

SHV | Schweizerischer Handball-Verband
FSH | Fédération Suisse de Handball
SHF | Swiss Handball Federation



Manuel d'utilisation du liveticker

Etabli par: IT-Coordination & Administration FSH
Etabli en: Février 2021
LT Release: 6.0.0
Modifié le: Mars 2024

Contenu

1	Introduction.....	4
2	Conditions de base.....	4
2.1	Prérequis techniques	4
2.2	Conditions par équipe	4
3	Généralités	5
3.1	Utilisation du Liveticker	5
3.2	Informations actuelles du Liveticker FSH	5
3.3	Téléchargement et installation du logiciel Liveticker	5
3.4	Exploitation Online / Offline	5
3.5	Aperçu – déroulement.....	6
3.5.1	Avant le match.....	6
3.5.2	Mi-temps.....	6
3.5.3	Fin de match.....	6
4	Démarrage du programme Liveticker	8
4.1	Liveticker ne se connecte pas (reste offline)	8
4.2	Liveticker est connecté (online).....	9
5	Interface du programme	10
6	Ouvrir un match.....	10
6.1	Chargement de nouveaux matchs	11
7	Menu des paramètres	11
7.1	Match / Fonctionnaires.....	12
7.2	Modification du match et des fonctionnaires	14
7.3	Equipes.....	15
7.4	Recherche d'équipe – joueurs	16
7.4.1	Joueur invité	18
7.5	Livestream	19
8	Liveticker	20
8.1	Organisation du panel de saisie	20
8.1.1	Fonctions générales	21
8.2	Fonctions du Liveticker	24

8.2.1	Actions pendant le déroulement du match	24
8.2.2	Définitions pour «jet raté», «arrêt» et «faute technique»	25
8.3	Déroulement du match	25
8.4	Affichage des sanctions	26
8.5	Corrections manuelles / Vérification des données des joueurs	27
8.5.1	Aperçu des données des joueurs	27
8.5.2	Corrections des détails d'un joueur	28
8.5.3	Ajout d'actions	29
8.6	Fin de phase de match / fin du match	29
8.6.1	Fin de la 1 ^{ère} mi-temps ou de la 1 ^{ère} prolongation	30
8.6.2	Fin du match	30
9	Menu des Rapports	32
9.1	Rapport aux médias	32
9.2	Rapport de match	34
9.3	Feuille de match	35
10	Menu Extras	36
10.1	Resonstruire la base de données	36
10.2	Information	37
10.3	Langue	37
10.4	Paramètres	37
10.5	Aide et support	38
11	Questions / Problèmes et réponses	39
11.1	... pour l'installation	39
11.2	... pour l'utilisation	40

1 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:

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

* dépend de la ligue

2 Conditions de base

2.1 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 v4.0
- Résolution d'écran min. 1024 x 768
- 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.

2.2 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.

3 Généralités

3.1 Utilisation du Liveticker

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

3.2 Informations actuelles du Liveticker FSH

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

3.3 Téléchargement et installation du logiciel Liveticker

Voir la documentation séparée «mode d'emploi d'installation pour le Liveticker»
<https://handball.ch/liveticker>

3.4 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.

3.5 Aperçu – déroulement

3.5.1 Avant le match

N°	Quoi	
1	Notebook	Ne pas autoriser des mises à jour du système durant le match. Vérifier le W-/LAN dans la salle resp. mettre en route.
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 match et des fonctionnaires . <ul style="list-style-type: none"> - Choisir la version complète ou light - Type de match: match de Coupe? => prolongation / jets de 7m - Enregistrer le banc (entraîneur etc.) comme officiels A-D 
		Enregistrer les données d'équipe. <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs sélectionnés dans VAT sont déjà activés dans le LT - Saisir modifications manuelles/ Enregistrer les numéros - Saisir les couleurs des maillots pour l'affichage dans le 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) 

3.5.2 Mi-temps

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

3.5.3 Fin de match

N°	Quoi	
1	Contrôle	Correction resp. comparaison avec AR, secrétaire (déroulement du match) 

2	Conclu- sion	<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)</p> <p>Doit être enregistré localement comme fichier PDF puis transféré.</p>	
4	Rapport de match manuel	<p>En cas de match avec Liveticker, toutes les données importantes sont enregistrées électroniquement et transmises après avoir été complétées avec succès. Le rapport du match ne doit pas être imprimé ni transféré.</p> <p>Important: L'ensemble des rapports de match d'une journée complète doit être transmis à la FSH par le chronométreur présent au dernier match jusqu'au lendemain au plus tard.</p> <p>Voir aussi RC art. 20.1 Devoirs Equipe à domicile / chronométreur</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 	

4 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.

4.1 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.



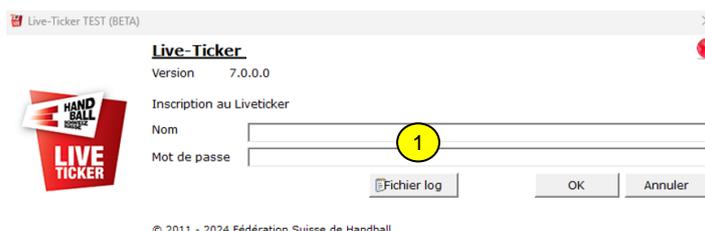
S'il est possible de s'identifier sur un Liveticker offline (globe rouge), cela donne uniquement l'accès aux données resp. matchs enregistrés en local sur le notebook.

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. La sécurité actuelle de Windows 10 protège suffisamment les appareils.

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

- Par téléphone
- Soutien direct en ligne si Teamviewer intégré au notebook
- 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.

```

lt_client-TEST.log - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe
-----
= Logger Initialized
-----
= LogFile: C:\Users\rdoilder\AppData\Local\Temp\lt_client-TEST.log
= Runtime: 03.02.2019 13:25:20
= Version: [5.0.3.0] - LT.Client.exe
= Arguments/Config:
-----
[03.02.2019 13:25:22] INFO      Connection established : LiveTicker connteced
-----
[03.02.2019 13:27:09] END -- Duration: 01:02:49
-----
= Logger Initialized
-----
= LogFile: C:\Users\rdoilder\AppData\Local\Temp\lt_client-TEST.log
= Runtime: 03.02.2019 13:27:12
= Version: [5.0.3.0] - LT.Client.exe
= Arguments/Config:
-----
[03.02.2019 13:27:13] ERROR    Connection failed: Es war kein an https://liveticker-test-service.hanc
[03.02.2019 13:27:13] DIAG     Start Diagnostis:
[03.02.2019 13:27:13] DIAG     Result for: [nslookup], Host: [google.ch], Passed: [False], Message
[03.02.2019 13:27:14] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:15] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:16] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:17] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:18] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:19] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:20] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:21] WARNING   Tried to establish connection: still offline
[03.02.2019 13:27:22] WARNING   Tried to establish connection: still offline
-----
Windows (CRLF)      Zeile 1, Spalte 1      100%
    
```

