



swiss unihockey
Haus des Sports
Talgut-Zentrum 27
CH-3063 Ittigen bei Bern

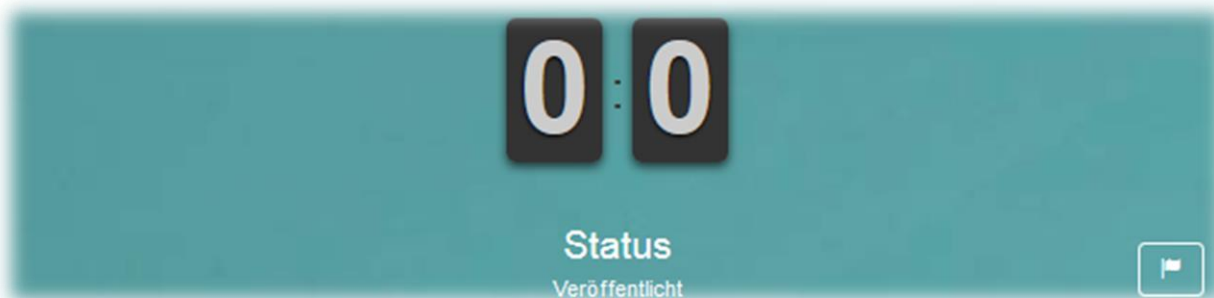
Tel. +41 31 330 24 44
Fax +41 31 330 24 49
info@swissunihockey.ch
www.swissunihockey.ch

Manuel de l'utilisateur « OSB »

Manuel de l'utilisateur du rapport de match en ligne

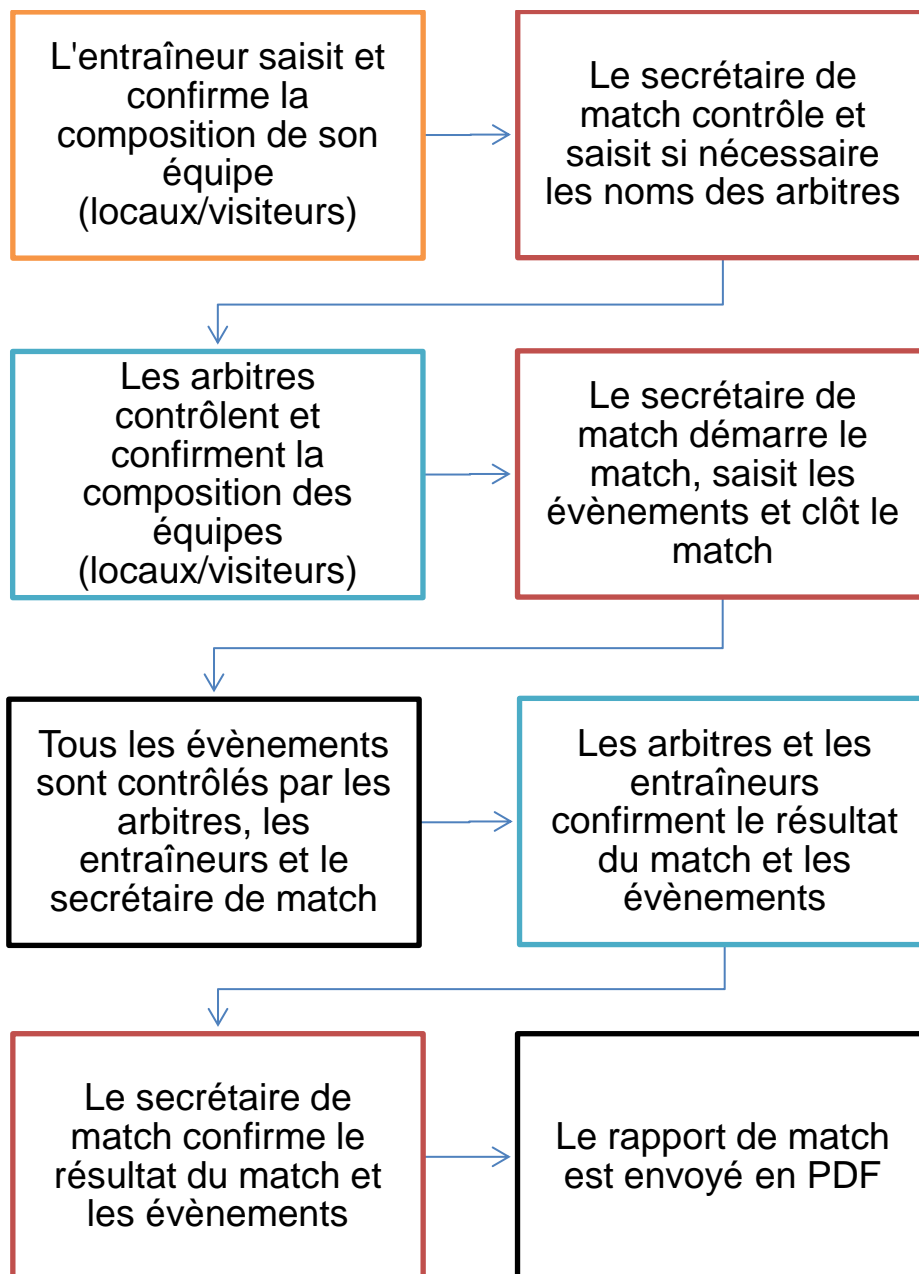
Sommaire

Sommaire	2
1 Déroulement – aperçu général	3
2 Déroulement / processus « OSB » détaillé.....	4
3 Guide rapide	5
3.1 Entraîneurs.....	5
3.2 Arbitres.....	5
3.3 Secrétaire de match	5
4 Instructions « pas à pas ».....	6
4.1 Se connecter	6
4.2 Entraîneurs.....	7
4.2.1 A effectuer avant le match.....	7
4.2.2 A effectuer après le match.....	9
4.2.2.1 Se déconnecter	9
4.3 Arbitres.....	10
4.3.1 A effectuer avant le match.....	10
4.3.2 A effectuer après le match.....	11
4.3.2.1 Se déconnecter	11
4.4 Secrétaire de match	12
4.4.1 A effectuer avant le match.....	12
4.4.2 A effectuer pendant le match.....	13
4.4.3 A effectuer après le match.....	20
4.4.3.1 Se déconnecter	20
5 Informations complémentaires	21
6 Support.....	22

