

Durant une rencontre, vous êtes en charge de remplir la feuille de match électronique en direct avec les informations de match. À la fin de la rencontre, elle doit comporter les mêmes données que la feuille de match papier, document qui fait foi en cas de litige. Voici quelques rappels pour que votre saisie sur le logiciel Pointstreak se passe au mieux.

**Données à renseigner en direct, dans l'ordre d'importance :**

- **Temps de jeu** : déroulement du match, fin des tiers et du match.
- **Buts** : penser à cocher la case PP ou SH pour **enregistrer les éventuels avantages et désavantages numériques**, cocher aussi Extra Attacker ou Empty Net en cas de sortie de l'un des deux gardiens, et indiquer les joueurs présents sur la glace (+/-).

Type of Goal:

<input checked="" type="radio"/> Even Strength	<input type="radio"/> PP1	<input type="radio"/> SH1
<input type="radio"/> Penalty Shot	<input type="radio"/> PP2	<input type="radio"/> SH2
<input type="checkbox"/> Extra Attacker	<input type="checkbox"/> Empty Net	

- **Pénalités** : en cas de but adverse, pensez à aller changer le temps de fin de pénalité.
- **Changement de gardiens** : dans le menu goalie roster (CF pages 14-16 du Guide d'utilisateur)
- **Tirs** : uniquement les tirs cadrés, **voir la fiche d'aide statistiques en PJ.** (Définition d'un tir au but : **un tir au but est un tir qui sans l'intervention du gardien de but serait rentré dans les buts** / Un palet touchant les poteaux n'est pas considéré comme un tir au but)
- **Temps-Mort**
- **Face-Offs**
- **Affluence**

Si vous n'avez pas le temps d'enregistrer des données en live, comme les tirs, les face-offs et les joueurs +/- sur un but, indiquez ces informations à la pause entre chaque tiers.

Toutes ces données doivent être obligatoirement remplies en Ligue Magnus. Pour la Division 1 et la Division 2, les tirs, les face-offs et les +/- ne sont pas obligatoires. Nous encourageons toutefois les clubs de Division 1 à notifier les tirs.

Les problèmes les plus fréquemment rencontrés étant liés à votre connexion internet, voici plusieurs moyens pour vous assurer que vous êtes bien connectés à Internet :

- Utiliser le bouton Network test du logiciel (*accessible via Game Menu*),
- Ouvrir une page internet lambda et « rafraîchissez-la » de temps en temps,
- Nous vous conseillons également d'ouvrir la page de votre match sur le site de la fédération, pour vérifier que vos informations apparaissent bien en ligne (*vérification à faire rapidement toutes les 10 minutes ou au tiers*). Cliquez sur « Résultat » puis sur « 120 actualisation » pour plus de facilités (*voir imprim-écran ci joints*)

Coliseum 06.01.2016 - 20:00 CET

Avant-match

Amiens 0      Dijon 0

120 Actualisation | Arrêt

Détails du match

SCORE	TIRES					TIRES			
	1	2	3	TOTAL		1	2	3	TOTAL
Amiens	0	0	0	0	Amiens	0	0	0	
Dijon	0	0	0	0	Dijon	0	0	0	

Supériorités numériques  
Amiens 0 - 0 : Dijon 0 - 0

Score  
PERIODE 1  
(pas de but)  
PERIODE 2

GAME LIVE click to launch

Ligue Magnus 15/16 Avant-match

Amiens	0
Dijon	0

Jeu En Direct résultat

Coliseum 06.01.2016 - 20:00 CET

Periode 1 00:02 de jeu 20:03 CET

120 Actualisation | Arrêt

Amiens 0      Dijon 0

Détails du match

SCORE	TIRES					TIRES			
	1	2	3	TOTAL		1	2	3	TOTAL
Amiens	0	0	0	0	Amiens	0	0	0	
Dijon	0	0	0	0	Dijon	0	0	0	

