


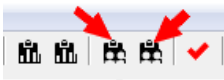
- démarrer un navigateur internet à la page d'accueil du **site internet** [f.reporter.ch](http://f.reporter.ch) .Se loguer avec les noms d'utilisateur et mot de passe du club. Réduire la fenêtre. Cette opération est facultative, mais servira à éventuellement ajouter un joueur, et à contrôler que vos données sont bien enregistrées.

- démarrer le **programme Reporter** avec un clic de droite sur l'icône puis "**Exécuter en tant qu'administrateur**"



- dans Reporter, cliquer sur l'icône , ou aller dans "Extras", puis "Download des données", la date du jour y est déjà, choisir la ligue du match et cliquer sur "Download", attendre que le téléchargement des données soit terminé et cliquer sur OK

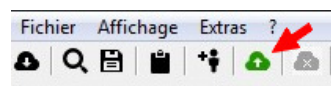
- cliquer sur le bouton "Rechercher" et dans la nouvelle fenêtre qui s'est ouverte, encore sur "Rechercher". Choisir le match dans la liste et cliquer au début de la ligne pour valider le choix qui se met en bleu, puis OK


- au haut de la fenêtre Reporter se trouvent deux icônes , cliquer dessus pour imprimer les listes des joueurs, répondre Non à la question de "cocher les joueurs qui jouent?"

- apporter les listes imprimées aux coachs des équipes qui les complètent et les rendent

- dans Reporter, compléter les infos générales et en cliquant sur le bouton de chaque équipe, cocher la composition donnée par le coach. Si le nom d'un joueur est en italique et précédé d'étoiles ou autres signes en raison d'une possible suspension, seul le coach de l'équipe est responsable de l'aligner ou non. Dans les cases de gardien qui commence, capitaine et assistants, **valider avec TAB**

- après chaque opération: **SAUVER en cliquant sur le bouton**



- s'il manque des joueurs, les ajouter à l'équipe au moyen de la page internet Reporter en allant sous "Gestion des joueurs", voir le mode d'emploi spécifique. Lorsqu'ils ont été ajoutés, s'assurer que les données déjà introduites sont bien sauvegardées avec , puis **refaire un download des données** dans Reporter pour avoir les joueurs ajoutés.

- une fois les compositions terminées, imprimer 4 feuilles en cliquant Une sera signée par les deux coachs et remise aux arbitres, avec les feuilles des compositions remplies par les coachs, deux seront données aux coachs, la dernière servira de feuille manuscrite




- pendant le match: **le plus important est la feuille manuscrite**, pour ne pas perdre les temps de jeu. La feuille électronique sur Reporter peut toujours attendre

- nouveauté 2024: la version 24 de Reporter comporte une nouvelle barre d'outils avec des boutons:



- au coup d'envoi du match, au bas de la fenêtre Informations générales, cliquer sur "Début 1.période" et transmettre. Cette transmission active aussi la caméra automatique, il est donc primordial de le faire au moment même du début de période. Transmettre également tous les débuts et fins de périodes.

en cliquant sur un des boutons (but, pénalité, changement de gardien), le programme ouvre l'onglet correspondant. On peut alors pour les buts et pénalités, toujours entrer dans la colonne "temps C" **le temps affiché à l'horloge**, en 4 chiffres, sans ponctuation. En dessous de 10 minutes, entrer par exemple: 0725, ou 0042. Ne **jamais utiliser la touche Enter**, mais **toujours TAB pour valider**, et aller **jusqu'au bout de la ligne** pour valider l'entrée.

