










1 Vor dem Spiel

Nr	Was		
1	W-/LAN	Keine System-Updates während dem Spiel erlauben. W-/LAN in der Halle prüfen bzw. in Betrieb nehmen.	
2	Spiel laden	Synchronisation der Spiel- und Spielerdaten durchführen. Synchronisation wird bei Programmstart Live-Ticker durchgeführt.	
3	T - 30 Min. Spiel einrichten	Einstellungen für Spiel / Funktionäre kontrollieren. <ul style="list-style-type: none"> - Voll- oder Light-Version wählen - Spielform: Cup-Spiel? => Verlängerung/Penalty - Offizielle werden direkt vom VAT-Spielbericht übernommen 	
		Einstellungen für Teams kontrollieren. <ul style="list-style-type: none"> - Im VAT erfasste Spieler/innen sind im LT bereits aktiviert - Manuelle Änderungen erfassen, Nummern eintragen - Dressfarben für Anzeige im Livestream einstellen 	
4	Matchblatt	Falls Drucker vorhanden und Bedarf <ul style="list-style-type: none"> - Matchblatt ausdrucken (für Journalisten oder als Notfall-Sudel) 	

















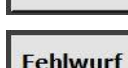
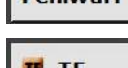











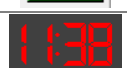


2 Pause

Nr	Was	
1	Korrektur bzw. Abgleich der Spielverlaufsdaten mit SR, Sekretär	
2	Spielphase 1. HZ abschliessen . Danach kann diese Spielphase nicht mehr bearbeitet werden.	

3 Spielende

Nr	Was	
1	Kontrolle	Korrektur bzw. Abgleich der Spielverlaufsdaten mit SR oder Sekretär.
2	Abschluss	Abschluss und Upload der Spieldaten bis 2 Stunden nach Spielschluss. Zuschauerzahl einsetzen Es werden die Spiel- und Spieler-Einsatz-Daten auf dem SHV-System aktualisiert
3	Report	Download Report - Medienreport (sofern gewünscht) Muss als PDF-Datei lokal gespeichert und weitergeleitet werden.
		 Reports
4	Spielbericht	Bei Spielen mit dem Liveticker sind alle relevanten Daten nach erfolgreichem Abschluss elektronisch erfasst und übermittelt. Der Spielbericht muss nicht ausgedruckt oder übertragen werden. Wichtig: Die Originalspielberichte mit den notwendigen Unterschriften müssen zwingend an den SHV gesandt werden. Eine elektronische Übermittlung (fotografieren, scannen) der Originalspielberichte per Mail an matchreport@handball.ch ist sehr wünschenswert .
		
5	Report	Report per Mail senden an: - Medienverantwortlicher Verein - Verteiler Vereins-Medien
		

4 Während dem Spiel

Nr	Was			
1	Live Ticker starten			
2	Torwart bestimmen → Blinkender Torwart  / Topscorer (QHL / SPL 1)			
3	Spiel starten und stoppen durch Klick auf die Uhr			
4	Aktionen erfassen: 1. Aktion (was) / 2. Spieler (wer)			
Aktion	1. Klick	2. Klick	3. Klick	Bemerkungen
Tor		99 Spieler		Tor Feldwurf.
Parade		99 Spieler		TW verhindert ein Tor
Fehlwurf		99 Spieler		Wurf in den Block / neben das Tor / Torumrandung
Techn. Fehler		99 Spieler		alle Fehler, die zu einem Ballverlust führen
7m			99 Spieler	Tor 7m-Wurf.
			99 Spieler	Parade 7m.
			99 Spieler	Fehlwurf 7m
			99 Spieler	Übertreten, Zeit, etc.
7m			99 Spieler	Tor 7m-Wurf.
				Parade 7m.
				Fehlwurf 7m
				Übertreten, Zeit, etc.
Verwarnung		99 Spieler <small>A B C D</small>		Die zweite Verwarnung wird automatisch zu einer Zeitstrafe.
Zeitstrafe 2 Min.		99 Spieler <small>A B C D</small>		Die dritte bzw. zweite (Bank) Zeitstrafe wird automatisch zu einer Disqualifikation.
Zeitstrafe 2+2 Min.		99 Spieler		Für die 2+2 Min.-Zeitstrafe gibt es einen neuen Action-Button.
Disqualifikation		99 Spieler <small>A B C D</small>		Disqualifikation ohne / mit Bericht: In der Panel-Anzeige wird der Spieler oder MV deaktiviert und durchgestrichen.
Verletzter Spieler		99 Spieler		Counter beim verletzten Spieler aktiviert (3 > 2 > 1). Angriffszähler angezeigt.
				Klick nach jedem abgeschlossenen Angriff der betroffenen Mannschaft
Torwartwechsel		99 Spieler		
Team-Timeout				die Zeit für das Team-Time-Out läuft ab
Timeout				Uhr + die jeweilige Aktion (siehe oben)
Empty Goal				Klick auf graues Icon => Empty Goal wird aktiv, Klick auf rotes Icon => Empty Goal wird deaktiviert.