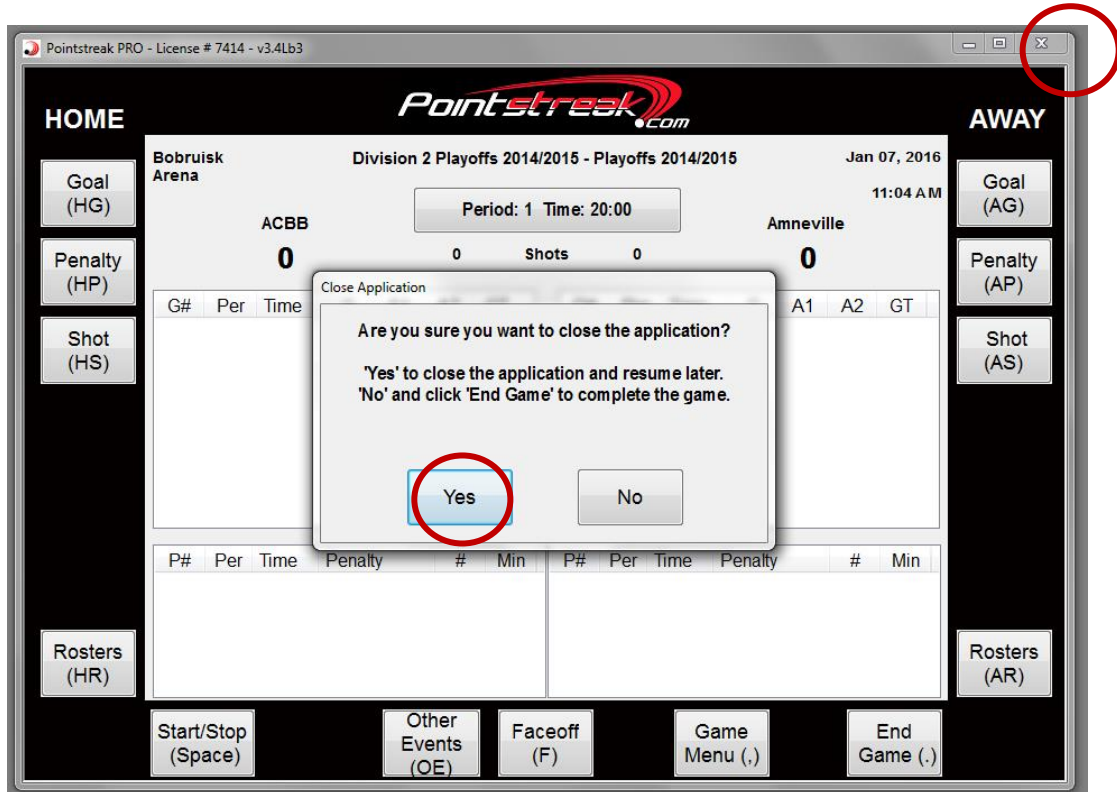
Supériorités numériques  
Amiens 0 - 0 : Dijon 0 - 0

Score  
PERIODE 1  
(pas de but)

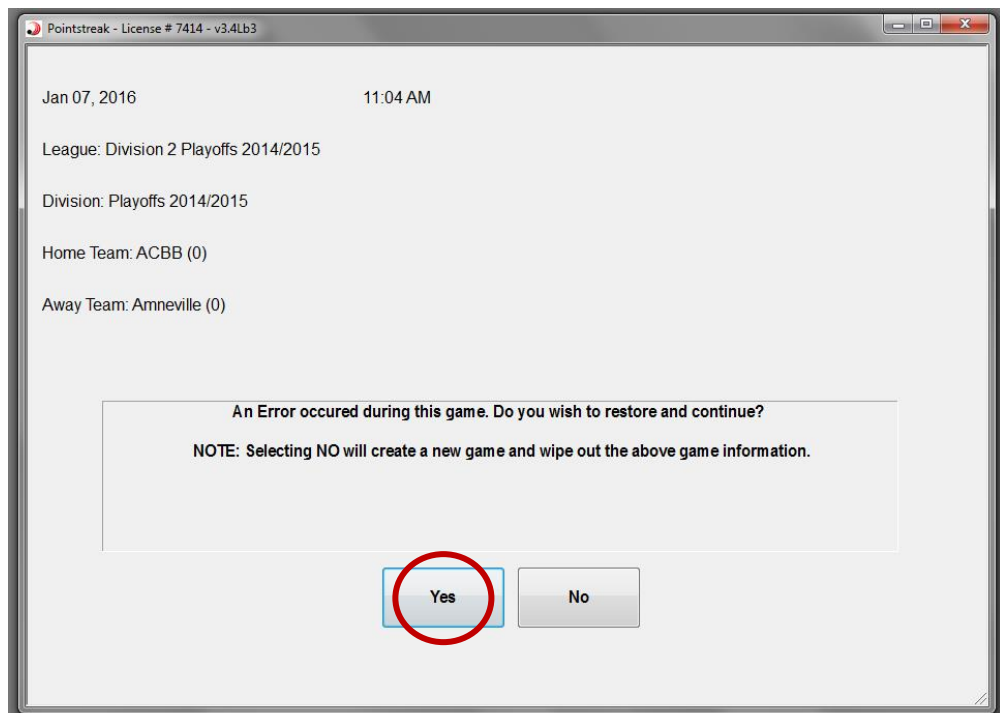
L'horaire affiché à côté de votre temps de jeu (ici 20:03) correspond ainsi à la dernière mise à jour. **L'écart entre cet horaire et celui affiché sur votre ordinateur ne doit pas excéder 2-3 minutes**, sinon cela veut dire que vous avez subi une déconnexion d'internet. Sur ce même emplacement, la fin des tiers doit être indiqué (*ex : 1 Pause*).