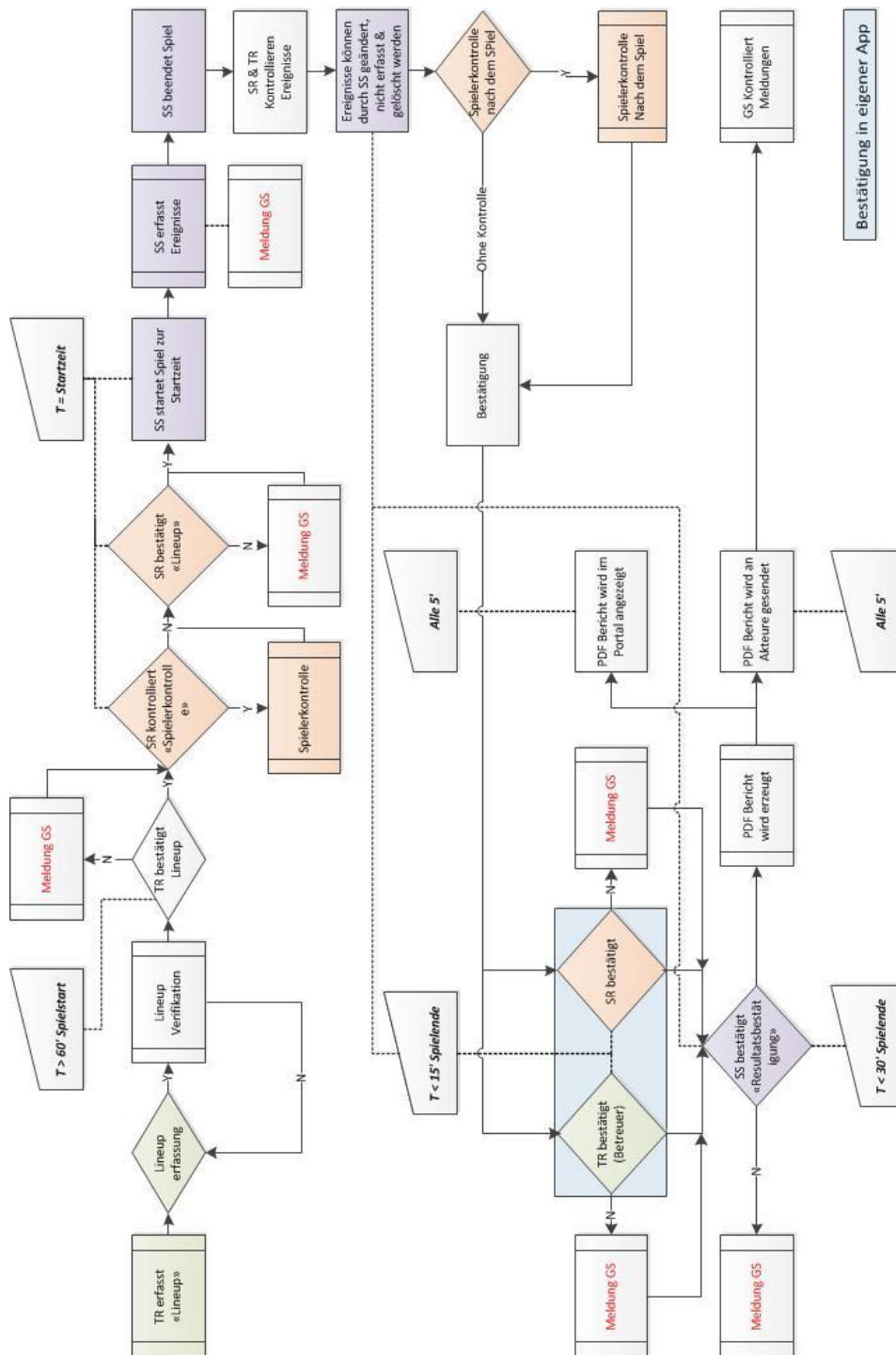


1 Déroulement – aperçu général

Ce document sert de référence pour l'utilisation du rapport de match en ligne, en abrégé « OSB » (à savoir en allemand « Online Spielbericht »). Le diagramme suivant schématise le processus de base.



2 Déroulement / processus « OSB » détaillé



3 Guide rapide

URL : <https://apps.swissunihockey.ch>

3.1 Entraîneurs

- I. Se connecter au rapport de match en ligne avec le numéro TR***** ou son numéro personnel
- II. Saisir le numéro de la manifestation sportive et le mot de passe

A effectuer avant le match

- III. Saisir la composition de son équipe
 - a. capitaine, gardien(s), joueurs, responsables d'équipe
- IV. Contrôler et modifier si nécessaire les numéros des maillots
- V. Confirmer la composition de son équipe

A effectuer après le match

- VI. Confirmer le résultat et les événements

3.2 Arbitres

- I. Se connecter au rapport de match en ligne avec le numéro SR***** ou son numéro personnel
- II. Saisir le numéro de la manifestation sportive et le mot de passe

A effectuer avant le match

- III. Contrôler et confirmer la composition des équipes
- IV. Procéder à un contrôle des joueurs si un tel contrôle est prescrit

A effectuer après le match

- V. Confirmer le résultat et les événements

3.3 Secrétaire de match

- I. Se connecter au rapport de match en ligne avec le numéro SS***** ou son numéro personnel
- II. Saisir le numéro de la manifestation sportive et le mot de passe

