

Konfiguration des Livetickers



Der **Liveticker** bietet neben der Standard-Auswahl an Aktionen auch **auf Sportarten zugeschnittene Varianten** wie z. B. für die Sportarten Fußball, Handball, Eishockey und Unihockey an, welche es deutlich erleichtern, das Spielgeschehen abzubilden.

1. Um die Liveticker-Funktion zu aktivieren, gehen Sie auf den Menüpunkt "Design und Einstellungen". 1
2. Öffnen Sie Punkt 9: "Entwerfe und aktiviere die ProCup Live/ Schiedsrichter App". 2

Design und Einstellungen | Schiedsrichter-Management | Registrierungsphase | Planungsphase | Während der Turniertage | MyTeam

34066: Beispieltourier (Cup)

1: Turniereinstellungen und -sprache | 3: Gestaltung der Turnier-Homepage | 4: Gestaltung der Anmeldeformulare und -bedingungen

9: Entwerfe und aktiviere die ProCup Live / Schiedsrichter App

Wollen Sie Torschützen und Ereignisse während eines Spiels anzeigen?
Oder das Spiel live übertragen?

In diesem Fall kann es an der Zeit sein, zu prüfen, welche Funktionen in ProCup LIVE aktiviert werden müssen. Oder mit der Schiedsrichter App.

NEU! Die Schiedsrichter-App kann auch von der Verwaltung genutzt werden!
Verwende den Link zur Verwaltung: [Link](#)
Schiedsrichter App ist aktiv / Live Event ist aktiv

ProCup LIVE aktivieren

10: Grundeinstellungen

Hier müssen Sie die wichtigen Grundeinstellungen und Informationen, wie die Altersklassen, Spielfelder und Sportart eingeben!

Grundeinstellungen

Die Einstellungen für den Liveticker finden Sie unter "Live-Bericht für die Verwaltung". Hier können Sie u. a. festlegen, ob Sie einen speziellen Fußball oder Handball-Liveticker haben möchten. Dies legen Sie fest in der "Ereignisse als Symbole"-Spalte. 3
Sie aktivieren den Liveticker, indem Sie den Haken bei "Ja" in der ersten Zeile setzen. 4

Live-Bericht für die Verwaltung

Wenn Sie Satz-Scoring oder andere Torpunkte verwenden möchten, ist diese Funktion nicht geeignet. Verwenden Sie stattdessen die Schiedsrichter-App / das Schiedsrichter-Sekretariat (siehe oben), die diese Funktionen anwenden kann.

4 Veranstaltung melden? Ja Nein

Art des Sports: andere Sportarten Unihockey Eishockey

3 Ereignisse als Symbole Als Liste Fußball Handball

Spieleranzahl eingeben? Ja Nein

Spielerstatistiken erstellen? Ja Nein

Torschützen, die unabhängig von der Altersgruppe gezeigt werden? Ja Nein

Anzahl der Gruppen von Torschützen für die Besucher anzeigen (0=alle zeigen):

Zeit oder Halbzeit eingeben? Ja Nein

Codes für Ausschluss/rote Karten eingeben? Ja Nein

Präsentation von Veranstaltungen: als Minuten Minuten und Sekunden

Schuss-Statistik? Ja Nein

Eckball-Statistik? Ja Nein

Unter Menüpunkt **“Während der Turniertage”** öffnen Sie dann Menüpunkt **1: “Live-Spielergebnisse registrieren”**. **5**

Der dortige Liveticker ist entsprechend der getroffenen Einstellungen unter **Schritt 3** eingestellt.



Geben Sie die **Spielnummer**, für welches Sie den Liveticker nutzen wollen, an oder suchen Sie im Gesamtspielplan nach dem gewünschten Spiel.

Es gibt verschiedene Liveticker Varianten.

Sportarten unabhängig gibt es die “Liste”.

Diese bietet Sportarten übergreifende Ereignisse an, unter welchen ausgewählt werden kann.

Die weiteren Varianten sind **Sportarten-spezialisierte Liveticker**.

Es gibt Fußball, Handball, Eishockey und Unihockey.