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

4.2 Liveticker est connecté (online)




Live-Ticker TEST
Version 6.0.0.0

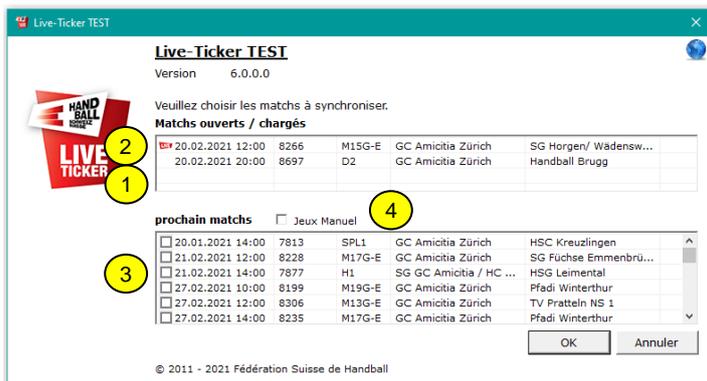
Inscription au Liveticker

Nom

Mot de passe

© 2011 - 2021 Fédération Suisse de Handball

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



Live-Ticker TEST
Version 6.0.0.0

Veillez choisir les matchs à synchroniser.

Matchs ouverts / chargés

<input checked="" type="checkbox"/>	20.02.2021 12:00	8266	M15G-E	GC Amicitia Zürich	SG Horgen/ Wädensw...
<input type="checkbox"/>	20.02.2021 20:00	8697	D2	GC Amicitia Zürich	Handball Brugg

prochain matches Jeux Manuel

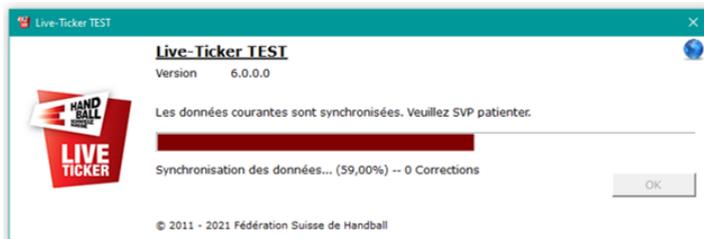
<input type="checkbox"/>	20.01.2021 14:00	7813	SPL1	GC Amicitia Zürich	HSC Kreuzlingen
<input type="checkbox"/>	21.02.2021 12:00	8228	M17G-E	GC Amicitia Zürich	SG Fuchse Emmenbrü...
<input type="checkbox"/>	21.02.2021 14:00	7877	H1	SG GC Amicitia / HC ...	HSG Leimental
<input type="checkbox"/>	27.02.2021 10:00	8199	M19G-E	GC Amicitia Zürich	Pfadi Winterthur
<input type="checkbox"/>	27.02.2021 12:00	8306	M13G-E	GC Amicitia Zürich	TV Pratteln NS 1
<input type="checkbox"/>	27.02.2021 14:00	8235	M17G-E	GC Amicitia Zürich	Pfadi Winterthur

© 2011 - 2021 Fédération Suisse de Handball

Choisir le match à synchroniser:

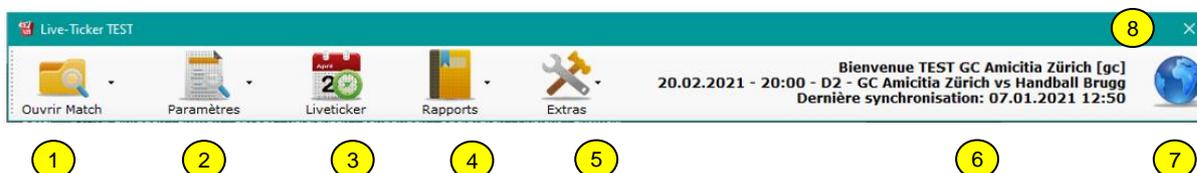
- 1) Match chargé
- 2) **LIVE** Match chargé et déjà ouvert
- 3) Matchs suivants, qui ne sont pas encore synchronisés ni chargés.
- 4) «Matchs manuels» permet de changer la sélection pour les «Prochains matchs».

Attention: L'affichage de matchs manuels n'est PAS lié à un login d'un club. Cela signifie que tous les clubs peuvent les voir, mais sans devoir les sélectionner.



Les données sélectionnées sont synchronisées

5 Interface du programme



- 1) Ouverture d'un nouveau match.
- 2) Mise au point du match / des fonctionnaires et des deux équipes (domicile / visiteur)
- 3) Démarrage du Liveticker
- 4) Rapports; Feuille de Match, rapport aux médias, rapport de match
- 5) Extras; Mise à jour de la base de données, Informations, Langue, réglages personnels et aide
- 6) Affichage du match déjà ouvert
- 7) Affichage du Statut et connexion On-/Offline
 connexion Online  connexion Offline
- 8) Fermeture du programme Liveticker

6 Ouvrir un match



Ouvrir le match.

Charger un nouveau match

 Match déjà ouvert

Des matchs déjà enregistrés (paramètres /Liveticker) seront conservés.

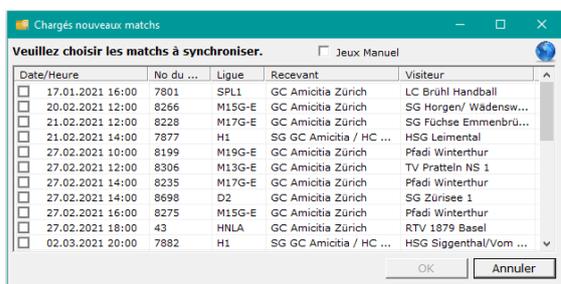
Ouvrir des matchs terminés pour impression du rapport.

Des matchs terminés seront supprimés automatiquement après 20 jours.

6.1 Chargement de nouveaux matchs



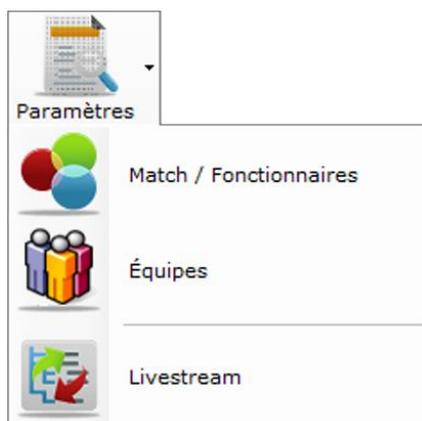
Charger un nouveau match



Sélectionner un match de championnat ou un match de coupe.

En cochant la case correspondante, il est possible de sélectionner un ou plusieurs matchs «manuels» ou de championnat.