A effectuer avant le match

- III. Contrôler les noms des arbitres
- IV. Modifier si nécessaire les noms des arbitres (arbitres remplaçants)

A effectuer pendant le match

- V. Saisir les événements se produisant au cours du match

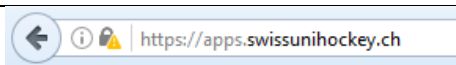
A effectuer après le match

- VI. Confirmer le nombre de spectateurs, le temps de jeu, le résultat et les événements

4 Instructions « pas à pas »

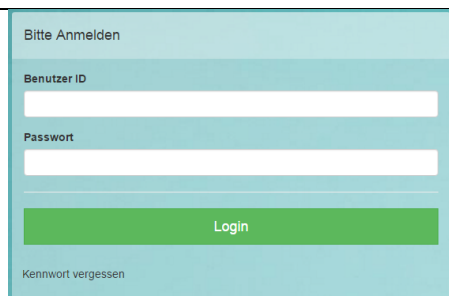
Les instructions suivantes vous guideront pas à pas dans l'utilisation du rapport de match en ligne. La répartition des paragraphes est basée sur les différents rôles des personnes concernées, à savoir les entraîneurs, les arbitres et les secrétaires de match. La langue de l'application reprend automatiquement celle du système d'exploitation (langues disponibles : DE ; FR ; IT ; EN).

4.1 Se connecter



Accédez à l'URL de la plate-forme dans votre navigateur.

URL : <https://apps.swissunihockey.ch>



Connectez-vous avec votre nom d'utilisateur et votre mot de passe personnel.

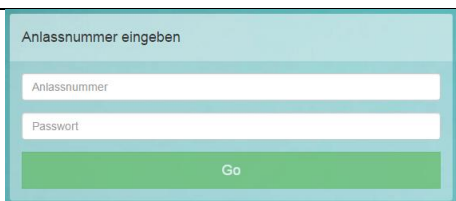
Possibilités :

Arbitre	SR*****
Entraîneur	TR*****
Secrétaire de match / rédacteur de rapport	SS*****
Numéro personnel	PNR

Différentes applications s'afficheront selon votre rôle.

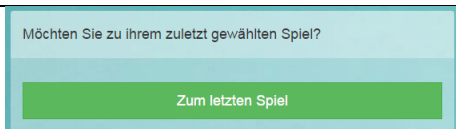


Dans le menu du rapport de match en ligne, sélectionnez le service vous concernant (OSB + « fonction », par exemple « OSB arbitre »).



Enregistrez-vous pour accéder à la manifestation sportive en question en saisissant le numéro de la manifestation sportive et le mot de passe de celle-ci.

Ces données d'accès vous sont fournies à l'avance ou figurent sur le portail (portal.swissunihockey.ch).


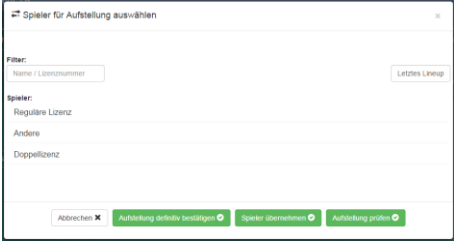
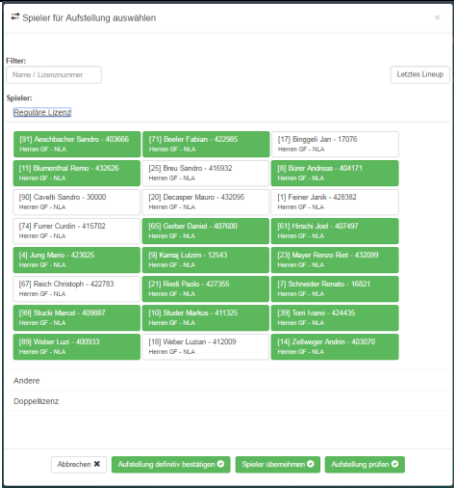
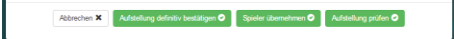


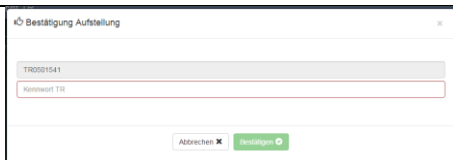
Sélectionnez le match souhaité parmi ceux que comporte la manifestation sportive en question. S'il s'agit d'un match individuel, vous serez redirigé directement vers le match.

4.2 Entraîneurs

4.2.1 A effectuer avant le match

Veuillez indiquer tous les membres de votre équipe, à savoir le capitaine, le(s) gardien(s), les joueurs et les responsables d'équipe. L'ordre dans lequel vous les saisissez n'a pas d'importance.

	<p>Pour saisir les membres de votre équipe ayant la fonction de capitaine, de gardien et de joueur, sélectionnez le symbole correspondant.</p>
	<p>Saisir les joueurs en utilisant un filtre :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionner la catégorie en question 2. Saisir le nom recherché dans le filtre 3. Sélectionner le joueur 4. Définir un nouveau filtre et répéter l'opération jusqu'à ce que la composition soit complète 5. Confirmer avec « Confirmer la composition de manière définitive »
	<p>Saisir les joueurs sans utiliser de filtre :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionner la catégorie en question 2. Sélectionner / marquer le joueur 3. Répéter l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs soient sélectionnés 4. Confirmer avec « Confirmer la composition de manière définitive »
	<p>Dernière composition :</p> <p>Si une composition d'équipe d'un match précédent est disponible, elle peut être reprise. Les joueurs seront automatiquement marqués.</p> <p>Explication du statut de la composition :</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifier la composition Vérification selon la directive RDMM1 Valider les joueurs Les joueurs sont enregistrés Confirmer la composition de manière définitive La composition d'équipe est confirmée. La confirmation ne doit être faite qu'une fois !