Si vous avez eu une coupure d'internet, il suffit de relancer l'application pour que les informations se mettent à jour. Vous ne perdrez pas votre progression en effectuant la procédure suivante :

- **Etape 1 :** fermer le logiciel avec la « X » en haut à droite, une fenêtre s'affiche, cliquez sur « Yes ». (voir imprim-écran)



- **Etape 2 :** relancer Pointstreak et reprenez la saisie de votre match là où vous l'aviez laissé en cliquant sur « Yes » (voir imprim-écran)



Enfin, dernier rappel concernant la procédure de clôture de la feuille de match :

- **Etape 1 :** Cliquez sur « End Game », vous arrivez sur une nouvelle fenêtre. Cliquez sur « Game Complete ».

End Game Menu (Clock: Stopped)

Quit Game Postpone Game Forfeit Game Game Complete

Game Notes: Visible only to league administrators

Public Game Notes

Back

- **Etape 2 :** Vérifiez toutes vos informations, faites les ajustements nécessaires, puis cliquez sur « Confirm ».

Game Verification (Clock: Stopped)

Plus/Minus:  Done

Shots/Player:  Done

Power Play Advantages: Home: 0 for  Away: 0 for   Auto-Compute (check website for verification)

Game Start Time: 10:55

Game End Time: 10:55

Attendance: 0

1st Star / MVP: -- None --

2nd Star: -- None --

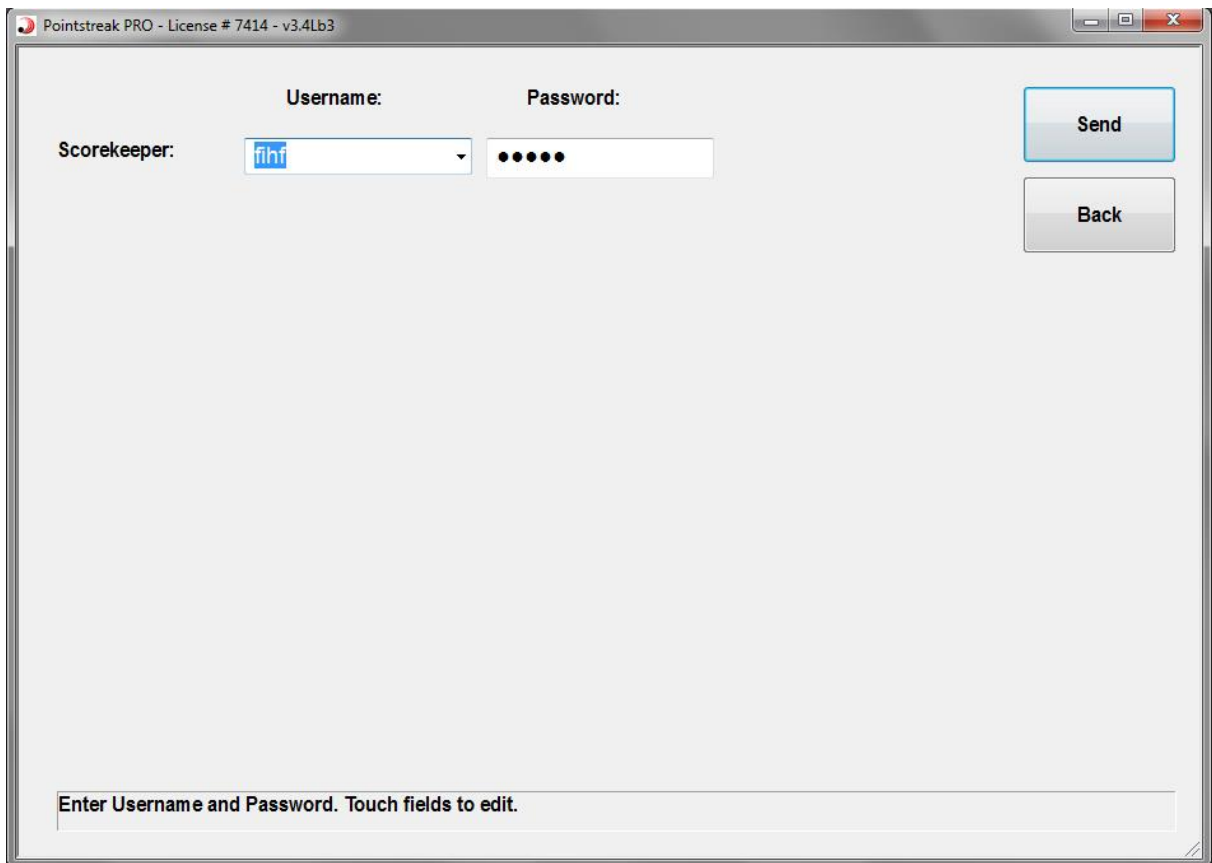
3rd Star: -- None --

Enter Verification information. Touch fields to edit.

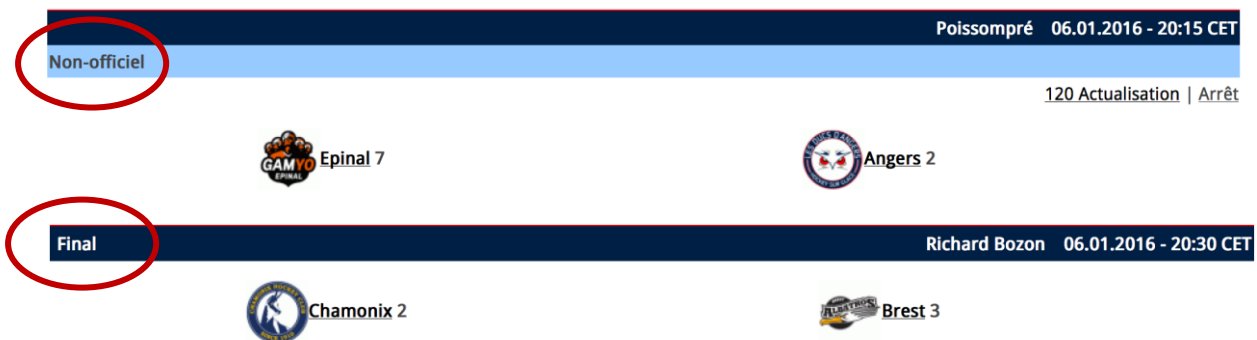
Confirm

Back

- **Etape 3 :** Retapez votre code et cliquez sur « Send » pour rendre officiel le résultat.



Après cela, votre match doit passer de « Non-officiel » à « Final » (*voir imprim-écran ci-après*). Si ce n'est pas le cas, envoyez un mail à [a.maubert@ffhg.eu](mailto:a.maubert@ffhg.eu) ou appelez le **06 01 03 64 34**.



Enfin, pensez également à garder avec vous le guide d'utilisateur, et en cas de doute appelez le numéro d'astreinte 06 01 03 64 34.

Sportivement,  
Aurélien Maubert  
Webmaster – Community Manager  
FFHG