

Anleitung Liveticker

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.



Stocksport Liveticker

Liebe/r Funktionär/in
anbei findest du den Link für die Eingabe und die Ausgabe für den Liveticker TESTLIGA
BRANMIC GAMES 2021 - Herren GRUPPE A - Runde 6 - TEAM A - Alexandra Brantner :
TEAM Z - Bernd Zambo

Lickticker:
<https://austria.stocksport-online.at/spiel/liveticker-testliga-branmic-games-2021-herren-gruppe-a-runde-6-team-a-alexandra-brantner-team-z-bernd-zambo/>

Lickticker Eingabe: (Achtung den Link nicht veröffentlichen):
<https://austria.stocksport-online.at/spiel/liveticker-testliga-branmic-games-2021-herren-gruppe-a-runde-6-team-a-alexandra-brantner-team-z-bernd-zambo/?eingabe=04f0ef72555c9f0b46311a816d0cf6d847aa6e24ac3b779e7d1bd9eb872d1ef3>

Zum Liveticker Zur Eingabe

1.2 Gastmannschaft

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



Stocksport Liveticker

Liebe/r Funktionär/in
anbei findest du den Bestätigungscode für die korrekte Eingabe zum Liveticker TESTLIGA
BRANMIC GAMES 2021 - Herren GRUPPE A - Runde 6 - TEAM A - Alexandra Brantner :
TEAM Z - Bernd Zambo

Bestätigungscode: 1c640389

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 Schiedsrichterausweises hinterlegt werden.

05.06.2021 16:00UHR

Runde 5 - Gruppe C - DEMO Staatsliga Herren 2021

Liveticker SV Breitenbach 1 - SU Guschlbauer St. Willibald

ALLGEMEINE DATEN

Spielort test	Zuschauer (Zahl) test
Schiedsrichter Flo Tester	Wettbewerbsleiter Flo Tester

ZUGANGSCODE FÜR APP



Tragen Sie oben die allgemeinen Daten zum Spiel ein und klicken Sie auf Speichern

Speichern ▶

2.2 Eingabe der Spieler

Als 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.

HEIM

SV Breitenbach 1 (T)

Nr.	Eingesetzte Spieler
1	Vorname Nachname (AT0123456)
2	
3	
4	
5	

AUSWÄRTS

SU Guschlbauer St. Willibald (OÖ)

Nr.	Eingesetzte Spieler
1	Vorname Nachname (AT0123456)
2	
3	
4	
5	

Scannen Sie die Pässe der Spieler der Heim- und Auswärtsmannschaften mit der App und klicken Sie auf Spieler aktualisieren, um die Spieler zu sehen.

Spieler aktualisieren ▶

2.3 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 jeder Kehre eintragen. Um den Liveticker zu aktualisieren klicken Sie bitte **nach jeder Kehre auf Speichern**

	Kehre 1	Kehre 2	Kehre 3	Kehre 4	Kehre 5	Kehre 6
▼	- -	- -	- -	- -	- -	- -
▼	- -	- -	- -	- -	- -	- -
▼	- -	- -	- -	- -	- -	- -
▼	- -	- -	- -	- -	- -	- -
▼	- -	- -	- -	- -	- -	- -
▼	- -	- -	- -	- -	- -	- -

TEAM A - Alexandra Brantner TEAM Z - Bernd Zambo

0	0
---	---

Durchgangsbeschreibung (optional)

SPEICHERN

2.4 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**

ENDERGEBNIS

PUNKTE

-	-
---	---

SPIELPUNKTE

-	-
---	---

STOCKPUNKTE

-	-
---	---

Überprüfen Sie alle Eingaben und schließen Sie den Liveticker mit dem Bestätigungscode ab.
Den Bestätigungscode bekommen Sie von der Gastmannschaft nachdem diese die Eingaben kontrolliert hat.

LIVETICKER ABSCHLIESSEN

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.

Liveticker abschließen

Möchten Sie den Liveticker wirklich abschließen?
Der Liveticker kann danach nicht mehr bearbeitet werden!

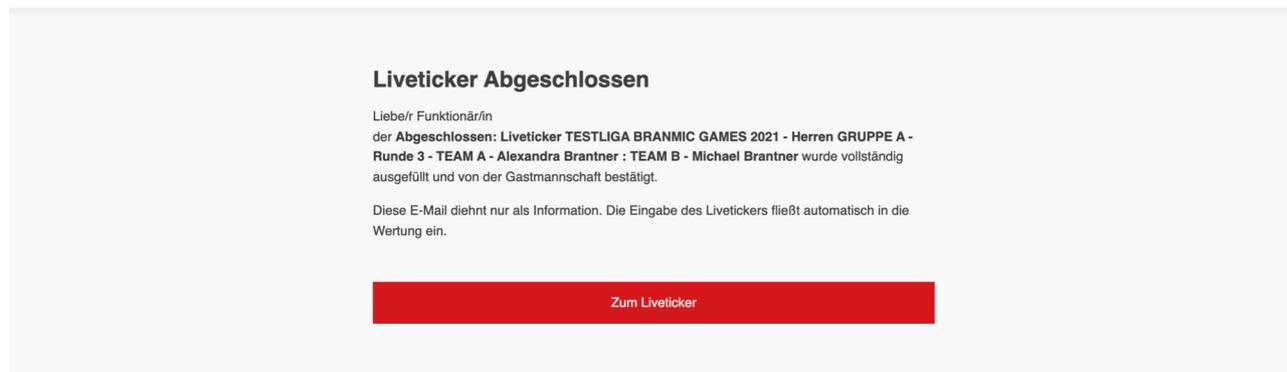
Bestätigungscode

NEIN
JA, LIVETICKER ABSCHLIESSEN

PUNKTE

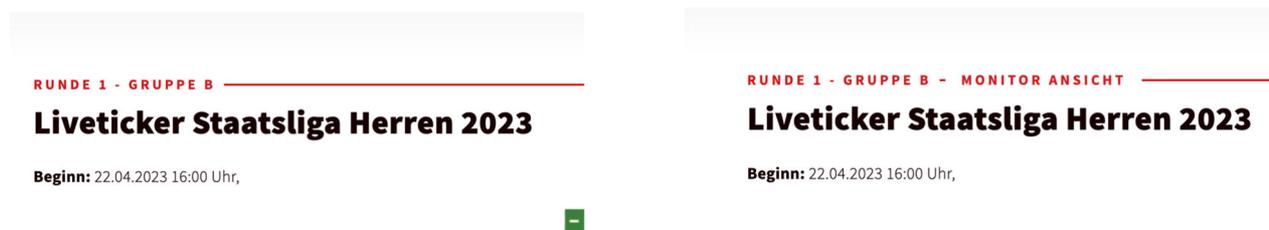
3 Bestätigungsemail

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



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: <https://www.stocksport-austria.at/spiel/liveticker-staatsliga-herren-2023-gruppe-b-runde-1-esv-jupp-krottendorf-esv-hls-jimmy-wien-1/?monitor>



Mit der Monitor Ansicht kann der aktuelle Spielstand auf zb. einem TV angezeigt werden.



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: <https://www.stocksport-austria.at/spiel/liveticker-staatsliga-herren-2023-gruppe-b-runde-1-esv-jupp-krottendorf-esv-hls-jimmy-wien-1/?stream>

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

