

LIGAMANAGER

MANUEL ARBITRES



**SWISS
STREET
HOCKEY**





Sommaire

Avant le début de la saison

1.1 ENREGISTREMENT DES DATES DE SUSPENSION	3
1.1.1 Enregistrer une nouvelle date de suspension	3
1.1.2 Editer la date de suspension.....	4
1.1.3 Supprimer la date de suspension.....	4
1.3 CONVOCATION.....	4
1.3.1 Confirmer la convocation	4
1.3.2 Télécharger les convocations.....	5
2. FEUILLE DE MATCH.....	6
2.1 GENERALITES	6
2.2 FORMATION.....	8
2.2.1 Télécharger la formation.....	9
2.3 BUT	9
2.3.1 Ajouter/Editer un but.....	9
2.3.2 Supprimer un but.....	10
2.4 SANCTIONS	10
2.4.1 Ajouter des sanctions	10
2.4.2 Supprimer des sanctions.....	11
2.5 EVENEMENT	11
2.5.1 Ajouter un événement.....	11



2.5.2 Supprimer un événement	12
2.6 POUR FERMER	12
2.6.1 Rédiger un rapport	13



Rouge = tâches réservées aux arbitres

Vert = tâches réservées aux chronométrateurs

Bleu = tâches réservées aux clubs

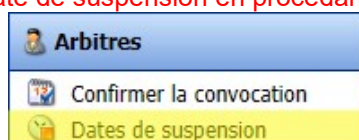
1. Avant le début de la saison

1.1 Enregistrement des dates de suspension

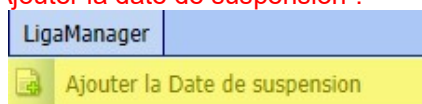
Chaque arbitre peut saisir des dates de suspension auxquelles il ne peut pas être convoqué à des matches. Les dates de suspension peuvent être enregistrées sur des plages horaires ou sur des journées entières. Si une date de suspension est enregistrée alors qu'il y a déjà une convocation à cette date, la convocation ne sera pas automatiquement signalée comme échue ou décalée. Dans ce cas, il faut prendre contact avec le responsable des arbitres.

1.1.1 Enregistrer une nouvelle date de suspension

On peut enregistrer une nouvelle date de suspension en procédant de la façon suivante:



Cliquez sur la rubrique „Arbitres\Ajouter la date de suspension“.



Cliquez sur le symbole „Ajouter“ situé en bordure supérieure de la page. Une boîte de dialogue s'ouvre alors.

- Remplissez alors le champ "Du" en tapant la date et l'heure à partir desquelles vous n'êtes pas disponible.
Dans le champ "jusqu'à", inscrivez le moment à partir duquel vous pouvez être de nouveau convoqué pour des matches.
- Dans le champ Arbitre, on peut sélectionner l'arbitre auquel la date de suspension va s'appliquer. En règle générale, on ne verra dans ce champ que son propre nom.
- Validez votre sélection en cliquant sur le bouton "OK".



1.1.2 Editer la date de suspension

Pour éditer (modifier) une date de suspension, procédez comme exposé ci-après. Toutefois, faites attention au fait qu'il peut déjà exister des convocations sur cette période !

ID	du	au
1	20.09.2012 16:26	20.09.2012 16:26

Cliquez sur le symbole "Edition" pour la donnée que vous souhaitez modifier.

Usiner les données de suspension

ID Arbitre

du jusqu'à

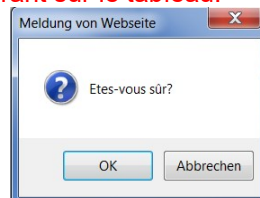
Modifiez les champs "du" et "au", puis enregistrez les modifications par le bouton "OK".

1.1.3 Supprimer la date de suspension

Pour supprimer une date de suspension, procédez comme exposé ci-après:

ID	du	au
1	20.09.2012 16:26	20.09.2012 16:26

Cliquez sur le symbole "Supprimer" figurant sur le tableau.



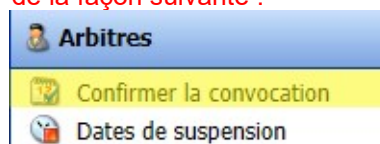
Validez la suppression en cliquant sur le bouton "OK".