7 Menu des paramètres



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

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-nutes, puis jets de 7 m. Ceux-ci peut être définis le plus tard après le temps réglemen-taire 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) Uniquement les personnes formées peuvent être sélectionnées. Si un match ne nécessite qu'un chronométreur LT formé, il faut sélectionner «_Zeitnehmer (wenn Person nicht vorhanden)» dans l'autre champ.
- 9) En principe, les officiels de la feuille de match sont reportés dans le système. Au moins un officiel A doit être indiqué.
- 10) Affichage des officiels selon A, B, C, D. Au moins «A» doit être sélectionné.
- 11) Fermeture du dialogue avec «enregistrer et fermer».

7.2 Modification du match et des fonctionnaires

Dans le mode Online, les arbitres, délégués interrégionaux, observateurs régionaux et les chronométreurs / secrétaires 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" value="Abächerli Matteo"/>	Arbitre 2	<input type="text"/>
Délégué 1	<input type="text"/>	Délégué 2	<input type="text"/>
Observateur	<input type="text"/>	Secrétaire	<input type="text"/>
Chronométr	<input type="text" value="_Zeitnehmer (wenn Person nicht vorhar"/>		
LT-Operator	<input type="text" value="yxcv"/>		

1) Cliquer sur le symbole



Paramètres – Matches – Rechercher fonctionnaires

Nom (2) Prénom 517 Fonctionnaires

Nom Prénom	Date de naissance	Association	
			(3)
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	

Fermer

- 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.

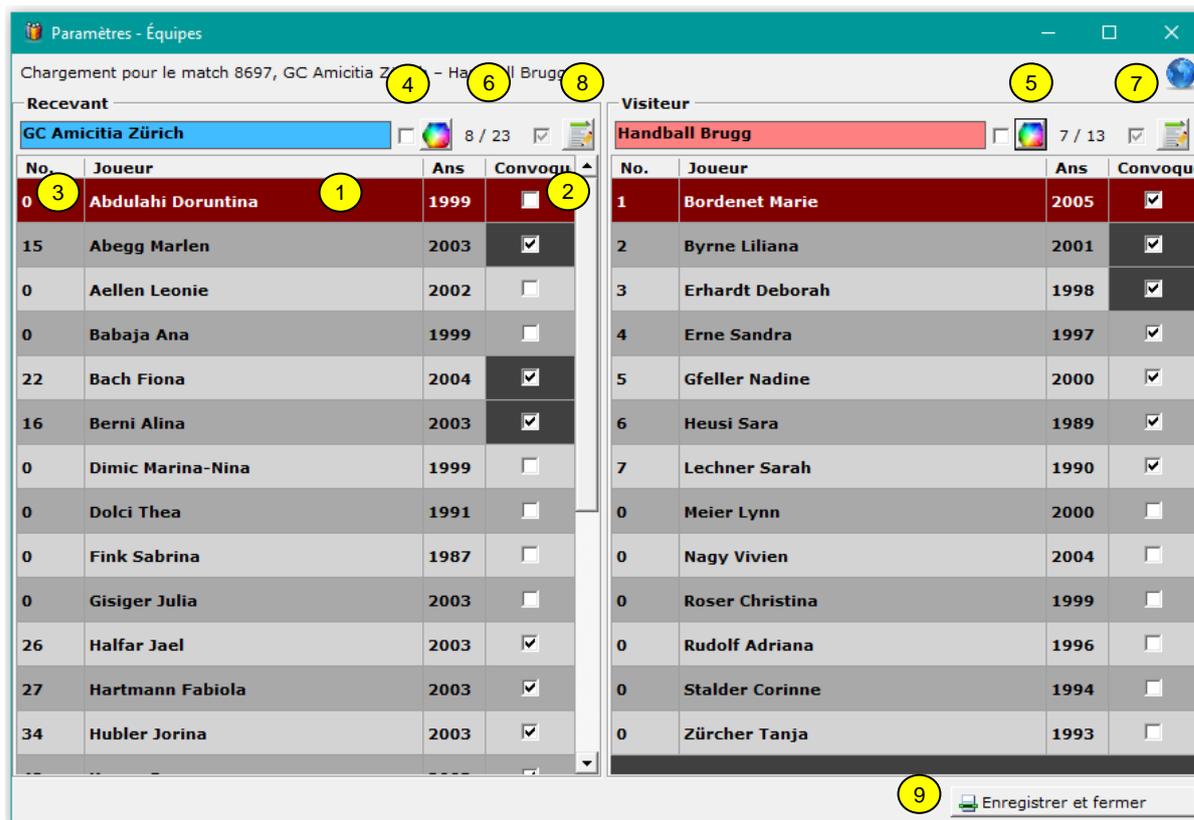
7.3 Equipes



Teams

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	Convoqué
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	Convoqué
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"/>

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)  Affichage du nombre de joueurs sélectionnés pour le match à partir de la liste de cadre.

- 7) Pilotage des joueurs affichés:

<input type="checkbox"/>	tous les joueurs sont affichés
<input type="checkbox"/>	Les joueurs non sélectionnés sont affichés
<input checked="" type="checkbox"/>	Seulement les joueurs sélectionnés sont affichés

- 8)  Rechercher et rajouter un joueur d'un club. C'est seulement disponible en mode Online.

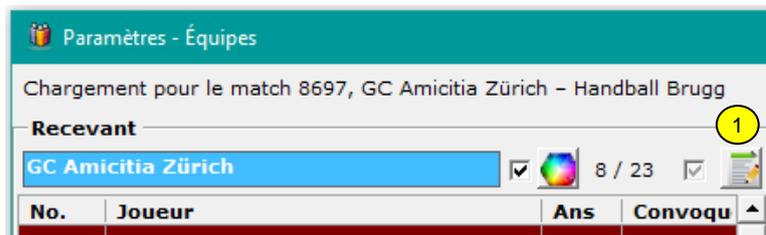
- 9) Fermeture du dialogue avec «enregistrer et fermer».

7.4 Recherche d'équipe – joueurs

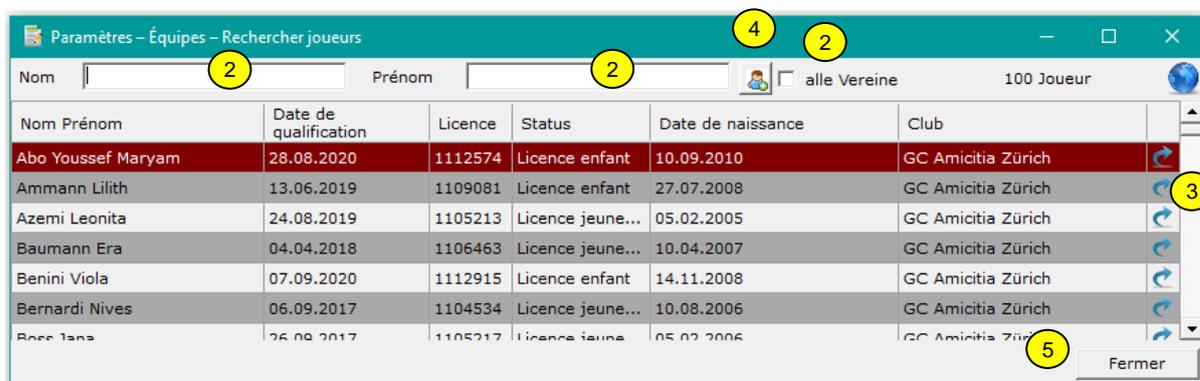
En mode Online, on peut rajouter d'autres joueurs du club concerné.