Diese bilden die relevanten Ereignisse und Aktionen der jeweiligen Sportart ab.

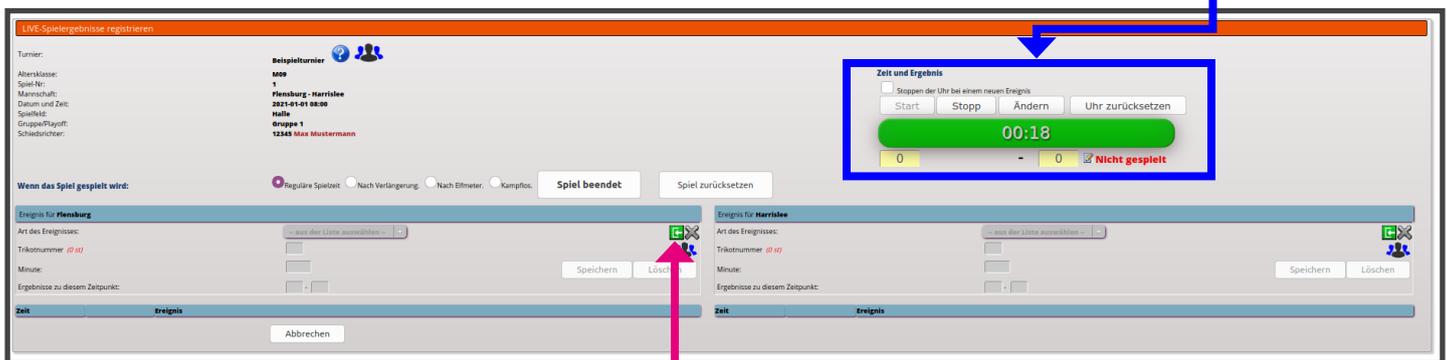
Allgemeiner Liveticker “Liste”:

Starten Sie das Spiel durch den Klick auf die **“Start”-Taste**.

Um das Spiel zu pausieren, klicken Sie auf **“Stopp”**.

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie auf **“Spiel beenden”**.

Wenn Sie das falsche Ergebnis eingetragen haben, klicken Sie auf **“Spiel zurücksetzen”**.



Wenn nun eine **Spielaktion erfolgt, welche Sie im Liveticker festhalten möchten**, klicken Sie auf den **grünen Button mit dem weißen, nach linkszeigenden Pfeil** und können anschließend in einer Liste unter **“aus der Liste auswählen”** unter den folgenden Aktionen die richtige auswählen:

Wählen Sie das entsprechende Ereignis aus:

- GO:** Tor,
- GP:** Tor durch Elfmeter,
- PM:** Penalty vergeben,
- AS:** Assist,
- WA:** Warnung,
- RE:** Hinuntergeschickt (rote Karte),
- W2:** Hinuntergeschickt (gelb-rote Karte),
- OG:** Eigentor,
- TI:** Timeout,
- FR:** Freistoß,
- SH:** Schuss,
- MV:** Rettung des Torhüters,
- ML:** Spieler des Spiels,
- SK:** Schussstatistik, Zeitraum

Unter **Trikotnummer** geben Sie die Trikotnummer des Spielers an, der die Aktion vollzogen hat.

Unter **Minute** geben Sie die Spielminute an.

Geben Sie den **aktuellen Spielstand** an.

Speichern Sie das Ereignis ab.

Mit dem Speichern wird die Aktion im Liveticker präsentiert und direkt auf Ihre Turnierseite und in der App hochgeladen. User können das neue Ereignis einsehen und sind damit auf dem neuesten Stand.

Liveticker "Fussball":

Starten Sie das Spiel durch den Klick auf die **"Start"-Taste**.

Um das Spiel zu pausieren, klicken Sie auf **"Stopp"**.

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie auf **"Spiel beenden"**.

Wenn Sie das falsche Ergebnis eingetragen haben, klicken Sie auf **"Spiel zurücksetzen"**.

1. Klicken Sie auf eines der Symbole (Goal (Tor), Penalty-Tor, Penalty vergeben, Eigentor, Assist, Gelbe Karte, Rote Karte).