Bestätigung Aufstellung

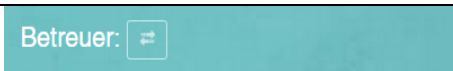
TROSD1541

Kommentar TS

Abbrechen

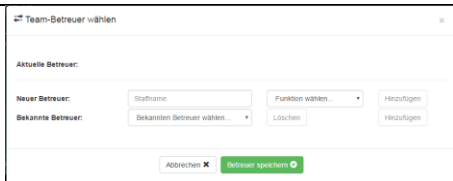
Confirmer la composition de manière définitive

- Confirmer la composition



Betreuer:

Pour saisir les membres de votre équipe possédant la fonction de responsable d'équipe, sélectionnez le symbole correspondant.



Team-Betreuer wählen

Aktuelle Betreuer:

Neuer Betreuer:

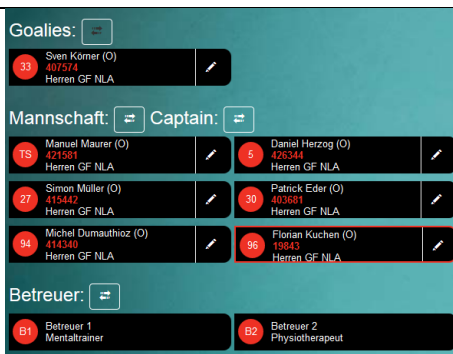
Bekanntes Betreuer wählen...

Abbrechen

Saisissez le prénom et le nom de famille de chaque responsable et sélectionnez la fonction exacte prédéfinie, puis cliquez sur « Ajouter ». Quand vous aurez saisi correctement tous les responsables d'équipe, vous pourrez confirmer en sélectionnant « Enregistrer les responsables d'équipe ».

Il est possible de saisir au max. 5 responsables d'équipe.

La composition a été saisie correctement.



Goalies:

33 Sven Körner (O)
4075/74
Herren GF NLA

Mannschaft: Captain:

15 Manuel Maurer (O)
4215/91
Herren GF NLA

5 Daniel Herzog (O)
4263/44
Herren GF NLA

27 Simon Müller (O)
4154/42
Herren GF NLA

30 Patrick Eder (O)
4035/59
Herren GF NLA

94 Michel Dumauthoz (O)
4143/40
Herren GF NLA

86 Florian Kuchen (O)
199/13
Herren GF NLA

Betreuer:

B1 Betreuer 1
Mentaltrainer

B2 Betreuer 2
Physiotherapeut

Précisions :

Le **capitaine** est encadré en rouge.

Le « Topscorer » est signalé par le sigle **TS**.

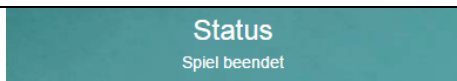


Vous pouvez maintenant vous déconnecter du rapport de match en ligne.

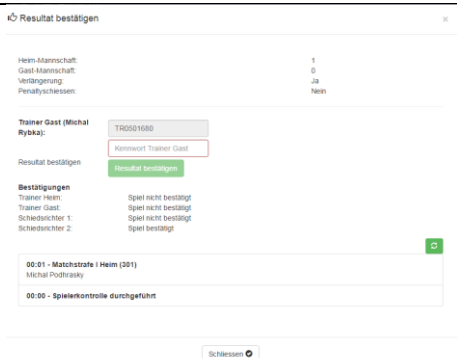
➔ Nous vous souhaitons un bon match !

4.2.2 A effectuer après le match

Confirmation des résultats



Statut « Match terminé » : le résultat doit être confirmé dans les 30 minutes suivant la fin du match.



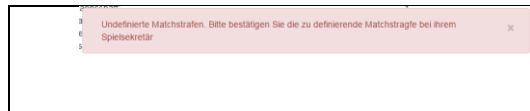
La confirmation du résultat apparaît automatiquement avec le statut « Match terminé ».

Veillez contrôler le résultat et les évènements.

Il est possible de modifier les évènements auprès du secrétaire de match jusqu'à 15 minutes après la fin du match. Pour actualiser les évènements, cliquez sur le symbole vert.



Une fois que toutes les personnes concernées ont saisi leur confirmation, le rapport de match est généré en PDF et vous est envoyé par e-mail dans les 5 minutes.



PM non définie (PM 300). La PM 300 ne peut être modifiée que par le secrétaire de match. Le match ne pourra être clos que lorsque la PM 300 aura été définie.

4.2.2.1 Se déconnecter

Abmelden

Veillez vous déconnecter du rapport de match en ligne après le match, respectivement après avoir saisi toutes les données nécessaires.



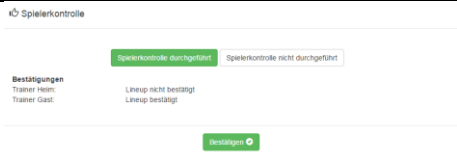
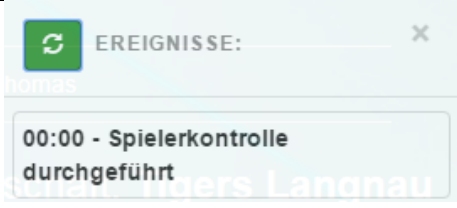
Pour terminer, fermez votre navigateur.

4.3 Arbitres

Les arbitres ont en principe deux tâches à effectuer, l'une avant le match et l'autre après le match.

