

SHV | Schweizerischer Handball-Verband
FSH | Fédération Suisse de Handball
SHF | Swiss Handball Federation



Anleitung für Liveticker

Erstellt durch: SHV IT-Koordination und Administration
Erstellungsdatum: März 2024
LT Release: 7.0.0
Änderungsdatum:



Inhalt

1	Einleitung.....	4
2	Voraussetzungen	4
2.1	Technische Voraussetzungen.....	4
2.2	Team Voraussetzungen	4
3	Generelles.....	5
3.1	Einsatz des Livetickers.....	5
3.2	Aktuelle Dokumente	5
3.3	Download und Installation der Liveticker Software.....	5
3.4	Online- / Offline-Betrieb.....	5
3.5	Übersicht Ablauf.....	6
3.5.1	Vor dem Spiel.....	6
3.5.2	Pause	6
3.5.3	Spielende	6
4	Programm Liveticker starten.....	7
4.1	Liveticker geht nicht online.....	7
4.2	Liveticker geht online	8
5	Die Programmoberfläche.....	9
6	Spiel öffnen	10
6.1	Neue Spiele laden.....	10
7	Menü Einstellungen.....	10
7.1	Spiel / Funktionäre	11
7.2	Spiel-Funktionäre ändern.....	12
7.3	Teams	13
7.4	Teams – Spieler suchen	14
7.4.1	Gastspieler	15
7.5	Livestream	16
8	Liveticker	18
8.1	Aufbau Eingabe-Panel	18
8.1.1	Generelle Funktionen	19
8.2	Liveticker Funktionen	22
8.2.1	Spielverlaufs-Aktionen während dem Spiel	22



8.2.2	Definitionen für „Fehlwurf“, „Parade“ und „Techn. Fehler“	23
8.3	Spielverlauf	24
8.4	Anzeige der Strafen	24
8.5	Manuelle Korrekturen / Überprüfung der Spielerdaten.....	25
8.5.1	Übersicht Spielerdaten	25
8.5.2	Korrekturen Spielerdetail	26
8.5.3	Aktionen hinzufügen	27
8.6	Abschluss für Phase oder Spiel	27
8.6.1	Abschluss der 1. Halbzeit bzw. 1. Verlängerung.	28
8.6.2	Abschluss bei Spielende	28
9	Menü Reports.....	30
9.1	Medienreport.....	30
9.2	Spielbericht	32
9.3	Matchblatt	33
10	Menü Extras	34
10.1	Datenbank erneuern	34
10.2	Information	35
10.3	Sprache.....	35
10.4	Einstellungen	35
10.5	Hilfe und Support	36
11	Fragen / Probleme & Antworten	36
11.1	...zur Installation	36
11.2	...zur Anwendung.....	37

1 Einleitung

Dieses Dokument beschreibt den Betrieb der Liveticker Anwendung und richtet sich in erster Linie an die Personen, welche für die Erfassung der Spieldaten, im Sinne des Livetickers verantwortlich sind.

Mit dem SHV-Liveticker werden folgende Aktionen während einem Handballspiel erfasst:

Aktion	Voll-Version	Light-Version*
Tore	✓	✓
7m-Würfe	✓	✓
Verwarnungen	✓	✓
Zeitstrafen	✓	✓
Disqualifikationen	✓	✓
Technische Fehler	✓	-
Fehlwürfe	✓	-
Paraden	✓	-
Medical Timeout	✓*	-
Empty Goal	✓*	-

* Ligaabhängig

2 Voraussetzungen

2.1 Technische Voraussetzungen

Für den Betrieb der Liveticker Software werden folgende Mindestanforderungen gestellt:

- Notebook / Tablett-PC mit Windows (nicht für Mac-OS Systeme)
- Microsoft.Net Framework 4.6
- Bildschirmauflösung optimal ab 1920 x 1080
- Gute Internetverbindung
- Drucker optional für den Ausdruck des Matchblatts, Medienreports und Spielberichts

➔ Das Notebook sollte zwingend am Strom betrieben werden.

2.2 Team Voraussetzungen

Für die Erfassung der Teams und ihren Spielern ist die Basis ein aktuell erstellter Spielbericht im VAT von grosser Bedeutung. Die im Spielbericht definierten Spieler werden automatisch im Liveticker als «eingesetzt» gelistet.

Eine Aktualisierung von fehlenden Spielern ist nur im Online-Modus möglich.

3 Generelles

3.1 Einsatz des Livetickers

Betreffend Einsatz des Livetickers sind die Weisungen der Wettspielbehörden zu beachten.

3.2 Aktuelle Dokumente

Immer aktuell mit dem Link: <https://handball.ch/liveticker> > Downloads



3.3 Download und Installation der Liveticker Software

Siehe dazu separate Dokumentation „Installationsanleitung für SHV-Liveticker“

Link: <https://handball.ch/liveticker> > Downloads





3.4 Online- / Offline-Betrieb

Der Liveticker kann im Online- oder Offline-Betrieb angewendet werden. Für den Offline-Betrieb muss vorgängig die Datensynchronisation (Online) durchgeführt werden (Spiel-/Spielerdaten).



	Online-Betrieb	Offline-Betrieb
Anzeige / Symbole		
Extras > Persönliche Einstellungen	Passwort kann geändert werden.	Passwort kann NICHT geändert werden.
Einstellungen > Teams	Neue Spieler können direkt aus dem SHV-System hinzugefügt werden (nach Verein).	Es können keine neuen Spieler hinzugefügt werden.
Liveticker	Spielverlauf wird lokal gespeichert und im Internet angezeigt.	Spielverlauf wird nur lokal gespeichert.
Abschluss - Upload	Kann unmittelbar nach dem Spiel in der Halle durchgeführt werden.	Muss nach dem Spiel „zu Hause“ ausgeführt werden.

3.5 Übersicht Ablauf


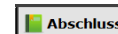
3.5.1 Vor dem Spiel




Nr	Was	
1	Notebook	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 Liveticker durchgeführt. 
3	T - 30 Min. Spiel einrichten	Einstellungen für Spiel / Funktionäre erfassen. <ul style="list-style-type: none"> - Voll- oder Light-Version wählen - Spielform: Cup-Spiel => Verlängerung/Penalty - Offizielle werden 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 Notfallsudel) 

3.5.2 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.	

3.5.3 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) Als PDF-Datei lokal speichern und weiterleiten.	
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: Alle Spielberichte eines Spieltages werden durch den Zeitnehmer des letzten Spiels bis spätestens am nächsten Tag an den SHV geschickt, resp. übermittelt. Siehe auch WR Art. 20.1 Pflichten Heimteam / Zeitnehmer	
5	Report	Report per Mail senden an: - Medienverantwortlicher Verein - Verteiler Vereins-Medien	

4 Programm Liveticker starten



Die Liveticker Software mit Verknüpfung auf Desktop starten. Für den **ersten** Start muss unbedingt eine Online-Verbindung bestehen, damit allfällige Updates und Spiele heruntergeladen werden können.

4.1 Liveticker geht nicht online

Auch wenn grundsätzlich eine Internet-Verbindung besteht, kann der Liveticker nicht online gehen. Dies wird im Dialogfenster durch die rote Weltkugel oben rechts angezeigt. In diesem Zustand können keine neuen Spiele oder neue Updates heruntergeladen werden.



Sofern man sich mit der roten Weltkugel anmelden kann, gibt es nur Zugriff auf die lokal gespeicherten Daten bzw. Spiele auf dem Notebook.

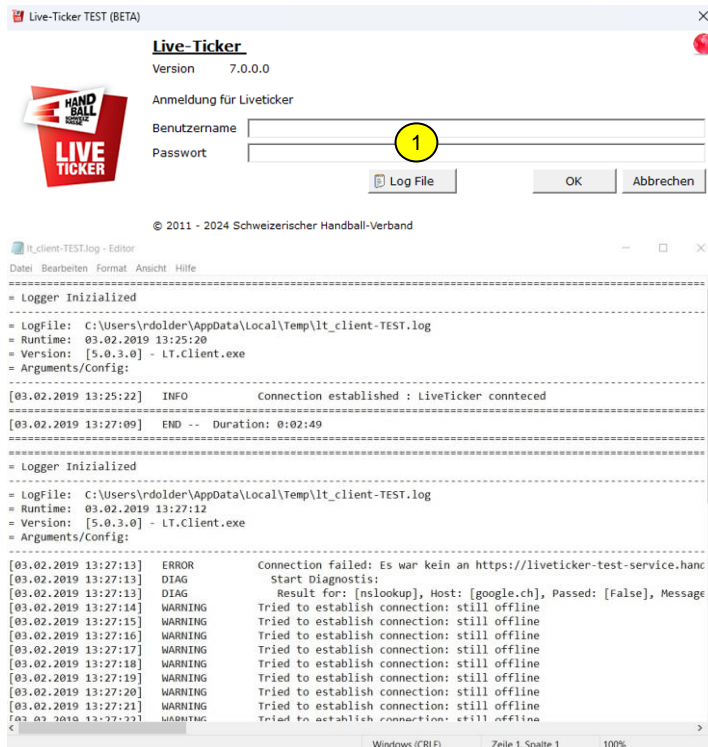
Mögliche Ursachen:

- Falsche Systemzeit (Sommer-/Winterzeit): Der Liveticker erlaubt nur eine maximale Differenz von +/- 5 Minuten von der Systemzeit gegenüber der Netzwerkzeit. Eine zu grosse Abweichung wird mit einer Fehlermeldung im Log File geschrieben. Lösung Systemzeit am Notebook korrekt einstellen.
- Sicherheitsprogramme wie Avira, Norton, Kaspersky, etc. können eine aktive Kommunikation unterbinden. Lösungen: Kommunikation in den Einstellungen zulassen oder Verzicht auf solche Monsterprogramme. Mit der aktuellen Sicherheit von Windows 10 sind die Geräte genügend gesichert.