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

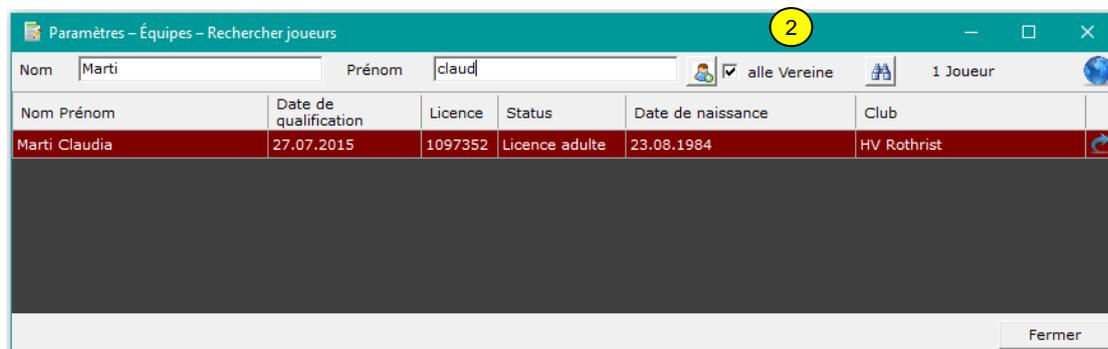


2 Champs de recherche d'un joueur supplémentaire.

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.

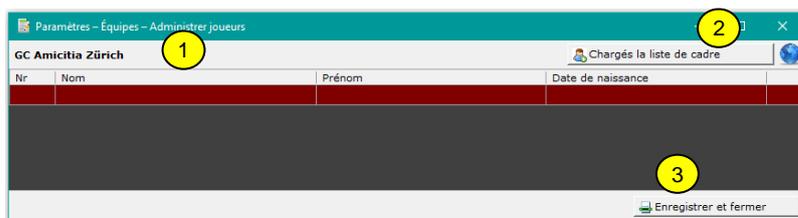
Les joueurs qui figurent déjà sur la liste de l'équipe ne sont plus disponibles dans la fenêtre de dialogue.

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 !

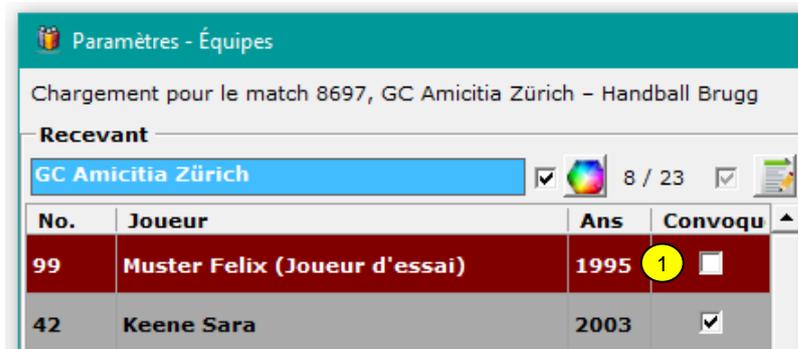


1) Pour enregistrer les joueurs invités:

- N° de maillot
- Nom
- Prénom
- Date de naissance

2) Si les joueurs sont sauvegardés dans la liste de cadre VAT, leurs données peuvent être chargées

3) Ensuite «Enregistrer et fermer»



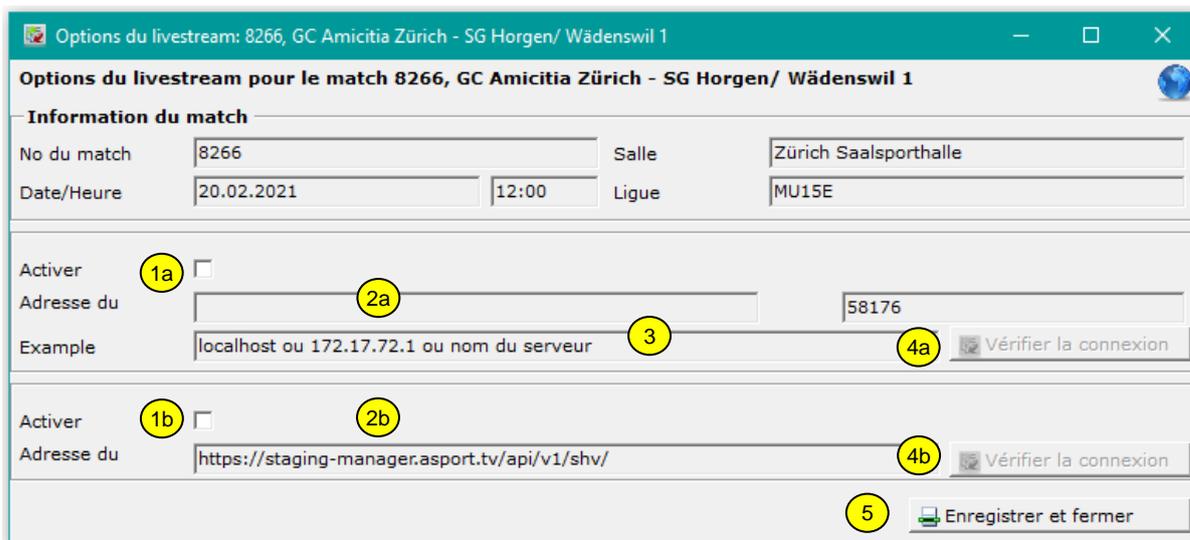
1) Suite à ces opérations, le joueur invité s'affichera dans la liste de l'équipe et doit encore être accepté avant sa participation.

7.5 Livestream

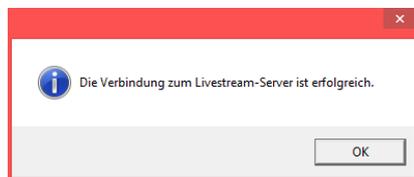


Livestream

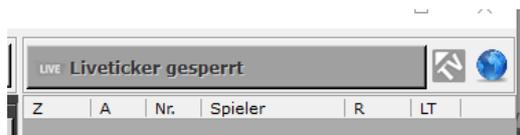
Paramètres pour Livestream.



