

## Textes SMS pour les cartes des arbitres

### Envoi SMS match normal au Numéro 64488:

flh  
Espace  
Code du match  
Espace  
Score équipe qui joue à domicile  
- (Trait)  
Score équipe des visiteurs  
Envoi

Exemple: flh 10R10 10-5 op d'Nummer 64488  
(Pour le match avec le code 10R10, le score final est 10 (pour l'équipe à domicile) à 5 (pour l'équipe des visiteurs))

*En cas d'erreur vous pouvez le corriger en envoyant de nouveau un SMS.*

### Envoi SMS match forfait au Numéro 64488:

flh  
Espace  
Code du match  
Espace  
Forfait 1(équipe qui joue à domicile)  
ou  
Forfait 2(équipe des visiteurs)  
Envoi

Exemple: flh 10R10 Forfait 1 au Numéro 64488  
(Pour le match avec le code 10R10, l'équipe à domicile ne c'est pas présentée)

*En cas d'erreur vous pouvez le corriger en envoyant de nouveau un SMS.*

## Textes SMS pour les retours des envois

**TEXTES Retour SMS** (limitation à 160 caractères par message)

En cas d'erreur dans la structure de l'SMS un message de rappel est envoyé:

Erreur lors du traitement.  
Rappel: 64488 espace flh espace <code match>espace <domicile>|<visiteur>  
Forfait domicile: 64488 espace flh espace forfait1(domicile)  
Forfait visiteur: 64488 espace flh espace forfait2(visiteur)  
*En cas d'erreur vous pouvez le corriger en envoyant de nouveau un SMS.*

Résultat correctement reçu:

*Le résultat pour le match NNNNNN : XX-YY a bien été enregistré.  
En cas d'erreur vous pouvez le corriger en envoyant de nouveau un SMS.  
Merci.*

**Et spillt keng Roll op den Buschtaf grouss oder kleng geschriwwen ass.**