Liveticker Hotline-Support - +41 (0)31 370 70 27:

- Telefonisch

- Das Log File kann zur Analyse an liveticker@handball.ch gesendet werden.
Ist auch hier gespeichert: C:\Users\[benutzer]\AppData\Local\Temp\lt_client.log



Bei roter Weltkugel wird der Button «Log-File» angezeigt


1) Das Log File speichern oder den Text kopieren und an liveticker@handball.ch senden.

4.2 Liveticker geht online



Eingabe der Zugangsdaten:
Benutzername
Passwort
Weiter mit Klicken auf „OK“





Spiele zum Synchronisieren auswählen:
 1) Geladenes Spiel
 2)  Geladenes und bereits geöffnetes Spiel
 3) Nächste Spiele, welche noch nicht synchronisiert und geladen sind.
 4) Checkbox „Manuelle Spiele“ kann die Auswahl für „nächste Spiele“ gewechselt werden.
 Achtung: Die Anzeige manueller Spiele ist NICHT an ein Vereins-Login gebunden. D.h., jeder Verein sieht diese Spiele, muss sie aber nicht auswählen. Die aktuell gewählten Daten werden synchronisiert.



5 Die Programmoberfläche



- 1) Neues Spiel öffnen.
- 2) Einstellungen für Spiel / Funktionäre und der beiden Teams (Heim/Gast)
- 3) Liveticker starten
- 4) Reports; Matchblatt, Medienreport, Spielbericht
- 5) Extras; Datenbank erneuern, Information, Sprache, persönliche Einstellungen und Hilfe
- 6) Anzeige des (bereits) geöffneten Spiels
- 7) Statusanzeige für On-/Offline Verbindung
 Online-Verbindung
 Offline-Verbindung
- 8) Programm Liveticker schliessen

6 Spiel öffnen



Spiel öffnen.

Neues Spiel laden

LIVE TICKET Bereits geöffnetes Spiel
Allfällig bereits gespeicherte Spiele
(Einstellungen/Liveticker) bleiben erhalten.

Öffnen abgeschlossener Spiele zum nachträglichen Ausdrucken von Reports.
Abgeschlossene Spiele werden nach 20 Tagen automatisch gelöscht.

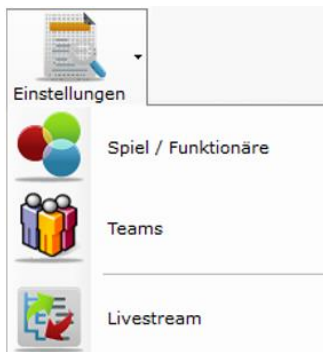
6.1 Neue Spiele laden



Neues Spiel laden

Wähle ein Meisterschafts- oder Cupspiel aus.
Mittels Checkbox-Auswahl können ein oder mehrere „manuelle“ oder Meisterschaftsspiele ausgewählt werden.

7 Menü Einstellungen

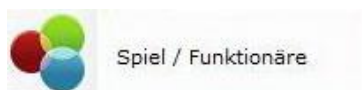


Einstellungen für ein geöffnetes Spiel.

Bevor der Liveticker gestartet werden kann, müssen bestimmte Eingaben zum Spiel und den Teams vorgenommen werden.

Einstellungen für Livestream

7.1 Spiel / Funktionäre



Einstellungen für Spiel / Funktionäre

Einstellungen – Spiel-Infos / Team-Funktionäre

Einstellungen für Spiel 6552, SG Albis Foxes Handball – SG Städtli-Baden 2
Im Online-Modus können nur die Team-Funktionäre*innen aktualisiert werden.

Spiel-Infos

Spiel-Nr. 6552 Halle Kilchberg Hochweid
Datum/Zeit 24.02.2024 16:00 Liga H2

Spiel-Einstellungen

Spiel Info an Web 1 Version 3 Light-Version
Zuschauer**i* 2 0
Reg. Spielzeit 4 2 mal 30 Minuten Match-Uhr 5 Aufsteigend 0 bis 60 Minuten
Spielform 6 Verlängerung Penalty-Schiessen 1 Verlängerungen mal Minuten


Spiel-Funktionäre

SR 1 7 MELI Markus SR 2 KALBERER Peter
Delegierte**r* Delegierter 2
Beobachter
Zeitnehmer 8 Sekretär


Team-Funktionäre

SG Albis Foxes Handball SG Städtli-Baden 2

Name Name
Offizieller NAME Vorname 9 10 A NAME Vorname A
Offizieller NAME Vorname B NAME Vorname B
Offizieller
Offizieller

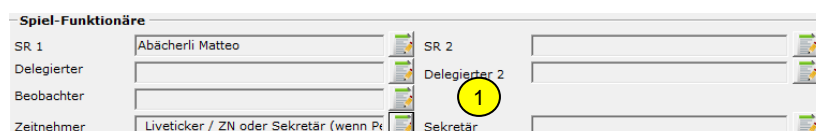
11  Speichern und Schliessen

- 1) Für Spielverspätungen oder -absagen kann die Auswahl im Feld "Spiel-Info an Web" genutzt werden. Der ausgewählte Wert wird auf dem Spiel im Web angezeigt.
- 2) Zuschauerzahl: Diese kann auch während dem Spiel in einer Pause erfasst werden. Spätestens beim Spiel-Abschluss wird nochmals nachgefragt.
Hinweis: Die Zuschauerzahlen sollen wie das Resultat gewissenhaft erfasst werden. Dass die Zahlen gerade auf regionaler Stufe nicht auf die Person genau stimmen müssen, versteht sich von selbst. Hier darf gerne der gesunde Menschenverstand zur Anwendung kommen.
- 3) Es wird die Default-Version aus Extras > Einstellungen für das gewählte Spiel angezeigt. Liveticker Light- oder Voll-Version). Je nach Liga bzw. Spieltyp kann die Einstellung geändert werden. Wenn das Spiel gestartet ist, kann die Version nicht mehr geändert werden.

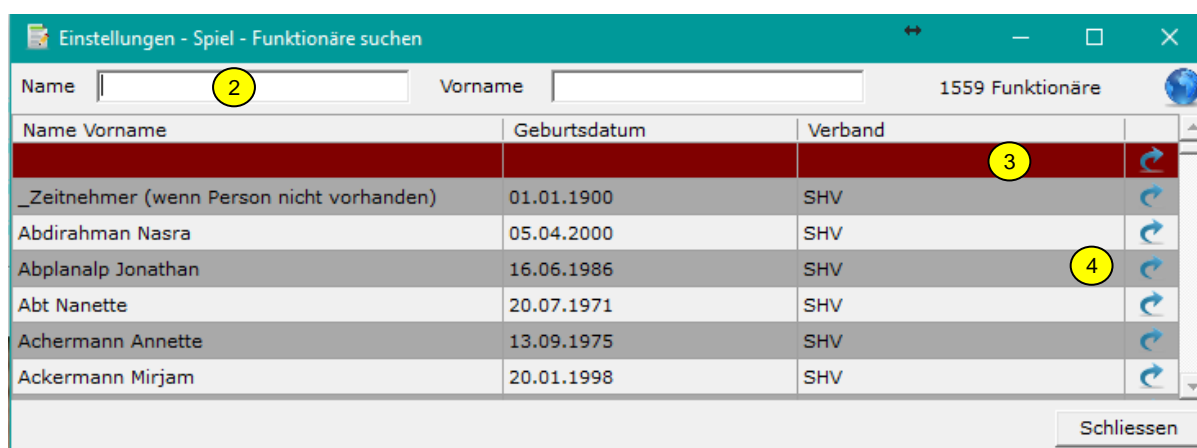
- 4) Reguläre Spielzeit: Grundeinstellung ist 2 x 30 Min. Die Anzahl der Spielphasen und die Dauer der Spielphasen in Minuten können frei verändert werden. Z.B. für Quali-Turniere.
- 5) Einstellung der Match-Uhr. Die Anzeige der Match-Uhr in der Halle soll gleich wie im Liveticker-Panel sein. Die Default-Einstellung kann unter „Extras – Persönliche Einstellungen“ vorgegeben werden.
- 6) Die Spielform muss für Entscheidungsspiele definiert werden, zB. Cup- / Play-Off-Spiele etc. Bei Cup-Spielen ist die Spielform vorgegeben: 2 Verlängerungen à 2 x 5 Minuten, dann 7m-Werfen. Kann aber spätestens beim Abschluss der regulären Spielzeit und einem Unentschieden noch definiert werden.
- 7)  Spiel-Funktionäre können mit diesem Symbol im Online-Modus ausgewählt oder geändert werden. Siehe auch 7.2 «Spiel-Funktionäre ändern»
- 8) Nur ausgebildeten Personen stehen zur Auswahl. Bei Spielen, bei denen es nur einen ausgebildeten ZN braucht, muss im anderen Feld der «_Zeitnehmer (wenn Person nicht vorhanden)» ausgewählt werden.
- 9) Grundsätzlich werden die Offiziellen aus dem Spielbericht übernommen. Es muss mindestens ein Offizieller A erfasst sein.
- 10) Anzeige der Offiziellen nach A, B, C, D. Mindestens «A» muss gewählt sein.
- 11) Mit „Speichern und Schliessen“ den Dialog schliessen.