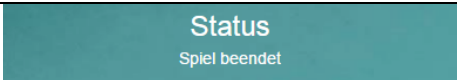
4.3.1 A effectuer avant le match

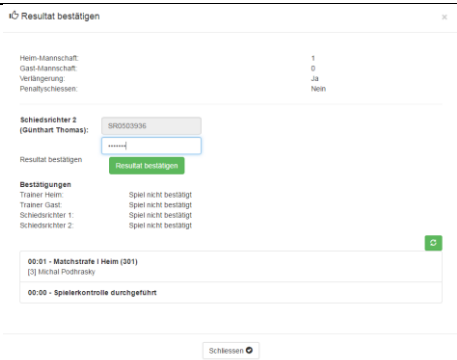
Confirmer les compositions d'équipe


	<p>Si un contrôle des joueurs est prescrit, un des arbitres doit confirmer qu'il a été effectué.</p>
	<p>Le contrôle des joueurs apparaît en tant qu'évènement devant être vérifié. Pour actualiser les évènements, cliquez sur le symbole vert.</p>
	<p>Veillez confirmer les compositions d'équipe saisies par les entraîneurs. La confirmation n'est possible qu'une heure avant le coup d'envoi au plus tôt.</p>
	<p>Veillez contrôler les confirmations des compositions d'équipe. Confirmez la composition avec « D'accord » ou « Pas d'accord » en saisissant votre mot de passe et cliquez sur « Confirmer ».</p>
	<p>Vous pouvez maintenant vous déconnecter du rapport de match en ligne.</p> <p>➔ Nous vous souhaitons plein succès pour l'arbitrage du match !</p>

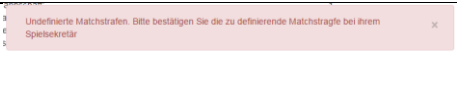
4.3.2 A effectuer après le match

Confirmation des résultats

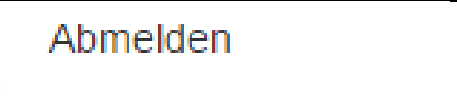
	<p>Statut « Match terminé » : le résultat doit être confirmé dans les 30 minutes suivant la fin du match.</p>
---	---


	<p>La confirmation du résultat apparaît automatiquement avec le statut « Match terminé ».</p> <p>Veuillez contrôler le résultat et les évènements.</p> <p>Il est possible de modifier les évènements auprès du secrétaire de match jusqu'à 15 minutes après la fin du match. Pour actualiser les évènements, cliquez sur le symbole vert.</p>
---	---

	<p>Le rapport de match va maintenant être généré en PDF et vous être envoyé par e-mail dans les 5 minutes.</p>
--	--

	<p>PM non définie (PM 300). La PM 300 ne peut être modifiée que par le secrétaire de match. Le match ne pourra être clos que lorsque la PM 300 aura été définie.</p>
---	--

4.3.2.1 Se déconnecter

	<p>Veuillez vous déconnecter du rapport de match en ligne après le match, respectivement après avoir saisi toutes les données nécessaires.</p>
---	--

	<p>Pour terminer, fermez votre navigateur.</p>
---	--

4.4 Secrétaire de match

Le secrétaire de match a trois principales tâches à effectuer, une avant le match, une pendant le match et une dernière après le match.

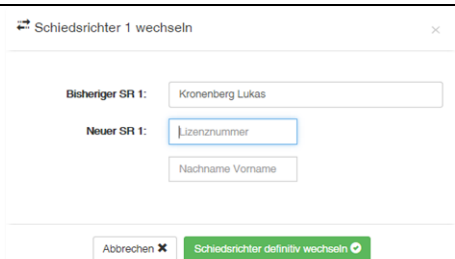
4.4.1 A effectuer avant le match

Avant le match, il faut contrôler les noms des arbitres indiqués et, si nécessaire, les modifier.

La modification ne doit être faite que si les arbitres ne sont pas ceux figurant sur la convocation.



Veillez contrôler les noms des arbitres. Si ceux-ci sont erronés, vous pouvez saisir les noms des arbitres qui dirigeront le match en cliquant sur le symbole permettant d'apporter une modification.



Pour enregistrer un nouvel arbitre, saisissez son numéro de licence (SR*****) ainsi que son prénom et son nom de famille, puis confirmez en cliquant sur « Modifier les arbitres de manière définitive ».



Vous pouvez maintenant vous déconnecter du rapport de match en ligne.

➔ Nous vous souhaitons plein succès pour la saisie des événements !

Forfait-Sieg setzen:

Forfait-Sieg setzen

Forfait :

Si un match est gagné par forfait, le secrétaire de match doit le signaler sur le rapport de match en ligne lors de la saisie du résultat (5:0 ff). (La décision finale quant au résultat définitif du match incombe toutefois uniquement à la commission compétente de swiss unihockey.)

4.4.2 A effectuer pendant le match

Changement de fonction de joueurs dans la composition d'équipe



Sélectionnez le symbole correspondant à la fonction en question. Les détails de la saisie sont expliqués dans le paragraphe consacré aux entraîneurs.

Saisir le statut du match

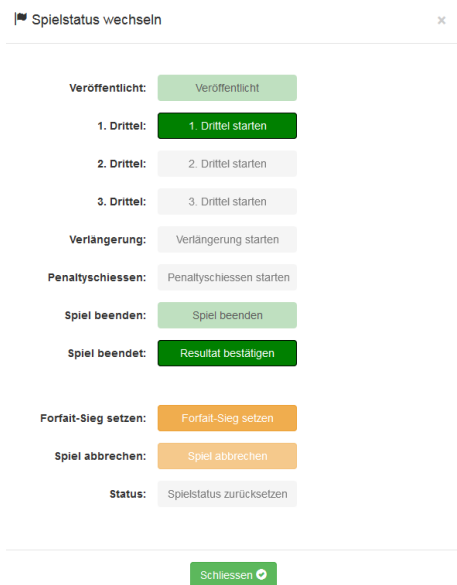


Modifier le statut du match :

- Tiers
- Prolongation
- Tirs au but
- Match arrêté
- Forfait

Sélectionnez l'action correspondante :

