement en une exclusion de 2 min.

Exclusion 2 min.



99 | Spieler

A B C D

La 3e respectivement 2e exclusion de 2 min. se transforme automatiquement en une disqualification.

Exclusion 2+2 Min.



99 | Spieler

Nouveau bouton d'action pour une exclusion 2+2 min.

Disqualification



99 | Spieler

A | B | C | D

Disqualification
sans / avec rapport:

Le joueur/officiel en question est désactivé et biffé sur l'affichage dans le masque.

Joueur blessé



99 | Spieler



Compte à rebours lancé lorsqu'un joueur blessé doit sortir (3 > 2 > 1).
Affichage du compteur d'attaque.



Cliquer après chaque attaque terminée de l'équipe concernée.

Changement de gardien



99 | Spieler

Team-Timeout



Le temps du team-timeout décompte

Timeout



Horloge + action
(voir ci-dessus)

Empty Goal



Cliquer sur le symbole gris => Empty Goal activé,
Cliquer sur le symbole rouge => Empty Goal est désactivé.

Matchs décisifs

Peter Hässig

Matchs de play-off, de coupe et autres matchs devant se terminer avec un vainqueur

Si la procédure en cas de match nul après 60 minutes est connue, elle peut être enregistrée à l'avance dans les paramètres du match.

Paramètres du match

Info pour Web Version

Spectateurs

Temps régl. fois Minutes Horloge du

Formule du Prolongation Tirs au but Prolongations fois Minutes

Prolongation

En activant les vues suivantes la progression du match doit être définie.

Fin du match
Le match est terminé et sera achevée.

Prolongation
 Prolongations fois Minutes

Tirs de 7m
Le match va être départagé par des tirs de 7 m.

Un enregistrement au préalable n'est pas obligatoire; après 60 minutes de jeu, la fenêtre suivante est affichée. Celle-ci permet de définir la suite du match.

Phase de jeu terminée

 **Terminer la phase de jeu?**

Important: Après chaque «mi-temps» des prolongations, la phase de jeu doit être terminée!

Prolongation

En activant les vues suivantes la progression du match doit être définie.

Fin du match
Le match est terminé et sera achevée.

Prolongation
 Prolongations fois Minutes

Tirs de 7m
Le match va être départagé par des tirs de 7 m.

Si après prolongation, le score est toujours nul, une nouvelle fenêtre s'affiche. Il sera alors possible d'y enregistrer le jet de 7m.

Joueur invité

Peter Hässig

Paramètres Equipes



Cliquer sur le bloc-note
La fenêtre suivante s'ouvre:



Cliquer sur le bonhomme (visible uniquement si la ligue autorise l'engagement d'un joueur invité).
La fenêtre suivante s'ouvre:



Inscrire les données du joueur invité dans les champs rouges.

Ainsi, le joueur invité peut être inscrit sur la feuille de match directement à partir du VAT et sera automatiquement ajouté, synchronisé et affiché dans le liveticker.

Manuel statistique

Marco Ellenberger, Roger Dolder, Peter Hässig

Concernant le liveticker de la Fédération Suisse de Handball (FSH)

Généralité

Dans le liveticker, les actions des matchs sont saisies en temps réel et reproduites sur internet. Après la fin du match, ces données sont utilisées pour établir le rapport de match et les statistiques en ligne. C'est pourquoi il est indispensable que les données de tous les matchs soient saisies selon les mêmes directives, faute de quoi les statistiques ne peuvent pas être comparées entre elles. Les différentes interprétations des statisticiens doivent être réduites au minimum.

Tir manqué

Tous les tirs qui ne trouvent pas le chemin du but sans avoir été touchés par le gardien / la gardienne sont considérés comme des tirs manqués. Cela comprend les tirs touchant le cadre du but, les lancers à côté ou au-dessus du but ainsi que les lancers arrêtés par un bloc défensif. Un lancer manqué doit également être enregistré si l'équipe attaquante reste en possession du ballon malgré l'échec du lancer. Toutefois, si une faute est commise à l'encontre du joueur / de la joueuse pendant la conclusion et qu'un jet franc ou un jet de 7 mètres lui est accordé, aucun jet manqué ne doit être noté.

Arrêts du gardien / de la gardienne

Sont considérées comme des parades du gardien / de la gardienne toutes les actions au cours desquelles les ballons lancés - quelle que soit la position sur le terrain - auraient trouvé le chemin du but sans l'intervention du gardien / de la gardienne. Si l'action est interrompue par l'arbitre (jet franc, jet de 7 mètres), aucune parade ne doit être notée. L'action sifflée n'est pas pertinente pour les statistiques. Si la défense resp. le bloc désamorce un lancer de telle manière que le gardien / la gardienne peut maîtriser le ballon sans problème (par exemple, le ballon roule sur le sol en direction du but), aucune parade ne doit être enregistrée. Dans ce cas, seul le tir manqué de l'attaquant/e doit être noté.

FT ou TF (Faute technique)

Sont considérées comme des fautes techniques toutes les actions qui entraînent la perte du ballon par l'équipe attaquante sans que le ballon soit lancé vers le but. Il s'agit de mauvaises passes ou de fautes de réception, de fautes de pas, de doubles dribbles, de fautes d'attaquant ou de franchissement de ligne. La faute technique doit toujours être attribuée au joueur / à la joueuse qui est responsable de la perte du ballon. En cas de perte de ballon par jeu passif, la faute technique doit être enregistrée sur le dernier joueur en possession du ballon avant le coup de sifflet final. La somme de



toutes les fautes techniques pendant le match donne le nombre de ballons perdus par une équipe – ou le nombre de ballons gagnés par la défense (turnovers).

Empty Goal (EG)

Dès que le gardien / la gardienne quitte le terrain de jeu en faveur d'un joueur / d'une joueuse de champ, l'action EG-on est donnée.

L'action EG-off n'est donnée que lorsque le gardien de but pénètre sur la surface de but avec une partie quelconque de son corps. Ce n'est qu'à partir de ce moment que l'empty goal est annulé.

1. Introduction

Introduction

Ce document décrit l'installation, la mise en service et l'utilisation du Liveticker et en particulier est adressé aux personnes qui sont les utilisateurs principaux en remplissant la tâche d'opérateur du Liveticker dans les salles. En ce qui concerne le genre, la forme masculine ou féminine s'applique également à l'autre sexe.

Le liveticker enregistre les actions suivantes pendant un match de handball:

* dépend de la ligue

Action	Version complète	Version light*
Buts		
Jets de 7m		
Avertissements		
Exclusions		
Disqualifications		
Fautes techniques		
Tirs manqués		
Arrêts		
Medical Timeout	 *	
Empty Goal	*	

Conditions de base

Prérequis techniques

Les exigences minimales suivantes sont à respecter pour l'exploitation du logiciel Liveticker:

- Notebook / Tablet-PC avec Windows XP ou supérieur
- Microsoft.Net Framework v4.8
- Résolution d'écran min. 1920 x 1080
- Connexion réseaux; Internet LAN ou Wireless
- Imprimante; facultatif pour imprimer la feuille de match et les rapports

+++ L'ordinateur portable doit impérativement être connecté au réseau électrique. +++

Conditions par équipe

Pour la mise en place des équipes dans le Liveticker, il est essentiel que le responsable d'équipe tienne à jour la liste de cadre. Les joueurs ainsi définis peuvent être introduits par l'opérateur LT de manière simple et rapide.

Pour la saisie des équipes et de leurs joueurs, la feuille de match établie et à jour dans le VAT forme la base, ce qui est d'une grande importance. Les joueurs définis sur la feuille de match sont automatiquement listés comme «engagés» dans le Liveticker.

Une actualisation de la liste avec des joueurs manquants est uniquement possible en mode online.

Généralités

Roger Dolder

Utilisation du Liveticker

Veuillez-vous référer au règlement des compétitions (RC) émis par la FSH.

Informations actuelles du Liveticker FSH

Le lien <https://handball.ch/liveticker> contient les informations actuelles > Downloads

Téléchargement et installation du logiciel Liveticker

Voir la documentation séparée «mode d'emploi d'installation pour le Liveticker»

<https://handball.ch/liveticker>

Exploitation Online / Offline

Le Liveticker peut être utilisé dans les modes online ou offline. Pour le mode offline, il faut d'abord initier la synchronisation de la base de données (online), en particulier en ce qui concerne le match et les données des joueurs.

	online	offline
Affichage / Symbole		

Extras > Réglages individuelles	Le mot de passe peut être modifié	Le mot de passe ne pas peut pas être modifié
---------------------------------	-----------------------------------	--

Mise au point > Equipes	De nouveaux joueurs peuvent être ajoutés directement depuis le système de la FSH (selon le club).	Il n'y pas de possibilité de rajouter de nouveaux joueurs.
-------------------------	---	--

Liveticker	Le suivi du match est enregistré (local) et affiché sur internet.	Le suivi du match est enregistré seulement sur l'appareil (local).
------------	---	--

Fin du match – Upload	Peut être exécuté immédiatement après le match dans la salle.	Doit être exécuté à domicile après le match.
-----------------------	---	--

Aperçu – déroulement

Avant le match

N°	Quoi	
1	WLAN	Contrôler la connexion WLAN dans la salle et se connecter.
2	Charger le match	Synchroniser les données du match et des joueurs. La synchronisation est exécutée lors du démarrage du programme liveticker.