7.2 Spiel-Funktionäre ändern


Im Online-Modus können Schiedsrichter, Delegierte, Beobachter und ZN/Sekretäre hinzugefügt oder geändert werden. Personen können nicht gleichzeitig in mehreren Funktionen erfasst werden.



1) Klick auf  Symbol



Name Vorname	Geburtsdatum	Verband
_Zeitnehmer (wenn Person nicht vorhanden)		
Abdirahman Nasra	05.04.2000	SHV
Abplanalp Jonathan	16.06.1986	SHV
Abt Nanette	20.07.1971	SHV
Achermann Annette	13.09.1975	SHV
Ackermann Mirjam	20.01.1998	SHV

- 2) Im Feld „Name“ und/oder „Vorname“ kann die Auswahl eingeschränkt werden.
- 3) Mit der ersten, leeren Zeile kann eine Person gelöscht werden.
- 4) Mit Doppelklick auf die Zeile oder Klick auf  wird die Person hinzugefügt.

7.3 Teams



Teams

Einstellungen für Teams.
Gemäss Spielbericht bzw. Mannschaftskarte sind die eingesetzten Spieler mit der Checkbox zu markieren. Fehlende Spieler müssen manuell erfasst werden.

Einstellungen - Teams

Einstellungen für Spiel 1876, STV Baden - TV Endingen

Heim **STV Baden** 7 / 12




Nr.	Spieler	Jg	Einsatz
4	Bolliger Raphael	1991	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Bühler Pascal	1995	<input checked="" type="checkbox"/>
18	Grundböck Gian	1990	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Hochstrasser Remo	1996	<input checked="" type="checkbox"/>
31	Madliger Tobias	1990	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Schläpfer Yanick	1989	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Schoch Michael	1980	<input checked="" type="checkbox"/>
1	Schöpfer Niklaus Alois	1985	<input type="checkbox"/>
39	Schweizer Patrick	1995	<input type="checkbox"/>
9	Schweizer Ramon	1992	<input type="checkbox"/>
23	Seitle Philipp Alexander	1985	<input type="checkbox"/>
16	Wyss Marco	1990	<input type="checkbox"/>

Gast **TV Endingen** 12 / 12

Nr.	Spieler	Jg	Einsatz
1	Ahmetasevic Faris	1996	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Amrein Christian	1994	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Augustin Thomas	1987	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Baumgartner Lars	2004	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Bianchi Moreno	1999	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Binder Dave	1997	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Braun David	1987	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Braun Yanick	1990	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Dogan Mehmet	2000	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Dubi Nico	2003	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Egloff Marco	1996	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Emmenegger Philippe	1981	<input checked="" type="checkbox"/>

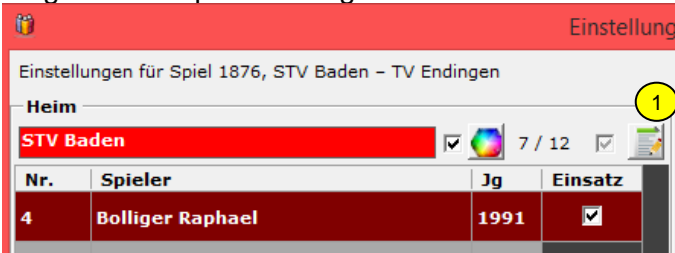
Speichern und Schliessen

- Zur Auswahl kommen alle Spieler, die in der Kaderlisten-Verwaltung dem Team zugeteilt sind.
- Durch Aktivieren der Check-Boxen werden die eingesetzten Spieler markiert. Die bei der Erstellung des Spielberichts ausgewählten Spieler sind bei der Team-Einstellung für den Einsatz bereits aktiviert. Sobald der Dialog "Einstellungen Team" gespeichert wird, gelten die lokalen Einstellungen.
Hat ein Spieler im aktuellen Spielverlauf erfasste Aktionen, kann er nicht mehr deaktiviert werden (dunkelgrau). Spieler können auch während dem Liveticker nacherfasst werden. Match-Uhr stoppen > Extras > Teams
- Falls vorhanden, werden die Dressnummern vom erstellten Spielbericht übernommen. Sobald der Dialog "Einstellungen Team" gespeichert wird, gelten die lokalen Einstellungen.
Die Dress-Nummer kann nicht 0 sein oder doppelt vorkommen.
Die Dress-Nummer kann auch während dem Liveticker geändert werden. Match-Uhr stoppen > Extras > Teams.
- Auswahl der Schriftfarbe (schwarz/weiss) für Teamnamen.

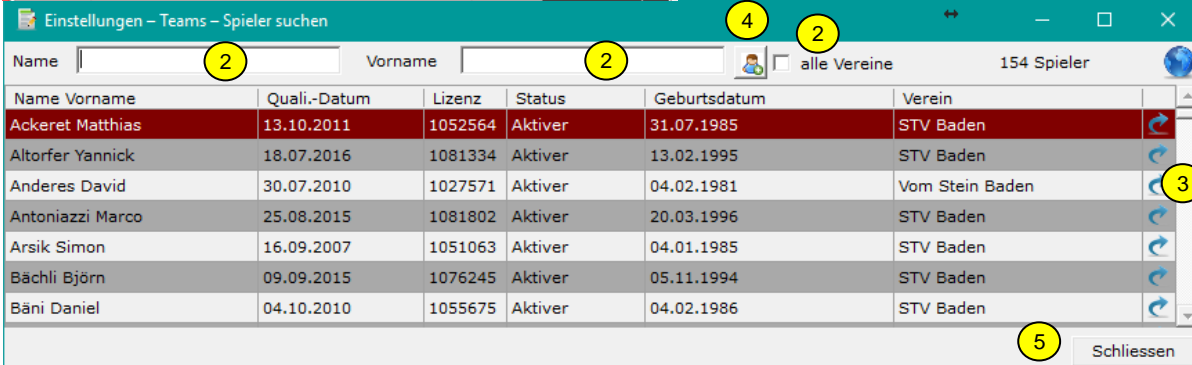
- 5)  Color-Picker; Auswahl der Dressfarbe. Diese Farbe wird in der Schnittstelle an die Livestream-Partner zur Anzeige in der Bildgrafik übergeben.
- 6)  Anzeige der Anzahl ausgewählter Spieler von Total Spieler von der Kaderlisten-Verwaltung.
- 7) Steuerung der angezeigten Spieler:
 - alle Spieler werden angezeigt
 - Nicht-Selektierte Spieler werden angezeigt
 - Selektierte Spieler werden angezeigt
- 8)  Spieler aus Verein suchen und hinzufügen. Ist nur im Online-Modus verfügbar.
- 9) Mit „Speichern und Schliessen“ den Dialog schliessen.

7.4 Teams – Spieler suchen

Im Online-Modus können zusätzliche Spieler aus dem Verein hinzugefügt werden. Die Spielberechtigung eines Spielers wird dabei NICHT geprüft. Die Verantwortung eingesetzter Spieler obliegt alleine dem Teamverantwortlichen.



1) Klick auf Symbol bei Heim- oder Gast-Team

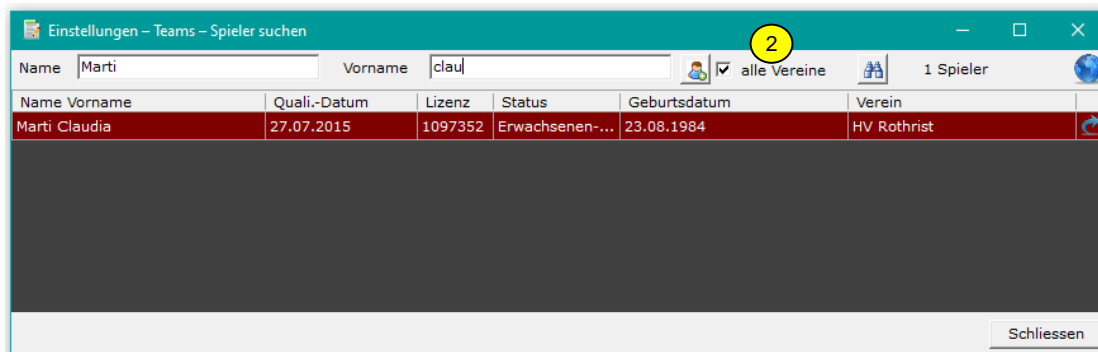



- 2 Suchfelder für die Auswahl eines Spielers.

