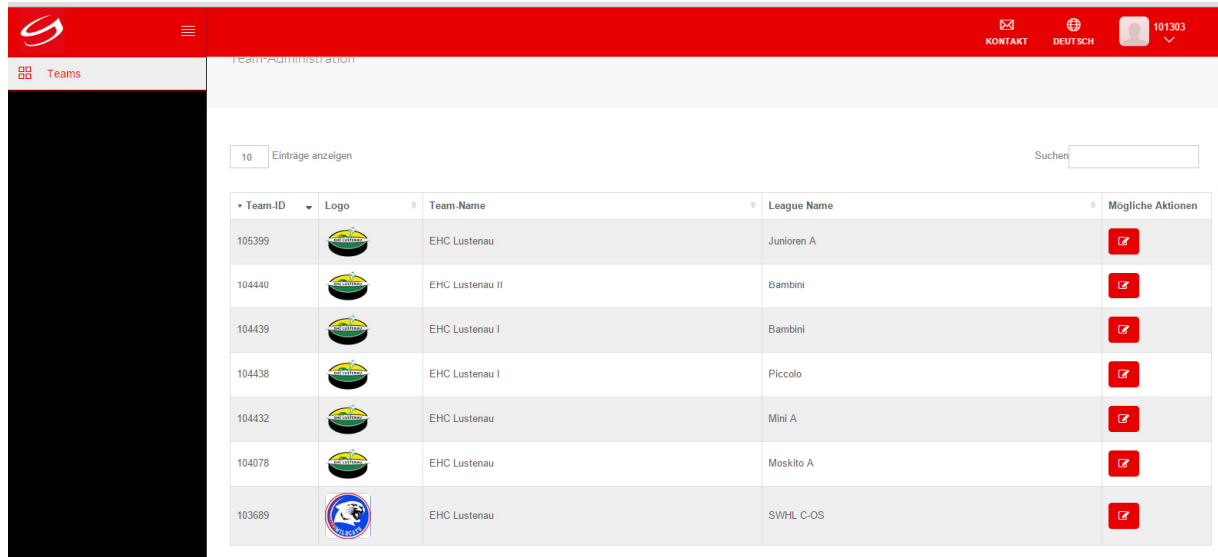
















Breve Guida all'uso

Panoramica squadre



Team-ID	Logo	Team-Name	League Name	Mögliche Aktionen
105399		EHC Lustenau	Juniores A	
104440		EHC Lustenau II	Bambini	
104439		EHC Lustenau I	Bambini	
104438		EHC Lustenau I	Piccolo	
104432		EHC Lustenau	Mini A	
104078		EHC Lustenau	Moskito A	
103689		EHC Lustenau	SWHL C-OS	

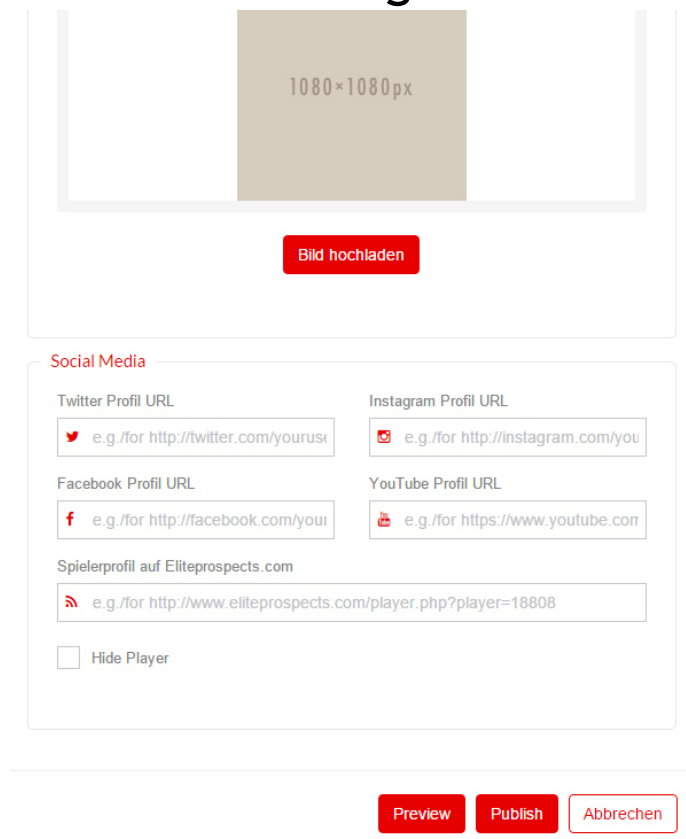
- Sono elencate e sono gestibili tutte le squadre associate a un club.