3	M - 45 min. Mise à jour	<p>Mettre à jour les données du match et des fonctionnaires.</p> <ul style="list-style-type: none"> Type de match: match de Coupe? => prolongation/penalty <p>Enregistrer le banc (entraîneur etc.) comme officiels A-D</p> <p>Enregistrer les données d'équipe.</p> <ul style="list-style-type: none"> Les joueurs inscrits au VAT sont déjà activés dans le LT <p>Entrer les modifications manuelles/ Enregistrer des numéros</p> <p>Entrer les couleurs des maillots pour l'affichage du livestream</p>
---	----------------------------	---



4	Feuille de match	<p>Si une imprimante est disponible et nécessaire</p> <ul style="list-style-type: none"> Imprimer la feuille de match (pour journalistes/feuille brouillon)
---	------------------	--



Mi-temps

N°	Quoi	
1	Correction resp. comparaison avec AR, secrétaire (déroulement du match)	
2	<p>Terminer 1ère phase (1ère mi-temps).</p> <p>Suite à cette opération, les données de la 1ère mi-temps ne peuvent plus être traitées.</p>	



Fin de match

N°

Quoi

1

Contrôle

Correction resp.
comparaison avec AR,
secrétaire (déroulement
du match)



2

Conclusion

Conclusion et
chargement des données
du match **jusqu'à 2
heures** après la fin du
match. Entrer le nombre
de spectateurs.



Mise à jour des données
des joueurs dans le
système FSH: nombre de
matchs joués avec les
buts, avertissements,
sanctions

3

Rapport

Télécharger le rapport

Rapport des médias (si
désiré)
Doit être enregistré
localement comme
fichier PDF et transférer.



4	Rapport de match manuel	<p>Si match avec liveticker, toutes les données importantes sont enregistrées électroniquement et transmises après avoir été complétées avec succès. Le rapport de match ne doit pas être imprimé ni transféré.</p> <p>Important: Les rapports de match originaux avec les signatures obligatoires doivent impérativement être envoyés à la FSH.</p> <p>Une transmission électronique (photographie, scannage) des rapports de match originaux par mail à matchreport@handball.ch est très souhaitable.</p>
---	-------------------------	--



5	Rapport	<p>Envoyer les rapports par mail à:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsable médias du club • liste de contact médias du club
---	---------	---

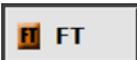


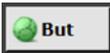
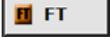
Durant le match

N°	Quoi
1	Ouvrir le liveticker 
2	Sélectionner le gardien -> gardien   clignote  / topscorer (LNA / SPL1)

3 Horloge : Lancer et arrêter le match 

4 Sélectionner les actions: 1. action (quoi) / 2. joueur (qui)

Action	clic 1	clic 2	clic 3	Remarques
but				But dans une action de jeu.
Jet arrêté				Gardien empêche un but.
Jet raté				Jet bloqué, sur le cadre du but ou a côté du but
Faute technique				Toute faute menant à une perte du ballon.
7m		   		But après jet de 7m. Jet de 7m arrêté. Jet de 7m raté. Faute de pied (ex. dépassé), temps, etc.

7m		99 Spieler 	   	<p>But après jet de 7m.</p> <p>Jet de 7m arrêté.</p> <p>Jet de 7m raté.</p> <p>Faute de pied (ex. dépassé), temps, etc.</p>
Avertissement		99 Spieler 		Le 2e avertissement se transforme automatiquement en une exclusion de 2 min.
Exclusion 2 min.		99 Spieler 		La 3e respectivement 2e exclusion de 2 min. se transforme automatiquement en une disqualification.
Exclusion 2+2 Min.		99 Spieler		Nouveau bouton d'action pour une exclusion 2+2 min.
Disqualification		99 Spieler 		<p>Disqualification sans / avec rapport:</p> <p>Le joueur/officiel en question est désactivé et biffé sur l'affichage dans le masque.</p>
Joueur blessé		99 Spieler		Compte à rebours lancé lorsqu'un joueur blessé doit sortir (3 > 2 > 1). Affichage du compteur d'attaque.



Cliquer après
chaque attaque
terminée de l'équipe
concernée.

Changement de
gardien



99 | Spieler

Team-Timeout



Le temps du team-
timeout décompte

Timeout



Horloge + action
(voir ci-dessus)

Empty Goal



Cliquer sur le
symbole gris =>
Empty Goal activé,
Cliquer sur le
symbole rouge =>
Empty Goal est
désactivé.

4. Programme Liveticker

4.1 Liveticker ne se connecte pas (reste offline)

Démarrage du programme Liveticker

Démarrez le logiciel Liveticker avec ce lien sur le desktop.

Pour le premier démarrage, une connexion online est impératif pour permettre une éventuelle mise à jour et pouvoir télécharger des matchs.

Liveticker ne se connecte pas (reste offline)

Même lorsque, en principe, une connexion internet est garantie, le Liveticker est susceptible de ne pas se mettre en mode online. Cette non-connexion est signalée par un globe rouge dans l'affichage en haut à droite. Aucun nouveau match ou mise à jour ne peuvent être téléchargés à ce moment.

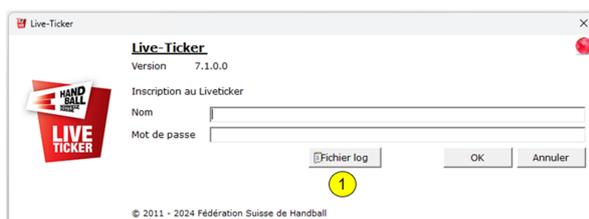
S'il est possible de s'identifier sur un Liveticker offline (globe rouge), cela donne uniquement l'accès aux données resp. matchs enregistrés en local sur le notebook.

Causes possibles :

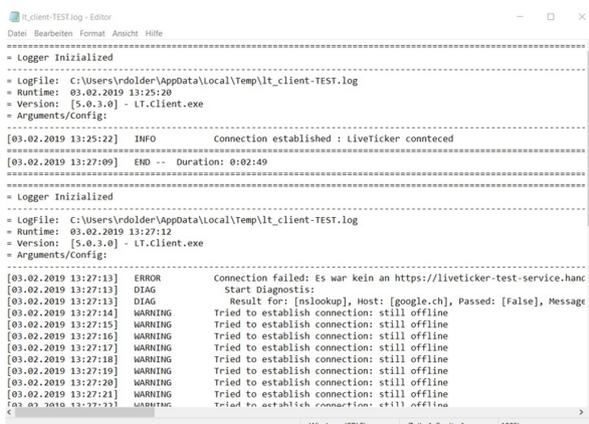
- Mauvaise heure du système (heure d'été/d'hiver): le Liveticker autorise une variation maximale de +/- 5 minutes entre l'heure du système et du réseau.
Une différence trop grande engendre un message d'erreur dans le Log File.
Solution : configurer correctement l'heure du système sur le notebook.
- Des programmes de sécurité comme Avira, Norton, Kaspersky, etc. peuvent empêcher une communication active.
Solution : permettre la communication dans les paramètres ou renoncer aux programmes. Avec la sécurité actuelle à partir de Windows 10, les appareils sont suffisamment sécurisés.

Liveticker Hotline - +41 (0)31 370 70 27:

- Par téléphone
- Le Log File peut être envoyé pour analyse à liveticker@handball.ch.
Emplacement du fichier: C:\Users\[benutzer]\AppData\Local\Temp\lt_client.log



Si le globe est rouge, le champ «Log-File» s'affichent.



1) Enregistrer le Log File ou copier le texte et l'envoyer à liveticker@handball.ch

4.2 Liveticker est connecté (online)

Login personnel

Chaque utilisateur du liveticker a son propre login. Le login pour les clubs n'existe plus. Le login personnel est lié à une licence LT (1-3) qui te permet de choisir des matchs de ligues correspondantes.

Le login (utilisateur et mot de passe) est le même que dans le VAT (Single Sign On, SSO). Tu peux donc te connecter au liveticker avec l'accès VAT. Si tu n'as pas encore d'accès VAT, tu dois d'abord t'enregistrer dans le VAT. Voici les **instructions** correspondantes. Tu peux aussi utiliser le lien dans la fenêtre de connexion du liveticker. A la fin de l'enregistrement, tu dois accepter la déclaration de protection des données, sinon le processus d'enregistrement s'interrompt.



Saisir les données d'accès:
Nom de l'utilisateur
Mot de passe
Ensuite cliquer sur «OK»



Choisir le match à synchroniser:

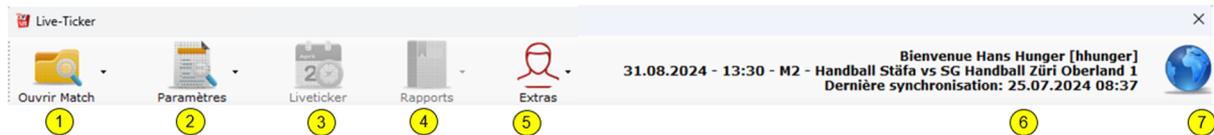
1. Match chargé et déjà ouvert
2. Sélectionner la salle de sport
3. Matches suivants qui ne sont pas encore synchronisés et chargés.



Les données sélectionnées sont synchronisées

5. Interface du programme

5 Interface du programme



1. Ouverture d'un nouveau match.
2. Mise au point du match / des fonctionnaires et des deux équipes (domicile / visiteur) et Livestream
3. Démarrage du Liveticker
4. Rapports; Feuille de Match, rapport aux médias, rapport de match
5. Extras; Mon Profil, Paramètres, Mise à jour de la base de données, Informations, Langue et aide
6. Affichage du match déjà ouvert



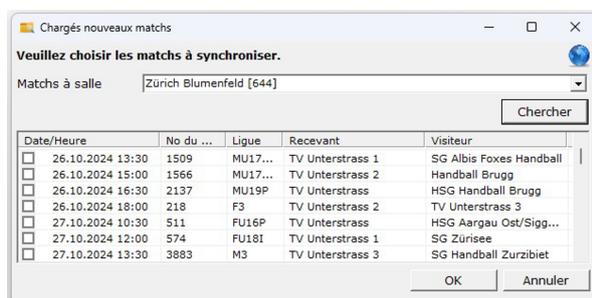
7. Affichage du Statut et connexion Online (bleu) et connexion Offline (rouge)

6. Ouvrir un match

6.1 Ouvrir et chargement de nouveaux matchs



Chargés nouveaux matchs



Ouvrir le match.