Wenn die Checkbox «alle Vereine» nicht aktiviert ist, stehen die Spieler aus dem Stamm- und der SG-Vereine zur Verfügung.

Durch Aktivierung der Checkbox «alle Vereine» stehen Spieler aus allen Vereinen zur Verfügung. Der Einsatz eines solchen Spielers liegt allein in der Verantwortung des Teamverantwortlichen!

Bei Mixed Teams oder Mixed Liga stehen Personen beider Geschlechter zur Auswahl.



- 3 Spieler mit Symbol  oder Doppelklick hinzufügen. Einsatz-Checkbox wird automatisch aktiviert.
Spieler, welche bereits in der Team-Liste enthalten sind, stehen in diesem Dialogfenster nicht mehr zur Verfügung.
- 4 Klick auf das Symbol „Gastspieler“ (Siehe 7.4.1). Dieses Symbol erscheint nur bei Ligen und Spielphasen, welche Gastspieler erlauben. Dabei sind die Weisungen betreffend Spielereinsatz zu berücksichtigen. Das Liveticker-Programm ist KEIN Kontroll-System! Für den Einsatz der Spieler trägt der Teamverantwortliche die Verantwortung.
- 5 Mit „Schliessen“ Dialog schliessen.

7.4.1 Gastspieler

In den gültigen Weisungen ist definiert, für welche Ligen sogenannte Gastspieler eingesetzt werden dürfen. Der Einsatz von Gastspielern ist in der Verantwortung des Teamverantwortlichen. Das Liveticker-Programm ist dafür KEIN Kontrollsystem!



- 1) Im folgenden Dialog können „Gastspieler“ erfasst werden:
 - Dress-Nummer
 - Name
 - Vorname
 - Geburtsdatum
- 2) Falls Spieler in der VAT Kaderliste gespeichert sind, können diese geladen werden
- 3) Danach „Speichern und Schliessen“.

Dialog „Spieler suchen“ schliessen.



Einstellungen für Spiel 2649, STV Baden 2 - Handball Brugg 1

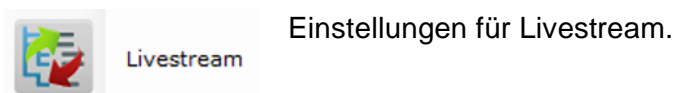
Heim

STV Baden 2 0 / 0

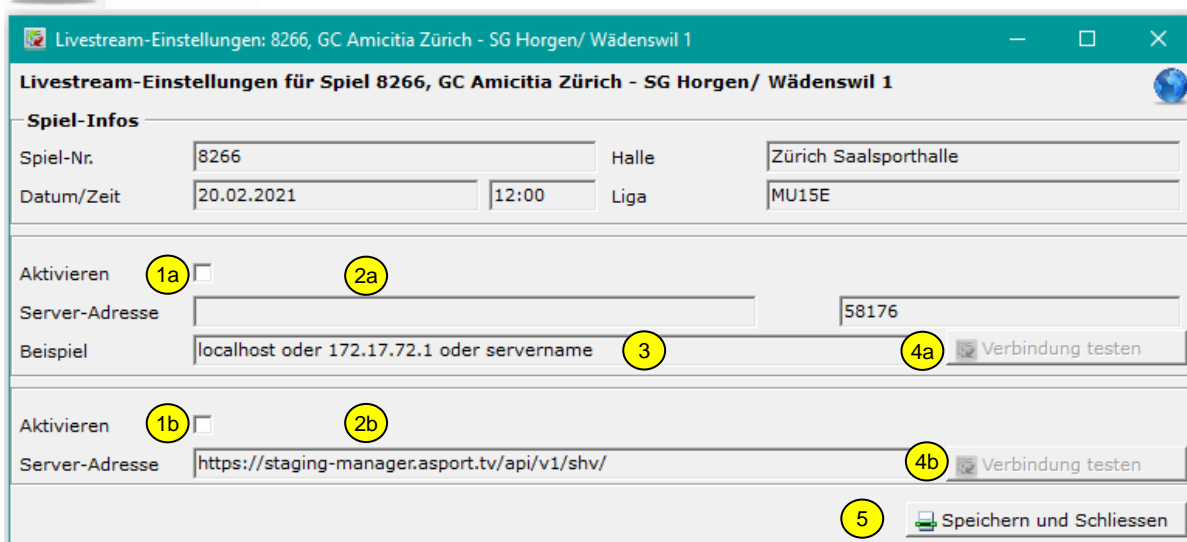
Nr.	Spieler	Jg	Einsatz
99	Muster Felix (Gastspieler)	1999	<input type="checkbox"/>

1) Danach wird der „Gastspieler“ in der Team-Liste angezeigt und muss noch für den Einsatz markiert werden.

7.5 Livestream



Livestream Einstellungen für Livestream.



Livestream-Einstellungen: 8266, GC Amicitia Zürich - SG Horgen/ Wädenswil 1

Livestream-Einstellungen für Spiel 8266, GC Amicitia Zürich - SG Horgen/ Wädenswil 1

Spiel-Infos

Spiel-Nr. 8266 Halle Zürich Saalsporthalle
 Datum/Zeit 20.02.2021 12:00 Liga MU15E

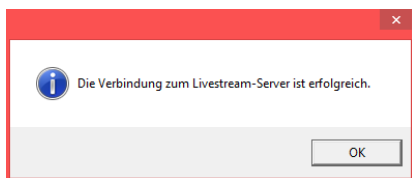
Aktivieren 1a 2a
 Server-Adresse 58176
 Beispiel localhost oder 172.17.72.1 oder servername 3 4a

Aktivieren 1b 2b
 Server-Adresse https://staging-manager.asport.tv/api/v1/shv/ 4b

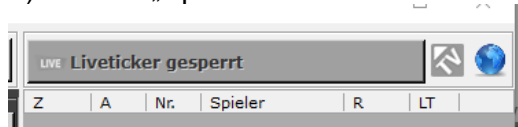
5

- 1) Mit Checkbox wird der Livestream aktiviert.
 - 1a Livestream für WackerTV
 - 1b Livestream für Asport
 Es können beide Livestreams gleichzeitig genutzt werden.
- 2) 2a Die Server-Adresse für WackerTV kann nur eingegeben werden, wenn "Aktivieren" aktiviert ist.
 2b Die Server-Adresse für Asport ist vorgegeben.
- 3) Beispiele für die Eingabe im Feld «Server-Adresse» beim Livestream mit WackerTV.



- 4) a, b Mit diesem Button kann die Verbindung zum Livestream-Server getestet werden.



- 5) Mit „Speichern und Schliessen“ den Dialog schliessen.



Der Livestream Status wird auch im Action-Panel, rechts über dem Spielverlauf angezeigt

Aktiv  oder  Inaktiv

8 Liveticker



8.1 Aufbau Eingabe-Panel

Wichtig: Damit bei Spielbeginn der Liveticker gestartet werden kann, müssen zuerst die Torhüter beider Teams gesetzt werden. (8.2.1)

The screenshot shows the Live Ticker interface for a handball match between TV Birsfelden and STV Baden. The interface is divided into several sections:




- 1a:** Home team (TV Birsfelden) player list.
- 1b:** Guest team (STV Baden) player list.
- 2:** List of active field players and goalkeepers for both teams.
- 3:** Bank (Substitutes) for both teams, showing official positions (A, B, C).
- 4:** Match clock (05:34) with correction options.
- 5:** Active game phase (Reg. Spielzeit).
- 6:** Current score (2:3).
- 7:** Action buttons for recording game events (Tor, Fehlwurf, Parade, TF, V, etc.).
- 8:** 'Liveticker aktiv' status bar.
- 9:** Window control buttons.
- 10:** Online-Display showing the current score (05:36, 2:3 (0:0)) and game status.
- 11:** Detailed event log table.
- 12:** Close-up of the event log table.
- 13:** 'Korrektur' and 'Abschluss' buttons.

- 1a) Links Heim-, rechts davon das Gast-Team
- 1b) Wenn die Zeit angehalten ist, können das Heim-/Gast-Team getauscht werden (linke/rechte Seite).
- 2) Liste der eingesetzten Feld-Spieler und Torhüter gemäss Einstellungen – Teams. (7.3). Laufende Anzeige der Tore/davon 7m bei jedem Spieler Die Torhüter*innen und Spieler*innen können in Liste oder in gruppierter Form angezeigt werden.
- 3) Bank; Anzeige der Offiziellen A, B, C, D Strafen an die Bank mit Klick und auf den entsprechenden Buchstaben.
- 4) Match-Uhr mit Korrekturmöglichkeiten.
- 5) Anzeige der aktiven Spielphase (Halbzeiten)
- 6) Resultat-Anzeige.
- 7) Action-Buttons für die Erfassung des Spielverlaufs.