Si vous ne souhaitez pas supprimer la donnée, cliquez sur "Annuler".

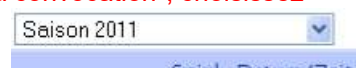
1.3 Convocation

1.3.1 Confirmer la convocation

Chaque arbitre reçoit, pendant la saison, ses convocations par e-mail. Dès qu'il a reçu une convocation, il doit la confirmer ou la rejeter en se connectant au système. Pour effectuer une confirmation, l'arbitre doit procéder de la façon suivante :



Dans le menu "Arbitres\Confirmer la convocation", choisissez



S'ouvre alors une page de tableau où figurent toutes les convocations qui concernent l'arbitre. Par le menu de sélection, on peut passer d'une saison à l'autre. Toutefois, au début, il faut toujours sélectionner la saison actuelle.



Match	Date/Heure	Ligue	Equipe Domicile	Equipe Visiteuse	Lieu du match
79	02.03.2011 14:00	Saison 2012 NLA	Chamblé Rebels I	SHC La Chaux-de-Fonds II	Zug
0	10.08.2012 20:45	Saison 2012 1. Liga (A)	THC Uster I	THC Konnersreid-Bullisauer II	Sion
0	24.08.2012 19:15	Saison 2012 NLA	THC Grenchen-Lumpinhal I	THC Konnersreid-Bullisauer I	Grenchen

Recherchez alors tous les matchs signalés par un point "orange". Ce sont toutes des convocations qui n'ont pas encore été confirmées ou refusées.

Pour confirmer maintenant la convocation, cliquez sur le symbole "Edition". ATTENTION ! Il y a toujours 2 symboles Edition affichés. Toutefois, vous pouvez ne cliquer que sur le symbole de couleur.

Confirmer la convocation

Identifiant du match: 359

Confirmation: Convocation acceptée

OK Annuler

S'ouvre alors une boîte de dialogue où vous pouvez accepter ou refuser la convocation. Si vous avez accepté ou refusé la convocation une fois, vous ne pourrez plus modifier votre choix. Validez la saisie par "OK" ou sélectionnez "Annuler" pour quitter la boîte de dialogue sans enregistrer.



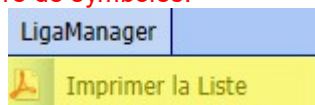
Sur le tableau, on voit apparaître alors un bouton "Vert" lorsque vous avez accepté la convocation. Si vous avez refusé la convocation, le bouton est en "Rouge".

1.3.2 Télécharger les convocations

Pour télécharger les convocations et les imprimer, vous devez cliquer, dans la barre de symboles, sur le symbole "PDF" ou, dans le menu, sur "LigaManager\Imprimer la Liste".



Imprimer la liste en passant par la barre de symboles.



Imprimer la liste en passant par le menu.

Le système génère un PDF qu'on peut ensuite imprimer.



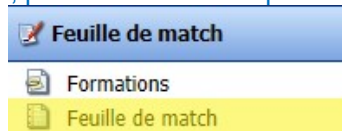
Le jour du match

2. Feuille de match

2.1 Généralités

Pour chaque match de Swiss Streethockey, une feuille de match électronique est remplie. Au moyen de ce rapport, sont générés automatiquement le tableau, les listes des scores, les listes de pénalités et les interdictions de jouer. Toutes les modifications portées sur la feuille de match sont immédiatement enregistrées. Les données ne peuvent pas être perdues, par ex. en cas de plantage. S'il est impossible d'enregistrer une feuille de match par voie électronique (en raison d'un défaut technique, d'un bug, etc.), il faut la remplir à la main et l'enregistrer ultérieurement.

Pour enregistrer une feuille de match, procédez comme exposé ci-après:



Dans le menu, cliquez sur "Feuille de match\Feuille de match".

	0	10.08.2012 20:45	Saison 2012 1. Liga (A)	SHC, Saison 1	SHC Kantonssport- Bullikon 2
--	---	---------------------	-------------------------	---------------	---------------------------------

Ensuite, on voit apparaître un tableau présentant tous les matchs pour lesquels vous pouvez enregistrer des feuilles de match. Les matchs qui ont déjà une feuille de match sont désactivés et ne peuvent plus être édités (modifiés). Pour éditer une feuille de match, cliquez sur le symbole "Edition". Vous devez alors saisir la formation. (voir aussi au § 3 Convocations)

Lorsque vous avez créé la liste des joueurs, elle doit être confirmée par l'arbitre.