- Actions concernant les évènements du match



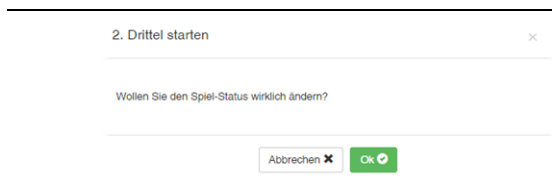
Évènements du match :

- Débuter le 1^{er} tiers -> Clore le 1^{er} tiers (Laps de temps : 0' – 20')
- Débuter le 2^e tiers -> Clore le 2^e tiers (Laps de temps : 20' – 40')
- Débuter le 3^e tiers -> Clore le 3^e tiers (Laps de temps : 40' – 60')
- Débuter la prolongation -> Clore la prolongation (Laps de temps : 60' – 80')
- Débuter la séance de tirs au but (Laps de temps : 80' – 100')
- Clore le match
- Confirmer le résultat

Autres évènements

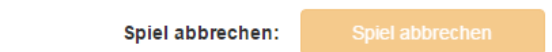
- Indiquer une victoire par forfait
- Arrêter le match
- Réinitialiser le statut du match (**ATTENTION : cela supprime tous les évènements de la période concernée**)

Cliquez sur « Fermer » pour quitter.



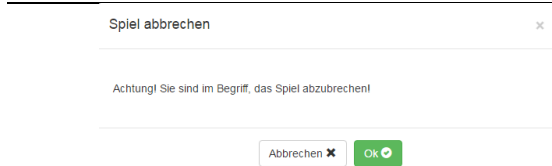
Confirmez chaque action en cliquant sur « OK ».

De cette manière, les actions sont automatiquement enregistrées et peuvent être supprimées en cliquant sur « Réinitialiser le statut du match ».



Arrêter le match :

Si le match est arrêté, il faut signaler cet incident. Le match pourra être repris ultérieurement à partir du même endroit.



Veuillez confirmer l'arrêt du match.



Continuer le match

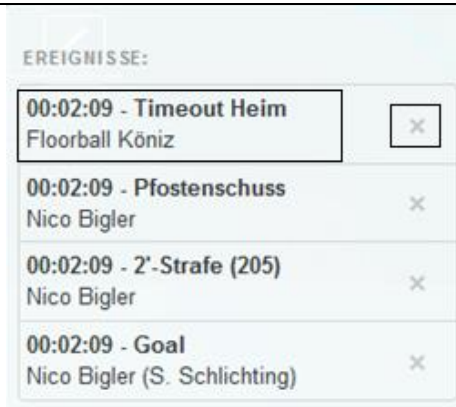


Seul le statut « arrêté » est supprimé.

Saisir des évènements



Les évènements enregistrés peuvent être consultés en cliquant sur l'onglet « Évènements » à droite.



Pour supprimer un évènement, cliquez sur le symbole [X].

Pour modifier un évènement, sélectionnez l'évènement en question.

Ereignis löschen

Wollen Sie das Ereignis 2-Strafe Heim (602) (00:00:00) wirklich löschen?

Abbrechen

Confirmez la suppression de l'évènement en cliquant sur « OK ».

☉ Strafe buchen (Michal Podhrasky, HC Rychenberg Winterthur)

Spielzeit: 0 : 1

Kategorie: 2-Strafe

2-Strafe	10' Strafe	10' Strafe
Matchstrafe I	Matchstrafe II	Matchstrafe III
Undefinierte Matchstrafe		

Strafe:

Stöckelnag	Blockieren des Stockes	Heben des Stockes
Gefährlicher Stockeinsatz	Höher Stock	Stossen
Überhartes Körperersatz	Halten	Sperren
Unkorrekter Abstand	Bodenspiel	Spielen mit Hand/Kopfkäim
Aktive Torhüterbehinderung	Wechseltfehler	Zu viele Spieler
Weider Vergessen eines Teils	Spielerverzögerung	Reklamieren
Verlassen der Strafbank	Unkorrekte Ausrüstung	Falsche Materialbezeichnung
Verändern eines Tones	Spielen ohne Stock	Nachtenternen gebt. Stockes
Unkorrekte Kleidung	Eingegengn. Stock auss. Vie...	Unterlassene Richtigt. Tarp...
Begleitende Zeitstrafe		

Abbrechen

Exemple de modification d'une pénalité : modifiez les données et cliquez sur « Enregistrer la pénalité »

- Spielstatus wechseln
- Tor buchen
- Strafe buchen
- Goalie left/back buchen
- Spieleraktion buchen
- Timeout buchen
- Laufende 2 Minuten Strafen
- Spielereignisse
- Strafe Betreuer

Il est possible d'enregistrer différentes actions pendant le match. Par actions en cours de jeu, on entend les points suivants :

- Enregistrer un but
- Enregistrer une pénalité
- Enregistrer la sortie / le retour du gardien
- Enregistrer l'action d'un joueur
- Enregistrer un temps mort
- Pénalités en cours
- Incidents de match
- Pénalité contre un responsable d'équipe

Ces actions sont expliquées une par une ci-dessous.

Enregistrer un but

C [0] Nico Bigler (O)
436713 - Junioren U18 Regional

Tor buchen

Sélectionnez le joueur qui doit être enregistré comme buteur.

Cliquez sur « Enregistrer un but ».

⊙ Tor buchen (Michal Podhrasky, HC Rychnberg Winterthur)

Spielzeit: 0 2

Assist:

Koch Assist	[24] Kari Juhani Koskela	[8] Benjamin Both
[21] Niklas Niranen	[0] Fredrik Holtz	[6] Sami Gutnecht
[4] Nils Conrad	[20] Felix Bull	[13] Lukas Grunder
[16] Moritz Schaub	[0] Sandro Cesca	[22] Michel Wöcke
[66] Rasmus Sundstedt	[34] Michel Schwarzmann	[27] Yves Huser
[1] Rovel Gruber	[0] Mikko Hautaniemi	[6] Tim Aeschmann
[0] Joachim Baumann	[0] Matthias Bloch	[7] Yannick Buhmann
[18] Cédric Rüegsegger		

Abbrechen ✕ Tor buchen ➤

Indiquez les détails concernant ce but :

- Temps de jeu
- Assist

Confirmez en cliquant sur « Enregistrer un but ».