2. Unter Trikotnummer geben Sie die Trikotnummer des Spielers an, der die Aktion vollzogen hat.

The screenshot shows a web interface for registering live sports results. At the top, there's a header 'LIVE Spielergebnisse registrieren'. Below it, there's a section for 'Beispielturnier' with details like 'M09', 'Flensburg - Harsialee', '2021-01-01 08:00', 'Halle', and 'Gruppe 1'. A 'Zeit und Ergebnis' section shows a timer at '00:00' and a score of '0 - 0' with a 'Nicht gespielt' status. The main area is divided into two columns for 'Ereignis für Flensburg' and 'Ereignis für Harsialee'. Each column has a row for 'Art des Ereignisses' with icons for Goal, Penalty, Assist, Yellow Card, and Red Card. Below that is a 'Trikotnummer' field. A 'Minute' field is at the bottom of each event form. At the very bottom, there's a 'Zeit' field and an 'Abbrechen' button. Five callout boxes with arrows point to: 1) the event type icons, 2) the jersey number field, 3) the minute field, 4) the 'Speichern' button, and 5) the 'Speichern' button.

3. Unter Minute geben Sie die Spielminute an.

4. Geben Sie den Spielstand an,

5. Speichern Sie das Ereignis ab. Mit dem Speichern wird die Aktion im Liveticker präsentiert und direkt auf Ihre Turnierseite und in der App hochgeladen. User können das neue Ereignis einsehen und sind damit auf dem neuesten Stand.

Die Liveticker in den anderen Sportarten funktionieren unisono, Sie unterscheiden sich nur in der **Art der Ereignisse**.

Damit die Trikotnummer des Spielers hinterlegt ist, müssen Mannschaftsaufstellungen im Vorfeld des Spiels angefertigt werden.

Außendarstellung des Livetickers

Dem User präsentiert sich der Liveticker auf der Turnierwebseite in folgender Form:

Gruppen-Einstellungen » J09 » Gruppe 2

Jungen J09 Mädchen M09

Gruppe 1 2 3 4

Endspiele

Team	S	U	N	Tore	Diff	Punkte
Team 2-2	1	0	0	2 - 1	+1	3
Team 2-3	0	0	0	0 - 0	0	0
Team 2-4	0	0	0	0 - 0	0	0
Team 2-1	1	0	1	1 - 2	-1	0

Spiel-Nr.	Tag	Zeit	Mannschaft	Feld	Ergebnis
35	Fr 01.01.2021	08:28	Team 2-1 - Team 2-2	Spielfeld	1 - 2
36	Fr 01.01.2021	08:42	Team 2-3 - Team 2-4	Spielfeld	live
43	Fr 01.01.2021	10:20	Team 2-1 - Team 2-3	Spielfeld	
44	Fr 01.01.2021	10:34	Team 2-4 - Team 2-2	Spielfeld	
51	Fr 01.01.2021	12:12	Team 2-4 - Team 2-1	Spielfeld	
52	Fr 01.01.2021	12:26	Team 2-2 - Team 2-3	Spielfeld	

Auf der Turnierseite kann der Spielplan eingesehen werden und das aktuelle Spiel, welches gerade gespielt wird, hat ein **“Live-Emblem”**, da es durch einen Liveticker dargestellt wird. Wird kein Liveticker angeboten, wird auch kein **“Live-Emblem”** angezeigt.

Wenn der User auf das **“Live-Spiel”** klickt, gelangt er in das **“Spiel-Menü”** und kann dort die Spielaktionen einsehen.

SPIEL- UND MANNSCHAFTSINFO

Team 2-3

Trikotfarbe:

Team 2-4

Trikotfarbe:

SPIELER-AUFSTELLUNG

Spiel-Statistiken von Team 2-3-Team 2-4 **(1-0) 5'**

Updates in 13 sec

Team 2-3

01' (unbekannt) bringt Team 2-3 in Führung durch **1-0**

01' (unbekannt) erhält eine gelbe Karte.

Team 2-4

01' (unbekannt) erhält eine rote Karte.