Informazioni sulla squadra

The screenshot shows a web interface for managing team information. The top navigation bar is red with a logo on the left and 'KONTAKT', 'DEUTSCH', and a user profile icon with the number '101303' on the right. Below the navigation bar, there is a sidebar with a 'Teams' menu. The main content area is titled 'Informationen zum Team' and 'Spieler'. It contains several input fields: 'Nummer' (105399), 'Team-Name' (EHC Lustenau), 'Kurzform Vereinsname für Pushnotifications (max. 8 Zeichen)' (empty), and 'Liga' (Junioren A). There is a 'Logo' section with a preview of the EHC Lustenau logo and a 'Hauptbild (wird in der Vereinsübersicht verwendet)' section with a 'Bild hochladen' button and a placeholder image of 2160x810px. At the bottom, there are 'Preview', 'Publish', and 'Abbrechen' buttons.

- Il logo non può essere modificato. Se i club desiderano caricare un logo nuovo per una squadra, devono inviarlo alla SIHF, la quale lo inserirà nella relativa banca dati.
- I club devono definire un'immagine principale. A tale riguardo sono importanti i seguenti aspetti:
 - o I club devono disporre dei diritti d'autore sull'immagine in questione. Quindi è meglio non prendere immagini su Internet.
 - o Sono appropriate immagini suggestive come, ad esempio, l'immagine della curva dei tifosi, l'immagine di una partita. La foto della squadra è poco indicata poiché davanti a questa immagine viene collocato il logo del club.
 - o L'immagine è visualizzabile solo qualche ora dopo il caricamento nella App.
- I club devono inoltre compilare possibilmente il campo «Nome breve della società per notifiche push», dove possono definire un nome breve della società sportiva – composto da 8 caratteri – che viene utilizzato esclusivamente per le notifiche push.

Informazioni sui giocatori



1080×1080px

Bild hochladen

Social Media

Twitter Profil URL
e.g./for http://twitter.com/youruser

Instagram Profil URL
e.g./for http://instagram.com/you

Facebook Profil URL
e.g./for http://facebook.com/you

YouTube Profil URL
e.g./for https://www.youtube.com

Spielerprofil auf Eliteprospects.com
e.g./for http://www.eliteprospects.com/player.php?player=18808

Hide Player

Preview Publish Abbrechen

I club possono definire i seguenti aspetti:

- Foto dei giocatori (può essere dimensionata nella maschera di upload)
- Link a Eliteprospects.com
- Hide Player (se un giocatore dispone di una licenza per diverse squadre e non deve essere visualizzabile in una squadra)

Da non compilare:

- Twitter, Instagram, Facebook e YouTube => questi campi non vengono visualizzati nella App

Importante da sapere:

- I giocatori compaiono nel CMS solo in una squadra, se:
 - o posseggono una licenza valida per la stagione in corso (numero di licenza <800'000)
 - o sono correttamente registrati in MyHockey e sono associati alla squadra in questione
 - o nel Reporter sono associati correttamente alla squadra in questione
- Il nome, il numero di maglia e la posizione del giocatore vengono anch'essi acquisiti da MyHockey e Reporter.
- Se vengono apportate modifiche in MyHockey e Reporter, queste non sono immediatamente visualizzabili nel CMS. I dati sui giocatori vengono aggiornati ogni notte. È quindi utile che i Responsabili aggiornino prima MyHockey e Reporter, e solo il giorno successivo il profilo dei giocatori nel CMS del club.
- Le modifiche e le foto dei giocatori vengono visualizzate nella App solo dopo circa 10 ore.