Charger un nouveau match

LIVE TICKET Match déjà ouvert
Des matchs déjà enregistrés (paramètres /Liveticker) seront conservés.
Ouvrir des matchs terminés pour impression du rapport.
Des matchs terminés seront supprimés automatiquement après 20 jours.

Charger un nouveau match

Choisir d'abord la salle où le match aura lieu.

Au moyen d'une case à cocher, il est possible de sélectionner un ou plusieurs matchs de championnat.

7. Menu des paramètres

7.1 Match / Fonctionnaires



Mise au point pour un match ouvert.

Avant le démarrage du Liveticker, certaines données doivent être introduites pour le match et les équipes.

Paramètres pour le livestream



Paramétrage pour match / fonctionnaires

Paramètres – Match Infos / Fonctionnaires d'équipes

Chargement pour le match 0, Handball Stäfa – SG Handball Züri Oberland 1
En mode on-line, seulement les données des fonctionnaires des équipes peuvent être mise à jour.

Information du match

No du match: 0 Salle: Stäfa Froberg
Date/Heure: 31.08.2024 13:30 Ligue: M2

Paramètres du match

Info pour Web: [1] Version: [3] Voll-Version
Spectateurs: [2]
Temps régl. [4] 2 fois 30 Minutes Horloge du [5] Aufsteigend 0 bis 60 Minuten
Formule du [6] Prolongation Tirs au but [1] Prolongations fois Minutes

Fonctionnaires du matchs

Arbitre 1 [7] ABALO Sergio Arbitre 2: KALBERER Peter
Délégué 1: Délégué 2: Observateur:

Fonctionnaires d'équipes

Handball Stäfa SG Handball Züri Oberland 1

	Nom		Nom
Officiel	NOM Prénom [8] [9] A		NOM Prénom A
Officiel	NOM Prénom B		NOM Prénom B
Officiel			
Officiel			

[10] Enregistrer et fermer

1. En cas de retard ou d'annulation d'un match, l'indiquer dans le champ «info pour web». Le contenu choisi sera affiché sur internet (match concerné).

2. Nombre de spectateurs: peut aussi être enregistré durant le match. Au plus tard lorsque le match est terminé, cette information sera demandée encore une fois.
Remarque: Le nombre de spectateurs doit être saisi de manière correcte, à l'instar du résultat du match. Au niveau régional, il n'est évidemment pas nécessaire de compter le public à la personne près. Dans ce cas de figure, le bon sens s'applique.
3. La version enregistrée par standard sous Extras > Paramètres s'affiche (liveticker version light ou complète) pour le match choisi. Selon la ligue resp. le type de match, ce paramètre peut être modifié. Une fois le match lancé, la version ne peut cependant plus être modifiée.
4. Temps réglementaire: la valeur par défaut est de 2 x 30 minutes. Le nombre et la durée (en minutes) des phases de jeu peuvent être choisis librement, p.ex. lors de tournois de qualification.
5. Réglage de l'horloge du match sur Liveticker-Panel – devrait être réajusté selon l'horloge officielle dans la salle. Le réglage par défaut peut être introduit sous «Extras – réglages personnels».
6. La forme de match pour les matchs décisifs doit être introduite (ex. Match de Coupe, Play-off, etc.). En cas de match du Coupe il faut introduire: 2 prolongations de 2 x 5 Mi-minutes, puis jets de 7 m. Ceux-ci peut être définis le plus tard après le temps réglementaire et si le résultat du match se termine avec un nul.
7.  Les fonctionnaires du match peuvent être choisis ou modifiés dans le mode Online en utilisant ce symbole. A voir aussi le point 7.2.
8. En principe, les officiels de la feuille de match sont reportés dans le système. Au moins un officiel A doit être indiqué.
9. Affichage des officiels selon A, B, C, D. Au moins «A» doit être sélectionné.
10. Fermeture du dialogue avec «enregistrer et fermer».

7.2 Modification du match et des fonctionnaires

Dans le mode Online, les arbitres, délégués interrégionaux et observateurs peuvent être ajoutés ou modifiés.

Les personnes ne peuvent pas être saisies dans plusieurs fonctions à la fois.

Fonctionnaires du matchs

Arbitre 1	<input type="text"/>	Arbitre 2	<input type="text"/>
Délégué 1	<input type="text"/>	Délégué 2	<input type="text"/>
Observateur	<input type="text"/>		

 1

1. Cliquer sur le symbole 

Paramètres – Matches – Rechercher fonctionnaires

Nom 2 Prénom 517 Fonctionnaires

Nom Prénom	Date de naissance	Association	
Abalo Sergio	08.04.1995	HRV AGP	
Achermann Roman	25.03.1995	ZHV	
Adler Leonie	13.12.2002	HRV NWS	 4
Aeberhard Simon	05.02.1993	HRV BeJu	
Aebi Fabian	05.06.1988	HRV NWS	
Aleksic Tihomir	11.04.1981	ZHV	

2. La sélection peut être limitée en remplissant les champs «nom» et «prénom».

3. Une personne peut être effacée en utilisant la première ligne vide.
4. En double cliquant sur la ligne ou en utilisant  la personne est ajoutée.

7.3 Equipes



Mise au point des équipes.

Les joueurs convoqués peuvent être sélectionnés avec la check-box et selon la feuille de match.

Paramètres - Équipes

Chargement pour le match 8697, GC Amicitia Zürich - Handball Brugg

Recevant

GC Amicitia Zürich  8 / 23 

No.	Joueur	Ans	Convoqu
0	Abdulahi Doruntina	1999	<input type="checkbox"/>
15	Abegg Marlen	2003	<input checked="" type="checkbox"/>
0	Aellen Leonie	2002	<input type="checkbox"/>
0	Babaja Ana	1999	<input type="checkbox"/>
22	Bach Fiona	2004	<input checked="" type="checkbox"/>
16	Berni Alina	2003	<input checked="" type="checkbox"/>
0	Dimic Marina-Nina	1999	<input type="checkbox"/>
0	Dolci Thea	1991	<input type="checkbox"/>
0	Fink Sabrina	1987	<input type="checkbox"/>
0	Gisiger Julia	2003	<input type="checkbox"/>
26	Halfar Jael	2003	<input checked="" type="checkbox"/>
27	Hartmann Fabiola	2003	<input checked="" type="checkbox"/>
34	Hubler Jorina	2003	<input checked="" type="checkbox"/>

Visiteur

Handball Brugg  7 / 13 

No.	Joueur	Ans	Convoqu
1	Bordenet Marie	2005	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Byrne Liliana	2001	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Erhardt Deborah	1998	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Erne Sandra	1997	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Gfeller Nadine	2000	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Heusi Sara	1989	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Lechner Sarah	1990	<input checked="" type="checkbox"/>
0	Meier Lynn	2000	<input type="checkbox"/>
0	Nagy Vivien	2004	<input type="checkbox"/>
0	Roser Christina	1999	<input type="checkbox"/>
0	Rudolf Adriana	1996	<input type="checkbox"/>
0	Stalder Corinne	1994	<input type="checkbox"/>
0	Zürcher Tanja	1993	<input type="checkbox"/>

9  Enregistrer et fermer

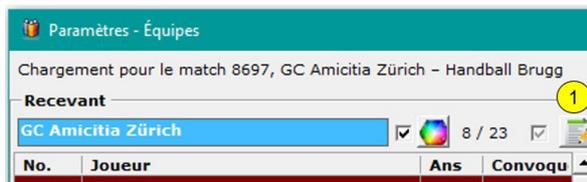
1. Tous les joueurs de la liste de cadre de chaque équipe sont à disposition pour la composition de l'équipe.
2. En cliquant sur la check-box respective, le joueur est activé pour participer au match. Les joueurs sélectionnés lors de l'établissement de la feuille de match sont présélectionnés dans les paramètres de l'équipe. Dès que les modifications sont enregistrés via le champ «Paramètres Equipes», les paramètres locaux s'appliquent. Si un joueur a activement participé à une action de jeu (et qu'il a été enregistré), il ne peut plus être désactivé (gris foncé). Pendant l'utilisation du Liveticker, on peut librement rajouter des joueurs. Arrêter l'horloge > Extras > Equipes
3. Si indiqués, les numéros des joueurs inscrits sur la feuille de match sont également préenregistrés. Dès que les modifications sont enregistrés via le champ «Paramètres Equipes», les paramètres locaux s'appliquent. Le numéro du maillot ne peut pas être «0» ni apparaître à deux reprises. Le numéro du maillot peut pas être modifié pendant le Liveticker. Arrêter l'horloge > Extras > Equipes.
4. Sélection de la couleur d'écriture des noms des équipes (noir/blanc).

5.  Color-Picker; sélection des couleurs des maillots pour une meilleure distinction sur le masque du Liveticker. Les couleurs sont transmises via l'interface aux fournisseurs du livestream et affichées dans leur graphique.
6. **11 / 21** Affichage du nombre de joueurs sélectionnés pour le match à partir de la liste de cadre.
7. Pilotage des joueurs affichés:
 - tous les joueurs sont affichés
 - Les joueurs non sélectionnés sont affichés
 - Seulement les joueurs sélectionnés sont affichés
8.  Rechercher et rajouter un joueur d'un club. C'est seulement disponible en mode Online.
9. Fermeture du dialogue avec «enregistrer et fermer».

