



DFB-MEDIEN

DFBnet LIVETICKER

Liveticker Mobil

www.dfb-medien.de

Autor:	DFB-Medien, Marc Kalac
Geprüft:	Petra Smerzinski
Version / Datum:	V1.5 Stand bis zum Software Release 4.92 SR 2
Status:	Freigabe
Datum der Freigabe:	04.03.2014

© 2014 DFB-Medien GmbH & Co. KG

Alle Texte und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet, dennoch können etwaige Fehler nicht ausgeschlossen werden. Eine Haftung der DFB-Medien, gleich aus welchem Rechtsgrund, für Schäden oder Folgeschäden, die aus der An- und Verwendung der in diesem Dokument gegebenen Informationen entstehen können, ist ausgeschlossen.

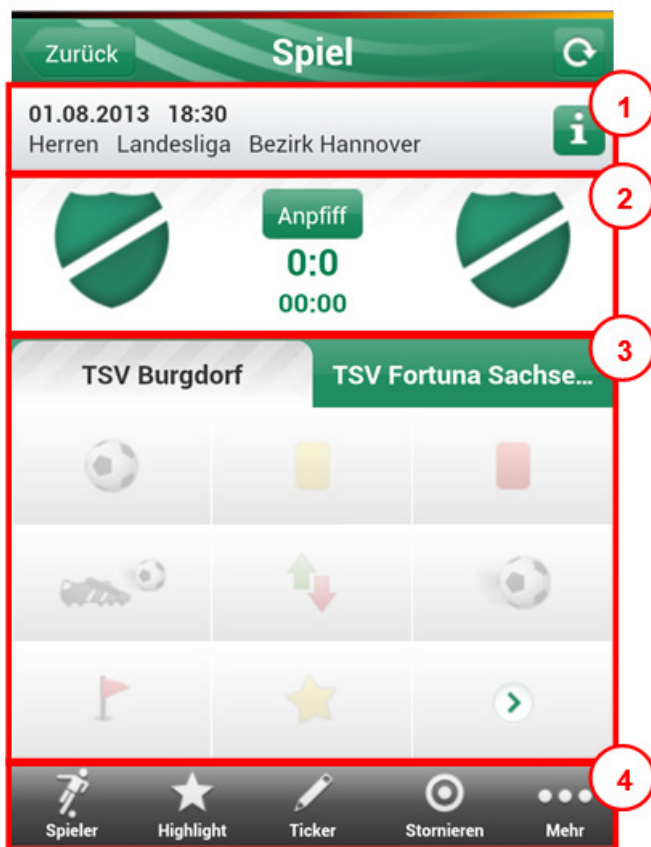
Das Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Die Weitergabe sowie die Veröffentlichung dieser Unterlage sind ohne die ausdrückliche und schriftliche Genehmigung der DFB-Medien nicht gestattet. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadensersatz. Alle Rechte für den Fall der Patenterteilung oder der GM-Eintragung vorbehalten.

Die in diesem Dokument verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen.

Kurzbeschreibung Integrierter Liveticker APP

In der nachfolgenden Kompaktbeschreibung erhalten Sie einen Überblick über die wichtigsten Funktionen der Liveticker App. Eine ausführliche Anleitung mit allen bereitstehenden Möglichkeiten finden Sie hier

Die Startseite der APP unterteilt sich in 4 Bereiche.



1. Informationen:

Spieldatum, Anstoßzeit, Mannschaftsart, Liga und Gebiet.

2. Ergebnis

Infos zum Spielstand und der Zeit. Start des Tickens

3. Spielereignisse

Hier haben Sie direkten Zugriff auf Ereignisse, die während eines Spiels getickert werden können.

4. Globale Funktionen

Reservierung eines Spiels

Das Spiel wird in dem Moment reserviert, wenn Sie es zum Tickern auswählen. Möchten Sie ein bereits reserviertes Spiel wieder freigeben klicken Sie auf den Button „Stornieren“.

Zeitliche Steuerung eines Spiels

Starten Sie das Tickern mit dem Button „Anpfiff“. Wenn Sie anschließend Spielereignisse erfassen, wird die aktuelle Spielminute automatisch übernommen. Zeitpunkt für Spielereignisse wie Spielbeginn, Halbzeit, Spielunterbrechungen und auch Spielende werden automatisch erfasst.

Schaltfläche	Bedeutung
Anpfiff	- Das Spiel wird gestartet und die Uhr beginnt zu laufen. - Ein Spielereignis Spielbeginn wird automatisch erstellt.
Zeit anhalten	- Das Spiel wird unterbrochen und die Uhr wird angehalten. - Ein Spielereignis <i>Spielunterbrechung Beginn</i> wird automatisch erstellt

Fortsetzen	- Das Spiel wird fortgesetzt - Ein Tickereintrag <i>Spielunterbrechung Ende</i> wird automatisch erstellt
Ende 1. Halbzeit	- Die erste Halbzeit ist beendet und die Uhr wird angehalten - Ein Tickereintrag <i>Halbzeitpause</i> wird automatisch erstellt
Start 2. Halbzeit	- Die zweite Halbzeit wird gestartet - Die Uhr wird wieder gestartet
Abpfiff	- Die Uhr wird angehalten - Ein Tickereintrag <i>Spielende</i> wird automatisch erstellt

Mannschaftsaufstellung anzeigen

Sie können die Mannschaftsaufstellung über die entsprechende Schaltfläche im globalen Bereich aufrufen.

