

Diese Anleitung dient als Hilfestellung zur Bedienung des Livetickers durch die Heimmannschaft. Durch den Bestätigungscode der Gastmannschaft fließt der Liveticker automatisch in die Wertung ein.

1 E-Mails

Jeweils 3 Tage vor dem Spiel sendet das Wertungssystem automatisch die E-Mails für den Liveticker an die bekanntgegebene E-Mail-Adresse aus.

1.1 Heimmannschaft

Die Heimmannschaft bekommt 3 Tage vor dem Spiel eine E-Mail mit dem Link zur Eingabe des Livetickers.

	STOCKEDODT
	STOCKSFORT
Stoc	ksport Liveticker
Liebe/r F	unktionär/in
anbei fin	dest du den Link für die Eingabe und die Ausgabe für den Testspiel für Schulung am
19.03.20	24 00:00Uhr
Livetic	sker:
https://w	ww.stocksport-noe.at/spiel/testspiel-fuer-schulung/
Livetic	ker Eingabe: (Achtung den Link nicht veröffentlichen):
https://w	ww.stocksport-noe.at/spiel/testspiel-fuer-schulung/?
eingabe=	=5426eb167d1e1b7a45ee2729e0b66dd8014c4cbe065807142822a9d0f198aba2
	Zum Liveticker
	Zur Eingabe

1.2 Gastmannschaft

Die Gastmannschaft bekommt 3 Tage vor dem Spiel eine E-Mail mit dem Bestätigungscode.

STOCKSPORT
Stocksport Liveticker Liebe/r Funktionär/in anbei findest du den Bestätigungscode für die korrekte Eingabe zum Testspiel für Schulung am 19.03.2024 00:00Uhr
Bestätigungscode: 3e800562
Teile diesen Bestätigungscode der Heimmannschaft erst nach Kontrolle des Livetickers mit. Mit dem Bestätigungscode fließt die Eingabe des Livetickers automatisch in die Wertung ein.
Zum Liveticker



2 Liveticker Eingabe

Die Eingabe des Livetickers sollte selbsterklären sein. Grundlegend gibt es 4 Schritte.

2.1 Eingabe der Allgemeinen Daten

Zuerst gibt man die allgemeinen Daten zum Spiel und klickt dann auf **SPEICHERN.** Die Schiedsrichter und Wettbewerbsleiter sind entweder bereits im System hinterlegt, oder können durch den Scann des Spieler- oder Schiedsrichterausweises hinterlegt werden.

	FURAPP
Spielort Zuschauer (Zahl)	

2.2 Eingabe der Spieler

Als erstes scannt man die Spielerpässe mit der Stocksport Austria App. Die App überprüft, ob der Spieler berechtigt ist und trägt die Namen der Spieler automatisch ein. Sobald ein Pass gescannt wurde, wird der Einsatz des Spielers vom System gezählt. Die Namen der Spieler müssen somit nicht händisch eingegeben werden.

2.3 Scannen mit der Stocksport Austria App

07:20	:::! LTE 🗩	07:19	:::: LTE 🗩	07:19	:1.1 LTE 🚍	
	Login	≪ zurück		≪ zurück		
	?	Invalid date - Achtelfinald 2. Landesliga H 2024 -	erren West	2. Landesliga Herren Achtelfinale 1. EV Statters	West 2024 dorf 1	44 Scannen Beenden
Pass scanne Halten Sie dazu Ihren Pi	n ass auf die Rückseite	Klicken Sie auf die Mannsc Scannen.	haften um Pässe zu	Klicken Sie auf Spieler Scannen Sie anschließ Spielers.	hinzufügen und end den Pass des	Pass scannen
NFC-fähigen Geräten unt	iktion wird nur von erstützt. E n	1. EV Stattersdorf 1 SG Umdasch Winklarn	**	Spieler hinzufü	gen +	SPIELERPASS
		Schiedsrichter	+			* Bereit zum Scannen Hold near NFC tag to scan.
durchführen	e hinzufürgen	Wettbewerbsleiter	+			
Meisterschaft durchführe	en & abschließen	Fotos				
		Fotos hinzufüge	n +			Abbrechen
QR Code scannen, Spiele Meisterschaft durchführe	۲ hinzufügen, n & abschließen	Wettbewerbsleiter Fotos Fotos hinzufüger	+ n +			Abbrechen



Nach dem Scannen der Spieler, Spieler aktualisieren!

1. EV Stattersdorf 1	SG Umdasch Winklarn
Nr. Eingesetzte Spieler	Nr. Eingesetzte Spieler
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
Scannen Sie die Pässe der Spieler der H akt	eim- und Auswärtsmannschaften mit der App und klicken Sie auf Spieler ualisieren, um die Spieler zu sehen.
	Spieler aktualizieren

Der 5. Spieler, sollte er zum Einsatz kommen, kann jederzeit nachträglich eingescannt werden.

2.4 Eingabe der Spiele

Unter dem Spiel trägt man Kehre für Kehre ein und klickt nach jeder Eingabe auf **SPEICHERN**. Ebenfalls kann man bei jedem Durchgang eine Beschreibung eingeben.