Enregistrer un tir au but (disponible uniquement dans la phase dédiée à la séance de tirs au but)

C [0] Nico Bigler (O)
436713 - Junioren U18 Regional

Sélectionnez le joueur qui doit être enregistré comme buteur pour le tir au but en question.

Penalty buchen

Cliquez sur « Enregistrer un tir au but ».

⊙ Penalty buchen (Michal Podhrasky, HC Rychnberg Winterthur)

Spielzeit: 00 1

Penalty:

Abbrechen ✕ Penalty buchen ➤

Indiquez les détails concernant ce tir au but :

- Transformé
- Raté

Confirmez en cliquant sur « Enregistrer un tir au but » et répétez l'opération jusqu'à ce que la séance de tirs au but ait permis de désigner un vainqueur.

Spiel beenden:

Cliquez alors sur « Clore le match ».

⊙ Penalty Sieger buchen

Team Heim

Enregistrez l'équipe désignée vainqueur du match. Il faut ajouter un point au résultat pour le vainqueur du match. Ensuite, le match NE pourra PLUS être réinitialisé !

Enregistrer une pénalité

C [0] Nico Bigler (O)
436713 - Junioren U18 Regional

Sélectionnez le joueur contre lequel une pénalité a été prononcée et doit être enregistrée.

Strafe buchen

Cliquez sur « Enregistrer une pénalité ».

⊙ Strafe buchen (Yannick Bärtschi, Tigers Langnau)

Spielzeit: 0 2

Kategorie: 2' Strafe 5' Strafe 10' Strafe
 Matchstrafe I Matchstrafe II Matchstrafe III
 Undefinierte Matchstrafe

Strafe: Blockschlag Blockieren des Stockes Heben des Stockes
 Gefährlicher Stockensatz Hoher Stock Stossen
 Überhartes Körperensatz Hängen Sperren
 Unkorrekter Abstand Bodenspiet Spielen mit Hand/Kopfklemm
 Aktive Torhüterbehinderung Wechsellfehler Zu viele Spieler
 Wädel, Vergegen eines Tea... Spielverzögerung Reklamieren
 Verlassen der Strafbank Unkorrekte Ausrüstung Falsche Materialbearbeitung
 Verhindern eines Toses Spielen ohne Stock Nichtöffnen gebr. Stockes
 Unkorrekte Kleidung Entgegenn. Stock ausser We... Unterlassene Richtigg. Tosp...
 Begleitende Zeitstrafe

Abbrechen ✕ Strafe buchen ➤

Indiquez les détails concernant cette pénalité :

- Temps de jeu
- Pénalité
- Code de la pénalité (n'apparaît qu'une fois la pénalité sélectionnée)

Confirmez en cliquant sur « Enregistrer une pénalité ».

⊙ Strafe buchen (Michal Podhrasky, HC Rychenberg Winterthur)

Spielzeit: 0 2

Kategorie: 2' Strafe 5' Strafe 10' Strafe
 Matchstrafe I Matchstrafe II Matchstrafe III
 Undefinierte Matchstrafe

Strafe: Undefinierte Matchstrafe

Abbrechen ✕ Strafe buchen ➤

PM non définie (PM 300) : il est possible d'indiquer une pénalité de match non définie si l'arbitre ne peut pas prononcer de pénalité de match définie telle que PM I, PM II ou PM III. A la fin du match, la pénalité de match non définie devra impérativement être définie.

3 Undefinierte Matchstrafen. Bitte bestätigen Sie die zu definierende Matchstrafe bei ihrem
 4 Spielschreiber
 5

PM non définie à définir (PM 300). La PM 300 ne peut être modifiée que par le secrétaire de match. Le match ne pourra être clos que lorsque la PM 300 aura été définie.

Enregistrer la sortie / le retour du gardien

G1 [0] Samuel Zimmermann (O)
 411862
 Herren GF NLA

Sélectionnez un gardien.

Goalie left/back buchen

Cliquez sur « Enregistrer la sortie/le retour du gardien ».

⊙ Goalie left/back (Tigers Langnau)

Spielzeit: 0 2

Aktion: Goalie left Tor Goalie back

Abbrechen ✕ Aktion buchen ➤

Indiquez les détails :

- Temps de jeu
- Action

Confirmez en cliquant sur « Enregistrer l'action ».

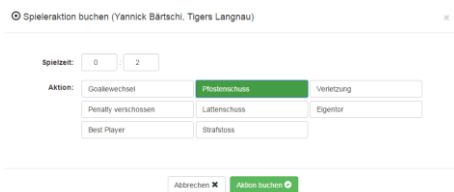
Enregistrer l'action d'un joueur

C [0] Nico Bigler (O)
 436713 - Junioren U18 Regional

Sélectionnez le joueur/gardien pour lequel une action doit être enregistrée.

Spieleraktion buchen

Cliquez sur « Enregistrer l'action d'un joueur ».

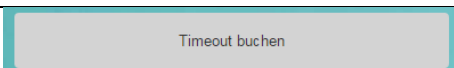


Indiquez les détails concernant cette action :


- Temps de jeu
- Action

Confirmez en cliquant sur « Enregistrer une action ».

Enregistrer un temps mort



Cliquez sur « Enregistrer un temps mort ».