Pour cela, le message suivant apparaît :

Authentification X

Cette étape doit être confirmée par un arbitre.

L'arbitre confirme par les présentes que la formation est juste.

Sélectionnez l'arbitre et tapez le nom de code.

Arbitre:

Code:

Lorsque l'arbitre a validé, la feuille de match peut être enregistrée.



Match 1 : SAC Kloten - Gullikens 2 (Saison 2012 1. Liga (A))
Résultat du match: 0:0

Arbitre 1: Seiler Patrick
Arbitre 2: Gill Manuel
[Télécharger la formation \(PDF\)](#)

1

Buts Equipe jouant à domicile:

[Ajouter un but](#) 2

Aucun but inscrit

Evénements:

[Ajouter un événement](#) 4

Aucun événement inscrit

Buts Visiteurs:

[Ajouter un but](#) 5

Aucun but inscrit

Evénements:

[Ajouter un événement](#) 7

Aucun événement inscrit

Sanctions Equipe jouant à domicile:

[Ajouter une sanction](#) 3

Pas de sanction inscrite

Sanctions Visiteurs:

[Ajouter une sanction](#) 6

Pas de sanction inscrite

Lorsque la formation a été définie, le système vous présente un tableau de la feuille de match. Sur ce tableau, c'est toute la feuille de match qui est présentée.

- En haut (1), vous voyez le tableau du match indiquant le score, la ligue, l'équipe jouant à domicile et les visiteurs ainsi que les arbitres de la rencontre. En outre, on peut aussi télécharger un PDF présentant la liste des joueurs pour le match concerné. Elle est surtout utile pour les annonces au micro en cours de match.
- Ensuite apparaissent les données de l'équipe jouant à domicile, réparties sur 2 colonnes. Dans la première colonne (2) figurent les buts et dans la deuxième colonne (3) les pénalités. Sous les buts, on peut inscrire les événements spéciaux (4) comme les arrêts de jeu, changements de gardiens, etc.
- Sous les données de l'équipe jouant à domicile figure encore la même subdivision en colonnes pour l'équipe des visiteurs (5, 6 et 7).
- En bas, en bordure d'écran, se trouvent les boutons servant à commander la feuille de match. Ils peuvent différer selon la situation du match.
- On peut quitter la feuille de match en cliquant sur le bouton "Annuler".
- Le bouton "Précédent" permet de passer à la formation.
- **ATTENTION ! S'il quitte la feuille de match, l'arbitre doit impérativement valider une nouvelle fois la formation avant de pouvoir effectuer de nouvelles saisies!**
- La pause est indiquée au moyen du bouton "Tiers-temps". IMPORTANT ! C'est indispensable pour que le téléspecteur et le Totomat fonctionnent correctement!
- À l'aide du bouton "Temps de match écoulé", on ferme la feuille de match et on passe au dialogue de fin.

Temps de match écoulé

Précédent

Annuler

- Le bouton "Prolongation" enclenche le mode Prolongation. Ce bouton permet de prolonger la durée du match pour inscrire les buts, les pénalités et événements survenus pendant la prolongation.

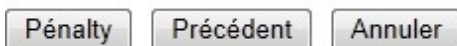
Prolongation

Précédent

Annuler



- Le bouton "Pénalty" permet d'afficher le dialogue décidant d'un pénalty. S'ouvre alors une boîte de dialogue où vous indiquez l'équipe victorieuse et le joueur ayant marqué le but de la victoire. **ATTENTION ! N'inscrivez toujours que le dernier but de l'équipe victorieuse!**