- 1) Le livestream est activé avec la check-box.
 - 1a Livestream pour WackerTV
 - 1b Livestream pour Asport
 Les deux livestreams peuvent être utilisés en parallèle.
- 2) 2a L'adresse du serveur pour WackerTV ne peut être inscrite que lorsque le champ «Activer» est coché.
 - 2b L'adresse du serveur pour Asport est pré-définie.
- 3) Exemples pour la saisie dans le champ «Adresse du serveur» avec un livestream de WackerTV.
- 4) a, b Ce bouton permet de tester la connexion avec le serveur du livestream.



- 5) 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

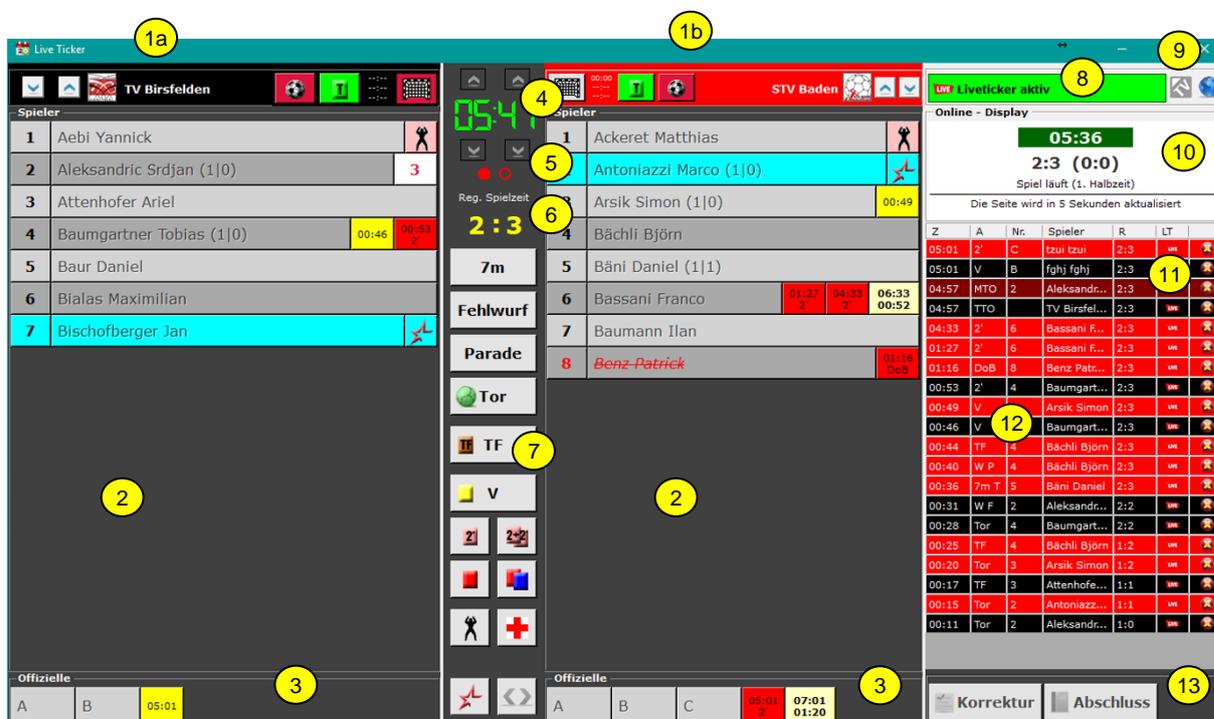
Actif  ou  inactif

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)



The screenshot shows the Live Ticker interface with the following callouts:

- 1a: Title bar of the Live Ticker window.
- 1b: Title bar of the STV Baden window.
- 2: Player list on the left and right sides.
- 3: Official list (A, B, C, D) at the bottom of both windows.
- 4: Game clock.
- 5: Active game phase (e.g., 7m, Fehlwurf, Parade).
- 6: Current score (2:3).
- 7: Action buttons for game flow.
- 8: 'Liveticker aktiv' status bar.
- 9: Window close button.
- 10: Game time (05:36) and score (2:3 (0:0)).
- 11: Match event log table.
- 12: 'Tor' (Goal) button.
- 13: 'Korrektur' and 'Abschluss' buttons.

- 1a) A gauche l'équipe à domicile et à droite l'équipe visiteuse
- 1b) 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.
Action Version complète Version light*

Buts	✓	✓
Jets de 7m	✓	✓
Avertissements	✓	✓
Exclusions	✓	✓
Disqualifications	✓	✓
Fautes techniques	✓	-
Tirs manqués	✓	-
Arrêts	✓	-
Medical Timeout	✓*	-
Topscorer	✓*	-

* 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 livenessream: 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  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

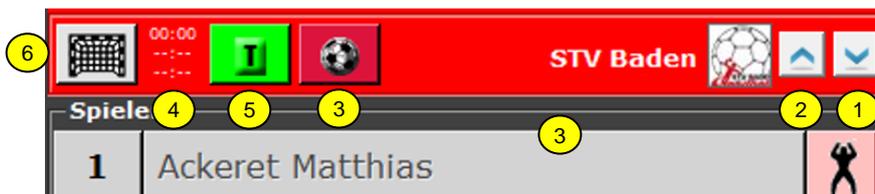
13) Match / gestion du match; corrections et terminaison des phases de match

8.1.1 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.

Gardien dans la liste des joueurs

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

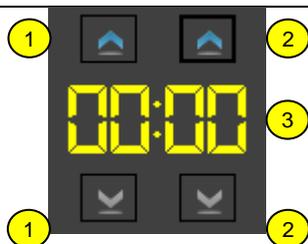
Gardien dans une liste spécifique

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

Affichage gardien

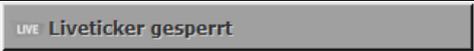
Les gardien/nes et les joueur/ses peuvent être affichés dans une liste ou sous forme groupée (nouveau).

Extras > Paramètres



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
	Liveticker mode Offline
	Liveticker inactif (arrêté)
	Liveticker actif (démarré)
	<p>Plusieurs gardiens peuvent être définis par équipe, avant ou pendant le match.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 devient actif (rose), l'autre devient inactif (gris).
	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.

8.2 Fonctions du Liveticker

8.2.1 Actions pendant le déroulement du match

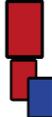
En règle générale, seuls les boutons d'une séquence d'action consécutive ou d'une série d'actions consécutives sont actifs.

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

N°	Quoi	
1	Ouvrir le liveticker	
2	Sélectionner le gardien / topscorer (QHL / 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				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 après jet de 7m.	
				Jet de 7m arrêté.	
				Jet de 7m raté.	
				Faute technique	
7m (Ou bien)				But après jet de 7m.	
				Jet de 7m arrêté.	
				Jet de 7m raté.	
				Faute technique	

Avertissement		99 Spieler a b c d	Le 2 ^e avertissement se transforme automatiquement en une exclusion de 2 min.	
Exclusion 2 min.		99 Spieler a b c d	La 3 ^e respectivement 2 ^e 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			Le 2 ^e avertissement se transforme automatiquement en une exclusion de 2 min.	
Topscorer		99 Spieler	un joueur peut être marqué comme topscorer dans chaque équipe	
Empty Goal	 		Cliquer sur gris => EG est activé, cliquer sur rouge => EG est désactivé.	