- chaque clic sur un des boutons d'incident enregistre l'heure de l'événement (but, pénalité, changement de gardien) et non le temps de jeu. Cette fonctionnalité est liée à l'enregistrement vidéo automatique des matchs, elle permet de retrouver facilement l'action de jeu sur la vidéo. Le clic sur un bouton amène directement dans l'onglet correspondant à l'événement, c'est plutôt pratique et ne provoque pas de réelle surcharge de travail.
- lorsqu'un but est entré, le programme propose automatiquement la transmission des données. Afin de ne pas perdre les entrées, et aussi pour permettre aux personnes intéressées de suivre le match à distance sur leur smartphone par exemple, **transmettre après chaque pénalité** en cliquant sur le bouton 
- si le motif d'une pénalité n'est pas clair, ne pas hésiter à le demander à l'arbitre, il est aussi là pour aider à avoir une feuille de match correcte et en est aussi responsable à la fin du match.
- **pénalités simultanées**, lorsqu'un joueur de chaque équipe est pénalisé à **5 contre 5, les 2 équipes continuent à jouer au complet**. Il en est de même lorsqu'une équipe joue déjà à 4 c. 5 et qu'un joueur de chaque équipe est pénalisé. Les joueurs vont sur le banc de pénalité, les pénalités ne sont pas affichées, les joueurs rentrent sur arrêt de jeu. Les autres règles pour les pénalités sont inchangées.
- si un but est marqué pendant une infériorité numérique, le temps de fin de pénalité devra être corrigé avec le temps du but dans la colonne "Fin C". Si chaque équipe joue à 4 ou 3, les joueurs pénalisés ne rentrent pas en jeu et les temps ne sont pas modifiés.

- lorsqu'un joueur est pénalisé de 2' + 2', on enregistre deux pénalités de 2' (et non une de 4'). Il faut remplir deux lignes avec le même temps auquel la pénalité a été donnée. Puis corriger la colonne "Début C" pour la 2<sup>ème</sup> pénalité avec le temps à laquelle elle commence, soit la fin des 2' ou après un but.

Pénalités									
TempsC	P	Temps	Joueur	Pénalité	Min	DébutC	Début	FinC	Fin
19:25	1	00:35		57 - Faire trébucher	2	19:25	00:35	17:25	02:35
19:02	1	00:58		48 - Charge contre le	2	19:02	00:58	17:02	02:58
00:43	1	19:17		50 - Coup de genou	2	00:43	19:17	00:10	19:50
02:39	2	37:21		56 - Obstruction	2	02:39	37:21	00:39	39:21
03:57	3	56:03	24	48 - Charge contre le	2	03:57	56:03	01:57	58:03
03:57	3	56:03	24	51 - Dureté excessiv	2	01:57	58:03	00:00	60:00

↑ temps où la pénalité a été sifflée  
**NE PAS CORRIGER**

↑ corriger les débuts et fins de temps selon le déroulement du jeu

- pour une pénalité de 2' (ou 5') + 10' (ou 20'), on enregistre deux pénalités en appliquant les mêmes règles que pour 2' + 2', soit en corrigeant les débuts et fins dans les cases "DébutC" et "Fin C". La pénalité de 10' commence après la fin de la pénalité de 2'.
- pour une pénalité de 20', méconduite de match, donnée à la suite d'une pénalité de 5', le temps de début ne doit pas être corrigé. **Nouveauté saison 2024-25**, pour une pénalité de match, on ne peut plus inscrire directement 25', mais uniquement 5'+20' avec le code de la faute pour les 2 pénalités.
- Ces pénalités de 5'+20' finissent obligatoirement à la fin du match.
- En cas de pénalité de méconduite de match ou de pénalité de match, il faudra inscrire "Rapport" dans la case "Remarques" de l'onglet "Informations générales"
- à la fin des tiers, cliquer sur le carré de la fin de tiers au bas de la fenêtre du programme. Pour que les temps soient justes sur la feuille, il est indispensable d'être dans le bon tiers. **Si on veut corriger quelque chose à la fin du match, il faudra revenir dans le tiers concerné**
- avant la fin du match: dans "Informations générales", compléter le nombre de spectateurs, puis aller sur "fin". A ce moment l'heure de fin se met à jour automatiquement. La corriger s'il y a eu plusieurs minutes entre la sirène et le clic sur "fin".

Imprimer 3 feuilles de match, en signer une par le marqueur officiel, et aller la faire valider par les arbitres qui doivent la contrôler et, le cas échéant demander des corrections. Donner les deux autres aux coaches.

- **seulement après que la feuille a été validée par les arbitres**, dans le menu déroulant de la fenêtre "Statuts", cliquer sur "Rencontre terminée", répondre oui à la proposition de vérification des données et transmettre. A partir de ce moment, il ne sera plus possible de changer quelque chose à la feuille. S'il reste malgré tout une erreur, seul un rapport des arbitres peut changer la feuille.