2.2 Formation

SHC Straubenzell Flyersbach 1				SHC Rosenried Bullheads 2			
Position	N°	Joueurs	C A	Position	N°	Joueurs	C A
Gardien	1	Adnan Samad		Gardien	1	Ami Sascha	
Remplaçant		Aucun joueur n'a été sélé	2	Remplaçant		Aucun joueur n'a été sélé	
Bloc 1	2	Alimaria Andriana	<input checked="" type="checkbox"/>	Bloc 1	2	Daumgartner Reto	<input checked="" type="checkbox"/>
Bloc 1	3	Häfliger Oliver	<input checked="" type="checkbox"/>	Bloc 1	3	Etter Kilian	<input checked="" type="checkbox"/>
Bloc 1	4	Jahel Sven	<input checked="" type="checkbox"/>	Bloc 1	4	Dirkeler Loic Jorip	<input checked="" type="checkbox"/>
Bloc 1	5	Fluringer Thomas	<input type="checkbox"/>	Bloc 1	5	Dirkeler Michel	<input type="checkbox"/>
Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 3		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Bloc 4		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Ersatz 1		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Ersatz 1		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Ersatz 1		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>	Ersatz 2		Aucun joueur n'a été sélé	<input type="checkbox"/>
Entraîneur	3	Adnan Samad		Entraîneur		Daumgartner Reto	

4 Suivant Annuler

- Définissez tous les joueurs. Lorsque vous sélectionnez un joueur, le numéro figurant sur la licence s'inscrit automatiquement dans le champ n°(1).
- Vérifiez que chaque équipe ait défini un capitaine (2). Sinon, vous ne pourrez pas poursuivre l'enregistrement de la feuille de match!
- Le symbole "Attention !" (5) signale qu'il s'agit d'une licence junior.
- Le symbole "Photo" (6) permet de visualiser la licence du joueur.





- Grâce au symbole "Casque" (7), on peut indiquer que le joueur n'a pas besoin d'une protection faciale intégrale.
- Vérifiez que chaque équipe ait enregistré un entraîneur (3).
- Cliquez sur "Suivant" (4) pour éditer la feuille de match.

2.2.1 Télécharger la formation

Au cours d'un match, on peut télécharger la liste des joueurs du match sur un document PDF. Pour cela, il est impératif d'avoir installé un lecteur de PDF. Pour afficher la formation du match en cours, cliquez sur le lien "Télécharger la formation (PDF)" situé à l'intérieur de la feuille de match.

SHC Strassenhofel Frelonbach 1 : SHC Kernen
Résultat du match: 0:0

Arbitre 1: Seiler Patrick
Arbitre 2: Oll Manuel
[Télécharger la formation \(PDF\)](#)



On ne peut télécharger la formation se trouvant sur la feuille de match que pendant un match!

2.3 But

2.3.1 Ajouter/Editer un but

 Ajouter un but

Pour ajouter un but, cliquez sur "Ajouter un but" au bénéfice de l'équipe qui a marqué le but.

Zeit	Tor	Assist 1	Assist 2
  15:10	1	5	

Si vous voulez éditer un score (buts), cliquez sur le symbole "Editer" accolé au score.

Editer le score (buts) ×

ID

Temps écoulé **1** Temps écoulé : **3**
 Heure : P1 P2 P3 V

Tirs au but **2**

1. Assister **4**

2. Assister

5

- Réglez le moment où le but a été marqué. Il y a 2 possibilités (1).
Le temps : Obligatoire lorsque l'horloge du match va de 00:00 à 20:00 et correspond au temps de jeu normal.
Heure: Obligatoire lorsque l'horloge du match va de 20:00 à 00:00. On peut alors régler le moment en fonction de l'heure. En sélectionnant D1, D2, D3 et V (3), on peut définir dans quel tiers-temps le but a été marqué. Le moment est ensuite converti automatiquement.
- Définissez le buteur (2).
- Définissez tous les joueurs ayant fait un Assister.
- Enregistrez le but en cliquant sur "OK".

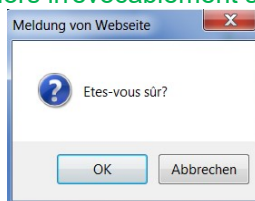


2.3.2 Supprimer un but

Pour supprimer un but, cliquez sur le symbole "Supprimer" affiché près du but que vous voulez supprimer.

Temps écoulé	But	Juge 1	Juge 2
07:00	1		

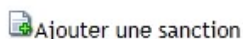
Apparaît un dialogue par lequel vous êtes invité à confirmer si vous souhaitez vraiment supprimer le but. Cliquez alors sur "OK". Le but est alors irrévocablement supprimé !



