












## 1 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 - 30 min. Mise à jour	Mettre à jour les données du <b>match</b> et des <b>fonctionnaires</b> . <ul style="list-style-type: none"> <li>- Type de match: match de Coupe? =&gt; prolongation/penalty</li> <li>- Enregistrer le banc (entraîneur etc.) comme officiels A-D</li> </ul>	
		Enregistrer les données d'équipe. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs inscrits au VAT sont déjà activés dans le LT</li> <li>- Entrer modifications manuelles/ Enregistrer des numéros</li> <li>- Entrer les couleurs des maillots pour l'affichage du livestream</li> </ul>	
4	Feuille de match	Si une imprimante est disponible et nécessaire <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imprimer la feuille de match (pour journalistes/feuille brouillon)</li> </ul>	








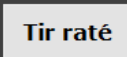


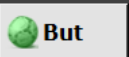

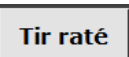





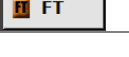
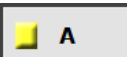

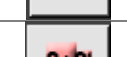







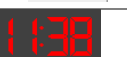


## 2 Mi-temps

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

## 3 Fin de match

N°	Quoi		
1	Contrôle	<b>Correction</b> resp. comparaison avec AR, secrétaire (déroulement du match)	
2	Conclusion	<b>Conclusion</b> et chargement des données du match <b>jusqu'à 2 heures</b> 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	<b>Télécharger le rapport</b> Rapport des médias (si désiré) Doit être enregistré localement comme fichier PDF et transférer.	 Rapports
4	Rapport de match manuel	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. Important: Les rapports de match originaux avec les signatures obligatoires doivent impérativement être envoyés à la FSH. Une transmission électronique (photographie, scannage) des rapports de match originaux par mail à matchreport@handball.ch est très souhaitable.	
5	Rapport	Envoyer les rapports par mail à: - Responsable médias du club - liste de contact médias du club	

## 4 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	clik 1	clik 2	clik 3	Remarques
but		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		But dans une action de jeu.
Jet arrêté		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		Gardien empêche un but.
Jet raté		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		Jet bloqué, sur le cadre du but ou a côté du but
Faute technique		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		Toute faute menant à une perte du ballon.
7m		 <input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		But après jet de 7m.
		 <input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		Jet de 7m arrêté.
		 <input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		Jet de 7m raté.
		 <input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		Faute de pied (ex. dépassé), temps, etc.
7m				But après jet de 7m.
				Jet de 7m arrêté.
				Jet de 7m raté.
				Faute de pied (ex. dépassé), temps, etc.
Avertissement		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/> <input type="text" value="A"/> <input type="text" value="D"/> <input type="text" value="C"/> <input type="text" value="D"/>		Le 2e avertissement se transforme automatiquement en une exclusion de 2 min.
Exclusion 2 min.		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/> <input type="text" value="A"/> <input type="text" value="D"/> <input type="text" value="C"/> <input type="text" value="D"/>		La 3e respectivement 2e exclusion de 2 min. se transforme automatiquement en une disqualification.
Exclusion 2+2 Min.		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>		Nouveau bouton d'action pour une exclusion 2+2 min.
Disqualifi-cation		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/> <input type="text" value="A"/> <input type="text" value="D"/> <input type="text" value="C"/> <input type="text" value="D"/>		Disqualification sans / avec rapport: Le joueur/officiel en question est désactivé et biffé sur l'affichage dans le masque.
Joueur blessé		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="Spieler"/>	<input type="text" value="3"/>	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		<input type="text" value="99"/> <input type="text" value="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.