8.2.2 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

8.3 Déroulement du match

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.

Z	A	Nr.	Spieler	R	LT	
01:15	TF	6	Kolbe Lea-Marie	2:2	LIVE	
01:06	2'	6	Bertram Sofia...	2:2	LIVE	
00:56	Tor	3	Baumann Laura	2:2	LIVE	
00:51	7m P	3	Baumann Laura	1:2	LIVE	
00:41	7m T	7	Nägeli Kira	1:2	LIVE	
00:30	V	5	Berridge Amy ...	1:1	LIVE	
00:28	W F	6	Kolbe Lea-Marie	1:1	LIVE	
00:24	W P	4	Baumann Van...	1:1	LIVE	
00:17	Tor	2	Akkas Yousra	1:1	LIVE	
00:13	V	3	Blum Alina	0:1	LIVE	
00:11	TF	3	Baumann Laura	0:1	LIVE	
00:05	Tor	2	Barozzino Cat...	0:1	LIVE	

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)

8.4 Affichage des sanctions

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

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

<= Avertissement avec le temps

<= Exclusion terminée avec le temps

<= Exclusion en cours
 27:36 début de l'exclusion
 29:36 fin de l'exclusion
 01:56 temps restant
 D = carton rouge direct

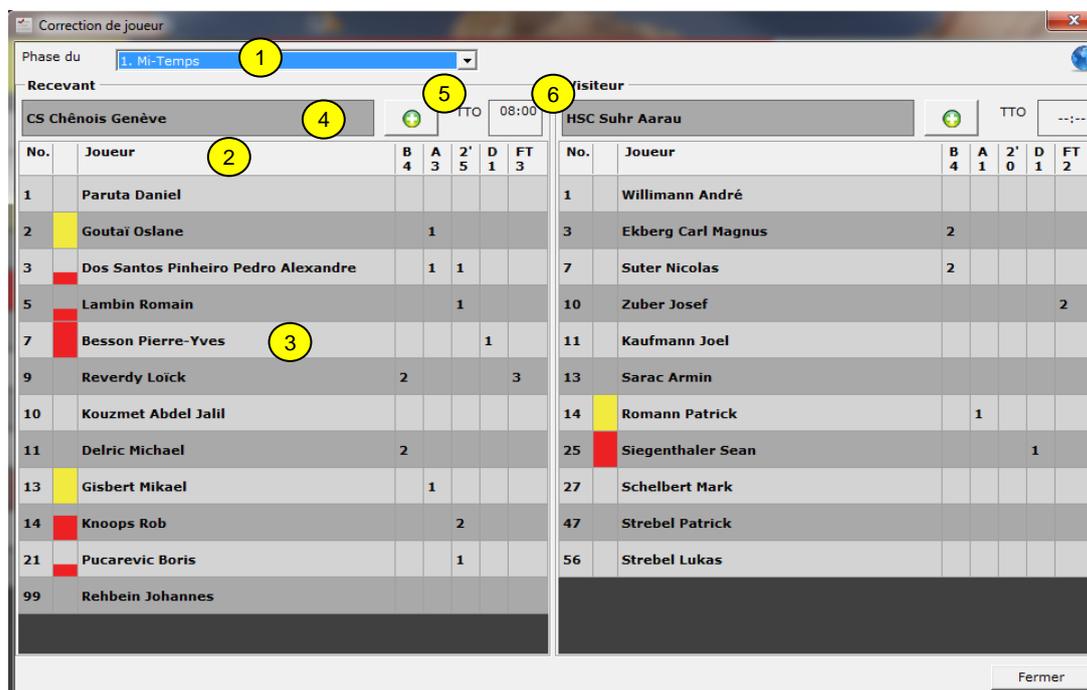
8.5 Corrections manuelles / Vérification des données des joueurs

8.5.1 Aperçu 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.



Recevant							Visiteur						
No.	Joueur	B	A	2'	D	FT	No.	Joueur	B	A	2'	D	FT
1	Paruta Daniel						1	Willimann André					
2	Goutai Oslane		1				3	Ekberg Carl Magnus	2				
3	Dos Santos Pinheiro Pedro Alexandre		1	1			7	Suter Nicolas	2				
5	Lambin Romain			1			10	Zuber Josef				2	
7	Besson Pierre-Yves					1	11	Kaufmann Joel					
9	Reverdy Loick	2				3	13	Sarac Armin					
10	Kouzmet Abdel Jalil						14	Romann Patrick		1			
11	Delric Michael	2					25	Siegenthaler Sean				1	
13	Gisbert Mikael		1				27	Schelbert Mark					
14	Knoops Rob			2			47	Strebel Patrick					
21	Pucarevic Boris			1			56	Strebel Lukas					
99	Rehbein Johannes												

- 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 2^e mi-temps il est possible de visionner la 1^{ère} 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.

8.5.2 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.



- 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.

8.5.3 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.



- 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 1^{ère} 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.

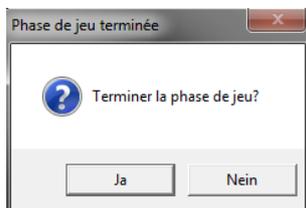
Avec l'opération de fin de phase du match, on ne peut plus modifier des actions dans cette phase du match.

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

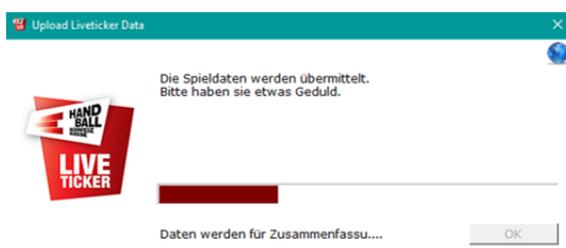
Terminer la fin du match signifie aussi la synchronisation et la mise à jour des données du match et des joueurs sur la base des données de la FSH:

- 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.

8.6.1 Fin de la 1^{ère} mi-temps ou de la 1^{ère} prolongation



> Cliquer sur «OUI»



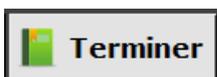
Fin de la 1^{ère} mi-temps ou de la 1^{ère} prolongation.

Les données sont calculées et transmises (Online).

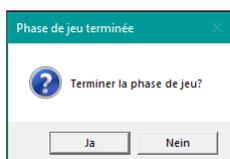


Ensuite le masque du Liveticker est prêt pour la prochaine phase du match.

