

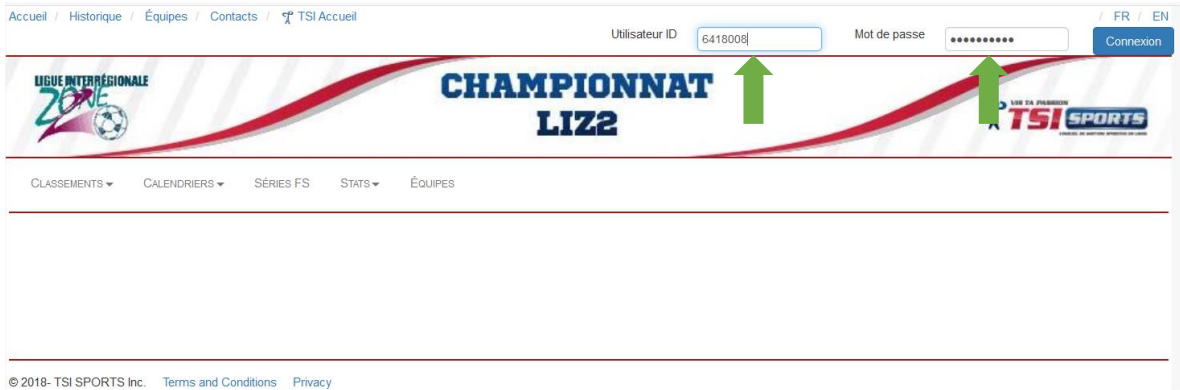
Voici la façon pour aller chercher les cartes d'affiliations en version électronique avec PTS LIGUE :

1. Vous devez entrer dans PTS LIGUE sous le logo de votre ligue (LIZ2) pour les équipes AA. Pour entrer sur PTS LIGUE, suivre le lien <http://www.tsisports.ca/tsi/ligue.aspx> :

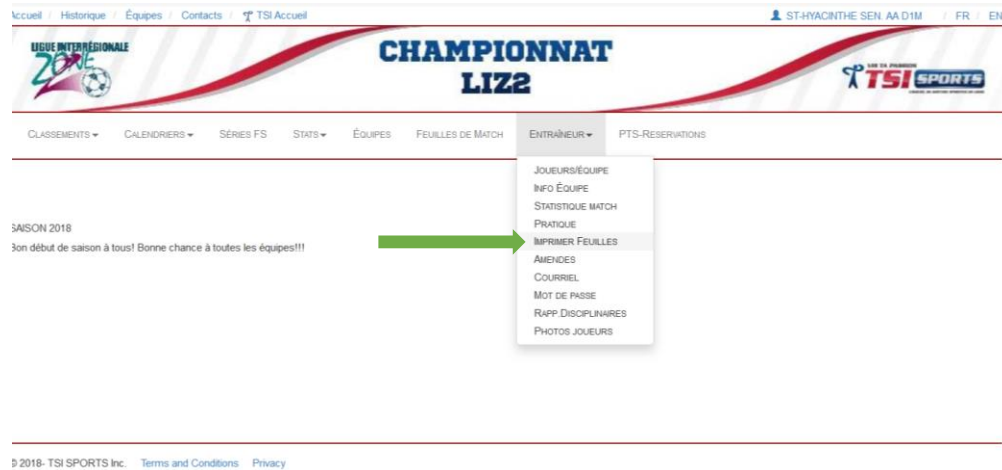
The screenshot shows the website interface for PTS LIGUE. At the top, there is a navigation bar with the TSI Sports logo and menu items: Profil, Produits, Tournois, Ligues (highlighted), Contactez-nous, and Logos. Below this, the page is organized into four main sections:

- Pro & AAA:** Contains logos for PREMIERE LIGUE (PLSQ) and LSEQ.
- Coupes:** Contains logos for COUPE PLSQ, COUPE DES MAITRES, and COUPE DU QUEBEC.
- AA:** Contains logos for LAC ST-LOUIS LEAGUES, LIGUE INTERREGIONALE 2015 (LIZ 2), and LLL. A green arrow points to the LIZ 2 logo.
- A & Locale:** Contains logos for BASSIN-DE-CHAMBLY, BOUCHERVILLE, ESTRIE, LSM, LSRRS, POINT CLAIRE, RICHELIEU-YAMASKA, ST-HYACINTHE, and VALLÉE-DE-L'OR. Green arrows point to the RICHELIEU-YAMASKA and ST-HYACINTHE logos.