	DURCHGANG 1	
	in den unteren Feldern können. Sie das Ergebnis joder Kehre eintragen. Um den Uveticker zu aktualisieren Bicken Sie bitte nach jeder Kehre auf Speichern. Achtang Es muss auch eine ügsschrieben werden!	
	Kehre 1	
•		-
	Kebre 2	
•		-
	Kebre 3	
•		-
	Kebre 4	
•		-
	Kebre 5	
•		-
	Kebro 6	
•		-
	1. EV Stattersdorf 1 SG Umdasch Winklarn	
	e e	
Durchgangsbeschreibung (optional)		
	Speichern 🕨	





2.5 Liveticker abschließen

Am Ende des Livetickers wird nochmals das Ergebnis angezeigt. Damit der Liveticker in die Wertung eingeht, muss er mit dem Bestätigungscode der Gastmannschaft abgeschlossen werden. Dazu klickt man zuerst auf **LIVETICKER ABSCHLIESSEN**

SPIELPUNKTE		•
STOCKPUNKTE Überprüfen Sie alle Eingaben und schließen Sie den Liveticker mit dem Bestätigungscode ab. Wenn das Feld Punkte leer ist, dann wurden nicht alle Kehren ausgefüllt. Achtung: Es muss auch eine 0 geschrieben werden.	SPIELI	PUNKTE
STOCKPUNKTE	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•
 Überprüfen Sie alle Eingaben und schließen Sie den Liveticker mit dem Bestätigungscode ab. Wenn das Feld Punkte leer ist, dann wurden nicht alle Kehren ausgefüllt. Achtung: Es muss auch eine 0 geschrieben werden.	STOCK	PUNKTE
Überprüfen Sie alle Eingaben und schließen Sie den Liveticker mit dem Bestätigungscode ab. Wenn das Feld Punkte leer ist, dann wurden nicht alle Kehren ausgefüllt. Achtung: Es muss auch eine 0 geschrieben werden.		
Den Bestätigungscode bekommen Sie von der Gastmannschaft nachdem diese die Eingaben kontrolliert hat.	Überprüfen Sie alle Eingaben und schließen S Wenn das Feld Punkte leer ist, dann wurden nicht alle Kel wer	ie den Liveticker mit dem Bestätigungscode ab. rren ausgefüllt. Achtung: Es muss auch eine 0 geschrieben 'den. annschaft nachdem diese die Eingaben kontrolliert hat.

In diesem Fenster gibt man den Bestätigungscode ein und schließt den Liveticker mit den Klick auf **JA, LIVETICKER ABSCHLIESSEN** ab. Danach kann er nicht mehr bearbeitet werden und das Ergebnis fließt in die Wertung ein.

	terschaften V Unser Verband V Eis- und Stocksoort V Jugend V	Breitensport Y 🚺 🙆 🔍
	Möchten Sie den Liveticker wirklick abschließen? Der Liveticker kann danach nicht mehr bearbeitet werden!	
venr	Bestätigungscode	eben t.
	Nein ► JA, Liveticker abschließen ► Liveticker abschließen ►	_

3 Bestätigungsemail

Nach dem Abschluss des Livetickers bekommt die Heim- und die Gastmannschafft eine E-Mail als Bestätigung.



Liveticker Abgeschlossen
Liebe/r Funktionär/in
der Abgeschlossen: Liveticker TESTLIGA BRANMIC GAMES 2021 - Herren GRUPPE A -
Runde 3 - TEAM A - Alexandra Brantner : TEAM B - Michael Brantner wurde vollständig
ausgefüllt und von der Gastmannschaft bestätigt.
Diese E-Mail diehnt nur als Information. Die Eingabe des Livetickers fließt automatisch in die
Wertung ein.
Zum Liveticker

4 Monitor Ansicht

Der Liveticker bietet ebenfalls eine Ansicht für einen Monitor. Dazu fährt man mit der Maus über die rote Line hinter der Gruppe. Es erscheint der Link zur Monitor Ansicht und diesen klickt man an. Beispiel: <u>https://www.stocksport-austria.at/spiel/liveticker-staatsliga-herren-2023-gruppe-b-runde-1-esv-jupp-krottendorf-esv-hls-jimmy-wien-1/?monitor</u>



5 TV-Grafik für Videoaufzeichnungen/Live-Streams

Das System bietet auch noch die Möglichkeit, eine TV-Grafik über ein Video zu legen. Dazu wird eine Streaming Software wie zb. OBS benötigt. Mit dieser Software legt man einen Webbrowser über das Videobild. Im Webbrowser gibt man die URL des Livetickers + ?stream ein. Beispiel: <u>https://www.stocksport-austria.at/spiel/liveticker-staatsliga-herren-2023-gruppe-b-runde-1-esv-jupp-krottendorf-esv-hls-jimmy-wien-1/?stream</u>



Als Ergebnis erhält oben links eine Grafik mit dem aktuellen Spielstand, wie man es auch von Fußballspielen kennt.

