

# Instructions: Modèle-PDF pour la carte officielle des joueurs ASF

## 1. Adobe Acrobat Reader / Version Adobe Acrobat

Afin de pouvoir utiliser le modèle-PDF, votre ordinateur doit être installé au minimum de la Version 5.1 de l'Adobe Acrobat Reader (disponible gratuitement) ou de la version complète 5 de Adobe Acrobat (contre paiement).

**Question:** Comment puis-je vérifier la Version de l'Adobe Acrobat Reader ou de l'Adobe Acrobat?

**Réponse:** Démarrez l'Adobe Acrobat Reader ou Adobe Acrobat. Le numéro de la version apparaît déjà sur l'image de départ. Après le départ, vous pouvez également cliquer sous le menu **Aide** le point **Info sur Adobe Acrobat Reader...** ou **Info sur Adobe Acrobat...**, qui vous montrera l'image de départ.

**Question:** Comment puis-je me procurer la nouvelle Version de l'Adobe Acrobat Reader?

**Réponse:** Vous le trouverez peut-être sur un CD-ROM d'un producteur de logiciel ou de matériel. Si non vous pouvez le charger depuis un site Internet de Adobe:  
<http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html>

## 2. Explication des symboles



### **Supprimer les entrées:**

Efface toutes les inscriptions sauf le domaine no du club et club.

---



### **Enregistrer:**

Permet l'enregistrement y.c. le contenu total du formulaire sous le nom choisi d'un fichier libre \*.pdf. Cela permet d'établir plusieurs versions de la carte des joueurs pour une ou autant d'équipes voulues.

---



### **Imprimer:**

Cette fonction déclenche l'impression. Lors de l'impression avec Acrobat Reader, veillez à ce qu'**aucune des trois fonctions ne soit choisies dans les réglages de l'imprimante** pour le domaine copies et adaptations, sans quoi le formulaire s'imprimera avec un décalage. Vous trouverez de plus amples informations dans ce document, sous le point 4 Impression du formulaire.

---



### **Options:**

Sous les options, vous pouvez configurer le formulaire pour impression précise sur la carte des joueurs. Dans les deux premiers domaines mm, vous ajustez le déplacement des marges gauche/droite et en haut/enbas. Dans le domaine %, vous pouvez optimiser l'intervalle entre les lignes et l'intervalle horizontal, au cas où il ne s'imprimerait pas correctement dans le domaine. Vous trouverez de plus amples informations dans ce document, sous le point 4 Impression du formulaire.

---



### **Effacer des lignes:**

Cette fonction enlèvera de ce formulaire la ligne du joueur choisi.

---

### 3. Remplir le formulaire

<b>No du club:</b>	Le numéro de club ASF officiel de votre club. En cas de besoin, demandez-le à un membre de votre comité.
<b>Club:</b>	Le nom de votre club
<b>No du match:</b>	Le numéro officiel du match selon la convocation et le calendrier. Toujours un nombre à 6 chiffres.
<b>Date du match:</b>	Date à laquelle le match se dispute (format : JJ.MM.AAAA).
<b>Heure:</b>	Heure exacte du coup d'envoi.
<b>Recevant – Visiteur:</b>	Dans la première case, vous indiquez le nom de l'équipe recevante et dans la deuxième case le nom de l'équipe visiteuse.
<b>Résultat:</b>	Il sera inscrit manuellement par l'arbitre à la fin du match. Cela n'entraînera pas de facturation en raison de l'inscription manuelle. Le résultat du match sera transmis par l'arbitre via swiss-football-phone.
<b>Installation sportive:</b>	La dénomination de l'installation sportive. En cas de besoin, demandez-la à un membre de votre comité.
<b>Terrain:</b>	La dénomination du terrain. En cas de besoin, demandez-la à un membre de votre comité..
<b>No:</b>	Inscrivez ici le numéro du maillot du joueur.
①:	Inscription <b>C</b> pour le capitaine (choisir au max. un joueur). Inscription <b>E</b> pour les remplaçants. Toutes les indications doivent s'effectuer avant le match par le responsable de l'équipe.
②:	Sera indiqué par l'arbitre après le match. Cela n'entraînera pas de facturation en raison de l'inscription manuelle.
<b>Nom:</b>	Nom du joueur selon le passeport.
<b>Prénom:</b>	Prénom du joueur selon le passeport.
<b>Date de naissance:</b>	Date de naissance du joueur selon le passeport (format: JJ.MM.AA).
<b>No passeport:</b>	Le numéro du passeport doit toujours être indiqué, même si le passeport manque. Toujours un nombre à 6 chiffres.
<b>Nationalité:</b>	Nationalité du joueur (1-3 signes).
③:	Inscription <b>X</b> , lorsque le passeport manque. L'inscription doit être effectuée par le responsable de l'équipe.
<b>Signature:</b>	Confirmation des données par la signature du joueur lorsque le passeport manque.
<b>Publicité sur maillots:</b>	Désignation de la publicité sur les maillots.
<b>Signature du capitaine:</b>	Signature du capitaine (celui désigné par un <b>C</b> sous le point ①).
<b>Signature de l'accompagnateur juniors:</b>	Signature de l'accompagnateur juniors.

## 4. Impression du formulaire

Des imprimantes disposent en partie de secteurs marginaux différents. Par conséquent, il peut arriver que le formulaire n'est pas imprimé correctement, lors de la première tentative, dans les cases de la carte des joueurs.

Lors de l'impression, il faut noter que l'on n'imprime qu'à l'intérieur de la case et non pas sur le cadre de la case, afin que la carte des joueurs puisse être lue parfaitement par le système.

Sous **options**, vous pouvez ajuster le **décalage de la copie** de telle sorte que celui-ci s'harmonise avec votre imprimante. Utilisez une échelle pour vérifier le décalage nécessaire dans la première case sur le formulaire. Insérez alors les valeurs correspondantes pour le décalage dans la largeur (mm) et dans la hauteur (mm).

Après avoir ajusté les secteurs marginaux, vous devez peut-être utiliser en plus la fonction **stretch** pour optimiser en plus l'ajustement des interlignes (y) ainsi que les distances horizontales (x) des cases du formulaire.

Vous devrez répéter parfois ce processus, si vous imprimez la carte des joueurs sur une autre imprimante que celle qui a été ajustée.

### Important:

Lors de l'impression avec l'**Adobe Acrobat Reader**, veillez à ce qu'**aucune des trois fonctions ne soit choisies dans copies et ajustements** pour le domaine copies et adaptations, sans quoi le formulaire s'imprimera avec un décalage (voir marquage rouge).