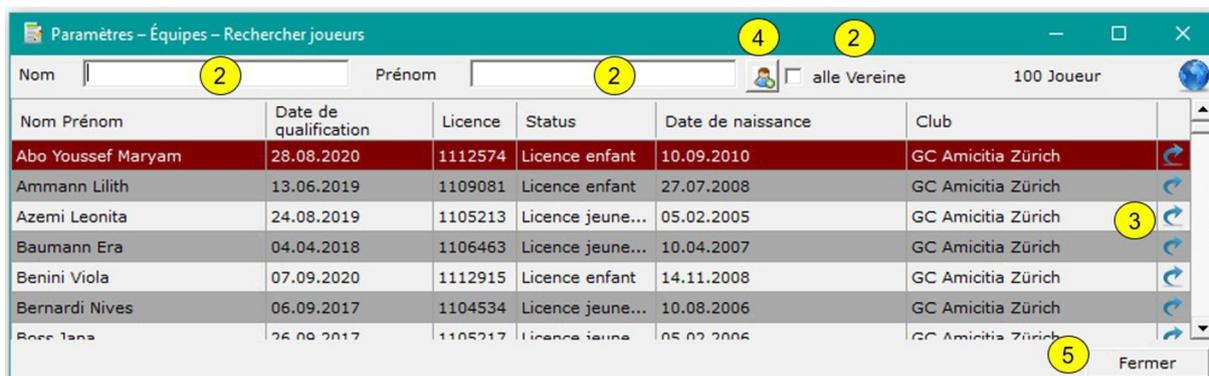
7.4 Recherche d'équipe – joueurs

En mode Online, on peut rajouter d'autres joueurs du club concerné.

Le droit de jouer d'un joueur n'est cependant pas vérifié. Il incombe au responsable d'équipe de vérifier si ses joueurs sont qualifiés pour être engagés ou pas. Pour l'enregistrement des événements du match par le Liveticker, celle-ci n'est cependant pas pertinente!



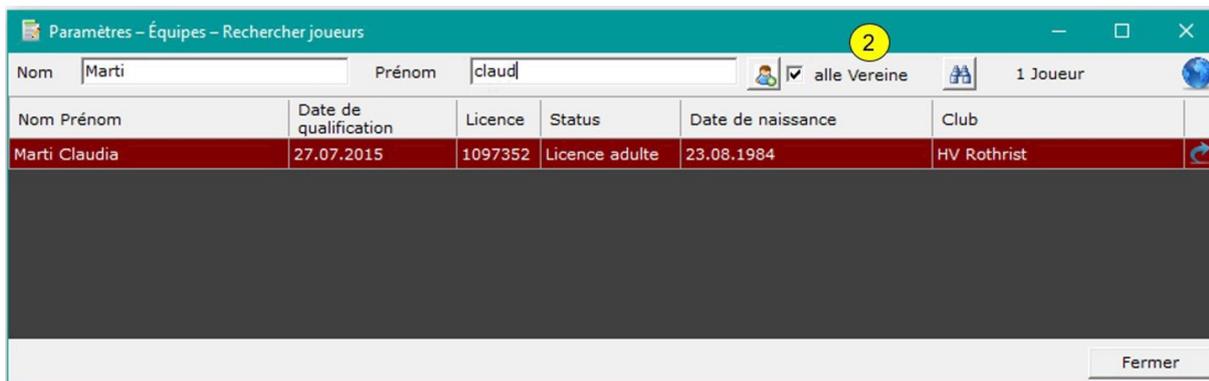
1. Cliquer sur le symbole de l'équipe recevant ou visiteur



2. Champs de recherche d'un joueur supplémentaire.

Si la check-box «tous les clubs» n'est pas activée, les joueurs du club de base et des clubs de SG (groupements) s'affichent.

En activant la check-box «tous les clubs», tous les joueurs de tous les clubs s'affichent. La responsabilité d'engager un joueur de cette liste incombe uniquement au responsable d'équipe! Si l'équipe ou la ligue choisie sont mixtes, les personnes des deux sexes s'affichent.



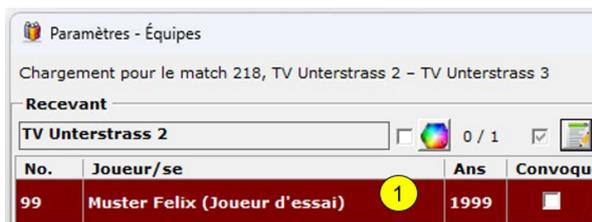
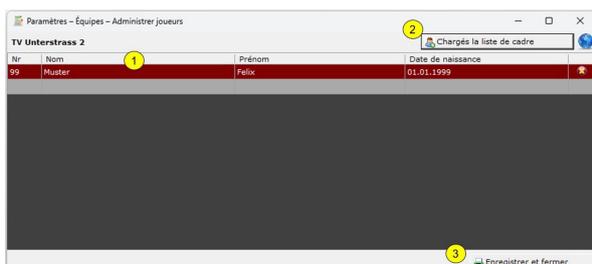
3. En cliquant sur le symbole  ou en double cliquant sur le nom, choisir le joueur à rajouter. La check-box de l'équipe sera activée automatiquement. Les joueurs qui figurent déjà sur la liste de l'équipe ne sont plus disponibles dans la fenêtre de dialogue.

4. En cliquant sur le symbole  «Joueur invité» (voir 7.4.1) on peut ajouter celui-ci. Ce symbole apparaît seulement pour des matchs régionaux, dans lesquelles des joueurs invités sont permis. Il faut aussi consulter les directives régionales pour connaître l'application dans les ligues. Le logiciel Liveticker ne permet pas un contrôle des directives !

5. Fermeture du dialogue avec «fermer».

7.4.1 Joueur invité

On doit cependant consulter les directives régionales pour connaître les ligues applicables. Le logiciel Liveticker ne permet pas un contrôle des directives !

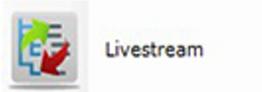


1. Cliquer sur le symbole de l'équipe recevant ou visiteur

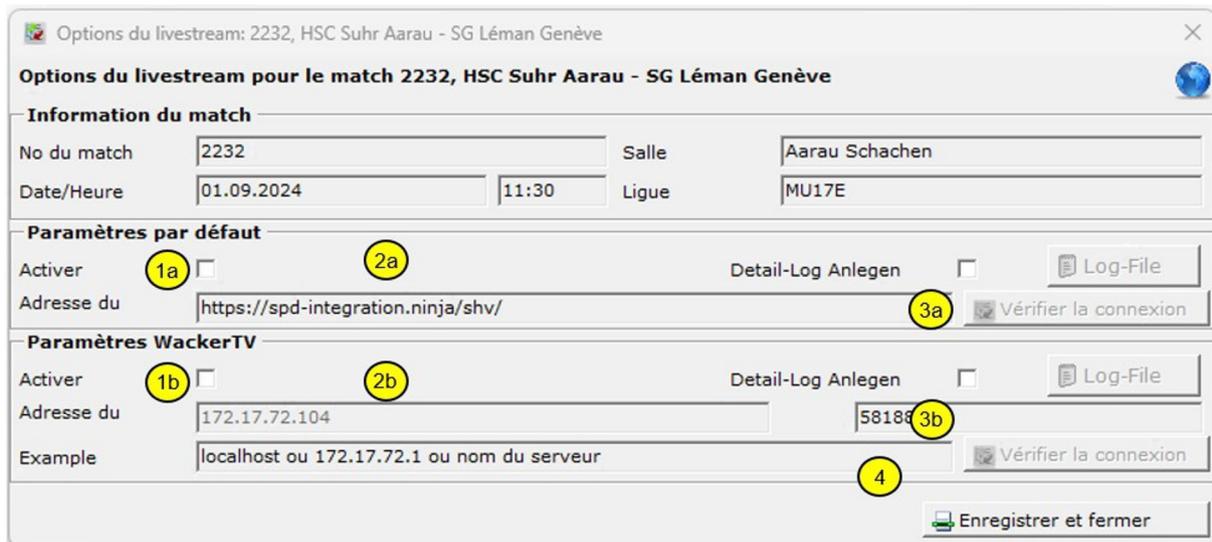
- Pour enregistrer les joueurs invités:
 - N° de maillot
 - Nom
 - Prénom
 - Date de naissance
- Si les joueurs sont sauvegardés dans la liste de cadre VAT, leurs données peuvent être chargées
- Ensuite «Enregistrer et fermer»

- Suite à ces opérations, le joueur invité s'affichera dans la liste de l'équipe et doit encore être accepté avant sa participation.

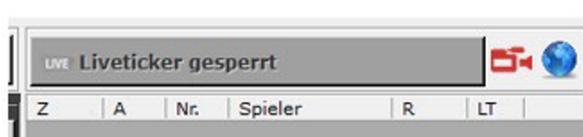
7.5 Livestream



Paramètres pour Livestream.