On peut annuler la suppression en cliquant sur "Annuler".

2.4 Sanctions

2.4.1 Ajouter des sanctions



Pour ajouter une sanction, cliquez sur le symbole "Ajouter".

Zeit	Spieler	Dauer	Code
11:05	4	2	A

Pour éditer (modifier) une sanction, cliquez sur le symbole "Edition" accolé à la sanction que vous voulez modifier.

- Réglez le moment où le but a été marqué. Il y a 2 possibilités (1).
 Le temps : Obligatoire lorsque l'horloge du match va de 00:00 à 20:00 et correspond au temps de jeu normal.
 Heure: Obligatoire lorsque l'horloge du match va de 20:00 à 00:00. On peut alors régler le moment en fonction de l'heure. En sélectionnant D1, D2, D3 et V (3), on peut définir dans quel tiers-temps la sanction a été prononcée. Le moment est ensuite converti automatiquement.
- Indiquez le joueur sanctionné.
- Indiquez les sanctions prononcées contre le joueur. Certaines sanctions entraînent automatiquement l'interdiction de jouer !

Editer la sanction ✕

ID



Temps écoulé **1** Temps : **4**
 Heure : P1 P2 P3 V

Joueur **2**

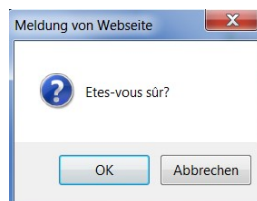
Durée / Code **3**



2.4.2 Supprimer des sanctions

	Temps écoulé	Joueur	Durée	Code
 	10:00	2	10	E

Pour supprimer une sanction, cliquez sur le symbole "Supprimer" affiché près de la sanction que vous voulez supprimer.

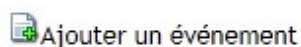


Apparaît un dialogue par lequel vous êtes invité à confirmer si vous souhaitez vraiment supprimer la sanction. Cliquez alors sur "OK". La sanction est alors irrévocablement supprimée !



On peut annuler la suppression en cliquant sur "Annuler".

2.5 Evénement

2.5.1 Ajouter un événement



Pour enregistrer un événement (par ex.: Arrêt de jeu, Changement de gardien, etc.), cliquez sur "Ajouter un événement".

	Zeit	Ereignis
 	06:04	Timeout

Pour éditer un événement, cliquez sur le symbole "Edition" accolé à l'événement.

- Réglez le moment où l'événement s'est produit. Il y a 2 possibilités (1).

Editer l'événement

ID: p

Temps: Temps 00 : 00 **2**
 Heure 20 : 00 P1 P2 P3 V

Evénement: **3** Aucun événement n'a été sélectionné

OK Annuler

Le temps : Obligatoire lorsque l'horloge du match va de 00:00 à 20:00 et correspond au temps de jeu normal.

Heure: Obligatoire lorsque l'horloge du match va de 20:00 à 00:00. On peut alors régler le moment en fonction de l'heure. En sélectionnant D1, D2, D3 et V (2), on peut définir dans quel tiers-temps le but a été marqué. Le moment est ensuite converti automatiquement.

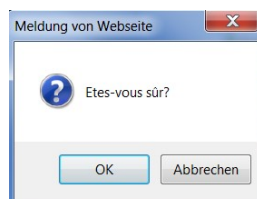
- Sélectionnez l'événement désiré (3).
- Enregistrez l'événement en cliquant sur "OK".



2.5.2 Supprimer un événement

Temps écoulé	Événement
12:00	Timeout

Pour supprimer un événement, cliquez sur le symbole "Supprimer" accolé à l'événement.



Apparaît un dialogue par lequel vous êtes invité à confirmer si vous souhaitez vraiment supprimer l'événement. Cliquez alors sur "OK". L'événement est alors irrévocablement supprimé !

On peut annuler la suppression en cliquant sur "Annuler".

2.6 Pour fermer

Rencontre: SHC Stuzenriederhof, Freizeitsportclub 1 : SHC Hornumried-Bullboozers 1 (Saison 2012 2. Liga)

Résultat du match: 1:0

Chronomètreur:

Juge de points:

Nombre de spectateurs:

Nous confirmons par les présentes que le rapport de match a été correctement rempli, c

Pour ce match, un rapport est rédigé

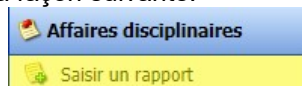
Une équipe dépose protestation!