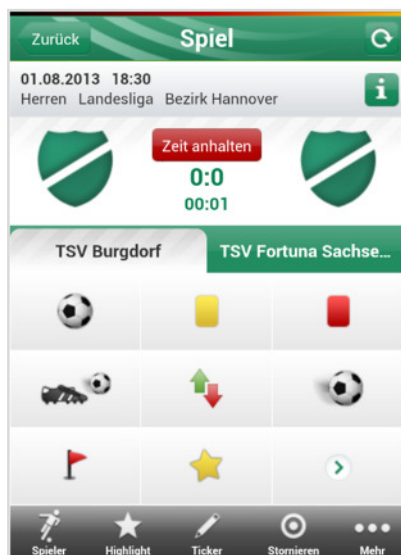


Sofern bei Ihren Spielen der DFBnet Spielbericht genutzt wird, können Sie die **freigegebene** Spielerliste (Mannschaftsaufstellung des Spielberichts) nutzen, sie wird automatisch geladen und präsentiert.

Wird der DFBnet Spielbericht nicht genutzt, so haben Sie die Möglichkeit, manuell eine Mannschaftsaufstellung zu erfassen

Spielereignisse erfassen

Nachdem das Spiel gestartet wurde (s.o.), wird der Bereich (Grid) mit den Spiel-Ereignissen aktiviert.



1. Wählen Sie die gewünschte Mannschaft aus, indem Sie den passenden Tabreiter selektieren (hier: TSV Burgdorf)
2. Berühren Sie das gewünschte Symbol bzw. Spielereignis.

Hinweis: Für weitere Spielereignisse berühren Sie die Pfeil-Schaltfläche unten rechts im Grid

3. Erfassen Sie die Informationen zum Spielereignis und speichern Sie ihren neuen Tickereintrag.

Allgemeines Spielhighlight erfassen

Mit dem Button „Highlight“ im globalen Bereich können Sie Ereignisse auch ohne Mannschaftsbezug erfassen, z.B für einen Vorbericht, ein Halbzeitfazit oder einen Nachberichts.



Spielereignisse editieren

Zum Ändern bereits erfasster Spielereignisse berühren Sie bitte die Schaltfläche Ticker im globalen Bereich.



Ihnen wird nun eine Liste der Spielereignisse angezeigt, die Sie bereits erfasst haben.



Berühren Sie das Stiftsymbol vor dem gewünschten Eintrag. Sie gelangen anschließend in die Editierungsmaske für diesen Eintrag zum Ändern, Entfernen oder Erweitern. Bitte „Speichern“ nicht vergessen!

Abbildung 1 - Erfasste Spielereignisse (Ticker)

Beispiel: Tickern eines Tors



Berühren Sie auf der Startseite zunächst das Spielereignis *TOR* im Grid.



Anschließend erfassen Sie die die Informationen (hier nur Auswahl des Torschützen) und ergänzen einen eigenen Kommentar.

Um einen Kommentar zu ergänzen, berühren Sie bitte die Kommentar-Schaltfläche oben rechts.

Besonderheit bei Ereignis – Spielerwechsel

Für eine Auswechslung werden die Spieler durch mehrmaliges Berühren als eingewechselter und ausgewechselter Spieler gekennzeichnet.

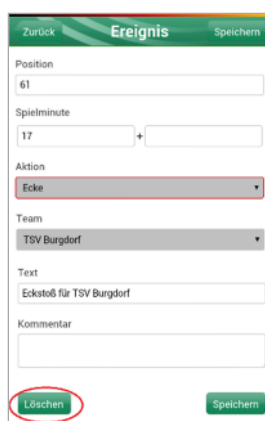


Um den Spieler, der ausgewechselt wird zu kennzeichnen, berühren Sie das Symbol vor dem Spieler **zweimal**. Dann wird er mit einem roten Pfeil gekennzeichnet. Hier im Beispiel „Hansi Schmidt“.

Für den eingewechselten Spieler berühren Sie das Symbol nur **einmal**.

Spielereignisse löschen

Berühren Sie auf der Startseite die Schaltfläche *Ticker*.



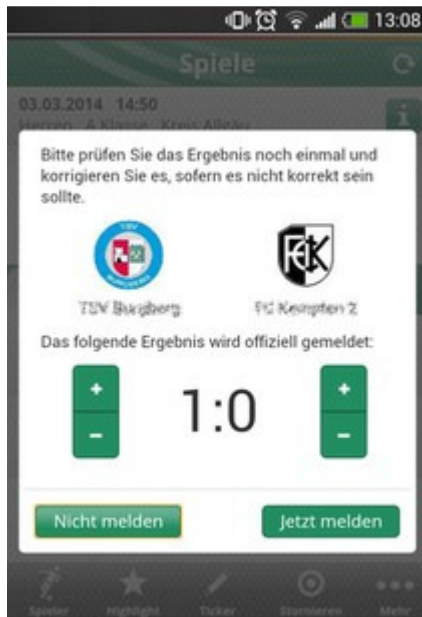
In der Liste suchen Sie nun den Eintrag, den Sie löschen möchten und berühren die Stift-Schaltfläche.

Die Schaltfläche zum Löschen des gewählten Eintrags finden Sie unten links.

Melden eines Ergebnisses nach dem Abpfiff

Wenn Sie das von Ihnen getickerte Ergebnis gleich als offizielles Ergebnis melden möchten, betätigen Sie bitte die Schaltfläche *Ergebnis melden*.

Liegt noch keine offizielle Ergebnismeldung vor, können Sie in diesem Dialog das von Ihnen getickerte Ergebnis kontrollieren und ggfs. zu korrigieren. Wenn alles korrekt ist, tippen Sie bitte auf *Jetzt melden*.



Bei erfolgreicher Meldung wird dies quittiert

Ebenso, wenn im DFBnet bereits ein Ergebnis vorliegt

Ebenso, wenn bei der Übermittlung ein Fehler aufgetreten ist. In diesem Fall probieren Sie es bitte später noch einmal.

Abbildung 2 - Erfasste Spielereignisse (Ticker)