1. Le livestream est activé avec la check-box.
 - 1a Livestream pour WackerTV. La checkbox pour le réglage par défaut du livestream vers RED est désormais activée par défaut sur le match. Le contrôle de la checkbox est basé sur une configuration dans la VAT. Cependant, elle peut également être activée ou désactivée manuellement.
 - 1b Livestream pour Asport
2. 2a L'adresse du serveur pour RED est pré-définie.
 - 2b L'adresse du serveur pour WackerTV à partir du SHV GraphicClient de WackerTV.
3. a, b Ce bouton permet de tester la connexion avec le serveur du livestream.
4. Fermer la fenêtre avec «Enregistrer et fermer»



Le statut du livestream s'affiche aussi dans le panel des actions, en haut à droite dans le déroulement du match

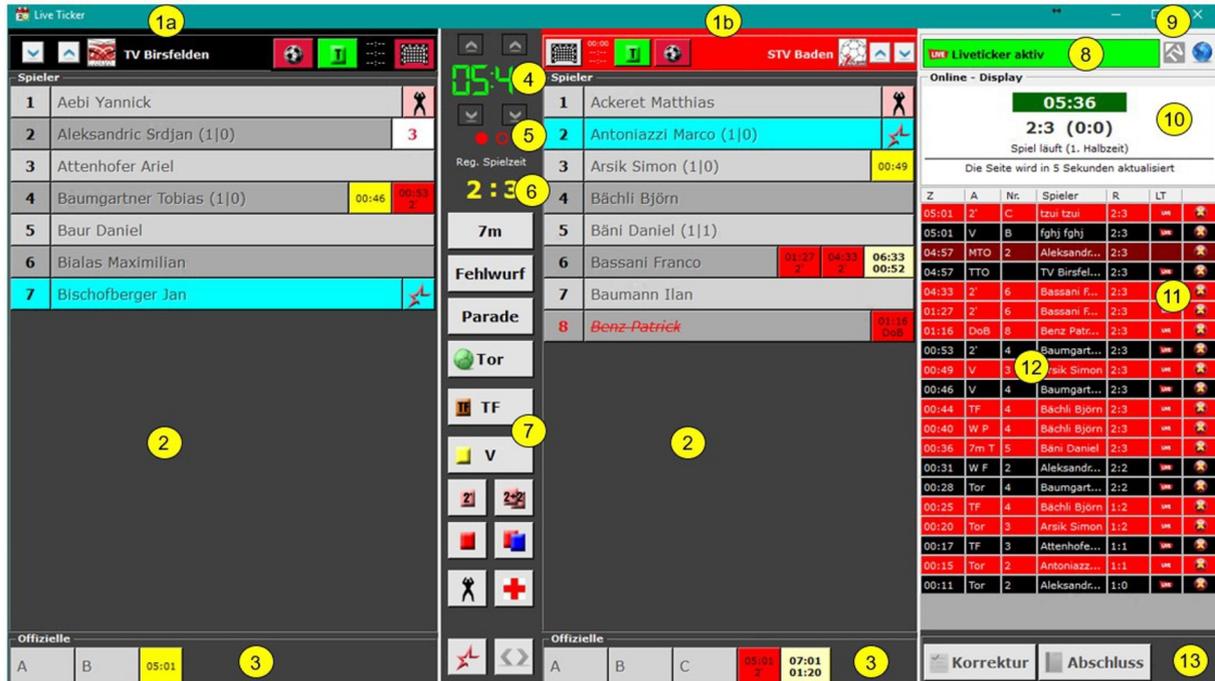
Actif  ou  inactif

8. Liveticker

8.1 Organisation du panel de saisie



Important: Pour pouvoir démarrer un match, les gardiens des deux équipes doivent être saisis d'abord. (8.2.1)



1. a) A gauche l'équipe à domicile et à droite l'équipe visiteuse
 b) Si l'horloge est arrêtée, on peut inverser les équipes (gauche / droite)
2. Liste des joueurs et gardiens selon la sélection des équipes. (7.3)
 Affichage continu (Buts / dont 7m)
 Les gardien/nes et les joueur/ses peuvent être affichés dans une liste ou sous forme groupée (nouveau).
3. Sur le banc; affichage de l'officiel A, B, C, D
 Sanctions à l'encontre d'un officiel (banc) : cliquer sur la lettre correspondante
4. L'horloge avec possibilité d'ajustement
5. Affichage de la phase de jeu active (mi-temps)
6. Affichage du résultat
7. Action-Buttons für die Erfassung des Spielverlaufs.
 Avec le Version complète: Buts, Jets de 7m, Avertissements, Exclusions, Disqualifications, Fautes techniques, Tirs manqués, Arrêts, Medical Timeout , Topscorer .
 Avec le Version light*: Buts, Jets de 7m, Avertissements, Exclusions, Disqualifications.
 * dépend de la ligue
8. Liveticker inactif / actif; affichage de l'upload de la progression du match sur le web ON/OFF.
 Remarque: si les actions ne sont pas (ou plus) transmises, il est possible d'envoyer un force-reload au serveur en éteignant/rallumant
9. Statut du livestream: Inactif  ou actif 
10. Affichage internet du Liveticker: même affichage que ce qui est visible actuellement sur internet!
 Si l'affichage n'existe pas ou ne correspond pas au résultat actuel, il y a un problème de transmission!

Solution: fais un force-reload au serveur: éteins et rallume le liveticker. Clique sur la barre verte, ensuite sur la rouge.

11. IMPORTANT: Si le symbole **LIVE** ne s'affiche pas dans la colonne des actions, les actions ne sont pas transmises! Hormis des actions MTO, celle-ci n'est pas transmise au serveur.

Solution: fais un force-reload au serveur: voir 10)

12. Affichage du déroulement du match avec les couleurs des équipes
13. Match / gestion du match; corrections et terminaison des phases de match

8.2 Fonctions générales



Ordre des symboles dans le Header Equipe à GAUCHE

...et Equipe à DROITE



1. Tri de la liste des joueurs selon le n° de maillot (croissant, décroissant)
2. Tri de la liste des joueurs selon le nom (croissant, décroissant)
3. MTO avec affichage du nombre d'attaques restantes affiché avec le joueur
4. Affichage des Time-Outs
5. Bouton d'action Time-Out par équipe.
Ce bouton est seulement actif après le démarrage du Liveticker.
L'horloge est arrêtée en cliquant sur T.
3 Time-Outs par match et par équipe à disposition.

6. Bouton d'action pour Empty Goal.

Dans les ligues utilisant le livestream, l'action "Empty Goal" peut être utilisée.

- type de match: championnat, Coupe des ligues QHL, LNB, SPL1+2 et SR.
- tous les matchs internationaux et «matchs manuels LT».

Fonctionnalités:

- Cliquer sur le symbole gardien, puis sur le nom. Répéter pour les autres gardiens.
- Le gardien actif est sélectionné en cliquant sur le symbole à côté du nom.
- En cliquant sur le gardien gris, il devient actif (rose), l'autre devient inactif (gris).



La largeur des colonnes et la hauteur peuvent être ajustées individuellement en appuyant (et maintenant) sur la touche gauche de la souris.

Spieler*innen	
1	PILIPOVIC Kristian
4	BEN ROMDHANE Mehdi
7	CAÑELLAS Joan
10	BARTÓK Donát
12	HEDINGER Lukas
14	BEN ROMDHANE Sadok
16	MADER Constantin
17	BRÜCKER Jost
18	PIETRASIK Ariel
19	MARKOVIC Zoran

Affichage gardien

Les gardien/nes et les joueur/ses peuvent être affi-chés dans une liste ou sous forme groupée (nouveau).

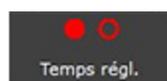
Extras > Paramètres

Gardien dans la liste des joueurs

Torhüter*innen	
1	PILIPOVIC Kristian
12	HEDINGER Lukas
16	MADER Constantin

Spieler*innen	
4	BEN ROMDHANE Mehdi
7	CAÑELLAS Joan
10	BARTÓK Donát
14	BEN ROMDHANE Sadok
17	BRÜCKER Jost
18	PIETRASIK Ariel
19	MARKOVIC Zoran

... Gardien dans une liste spécifique



Horloge

1. Bouton de correction du temps (en minutes), avancer/revenir en arrière
2. Bouton de correction du temps (en secondes), avancer/revenir en arrière
3. Mise au point de l'horloge selon (7.1 – point 4)

On démarre l'horloge en cliquant dessus.

On arrête l'horloge en cliquant de nouveau dessus.

L'horloge s'arrête automatiquement à la fin d'une phase de match (mi-temps, prolongation, fin du match).

Affichage des phases de jeu (mi-temps). Des points supplémentaires s'affichent en cas de prolongation.

**Liveticker bloqué**

45 minutes avant le match, le liveticker devient actif ou une autre personne a déjà pris en charge le match

Liveticker mode Offline

Le liveticker est actif - mais il est arrêté en cliquant sur la barre verte.

Le liveticker est activé 45 minutes avant le début du match (démarré)

Plusieurs gardiens peuvent être définis par équipe, avant ou pendant le match.

- Cliquer sur le symbole gardien, puis sur le nom de la personne. Répéter pour sélectionner les autres gardiens.
- Le gardien actif est choisi en cliquant sur le symbole à côté de son nom.
- En cliquant sur le gardien gris, il de-vient actif (rose), l'autre devient inactif (gris). Cela permet d'afficher un changement de gardien plus rapidement.



Si le gardien clignote, cela signifie qu'aucun/ne gardien/ne n'a encore été sélectionné/e pour l'équipe recevant et/ou visiteur.

Ce bouton permet de marquer en bleu clair le topscorer d'une équipe QHL ou SPL1.

Equipe à domicile et équipe visiteuse peuvent être inversés (gauche/droite) pour une meilleure vue. Cette opération est valide seulement si l'horloge est arrêtée.

8.3 Actions pendant le déroulement du match

En règle générale, seuls les boutons d'une séquence d'action consécutive ou d'une série d'actions consécutives sont actifs.

Une action est toujours saisie avec les questions « quoi » et « qui ».