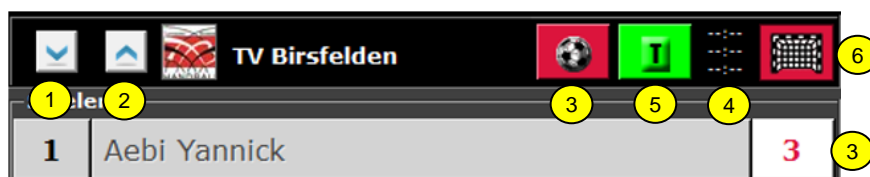
Aktion	Voll-Version	Light-Version*
Tore	✓	✓
7m-Würfe	✓	✓

Verwarnungen	✓	✓
Zeitstrafen	✓	✓
Disqualifikationen	✓	✓
Technische Fehler	✓	-
Fehlwürfe	✓	-
Paraden	✓	-
Medical Timeout	✓*	-
Topscorer	✓*	-

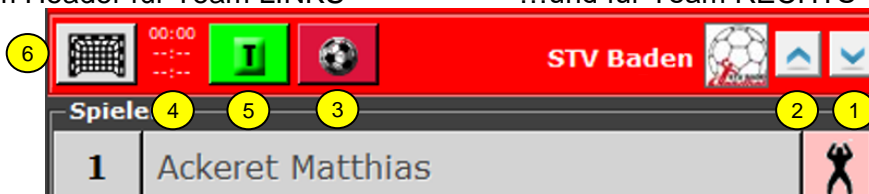
* Ligaabhängig

- 8) Liveticker inaktiv / aktiv; Spielverlauf-Upload für Web-Anzeige ein-/ausschalten.
Hinweis: Wenn die Aktionen nicht (mehr) übertragen werden, kann durch Ein- und Ausschalten ein Force-Reload zum Server gesendet werden
- 9) Livestrem Status: Inaktiv  oder aktiv 
- 10) Liveticker Web-Anzeige: Was hier angezeigt wird, sieht man aktuell im Web!
Wenn diese Anzeige nicht vorhanden oder nicht dem aktuellen Resultat entspricht, stimmt etwas mit der Übertragung nicht!
Lösung: Mach einen Force-Reload zum Server: Schalte den Liveticker aus und wieder ein. Klick auf den grünen Balken, dann auf den roten.
- 11) WICHTIG: Wenn in der Spalte keine  Symbole bei den Aktionen erscheinen, werden keine Aktionen übertragen! Ausser MTO-Aktionen, diese werden nicht an den Server übertragen.
Lösung: Mach einen Force-Reload zum Server: siehe 10)
- 12) Anzeige des Spielverlaufs in den Farben der Teams
- 13) Spiel- / Spielerverwaltung; Korrekturen und Abschluss nach Spielphasen

8.1.1 Generelle Funktionen



Anordnung der Icons im Header für Team LINKS ...und für Team RECHTS

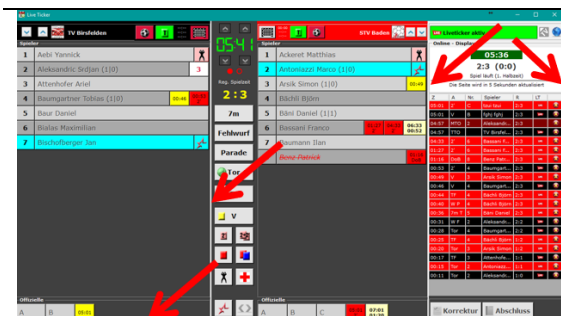


- 1) Sortierung der Spielerliste nach Dress-Nummern (auf-/absteigend)
- 2) Sortierung der Spielerliste nach Spielernamen (auf-/absteigend)
- 3) MTO mit Anzeige der Anzahl verbleibenden Angriffe beim Spieler.
- 4) Anzeige der TTO-Zeiten

- 5) Action-Button für Team-Time-Out
Ist erst nach Liveticker-Start aktiv.
Bei „Klick“ auf T wird Match-Uhr gestoppt.
Für ein Spiel stehen 3 TTO's zur Verfügung.
- 6) Action-Button für Empty Goal.
Für die Livestream-Ligen kann die Aktion "Empty Goal" eingesetzt werden.
 - Spiel-Typ: Meisterschaft, Cup der Ligen QHL, NLB, SPL1+2 und RA.
 - alle Nati- und "manuellen LT-Spiele".

Funktion:

- Klick auf Goalie-Icon, dann auf Person. Wiederhole den Vorgang für weitere Goalies.
- Der aktive Goalie wird mit Klick auf das Icon bei der Person gewählt.
- Klickt man auf den grauen Goalie, wird dieser aktiv (rosa) und der andere wird inaktiv (grau).



Die Breite der Spalten sowie die Grösse der Panel-Anzeige können individuell durch gedrückte, linke Maustaste angepasst werden.

Torwart im Spielerbereich

Spieler*innen	
1	PILIPOVIC Kristian
4	BEN ROMDHANE Mehdi
7	CAÑELLAS Joan
10	BARTÓK Donát
12	HEDINGER Lukas
14	BEN ROMDHANE Sadok
16	MADER Constantin
17	BRÜCKER Jost
18	PIETRASIK Ariel
19	MARKOVIC Zoran

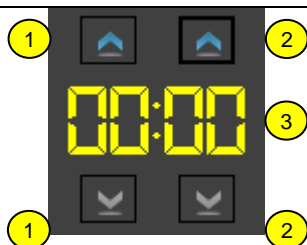
Torwart im eigenen Bereich

Torhüter*innen	
1	PILIPOVIC Kristian
12	HEDINGER Lukas
16	MADER Constantin

Spieler*innen	
4	BEN ROMDHANE Mehdi
7	CAÑELLAS Joan
10	BARTÓK Donát
14	BEN ROMDHANE Sadok
17	BRÜCKER Jost
18	PIETRASIK Ariel
19	MARKOVIC Zoran

Torwart-Anzeige

Die Torhüter*innen und Spieler*innen können in Liste oder in gruppierter Form angezeigt werden.
Extras > Einstellungen




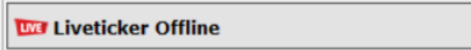








Match-Uhr

- 1) Up-/Down Korrektur-Button für die Minuten-Anzeige
- 2) Up-/Down Korrektur-Button für die Sekunden-Anzeige
- 3) Einstellung der Zeitanzeige gemäss (7.1 – Pkt. 4)



Durch Klick auf die Match-Uhr wird die Uhr gestartet.

	Gestoppt wird die Match-Uhr durch erneutes Klicken.
	Am Ende einer Spielphase (HZ, Verlängerung, Spielende) wird die Uhr automatisch angehalten.
	Anzeige der Spielphasen (Halbzeiten). Bei Verlängerungen erscheinen entsprechend mehr Punkte.
	Liveticker gesperrt
	Liveticker Offline-Modus
	Liveticker aktiv – gestoppt
	Liveticker aktiv – gestartet
	<p>Es können jetzt vor oder während des Spiels, pro Team mehrere Goalies definiert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klick auf Goalie-Icon, dann auf Person. Wiederhole den Vorgang für weitere Goalies. - Der aktive Goalie wird mit Klick auf das Icon bei der Person gewählt. - Klickt man auf den grauen Goalie, wird dieser aktiv (rosa) und der andere wird inaktiv (grau). <p>So kann ein Goalie-Wechsel schnell geklickt werden.</p>
	Ein blinkender Torwart bedeutet, dass noch kein(e) Torhüter*innen für Heim und/oder Gast markiert sind.
	Mit diesem Button kann für QHL- und SPL1-Teams der Topscorer hellblau markiert werden.
	<p>Heim- und Gast-Team können zur besseren Übersicht getauscht werden (links/rechts). Nur wenn Zeit angehalten ist.</p> <p>Die Anzeige der Spielzeit ändert nicht und bleibt gleich wie bei der Hallenuhr.</p>

8.2 Liveticker Funktionen

8.2.1 Spielverlaufs-Aktionen während dem Spiel

Generell sind nur die Buttons aktiv, welche auch für eine Aktion ausgelöst werden können, bzw. innerhalb einer Aktion in deren Reihenfolge möglich sind.
 Eine Aktion wird immer mit den Fragen „Was“ und „Wer“ erfasst.
 Aktionen auf den Torhüter müssen nicht erfasst werden (ausser Torhüter-Wechsel). Der Liveticker weiss ja immer, welche Törhüter grad im Spiel sind.

