












1 Avant le match

N°	Quoi	
1	Charger le match	Synchroniser les données du match et des joueurs. La synchronisation est exécutée lors du démarrage du programme liveticker.  Nouveau match
2	WLAN	Contrôler la connexion WLAN dans la salle et se connecter.
3	M - 30 min. Mise à jour	Mettre à jour les données du match et des fonctionnaires . <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. <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs inscrits au VAT sont déjà activés dans le LT - Entrer modifications manuelles/ Enregistrer des numéros - Entrer les couleurs des maillots  
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) 




2 Mi-temps






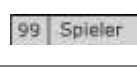

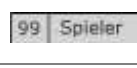



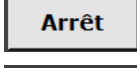


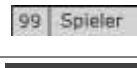


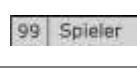

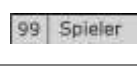

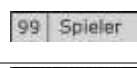
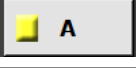
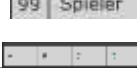







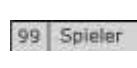







N°	Quoi	
1	Correction resp. comparaison avec AR, secrétaire (déroulement du match)	 Korrektur
2	Terminer 1ère phase de jeu (1ère mi-temps). Suite à cette opération, les données de la 1ère mi-temps ne peuvent plus être traitées.	 Abschluss

3 Fin de match

N°	Quoi	
1	Contrôle	Correction resp. comparaison avec AR, secrétaire (déroulement du match)  Korrektur
2	Conclusion	Conclusion et chargement des données du match jusqu'à 2 heures après la fin du match. Entrer le nombre de spectateurs. Mis à jour des données des joueurs dans le système FSH: nombre de matchs joués avec les buts, avertissements, sanctions  Abschluss
3	Rapport	Télécharger le rapport Rapport des médias (si désiré) Doit être enregistré localement comme fichier PDF et transférer.  Rapports
4	Rapport de match manuel	En cas de jeux avec Liveticker toutes les données importantes sont enregistrées électroniquement et transmises après avoir été complétées avec succès. Le rapport de jeu ne doit pas être imprimé ou transféré. 
5	Rapport	Envoyer les rapports par mail à: <ul style="list-style-type: none"> - Responsable médias du club - liste de contact médias du club 

4 Durant le match

N°	Quoi	
1	Ouvrir le liveticker	
2	Sélectionner le gardien / 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				But d'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.
7m				But après jet de 7m.
				Jet de 7m arrêté.
				Jet de 7m raté.
Avertissement				Le 2e avertissement se transforme automatiquement en une exclusion de 2 min.
Exclusion 2 min.				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				Disqualification sans / avec rapport: Le joueur/officiel en question est désactivé et biffé sur l'affichage dans le masque.
Joueur blessé				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				
Team-timeout				Le temps du team-timeout décompte
Timeout				Horloge + action (voir ci-dessus)