Des actions sur un gardien ne doivent pas être saisies (exception est faite pour le changement du gardien). On connaît toujours les gardiens dans les buts

Définitions pour «jet raté», «arrêt» et «faute technique»

Les informations se trouvent dans un document distinct, disponible dans l'espace download sur handball.ch > Compétition > Liveticker > Downloads

N°

Quoi

Icon

- 1
Ouvrir le liveticker


- 2
Sélectionner le gardien / topscorer (QHL / SPL1)


- 3
Horloge : Lancer et arrêter le match



4 Sélectionner les actions : D'abord l'action (quoi), ensuite le joueur (qui)

Action	clic 1	clic 2	clic 3	Remarques	Web-Icon
but				But après une action	
Jet arrêté				Gardien arrête un tir	
Jet raté				Jet bloqué, sur le cadre du but ou à côté du but	
Faute technique				Toute faute menant à une perte du ballon	
7m but				But après jet de 7m.	
7m arrêté				Jet de 7m arrêté.	

7m raté    Jet de 7m raté. 

7m faute techn.    Faute technique 

7m ou bien... ...action
d'abord... ...puis joueur, va
aussi

Avertissement   ou
 Le 2e
avertissement
se transforme
automatiquement
en une exclusion
de 2 min. 

Exclusion 2 min.   ou
 La 3e
respectivement
2e exclusion de
2 min se
transforme
automatiquement
en une
disqualification. 

Exclusion 2+2
min.   Nouveau bouton
d'action pour
une exclusion
2+2 min. 

Disqualification   ou
 Disqualification
sans / avec
rapport: 

Joueur blessé   Le joueur/officiel
en question est
désactivé et
biffé sur
l'affichage dans
le masque.

				Compte à rebours lancé lorsqu'un joueur blessé doit sortir (3 > 2 > 1). Affichage du compteur d'attaque.	
Changement de gardien					
Team-timeout				Le temps du team-timeout décompte	
Timeout				Arrêter l'horloge. Autres actions selon l'arbitre.	
Topscorer				un joueur peut être marqué comme topscorer dans chaque équipe	
Empty Goal				Cliquer sur gris => EG est activé, cliquer sur rouge => EG est désactivé.	

8.4 Déroulement du match et affichage des sanctions

Pendant le match, les actions enregistrées sont affichées.

Le déroulement du match est seulement affiché pour la phase actuelle. C'est-à-dire que des actions de la première mi-temps ne sont plus affichées pendant la deuxième mi-temps.

Les actions du match sont rendues selon la couleur de maillots des équipes.

Le symbole **LIVE** s'affiche lorsqu'une action est visible sur internet, décalée de 5 secondes. S'il n'y a pas de symbole:

- Cliquer sur la barre verte liveticker ; lorsque rouge, cliquer encore une fois (redevient verte) = éteindre/rallumer le liveticker
- Ou cliquer sur le globe bleu

- Ou fermer et rouvrir le panel «action»

Avec le symbole  on peut effacer une action et en même temps enregistrer une nouvelle. Important: Ne supprimer que l'action la plus récente (tout en haut) de cette manière. Les actions précédentes doivent être modifiées au moyen de la « correction » (voir point 8.5.1).

T	A	No.	Joueur/se	R	LT
01:10	But	2	Arteaga Kevin	1:2	LT
01:10	FT	2	Arteaga Kevin	0:2	LT
01:10	But	2	ANDEREGG Andrin	0:2	LT
01:03	A	4	ASCHWANDEN Dion	0:1	LT
01:02	T r...	2	Arteaga Kevin	0:1	LT
00:58	But	2	ANDEREGG Andrin	0:1	LT

Titre des colonnes:

T Temps
A Action
No n° de maillot
R Résultat
LT Liveticker affichage web

La largeur des colonnes peut être adaptée (ligne des titres)

Affichage des sanctions

Les sanctions prononcées restent affichées avec le temps dans la ligne du joueur en question.

CS Chênois Genève				08:00
Joueur				
1	Paruta Daniel			
2	Goutaï Oslane		15:11	1
3	Dos Santos Pinheiro Pedro Alexandre	17:24	22:25	2
5	Lambin Romain		04:34	
7	Besson-Pierre-Yves	27:36	29:36	3
		D	01:56	

- 1 Avertissement avec le temps
- 2 Exclusion terminée avec le temps
- 3 Exclusion en cours
27:36 début de l'exclusion
29:36 fin de l'exclusion
01:56 temps restant
D = carton rouge direct

8.5 Corrections manuelles / Vérification des données des joueurs



Le bouton «Correction» est actif quand l'horloge est arrêtée.

En principe la dernière action éditée peut être effacée sur le masque du Liveticker (côté droite). Ensuite l'action peut être à nouveau éditée ou corrigée. Des actions plus anciennes peuvent être actualisées avec les dialogues suivants.

Aperçu des données des joueurs

Correction de joueur

Phase du **1. Mi-Temps** (1)

Recevant: CS Chênois Genève (4) TTO 08:00 (5) (6)

Visiteur: HSC Suhr Aarau TTO --:--

No.	Joueur	B	A	2'	D	FT
1	Paruta Daniel	4	3	5	1	3
2	Goutai Oslane		1			
3	Dos Santos Pinheiro Pedro Alexandre		1	1		
5	Lambin Romain			1		
7	Besson Pierre-Yves				1	
9	Reverdy Loïck	2				3
10	Kouzmet Abdel Jalil					
11	Delric Michael	2				
13	Gisbert Mikael		1			
14	Knoops Rob			2		
21	Pucarevic Boris			1		
99	Rehbein Johannes					

No.	Joueur	B	A	2'	D	FT
1	Willimann André	4	1	0	1	2
3	Ekberg Carl Magnus		2			
7	Suter Nicolas		2			
10	Zuber Josef					2
11	Kaufmann Joel					
13	Sarac Armin					
14	Romann Patrick		1			
25	Siegenthaler Sean				1	
27	Schelbert Mark					
47	Strebel Patrick					
56	Strebel Lukas					

Fermer

1. Pour la vérification d'une action de jeu précise, on peut d'abord sélectionner la phase du match. Une correction peut être exécutée seulement si la phase de match est active.
=>Au cours de la 2e mi-temps il est possible de visionner la 1ère mi-temps ou toute autre «phase du match» avec l'aide de ce menu.
2. En cliquant sur le titre de la colonne, les noms peuvent être triés (exceptés les LPT).
3. Avec un double clic sur le nom du joueur, on ouvre la boîte de dialogue «correction joueur». (8.5.2).
4. Avec un double clic sur l'équipe, on ouvre la boîte de dialogue «correction banc». (8.5.2).
5. Ajout d'actions pour une équipe (8.5.3).
6. Affichage Team-Time-Out (TTO). --:-- TTO pour cette phase de match pas encore consommé.

Corrections des détails d'un joueur

Dans la boîte de dialogue «correction joueur», on peut attribuer une action à un autre joueur ou elle peut être effacée.



Correction de joueur

Joueur: 9 - Reverdy Loïck (1) Action: -- Toutes actions -- (2)

1. Mi-Temps

Joueur	Action	Gardien	Temps	(6)
9 - Reverdy Loïck (3)	Faute techn. (TF)	(4)	06:59 (5)	(6)
9 - Reverdy Loïck	7m But	1 - Willimann André	06:51	(6)
9 - Reverdy Loïck	7m But	1 - Willimann André	01:59	(6)
9 - Reverdy Loïck	Faute techn. (TF)		01:38	(6)
9 - Reverdy Loïck	Faute techn. (TF)		00:18	(6)

(7) Enregistrer et fermer (8) Enregistrer (9) Fermer

1. Choix du joueur. Dans le menu initial on peut choisir d'autres joueurs ou autres détails des joueurs sur le banc.
2. Filtrer une action particulière de ce joueur.
3. Par la sélection du Menu DropDown, on peut attribuer cette action à un autre joueur
4. Par la sélection du Menu DropDown, on peut attribuer cette action à un autre gardien. Dans la version complète et avec l'action Empty Goal, un «but vide » peut aussi être sélectionné.
5. Le temps de l'action peut également être corrigé. Cependant l'horloge doit être correspondante à la phase du match.
6. Toute l'action est effacée en cliquant sur le bouton effacer.
7. Enregistrer et fermer. Ce bouton est seulement actif si une correction a été introduite.
8. Enregistrer. Ce bouton est seulement actif si une correction a été introduite.
9. Fermer sans enregistrement.

Ajout d'actions

Dans la boîte de dialogue «correction – ajouter des actions» on peut ajouter une ou plusieurs actions à un joueur ou à un banc.



Ajouter une action

Joueur/Officiel (1): 15 - Abegg Marlen Action (2): 7m Arrêté Gardien (3): 1 - Bordenet Marie Temps (4): 00:00

(5) + Ajouter une action (6) Fermer

1. Choisir un joueur ou une équipe.
2. Choisir une action. Dans la version light, seules quelques actions peuvent être choisies.
3. Si applicable; choisir le gardien. Dans la version complète et avec l'action Empty Goal, un «but vide » peut aussi être sélectionné.
4. Edition du temps de l'action.
5. Rajouter c.à.d. enregistrer l'action.
6. Fermeture de la boîte de dialogue sans enregistrement.

8.6 Fin de phase de match / fin du match



Le bouton «Terminer» est actif à la fin de la 1ère mi-temps ou à la fin du temps réglementaire.

Suite à une correction manuelle ou à un ajustement avec les données des arbitres, chaque phase du match correspondante doit être terminée.

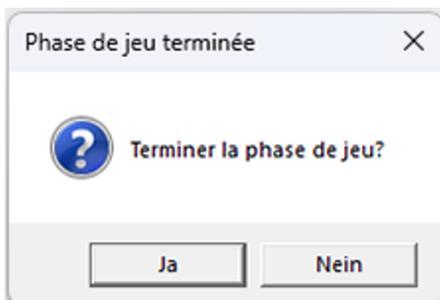
Avec l'opération de fin de phase du match, on ne peut plus modifier des actions dans cette phase du match.