Nr	Was	
1	Live Ticker starten	
2	Torwart bestimmen / Topscorer (MNL / SPL1)	
3	Spiel starten und stoppen	
4	Aktionen erfassen: 1. Aktion (was) / 2. Spieler (wer)	

Aktion	1. Klick	2. Klick	3. Klick	Bemerkungen	
Tor	Tor	99 Spieler		Tor Feldwurf.	
Parade	Parade	99 Spieler		TW verhindert ein Tor	
Fehlwurf	Fehlwurf	99 Spieler		Wurf in den Block / neben das Tor / Torumrandung	
Techn. Fehler	TF	99 Spieler		alle Fehler, die zu einem Ballverlust führen	
7m	7m	Tor	99 Spieler	Tor 7m-Wurf.	
		Parade	99 Spieler	Parade 7m.	
		Fehlwurf	99 Spieler	Fehlwurf 7m	
		TF	99 Spieler	Technischer Fehler	
7m (Alternativ)	7m	99 Spieler	Tor	Tor 7m-Wurf.	
		99 Spieler	Parade	Parade 7m.	
		99 Spieler	Fehlwurf	Fehlwurf 7m	
		99 Spieler	TF	Technischer Fehler	

Verwarnung		99 Spieler A B C D	Die zweite Verwarnung wird automatisch zu einer Zeitstrafe.	
Zeitstrafe 2 Min.		99 Spieler A B C D	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 A B C D	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).	
Top-scorer		99 Spieler	In beiden Teams kann je ein Spieler speziell markiert bzw. hinterlegt werden.	
Empty Goal			Klick auf Grau => EG wird aktiv, Klick auf Rot => EG wird deaktiviert.	


8.2.2 Definitionen für „Fehlwurf“, „Parade“ und „Techn. Fehler“

Die Informationen befinden sich in einem separaten Dokument im Downloadbereich auf handball.ch > Spielbetrieb > Liveticker > Downloads


8.3 Spielverlauf

Im Spielverlauf werden die erfassten Aktionen angezeigt.
Der Spielverlauf wird nur für die aktuelle Spielphase angezeigt. Das heisst, dass in der 2. HZ die Aktionen der 1. HZ im Spielverlauf nicht mehr angezeigt werden.

Die Aktionen im Spielverlauf sind nach den Dressfarben unterlegt.

Symbol  erscheint, wenn mit einer Verzögerung von 5 Sekunden die Aktion im Web angezeigt wird. Wenn keine Symbole erscheinen, dann:

- Klick auf grünen Livetickerbalken, wenn der Balken rot ist nochmals klicken, dann wird er wieder grün (Liveticker aus-, einschalten).
- Oder klicke auf blaue Weltkugel
- Oder Action Panel zumachen und wieder öffnen

Mit Symbol  kann eine erfasste Aktion gelöscht und ggf. neu erfasst werden.

Wichtig: Nur die aktuellste (oberste) Aktion so löschen. Frühere Aktionen müssen mittels «Korrektur» geändert werden (siehe Punkt 8.5.1).

Z	A	Nr.	Spieler	R	LT	
01:15	TF	6	Kolbe Lea-Marie	2:2	LIVE	
01:06	2'	6	Bertram Sofia...	2:2	LIVE	
00:56	Tor	3	Baumann Laura	2:2	LIVE	
00:51	7m P	3	Baumann Laura	1:2	LIVE	
00:41	7m T	7	Nägeli Kira	1:2	LIVE	
00:30	V	5	Berridge Amy ...	1:1	LIVE	
00:28	W F	6	Kolbe Lea-Marie	1:1	LIVE	
00:24	W P	4	Baumann Van...	1:1	LIVE	
00:17	Tor	2	Akkas Yousra	1:1	LIVE	
00:13	V	3	Blum Alina	0:1	LIVE	
00:11	TF	3	Baumann Laura	0:1	LIVE	
00:05	Tor	2	Barozzino Cat...	0:1	LIVE	

Spaltentitel:

- Z Zeit
- A Aktion
- Nr Dress-Nr.
- R Resultat
- LT Liveticker, Web-Anzeige

Die Breite der Spalten können im Titel geändert werden.

8.4 Anzeige der Strafen

Die erhaltenen Strafen bleiben in der Spieler-Zeile mit der entsprechenden Zeit angezeigt.

Wacker Thun			
Spieler			
1	Merz Andreas		
3	Linder Luca		06:51
6	Dähler Jonas	07:07	08:17
7	Isailovic Nikola		11:19
8	<i>Franic-Borna</i>	18:25	20:25 01:52
10	Lanz Thomas		


<= Verwarnung mit Spielzeit
<= abgelaufene Strafe mit Zeit

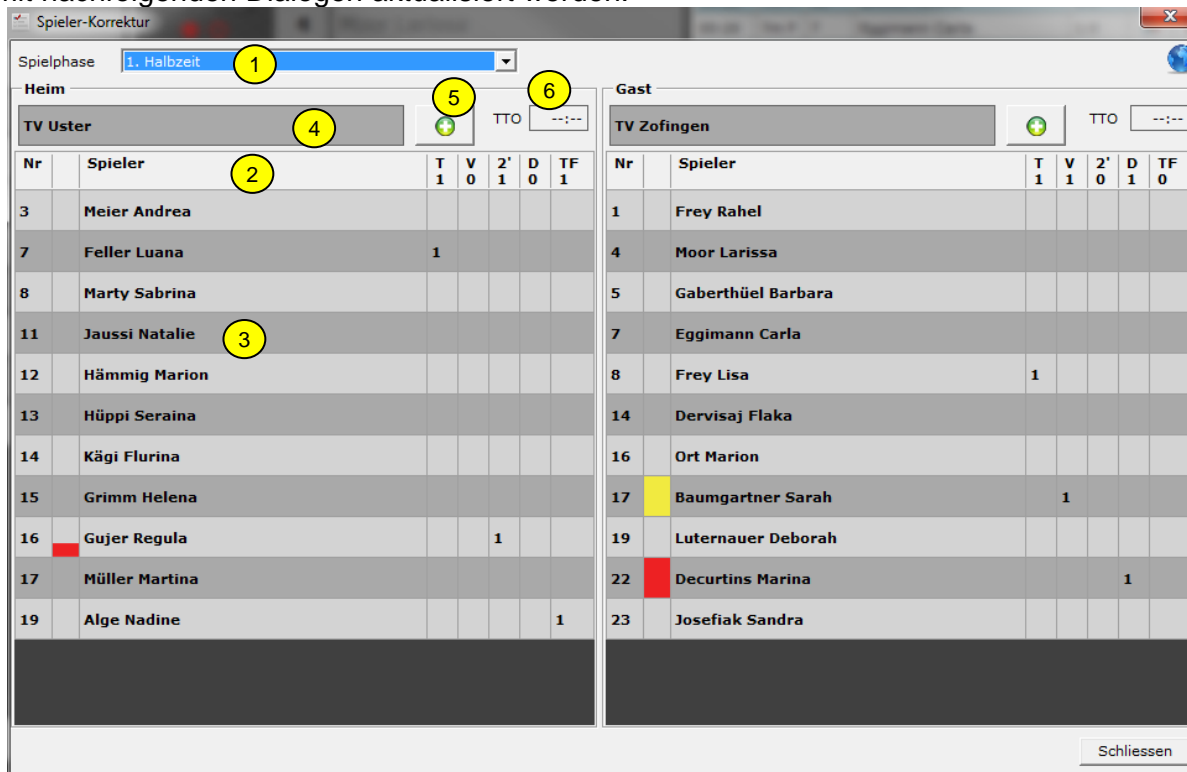
<= laufende Strafzeit
18:25 Strafe erhalten

20:25 Strafe abgelaufen
01:52 restliche Strafzeit
D = direkte rote Karte

8.5 Manuelle Korrekturen / Überprüfung der Spielerdaten

8.5.1 Übersicht Spielerdaten

 Der Korrektur-Button ist nur aktiviert, wenn die Zeit angehalten ist. Grundsätzlich kann die letzte Aktion auf dem Liveticker Panel im Spielverlauf (rechte Seite) gelöscht werden. Danach kann die Aktion ggf. korrekt nacherfasst werden. Weiter zurückliegende Aktionen im Spielverlauf können mit nachfolgenden Dialogen aktualisiert werden.