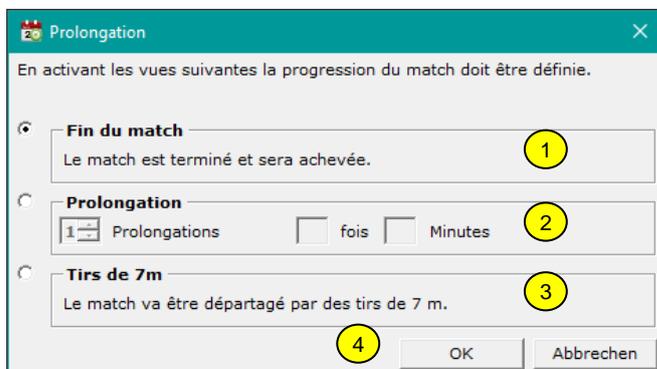
8.6.2 Fin du match



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.



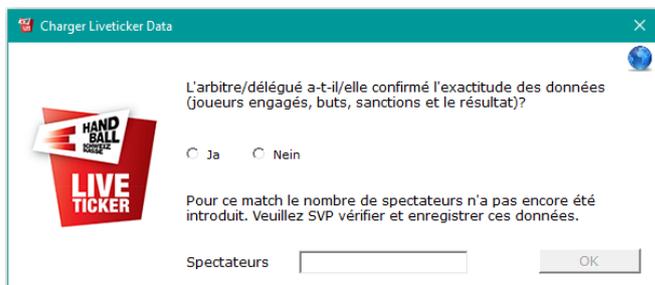
Après le clic sur «Terminer», question supplémentaire.



Si match nul:

- 1) Le match se termine après le temps réglementaire.
- 2) Prolongations: après le temps réglementaire, il y a des prolongations. 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.



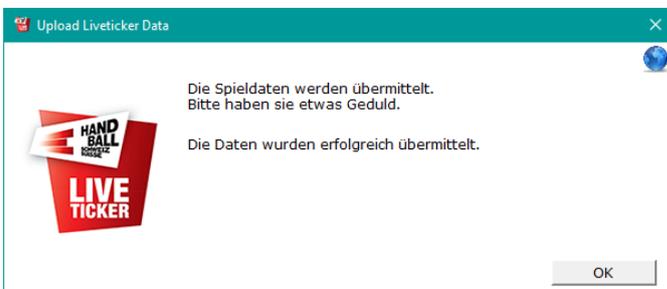
Confirmer l'exactitude des données.

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.

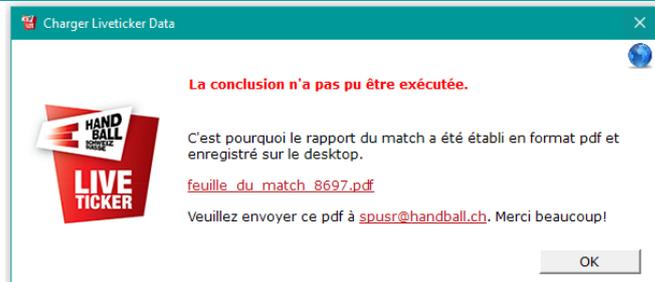
Si pour des raisons techniques, la clôture n'est pas possible, une version pdf est créée automatiquement à partir des rapports de match et enregistré sur le desktop. Ce pdf est à envoyer à matchreport@handball.ch. Merci d'avance !



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



Dans le menu Rapports, les documents suivants sont disponibles à choix:

- Rapport aux médias
- Rapport de match FSH...
- Feuille de match

Ceux-ci doivent être enregistrés localement sous forme .pdf pour pouvoir les traiter ultérieurement.

Dès que les fonctions > Match / Fonctionnaires & Equipes sont enregistrés, les rapports peuvent être affichés.

9.1 Rapport aux médias



Swiss Handball League, Hommes NLB
 lundi 02. septembre 2013, 15:45 Horloge
CS Chênois Genève - HSC Suhr Aarau
4 : 4 (4:4)
 Chênois centre sportif Gous-Moulin, 0 Spectateurs
 Arbitres: Anthamatten Tino / Wapp Andreas



Rapport aux médias

Page 1

Résumé des statistiques par équipe

CS Chênois Genève										
Nr.	Spieler	T/W	7m	%	TF	V	2'	2'	2'	D
7	Besson Pierre-Yves									27:36
11	Delic Michael	2/2	1/1	100						
3	Das Dennis Pinheiro Pedro Alexandre					17:24	22:28			
13	Goebel Michael					02:44				
2	Goutal Oziane					15:11				
14	Knoops Rob						03:16	07:26		
10	Kouzmet Abdel Jell									
5	Lambin Romain						04:34			
1	Paruta Daniel									
21	Pucanovic Boris						21:38			
89	Rehbein Johannes									
6	Reverdy Lodek	2/2	2/2	100	3					
Total		4/4	3/3	100	3	3	5	1		

1	Paruta Daniel	2/6	1/1	33						
Total		2/6	1/1	33						

Off. 1	Majstorovic Borisa									
Off. 2										
Off. 3										
Off. 4										
						TTO		08:00		

HSC Suhr Aarau										
Nr.	Spieler	T/W	7m	%	TF	V	2'	2'	2'	D
3	Exberiq Carl Magnus	2/2		100						
11	Käulmann Joel									
14	Romarin Patrick					03:03				
13	Sarac Armin									
27	Scheibert Mark									
25	Siegenthaler Sean									03:32
58	Stiebel Lukas									
47	Stiebel Patrick									
7	Suter Nicolas	2/4	0/1	50						
1	Willmann Andre									
10	Zuber Josef	0/1		0	2					
Total		4/7	0/1	57	2	1	0	1		

1	Willmann Andre	0/4	0/3	0						
Total		0/4	0/3	0						

Off. 1	Fend Patrick									
Off. 2										
Off. 3										
Off. 4										
						TTO				

Legende: T/W = Anzahl Tore/Anzahl Würfe | 7m = davon Siebenmeter | % = Wurfefizienz | TF = Fehler, die zu einem Ballverlust des Teams führen (Schrittfehler, Doppelfang, Fehlpass, Linie übertreten) | V = Verwarnung | 2' = Zeitstrafen | D = Disqualifikation (direkte Rote Karte) | TTO = Team-Time-out | Bei den Torhüter-Auswertungen entspricht die Spalte "T/W" den Anzahl Paraden/Anzahl Würfen, und die Spalte "D" entspricht der Abwehrquote
 Detaillierte Statistiken, Spielzüge, Resultate unter: [www.sport.ch](#) Druckdatum: 02.09.2013 17:04:28



Swiss Handball League, Hommes NLB
 lundi 02. septembre 2013, 15:45 Horloge
CS Chênois Genève - HSC Suhr Aarau
4 : 4 (4:4)
 Chênois centre sportif Sous-Moulin, 0 Spectateurs
 Arbitres: Anthamatten Tino / Wapp Andreas