Une fois cette phase du match terminée, une nouvelle phase peut démarrer (ex. 2e mi-temps, prolongation).

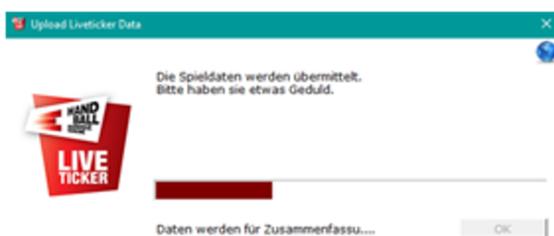
Terminer la fin du match signifie aussi la synchronisation et la mise à jour des données du match et des joueurs sur la base des données de la FSH:

- Le match est basculé sur «joué».
- Les résultats de la mi-temps de fin du match sont enregistrés. Suite à cette opération, la transmission du résultat par SMS n'est plus possible.
- Le nombre de spectateurs, la participation des joueurs avec leurs nombre de buts, avertissements, exclusions sont enregistrés.

Fin de la 1ère mi-temps ou de la 1ère prolongation



> Cliquer sur «OUI»



Fin de la 1ère mi-temps ou de la 1ère prolongation.

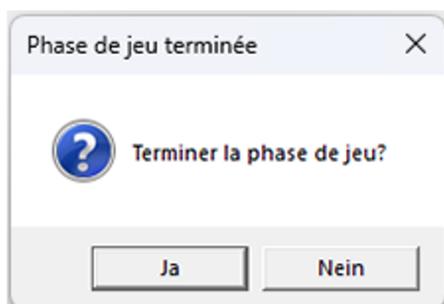
Les données sont calculées et transmises (Online).



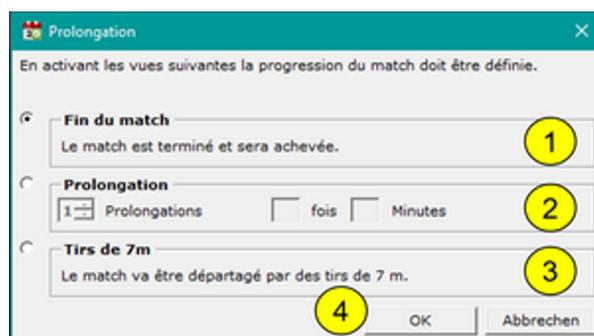
Ensuite le masque du Liveticker est prêt pour la prochaine phase du match.

Fin du match

En cas de match nul à la fin du match, le menu apparaît avec la suite du match et il faut répondre au mode réglementaire.

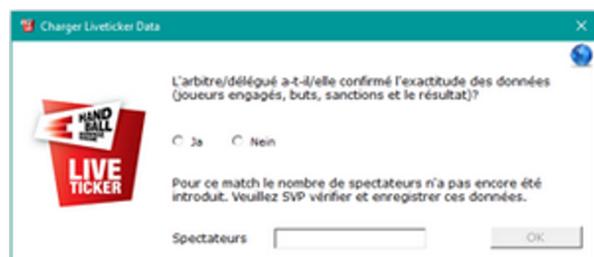


Après le clic sur «Terminer», question supplémentaire.



Si match nul:

1. Le match se termine après le temps réglementaire.
2. Prolongations: après le temps réglementaire, il y a des pro-longations. Le nombre de périodes de prolongation ainsi que la durée (x fois; y minutes) doit être introduite.
3. Si applicable, des jets de 7m sont exécutés après les prolongations.
4. Confirmation des données ou abandon.



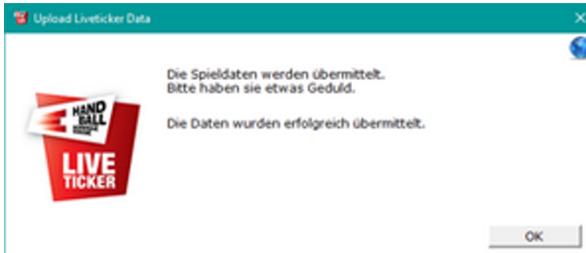
Confirmer l'exactitude des données.

Avec la réponse, une confirmation sur un rapport LT n'est plus nécessaire! Les rapports de match des responsables des équipes doivent par contre être envoyés à al FSH.

Si pour des raisons techniques, la clôture n'est pas possible, une version pdf est créée automatiquement à partir des rapports de match et enregistré sur le desktop. Ce pdf est à envoyer à matchreport@handball.ch. Merci d'avance !



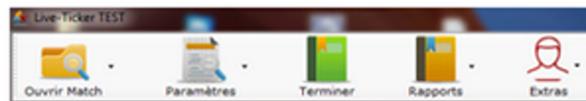
Après confirmation «fin du match», les données sont à nouveau transmises en mode Online.



> Confirmation avec «OK»



...ou s'il n'est pas possible de conclure, un pdf des rapports de match est enregistré. À envoyer à matchreport@handball.ch.



Si le match a été saisi en mode offline, les données peuvent être transmises par «Conclusion» dès qu'on est à nouveau online.

9. Menu des Rapports



MATCH REPORT



Home Team		Guest Team	
Schweiz		Island	
Place	Schaffhausen BBC Arena A	Nation	SUI
Date	24.11.2024	Time	16:00
Spect.	185	(Hall cap.)	3500
Final Result		29 : 28	
Team A		Team B	
Half time		9 : 12	
Full time		29 : 28	
1st extra time			
2nd extra time			
after 7 metres			
7m throws / goals		3 / 2 : 4 / 4	

N	Name	G	W	2'	2'	D	TP
21	ALTHERR Malin						
34	BÄCHTLER Emma	5					
13	BAUMANN Era						
12	BRÜTSCH Manuella						
22	BUCHER Nuria	1					
8	EMMEGGER Mia	4					
5	FREY Lisa						
10	GAUTSCHI Daphne	2					
15	GOLDMANN Norma	2					
17	KÄRER Charlotte	1					
3	KÜNZIG Kerstin						
16	KURATLI Seraina						
20	RINER Alessia	5					
7	SCHMID Tabea	8					
1	SCHUPBACH Lea						
33	SNEDKERUD Nora						
26	WEGGERHansli	1		45:07			
46	WONKVIC Zuzanna		57:03				
C	CUCKOVIC Milos						
D	MÜLLER Michele						
TTO		1: 23:45	2: 59:49				

N	Name	G	W	2'	2'	D	TP
8	ALBERTSDOTTIR Perla	4					
41	ASMUNDSDOTTIR Katrin Anna						
28	BJORNSDOTTIR Selunn	3					
14	ELIASDOTTIR Elsa						
23	GUOMUNDSDOTTIR Diana Björg	5					
3	JACOBSON Andrea	9					
33	JENSEDDOTTIR Katrin Tinna	1					
5	JONSDOTTIR Rut Arnþóra	1		47:01			
26	JONSDOTTIR Sunna			57:13			
27	MAGNUSDOTTIR Diana Dógg						
22	MAGNUSDOTTIR Elin Rosa	1					
12	RENÓUDOTTIR Hafþis						
15	SGURDSDOTTIR Jóhanna Margrét						
4	STEFANSDOTTIR Thoray						
25	STURLUDOTTIR Thea Ísarni			03:13			
36	THORKELSDOTTIR Elin Klara	4					
19	ÞORSTEINSDOTTIR Elin Jóna						
26	ÞORSTEINSDOTTIR Berglind						
C	MORTHENS Hlynur						
D	JÓKULSDOTTIR Tína						
TTO		1: 27:38	2: 49:07	3: 59:28			

Modèle de l'EHF avec un maximum de 16 joueurs.

9.3 Feuille de match

Swiss Handball League, Hommes HLB
 lundi 02. septembre 2013, 18:45 Montage
CS Chênois Genève - HSC Soler Aarau
 Chênois Genève - Soler Aarau
 Address: Anthenanen Fide / Bagg Andreas

Zuschauer: _____
 Halbbrett: _____
 Schlussresultat: _____

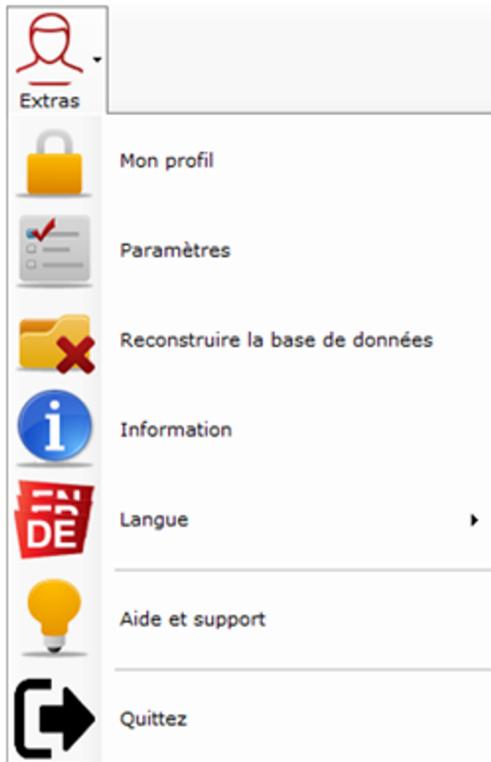
CS Chênois Genève		1. Halbbrett		2. Halbbrett	
Nr.	Name	Halbzeit	2. Halbzeit	Halbzeit	2. Halbzeit
1	Parola Daniel				
2	Gebusi Colone				
3	Ossi Carlos Pinheiro Pedro Alexandre				
5	Lambert Roman				
7	Berlioz Pierre Yves				
9	Reberdy Louis				
10	Hausler Alois Jaki				
11	Denis Michael				
13	Grobet Olivier				
14	Ahijaga Rado				
21	Puckowski Boris				
99	Berthoin Johannes				
OP 1: Magliorini Boris		Team Time out			
OP 2:		S			
OP 3:		S			
OP 4:		S			
HSC Soler Aarau					
1	Wilmann Andre				
3	Krieger Carl Matthias				
7	Suter Nicolas				
10	Zuber Josef				
11	Kaufmann Joel				
13	Gerber Armin				
14	Bomann Patrick				
26	Diegenhauser Sean				
27	Scherber Stefan				
47	Strasser Patrick				
56	Strasser Lukas				
OP 1: Pardi Patrick		Team Time out			
OP 2:		S			
OP 3:		S			
OP 4:		S			

Feuille de match pour les journalistes.
 Avec cette forme, les journalistes peuvent prendre des notes eux-mêmes sur le déroulement du match.
 Seuls les joueurs et fonctionnaires sont notés pour les deux équipes. Aucune autre action n'est affichée.