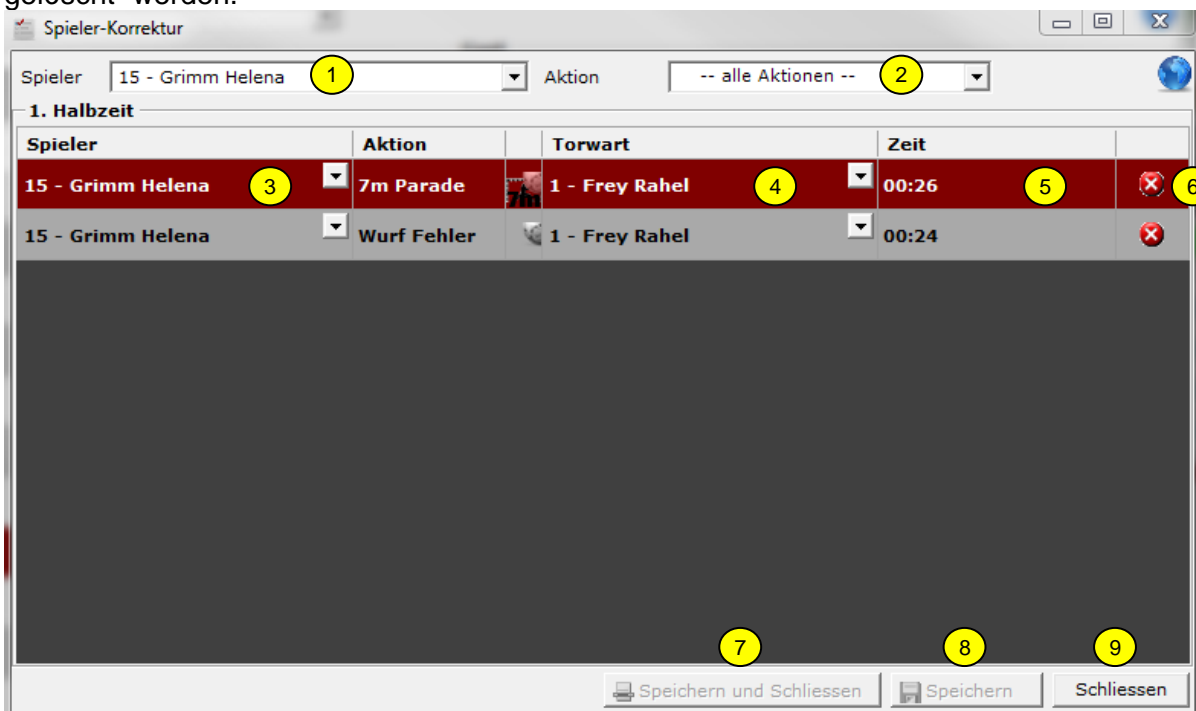


Heim		Gast	
TV Uster		TV Zofingen	
Nr	Spieler	Nr	Spieler
		T	V
		1	1
		2'	D
		1	0
		TF	TF
		1	0
3	Meier Andrea		
7	Feller Luana	1	
8	Marty Sabrina		
11	Jaussi Natalie		
12	Hämmig Marion		1
13	Hüppi Seraina		
14	Kägi Flurina		
15	Grimm Helena		
16	Gujer Regula		1
17	Müller Martina		
19	Alge Nadine		1
1	Frey Rahel		
4	Moor Larissa		
5	Gaberthüel Barbara		
7	Eggimann Carla		
8	Frey Lisa		1
14	Dervisaj Flaka		
16	Ort Marion		
17	Baumgartner Sarah		1
19	Luternauer Deborah		
22	Decurtins Marina		1
23	Josefiak Sandra		

- 1) Für die Überprüfung der Spieldaten kann eine bestimmte Spielphase ausgewählt werden. Korrekturen können nur in der aktiven Spielphase durchgeführt werden. → In der 2. HZ können über das Auswahlménü auch die 1. HZ oder „alle Spielphasen“ angeschaut werden.
- 2) Mit Klick auf die Spaltentitel können diese sortiert werden (ausser TF).
- 3) Mit Doppelklick auf einen Spieler kann der Dialog „Spieler-Korrektur“ geöffnet werden (8.5.2).
- 4) Mit Doppelklick auf das Team kann der Korrektur-Dialog für die Bank geöffnet werden (8.5.2).
- 5) Aktionen für Team hinzufügen(8.5.3).
- 6) Anzeige Team-Time-Out.
---:-- TTO für Spielphase noch nicht genommen.

8.5.2 Korrekturen Spielerdetail

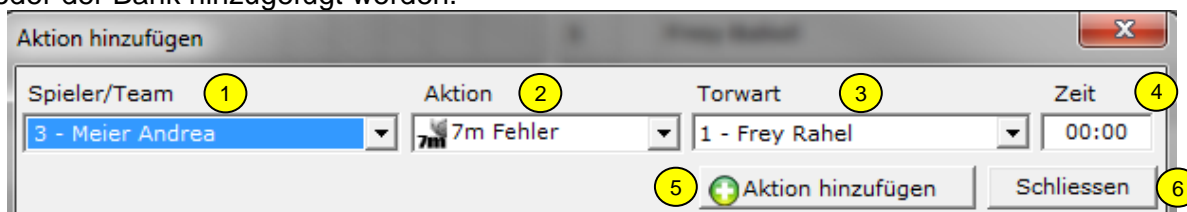
Im Dialog „Korrektur - Spieler“ können Aktionen einem anderen Spieler zugeteilt oder gelöscht werden.



- 1) Ausgewählter Spieler. Im Auswahlmenü können andere Spieler- bzw. Bank-Details ausgewählt werden.
- 2) Filter auf bestimmte Aktionen des gewählten Spielers.
- 3) Durch Auswahl im DropDown-Menü kann diese Aktion einem anderen Spieler zugeteilt werden.
- 4) Durch Auswahl im DropDown-Menü kann diese Aktion einem anderen Torwart zugeteilt werden. Mit der Voll-Version und Empty-Goal steht auch ein «Leeres Tor» zur Auswahl.
- 5) Zeit der Aktion kann geändert werden. Die Zeitangabe muss zur aktuellen Spielphase stimmen.
- 6) Durch Klick auf Lösch-Button wird die ganze Aktion gelöscht.
- 7) Speichern und schliessen. Sofern eine Mutation vorgenommen wurde, ist dieser Button aktiv.
- 8) Speichern. Sofern eine Mutation vorgenommen wurde, ist dieser Button aktiv.
- 9) Schliessen ohne zu speichern.

8.5.3 Aktionen hinzufügen

Im Dialog „Korrektur – Aktion hinzufügen“ kann eine oder mehrere Aktion/en einem Spieler oder der Bank hinzugefügt werden.



- 1) Spieler oder Team auswählen.
- 2) Aktion auswählen. Mit der Light-Version stehen nicht alle Aktionen zur Auswahl.
- 3) Sofern möglich; Torwart auswählen. Mit der Voll-Version und Empty-Goal steht auch ein «Leeres Tor» zur Auswahl.
- 4) Zeit der Aktion erfassen.
- 5) Aktion hinzufügen bzw. speichern.
- 6) Dialog schliessen ohne zu speichern.

8.6 Abschluss für Phase oder Spiel



Der Abschluss-Button ist nur aktiviert bei Halbzeit und Ende der regulären Spielzeit.

Nachdem die manuellen Korrekturen bzw. der Abgleich mit den Schiedsrichtern vorgenommen wurde, muss jede Spielphase abgeschlossen werden.

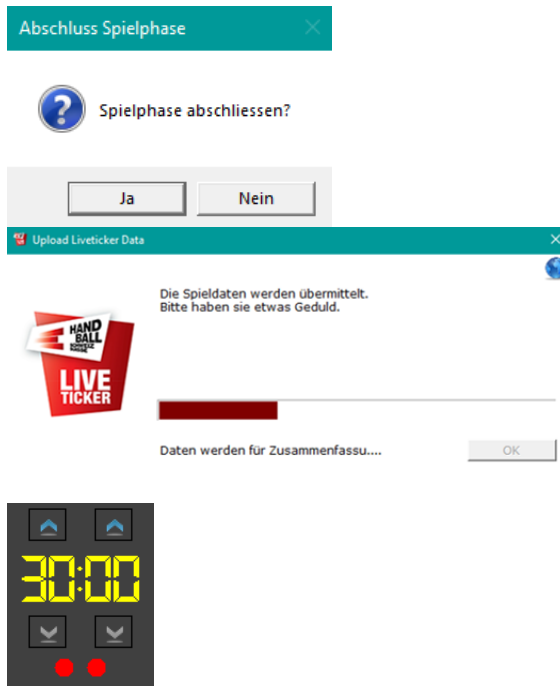
Nach Abschluss einer Spielphase können keine Änderungen in der entsprechenden Phase mehr vorgenommen werden.

Danach kann die folgende Spielphase gestartet werden (zB. 2. HZ, Verlängerung).

Der Abschluss bei Spielende aktualisiert die Spiel- und Spieler-Einsatz-Daten in der SHV-Datenbank:

- Das Spiel wird auf „gespielt“ gesetzt.
- HZ- und Endresultat werden eingetragen.
- Anzahl Zuschauer, Spieler-Einsätze mit Toren, Verwarnungen und Strafen werden eingetragen.

8.6.1 Abschluss der 1. Halbzeit bzw. 1. Verlängerung.



Klick „Ja“

Abschluss der 1. Halbzeit bzw. 1. Verlängerung.