- Pour achever et verrouiller la feuille de match, confirmez l'exactitude en cochant "Nous confirmons par les présentes que...".
- Inscrivez le prénom et le nom du chronomètreur dans le champ Chronomètreur.
- Inscrivez le prénom et le nom du juge de points dans le champ Juge de points.
- Indiquez le nombre de spectateurs du match.
- Si un rapport doit être établi, il faut cocher „Un rapport est établi pour ce match“. **L'arbitre doit contrôler si le choix a été coché.**
- Si une équipe dépose protestation, il faut cocher "Une équipe dépose protestation".
- **Faites contrôler la feuille de match par l'arbitre ; c'est lui qui doit cliquer sur "Annonces sur la feuille de match". ATTENTION ! Tant que la feuille de match n'a pas été contrôlée, il est impossible de fermer!**
- Le bouton "Précédent" permet de repasser sur la feuille de match et d'effectuer toutes les modifications.
- Achevez la feuille de match avec le bouton "Achever la feuille de match". Elle est alors bloquée et ne peut plus être éditée (modifiée).
- **L'arbitre doit obligatoirement valider la feuille de match avec son identifiant pour qu'elle soit achevée ! Ne pas sortir de la zone Match sans achever le rapport.**



2.6.1 Rédiger un rapport (clubs et/ou arbitres)

Si un incident particulier s'est produit au cours d'un match, il est obligatoire d'établir un rapport. Pour établir un rapport, il faut procéder de la façon suivante:



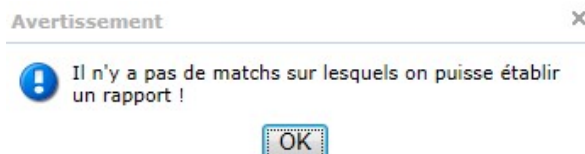
Dans le menu, cliquez sur "Affaires disciplinaires\Rédiger un rapport".



Une liste s'ouvre alors présentant tous les rapports que vous avez rédigés ; vous pouvez créer un nouveau rapport.

Pour rédiger un nouveau rapport, sélectionnez la saison correspondante (la saison en cours est toujours présélectionnée).

Dans le menu, cliquez sur "LigaManager\Ajouter le rapport" ou sélectionnez le Symbole Rouge dans la barre de symboles.



S'il n'y a pas de matches dans cette saison pour lesquels vous pouvez rédiger un rapport, les messages d'erreurs suivants apparaissent :



- Si vous pouvez rédiger un rapport pour un match, commencez par sélectionner le match correspondant dans la liste "Match" (1)
- Ensuite, les champs "Club", "Arbitre" et "Joueurs" seront automatiquement adaptés.
- Définissez alors l'arbitre responsable du rapport (2).
- Sélectionnez alors le club visé par le rapport. La liste des "Joueurs" est alors mise à jour (3).
- Choisissez maintenant si le rapport concerne le club ou un joueur en particulier. S'il concerne le club, sélectionnez, dans le champ „Joueur“, la valeur „Club“. S'il concerne directement un joueur, sélectionnez le joueur correspondant dans "Joueur". (4)



- S'il s'agit d'une sanction sur le match ou d'une sanction disciplinaire permanente visant le joueur, choisissez la sanction correspondante dans (5).
- Dans le champ "Faute", donnez au rapport la désignation la plus exacte possible en rappelant le numéro de l'article du règlement (5).
- Enregistrez le rapport en appuyant sur le bouton "OK" (6).
- Le rapport est alors transmis à la Commission Technique (CT) pour être étudié.
- Ils peuvent étudier le rapport jusqu'à son passage devant la Commission Disciplinaire.
- Si le rapport est achevé, le jugement peut être indiqué au moyen d'un symbole PDF.

SWISS STREET HOCKEY



Informations de contact

Swiss Streethockey
Generalsekretariat
Claudia Nessier
Solithurnstrasse 19
3315 Bätterkinden

Tel.: 077 411 04 90
E Mail: sekretariat@swiss-streethockey.ch