10. Menu Extras

10 Menu Extras



Dans le menu Extras les actions peuvent être introduites:

Mon Profil:

Modifier le mot de passe

Paramètres:

Les réglages personnels par défaut (préférences du salles, horloge, affichage gardien, version liveticker) peuvent être changés

Mise à jour de la base de données:

Mise à jour manuelle de la base de données.

Avec cette opération, toutes les données du match vont être perdues.

Information:

Affichage de la version du logiciel et les notes de version.

Langue:

Allemand / Français / Anglais

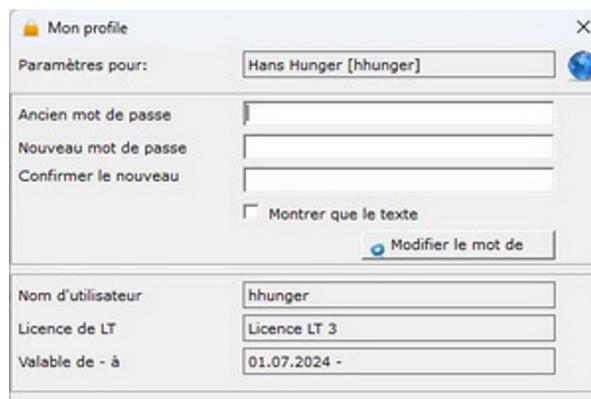
Aide:

Connexion au support en ligne et informations pour le Liveticker : www.handball.ch/liveticker

Quitter:

Fermer le système Liveticker.

Mon Profil

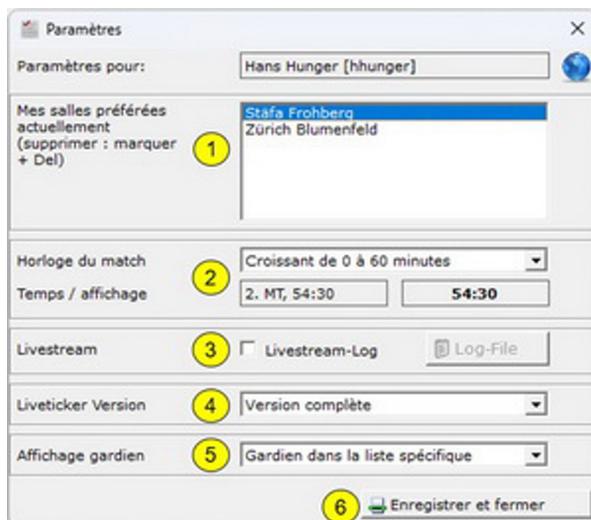
Cette fonction est seulement disponible en mode Online.

Modifier le mot de passe. Cette fonction n'est active qu'en mode en ligne.

Paramètres

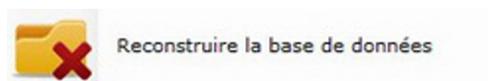


Cette fonction est seulement disponible en mode Online.

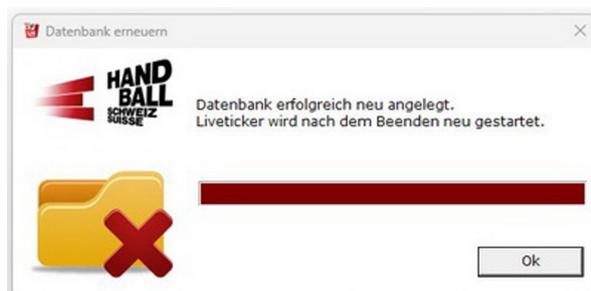


1. Affichage des salles qui ont déjà été utilisées. Les salles favorites peuvent être supprimées en les marquant et en appuyant sur la touche Del.
2. Réglage par défaut de l'horloge
 - ascendant, de 0 à 60 minutes
 - ascendant, de 0 à 30 minutes par mi-temps
 - ascendant, de 0 à 30 minutes par mi-temps
 - Ce réglage sera repris dans le menu «Réglages – Match». (7.1)
3. Logging: permet d'activer un log de livestream-Log.
4. Choisir la version LT par défaut : version complète ou light
5. Définir l'affiche standard des gardiens de but : Gardien dans sa propre zone ou dans la zone des joueurs
6. Avec « Enregistrer et fermer » terminer avec la fenêtre de dialogue.

Reconstruire la base de données



Cette fonction est seulement disponible en mode Online.



Mise à jour de la base de données:

Mise à jour manuelle de la base de données. Avec cette opération toutes les données du match sont effacées et perdues.

Lors d'un nouveau login toutes les données disponibles sont synchronisées.

Information



Information:

Affichage de la version du programme chargé

Remarques sur la release:

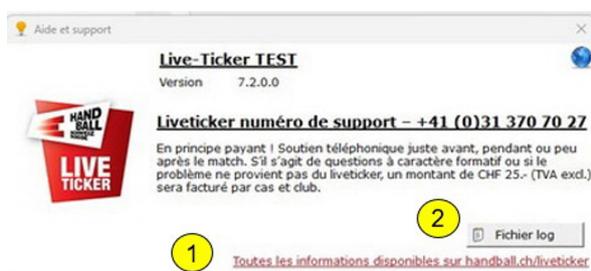
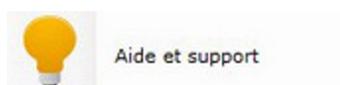
Dernières nouvelles de l'extension du système et solution des problèmes

Langue



En cliquant sur l'onglet correspondant, on peut choisir la langue affichée.

Aide et support



1. Lien vers handball.ch > Liveticker :
 - toutes les informations concernant le liveticker
 - tous les documents
 - tous les downloads

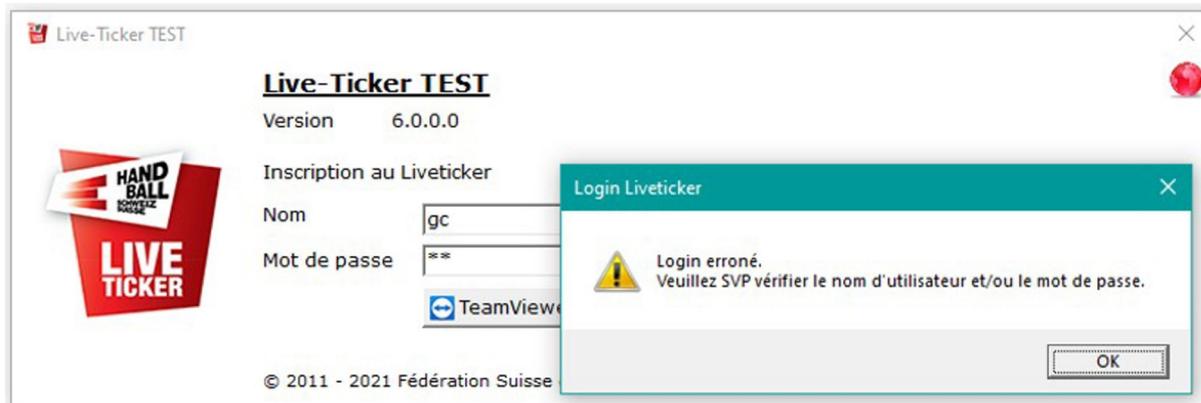
2. Log file pour l'application liveticker

Le Log File peut être envoyé à liveticker@handball.ch pour analyse. Aussi enregistré à cet endroit: C:\Users\[benutzer]\AppData\Local\Temp\lt_client.

11. Questions / Problèmes et réponses

11 Questions / Problèmes et réponses

Lors de la première installation, le login ne fonctionne ne fonctionne pas.



Question / problème

Le notebook est manifestement connecté (Online), mais le login est impossible. La fenêtre Liveticker Login ne se connecte pas. Voir aussi le globe rouge en haut à droite.

Réponse / solution

Lors de la première installation, le liveticker doit être en mode online.

Causes possibles:

- Firewall local dans la salle ou/et ...
- Les firewall d'un programme antivirus empêchent la communication avec un serveur liveticker.
- l'horloge du système installé sur le notebook n'est pas correcte (changement d'heure). La tolérance est de +/- 5 minutes.

A chaque nouveau lancement du liveticker, une nouvelle base de données est établie (Loop).



Réponse / solution

installer une nouvelle fois «SSCERuntime_x86-DEU.msi» selon le mode d'emploi.

Ou une instance de serveur SQL se trouve déjà sur le client. Cela peut causer des conflits. Désactiver l'autre instance.

Les numéros de maillot ne s'affichent pas entièrement

Dans le panel liveticker, les numéros de maillots ne s'affichent pas totalement.



Mettre l'affichage de l'écran à 100%.

Clic droit sur la souris > Desktop > Adapter > Affichage > 100%.

Manuel d'utilisation du liveticker

Manuel d'utilisation pour le liveticker

Beschreibung Beschreibung Beschreibung Beschreibung
Beschreibung