- Une fois arrivé sur la page d'accueil de la ligue, vous devez entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe (même code lors de la première utilisation). Le code contient 7 chiffres et commence par 6418. Vous pouvez changer le mot de passe dans l'onglet, Entraîneur, puis le sous-titre mot de passe. :



- Dans l'onglet, Entraîneur, allez sous le titre « Imprimer feuilles » :



4. Une fois arrivé sur la page « imprimer feuilles », vous avez la liste des joueurs qui sont enregistrés dans votre équipe. Vous devez « cocher » les joueurs qui seront présents à votre partie et en bas de la page vous devez sélectionner le match pour lequel vous faites imprimer la feuille de match, vous terminez le processus en cliquant sur imprimer au bas de la page :

Accueil / Historique / Équipes / Contacts / TSI Accueil ST-HYA 100% - + Réinitialiser

CHAMPIONNAT LIZ2

CLASSEMENTS - CALENDRIERS - SÉRIES FS - STATS - ÉQUIPES - FEUILLES DE MATCH - ENTRAÎNEUR - PTS-RESERVATIONS

IMPRIMER FEUILLES

Équipe: 6418006-2018E - ST-HYACINTHE SEN. AA D1M (M AA SEN); Max. joueurs mutés permis - 99

Paramètres Feuilles de match

Joueurs mutés - La ligue permet le dépassement du maximum permis - ACCEPTER ces conditions mais avec message d'avertissement
 Membre(s) suspendus PTS-LIGUE - Non acceptés
 Membre(s) suspendus PTS-REG Club - Acceptés
 Membre(s) suspendus PTS-REG Region - Non acceptés
 Membre(s) suspendus PTS-REG Feis - Non acceptés

ST-HYACINTHE SEN. AA D1M (M SEN. AA)

Joueurs (19)

MembreID	Joué	<input type="checkbox"/>	Joueurs	Type	Muté
00214672	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BAMBACH, ROLAND		
00431505	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BARNABE, PHILIPPE		
00190097	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BOUILLY-MENARD, FELIX		M
00208223	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CASTELLANOS SUESCUN, DANIEL CAMILO		
00695921	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CISSOKO, SORY		
00323964	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DAIGLE-BEAUPRE, SAMUEL		
00206336	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	EMERY-DUFRESNE, DAVID		
00452710	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	GUILBERT, ANTOINE		
00427962	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	GUILLEMETTE, SIMON		
00687757	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KUIDJA, IBRAHIM YAKOUBO		M
01138240	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LAMBLIN, VALENTIN		
00452714	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MOREAU, OLMER		
00427964	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PICON, DAVID		
00214542	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PICON, MAXIME		
00840797	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	POSADA SOTO, ALEJANDRO		
00452654	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RAICHE-MILOTTE, ANTOINE		
00427964	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RAYMOND, SAMUEL		M
00601288	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ST-GERMAIN, RAPHAEL		M
00168763	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	VAN MELLE, ALEX		M

Personnel d'équipe (3)

MembreID	Nom	Type Membre	Info
<input checked="" type="checkbox"/> 00323964	DAIGLE-BEAUPRE, SAMUEL	Entraîneur	DEP
<input checked="" type="checkbox"/> 00452654	RAICHE-MILOTTE, ANTOINE	Assistant	S3,
<input checked="" type="checkbox"/> 00427964	RAYMOND, SAMUEL	Assistant	S2,S7,

Match(s)

Match(s) Championnat LIZ2 2018

Ⓜ M0046 Jeu 2018-04-26 20:30 DRUMMONDVILLE SEN. AA D1M vs ST-HYACINTHE SEN. AA D1M

- Pour mettre les numéros de chandails de chaque joueur : vous devez aller dans l'onglet « Entraîneur » sous le titre « joueur/équipe » et indiquer les numéros de chandails à côté de chaque joueur, cliquez sur enregistrer au bas de la page pour sauvegarder vos ajouts.

Accueil / Historique / Equipes / Contacts / TSI Accueil | ST-HYACINTHE SEN. AA D1M / FR / EN

CHAMPIONNAT LIZ2

CLASSEMENTS | CALENDRIERS | SÉRIES FS | STATS | ÉQUIPES | FEUILLES DE MATCH | **ENTRAÎNEUR** | PTS-RESERVATIONS

MEMBRES ÉQUIPE

Equipe: ST-HYACINTHE SEN. AA D1M (M SEN. AA) (6418009-2019E)

ST-HYACINTHE SEN. AA D1M (M SEN. AA)

Joueurs (19)