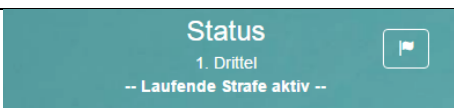


Indiquez les détails :

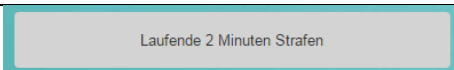
- Temps de jeu
- Temps mort

Confirmez en cliquant sur « Enregistrer un temps mort ».

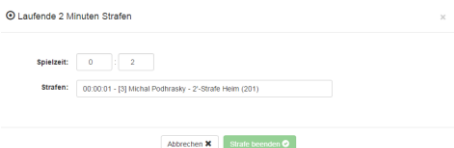
Pénalités en cours (2 minutes) / Clore une pénalité



Les pénalités (2 minutes) en cours sont affichées.



Cliquez sur « Pénalités (2 minutes) en cours ».

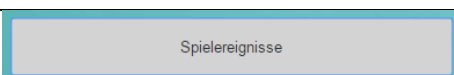


Sélectionnez l'action :

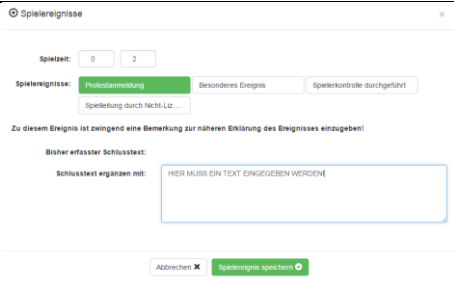
- Temps de jeu
- Pénalité en question

Confirmez en cliquant sur « Clore une pénalité ».

Incidents de match



Cliquez sur « Incidents de match ».

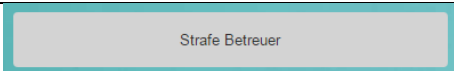


Sélectionnez l'action :

- Temps de jeu
- Incidents de match
- Saisissez un commentaire

Confirmez en cliquant sur « Confirmer un incident de match ».

Pénalité contre un responsable d'équipe



Cliquez sur « Pénalité contre un responsable d'équipe ».

⊙ Spielereignisse

Spielzeit: 0 2

Spielereignisse:

Betreuer 2' Strafe	Betreuer 5' Strafe	Betreuer 10' Strafe
Betreuer Matchstrafe 1	Betreuer Matchstrafe 2	Betreuer Matchstrafe 3

Spieler:

[0] Joachim Baumann	[0] Sandro Cesca	[0] Matthias Büchi
[0] Fredrik Hütz	[1] Ruven Gruber	[3] Michal Podtrasky
[4] Nils Conrad	[5] Mikko Hautaniemi	[6] Sami Gulkinen
[6] Tim Aeschmann	[7] Yannick Bühmann	[9] Benjamin Borth
[13] Lukas Grunder	[16] Moritz Schaub	[18] Cedric Riesegger
[20] Felix Buff	[21] Niklas Niiranen	[22] Michel Wicke
[24] Kari Juhani Koskela	[27] Yves Huser	[34] Michel Schweizermann
[65] Rasmus Sundstedt		

Abbrechen × Spielereignis speichern

Sélectionnez l'action :

- Evénements de match
- Joueur

Confirmez en cliquant sur « Enregistrer une pénalité contre un responsable d'équipe ». „sauvegarder événement du match“.

4.4.3 A effectuer après le match

Status
Spiel beendet

Statut « Match terminé » : le résultat doit être confirmé dans les 30 minutes suivant la fin du match.

Spiel beendet: Resultat bestätigen

Sélectionnez le statut « Confirmer le résultat ». La confirmation n'est possible qu'une fois que tous les acteurs concernés ont confirmé le résultat ou que 30 minutes se sont écoulées après la fin du match. **Le longtemps la fonction reste verte.**

Resultat bestätigen

Heim-Mannschaft: <input type="text" value="1"/>	Zuschauer: <input type="text" value="12000"/>
Gast-Mannschaft: <input type="text" value="0"/>	
Verlängerung: <input type="text" value="Ja"/>	Spieldauer (Minuten): <input type="text" value="70"/>
Penaltyschüssen: <input type="text" value="Ja"/>	
Zuschauer: <input type="text" value="0"/>	
Spieldauer (Minuten): <input type="text" value="0"/>	

Achtung: Das Feld für Schlussbemerkungen ist nur in dringenden Fällen auszufüllen und hat eine Bedeutung an die Geschäftsstelle von swiss unihockey zu Folge.
Bisher erfasst: Schlusstext:
Schlusstext ergänzen mit:

Berichtsführer:

Resultat bestätigen Resultat bestätigen

Bestätigungen

Trainer Heim:	Spiel nicht bestätigt
Trainer Gast:	Spiel bestätigt
Schiedsrichter 1:	Spiel nicht bestätigt
Schiedsrichter 2:	Spiel bestätigt

00-01 - Matchstraße 1 Heim (001)
[3] Michal Podtrasky

00-00 - Spielkontrolle durchgeführt

Saisissez les informations supplémentaires :

- Nombre de spectateurs
- Durée du match

Complétez si nécessaire le champ du commentaire final et contrôlez les confirmations ainsi que les événements.

IMPORTANT : merci de ne rédiger un commentaire final que si c'est absolument nécessaire.

Ensuite, confirmez le match avec votre mot de passe.

Le rapport de match va maintenant être généré en PDF et vous être envoyé par e-mail dans les 5 minutes.

4.4.3.1 Se déconnecter

Abmelden

Veuillez vous déconnecter du rapport de match en ligne après le match, respectivement après avoir saisi toutes les données nécessaires.

Pour terminer, fermez votre navigateur.

5 Informations complémentaires

Vous trouverez une rubrique FAQ sous le lien suivant :

<http://www.swissunihockey.ch/osb-faq>

6 Support

Nous demeurons à votre disposition pour un support technique.

Pendant les heures de bureau

Curdin Kasper
(IT)

it@swissunihockey.ch
031/330 24 57