Rapport aux médias

Page 2 et suivantes

CS Chênois Genève				HSC Suhr Aarau				
			0	00:32	1	But	Eisberg Carl Magnus	3
11	Delic Michael	But	1	00:49	1			
			1	01:21	2	But	Eisberg Carl Magnus	3
9	Baventy Letic	Tro But	2	01:29	2			
			2	02:12	3	But	Suter Nicolas	7
11	Delic Michael	Tro But	3	02:28	3			
13	Gilbert Michael	Avertissement	3	02:44	3			
			3	03:03	3	Avertissement	Remann Patrick	14
14	Kneepg Reb	Exclusion	3	03:18	3			
			3	03:32	3	Disqualification	Segenthaler Sean	25
5	Lemlin Remin	Exclusion	3	04:34	3			
			3	04:28	4	But	Suter Nicolas	7
9	Baventy Letic	Tro But	4	04:51	4			
14	Kneepg Reb	Exclusion	4	07:28	4			
2	Gautel Cilene	Avertissement	4	15:11	4			
3	Des Santos Rinhaire Padre Alexandre	Avertissement	4	17:04	4			
21	Pucarevic Boris	Exclusion	4	21:39	4			
3	Des Santos Rinhaire Padre Alexandre	Exclusion	4	22:25	4			
7	Bessen Pierre-Yves	Disqualification	4	27:36	4			

Déroulement du match

10 Menu Extras



Dans le menu Extras les actions peuvent être introduites:

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

Réglages personnels:

Les réglages personnels par défaut (horloge, mot de passe) peuvent être changés

Aide:

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

10.1 Reconstituer 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.

10.2 Information



Information



Information:

Affichage de la version du programme chargé

Remarques sur la release:

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

10.3 Langue

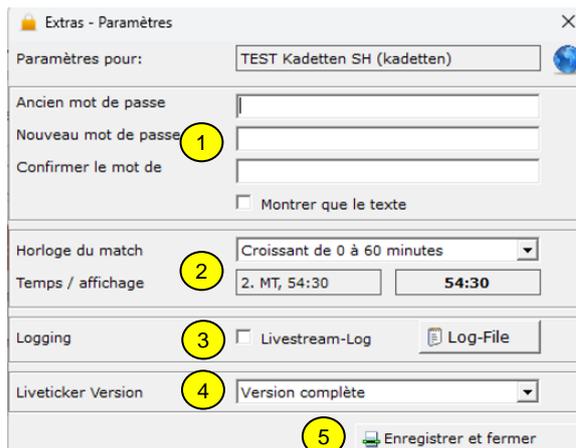


En cliquant sur l'onglet correspondant, on peut choisir la langue affichée.

10.4 Paramètres



Paramètres

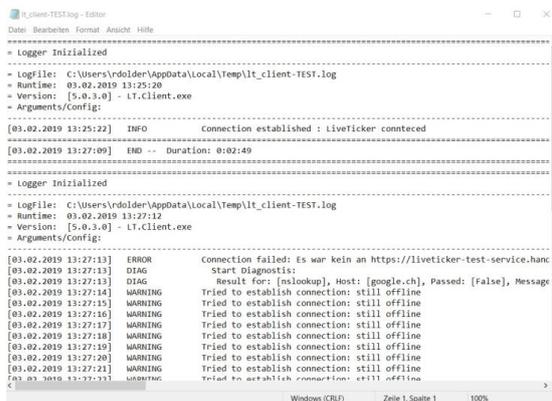


- 1) Changer le mot de passe. Cette fonction est seulement active en mode Online.
- 2) Réglage par défaut de l'horloge
 - ascendant, de 0 à 60 minutes
 - ascendant, de 0 à 30 minutes par mi-temps
 - ascendant, de 0 à 30 minutes par mi-temps
 - Ce réglage sera repris dans le menu «Réglages – Match». (7.1)
- 3) Logging: permet d'activer un log de livestream-Log.
- 4) Choisir la version LT par défaut: version complète ou light
- 5) Avec «Enregistrer et fermer» terminer avec la fenêtre de dialogue.

10.5 Aide et support



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



- 2) le Log File peut être envoyé à liveticker@handball.ch pour analyse.

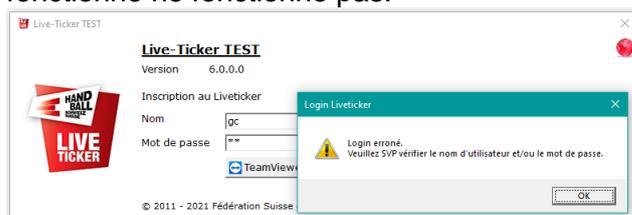
Aussi enregistré à cet endroit:
C:\Users\[benutzer]\AppData\Local\Temp\lt_client.log

11 Questions / Problèmes et réponses

11.1 ... pour l'installation

Question / problème

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



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.



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



Réponse / solution

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

Causes possibles:

- Firewall local dans la salle ou/et ...

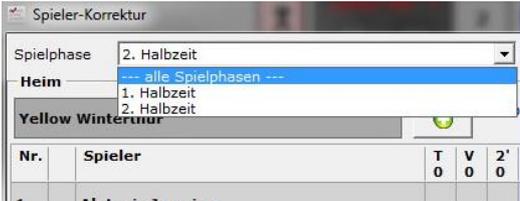
- Les firewall d'un programme antivirus empêchent la communication avec un serveur liveticker.

- l'horloge du système installé sur le notebook n'est pas correcte (changement d'heure). La tolérance est de +/- 5 minutes.

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.

11.2 ... pour l'utilisation

Question / problème	Réponse / solution
<p>Comment peut-on vérifier les données de la 1^{ère} mi-temps lorsque la 2^e mi-temps est déjà entamée?</p>	<p>Le bouton de correction permet de choisir l'affichage de la «phase de jeu», soit toutes les phases, soit 1^{ère} ou 2^e mi-temps (8.5.1)</p> 
<p>Dans le panel liveticker, les numéros de maillots ne s'affichent pas totalement.</p>	<p>mettre l'affichage de l'écran à 100%. Clic droit sur la souris > Desktop > Adapter > Affichage > 100%.</p>
<p>Nouveau numéro de maillot Durant le match, un maillot est déchiré, le joueur en question en reçoit un nouveau et un autre numéro. Comment changer dans le liveticker?</p>	<p>Arrêter l'horloge Paramètres > ouvrir l'équipe. Avec le curseur, écraser/remplacer dans le champ le numéro. > enregistrer et fermer. Relancer l'horloge.</p>
<p>Panne du système Que faire quand il y a une panne durant un match?</p>	<p>Voir le document à part: FSH – feuille de route en cas de panne du Liveticker</p>
<p>La fenêtre du login Liveticker Login ne se connecte pas. voir aussi en haut à droite, dans le dialogue login = globe rouge.</p> 	<p><u>l'horloge du système</u> installé sur le notebook n'est pas correcte (changement d'heure). La tolérance est de +/- 5 minutes.</p>