MemberID	Joueurs	Type	Muté	Position jouée
00214672	BAMBACH, ROLAND			
00431505	BARNABE, PHILIPPE			
00190097	BOULLY-MENARD, FELIX		M	
00203223	CASTELLANOS SUESCUN, DANIEL CAMILO			
00695921	CISSOKO, SORY			
00323964	DAIGLE-BEAUPRE, SAMUEL			
00239339	EMERY-DUFRESNE, DAVID			
00452710	GUILBERT, ANTOINE			
00427662	GUILLETTE, SIMON			
00687757	KUIDJA, IBRAHIM YAKOUBO		M	
01138240	LAMBLIN, VALENTIN			
00452714	MOREAU, OLIVIER			
00427664	PICON, DAVID			
00214542	PICON, MAXIME			
00840797	POSADA SOTO, ALEJANDRO			
00452654	RAICHE-MILLOTTE, ANTOINE			
00427664	RAYMOND, SAMUEL		M	
00601268	ST-GERMAIN, RAPHAEL		M	
00168763	VAN MELLE, ALEX		M	

Personnel d'équipe (3)

MemberID	Nom	Type Membre	Info
00323964	DAIGLE-BEAUPRE, SAMUEL	Entraîneur	DEP
00452654	RAICHE-MILLOTTE, ANTOINE	Assistant	S3
00427664	RAYMOND, SAMUEL	Assistant	S2,S7

Ajouter Joueurs / Personnel d'équipe

MemberID

- C'est à cet endroit que vous pouvez aussi ajouter un joueur pour votre équipe (réserve), ou un nouvel entraîneur, où il est indiqué Membre ID, indiquez le numéro de la carte d'affiliation en étant sûr qu'il contient bien huit (8) chiffres. Cliquez sur rechercher, cliquez ensuite sur son rôle (ajouter joueur, ajouter entraîneur, etc.) Cliquez sur enregistrer pour terminer le tout.

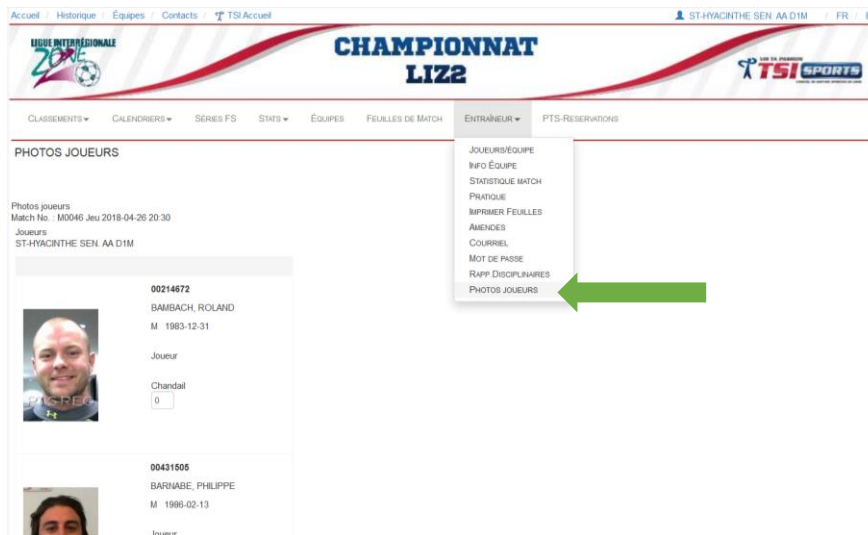
Ajouter Joueurs / Personnel d'équipe

MemberID

COTE, MARC-ANTOINE, SEN. M. A.
6418009-2019E - FC SAINT-HYACINTHE SEN. A. D3M (SEN. M. A.)
Réserve

Entraîneur

7. Après avoir cliqué sur imprimer, les cartes d'affiliation électroniques des joueurs participant au match, sont alors disponibles dans l'onglet « Entraîneur », sous le titre « **photo joueur** ». Pour que l'arbitre valide ce mode de vérification, vous devez faire l'étape 7 sur le terrain. Vous devez alors avoir un accès internet sur le terrain, pour accéder aux passeports en version électronique. Vous ne pouvez pas enregistrer les passeports sur votre téléphone et les montrer aux arbitres comme des photos. Les cartes d'affiliations se suivent une à la suite de l'autre, en ordre alphabétique comme un menu déroulant.



8. Si à la dernière minute vous devez ajouter un joueur remplaçant, vous devez retourner à l'étape 4 et cocher le nouveau joueur ainsi que tous les joueurs qui participeront au match. Si c'est la première fois qu'il remplace avec votre équipe, vous devrez aller à l'étape 5 et l'ajouter dans votre équipe. Finalement vous pourrez aller cocher le nouveau joueur ainsi que tous les joueurs qui participeront au match et vous devez cliquer sur imprimer pour que la carte d'affiliation du nouveau joueur s'ajoute à votre liste à l'étape 7. Si vous faites l'étape 8 à la maison, je vous conseille de réimprimer la feuille de match en version papier, si vous le faites sur le terrain ou sur la route, l'impression sera virtuelle et vous devrez inscrire le nom du joueur ainsi que son numéro d'affiliation sur les 3 parties de la feuille de match.