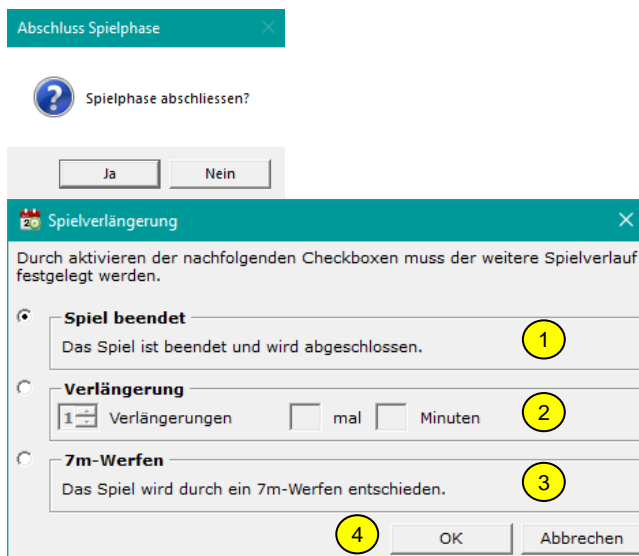
Die Daten werden berechnet und übermittelt (On-Line).

Danach ist das Liveticker Panel für die nächste Spielphase bereit.

8.6.2 Abschluss bei Spielende



Wenn bei Spielende das Resultat unentschieden ist, wird nach dem weiteren Spielverlauf gefragt.



Nach Klick auf «Abschluss» wird nachgefragt.

Bei Unentschieden:

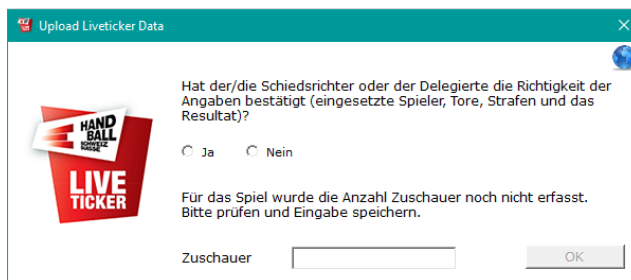
Nach Ende der regulären Spielzeit muss der weitere Spielverlauf geprüft bzw. festgelegt werden.

1) Spiel ist nach der regulären Spielzeit zu beenden.

2) Verlängerung: nach der regulären Spielzeit folgt eine Verlängerung. Die Angaben der Anzahl Verlängerungen, x Mal y Minuten sind erforderlich.

3) Sofern erforderlich, folgt nach der/n Verlängerung/en ein 7m-Werfen.

4) Bestätigen der Angaben oder Abbrechen.

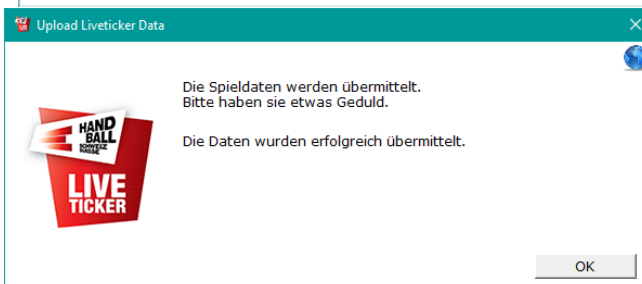


Der Livetickerer bestätigt die Richtigkeit der Angaben. Mit der Beantwortung entfällt die Bestätigung auf einem LT-Spielbericht! Es müssen nur noch die Spielberichte der Teamverantwortlichen an den SHV gesendet werden.

Falls der Abschluss aus techn. Gründen nicht möglich ist, wird in der Folge automatisch ein PDF mit den Spielberichten erstellt und auf dem Desktop gespeichert. Dieses PDF ist dann an matchreport@handball.ch zu senden. Danke!



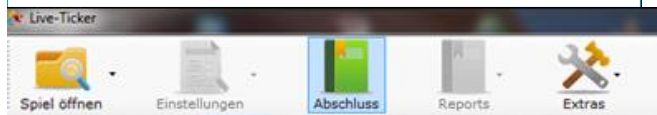
Nach Bestätigung „Spiel beendet“ erfolgt wiederum die Berechnung und Übermittlung der Daten im On-Line Modus.



Mit „OK“ bestätigen



...oder, wenn man offline ist, wird ein pdf der Spielberichte auf dem Desktop gespeichert. Bitte das PDF an matchreport@handball.ch senden.



Wurde das Spiel im Offline-Modus erfasst, können die Daten, sobald man wieder online ist, über „Abschluss“ übermittelt werden.

9 Menü Reports



Im Menu Reports stehen folgende Berichte zur Auswahl:

- Medienreport
- SHV- oder bei Länderspielen ein EHF-Spielbericht
- Matchblatt

Diese müssen als PDF-Datei lokal gespeichert und weiterverarbeitet werden. Sobald die Einstellungen > Spiel/Funktionäre & Teams gespeichert sind können diese Reports angezeigt werden.

9.1 Medienreport



Swiss Handball League, Hommes NLB
 lundi 02. septembre 2013, 15:45 Horloge
CS Chênois Genève - HSC Suhr Aarau
4 : 4 (4:4)
 Chênois centre sportif Sous-Moulin, 0 Spectateurs
 Arbitres: Anthamatten Tino / Wapp Andreas



Medienreport Seite 1
 Zusammenfassung der
 Team-Statistiken

CS Chênois Genève										
Nr.	Spieler	T/W	7m	%	TF	V	2'	2'	2'	D
7	Besson Pierre-Yves									27:36
11	Delric Michael	2/2	1/1	100						
3	Dos Santos Pinheiro Pedro Alexandre					17:24	22:25			
13	Gisbert Mikael					02:44				
2	Goutal Osame					15:11				
14	Knopps Rob						03:16	07:26		
10	Kouzmet Abdel Jali									
5	Lambin Romain							04:34		
1	Paruta Daniel									
21	Pudarevic Boris						21:38			
99	Rehlein Johannes									
9	Reverdy Loick	2/2	2/2	100	3					
Total		4/4	3/3	100	3	3	5	1		

1	Paruta Daniel	2/6	1/1	33						
---	---------------	-----	-----	----	--	--	--	--	--	--

Total	2/6	1/1	33							
--------------	------------	------------	-----------	--	--	--	--	--	--	--

Off. 1	Maistorovic Borisa									
Off. 2										
Off. 3										
Off. 4										

TTO	08:00			
-----	-------	--	--	--

HSC Suhr Aarau										
Nr.	Spieler	T/W	7m	%	TF	V	2'	2'	2'	D
3	Eisler Carl Magnus	2/2		100						
11	Kaufmann Joël									
14	Romann Patrick					03:03				
13	Sarac Armin									
27	Scheibel Mark									
25	Siegenthaler Sean									03:32
56	Streibel Lukas									
47	Streibel Patrick									
7	Suter Nicolas	2/4	0/1	50						
1	Willmann Andre									
10	Zuber Josef	0/1		0	2					
Total		4/7	0/1	57	2	1	0	1		

1	Willmann Andre	0/4	0/3	0						
---	----------------	-----	-----	---	--	--	--	--	--	--

Total	0/4	0/3	0							
--------------	------------	------------	----------	--	--	--	--	--	--	--

Off. 1	Fend Patrick									
Off. 2										
Off. 3										
Off. 4										

TTO				
-----	--	--	--	--

Legende: T/W = Anzahl Tore/Anzahl Würfe | 7m = davon Siebenmeter | % = Wurffähigkeit | TF = Fehler, die zu einem Ballverlust des Teams führen (Schrittfehler, Doppelfang, Fehlpass, Liste überspielen) | V = Verwehung | 2' = Zeitstrafen | D = Disqualifikation (gelbe rote Karte) | TTO = Team-Time-out | Bei den Torhüter-Auswertungen entspricht die Spalte "TF" den Anzahl Paraden/Anzahl Würfen, und die Spalte "D" entspricht der Abwehrquote

Detaillierte Statistiken, Spielpläne, Resultate unter:

Druckdatum: 02.09.2013 17:04:08



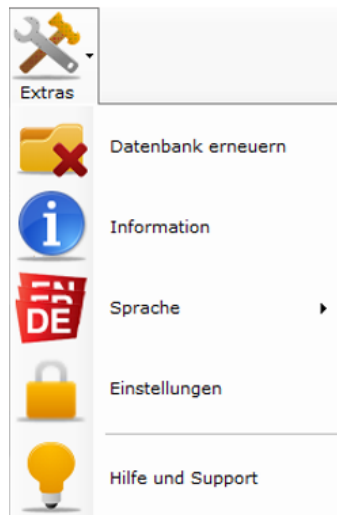
Swiss Handball League, Hommes NLB
 lundi 02. septembre 2013, 15:45 Horige
CS Chênois Genève - HSC Suhr Aarau
4 : 4 (4:4)
 Chênois centre sportif Sous-Moulin, 0 Spectateurs
 Arbitres: Anthamatten Tino / Wapp Andreas



Medienreport Seite 2 und ff
 Spielverlauf

CS Chênois Genève			HSC Suhr Aarau			
		0	00:32	1	But Erlang Carl Magnus	1
11	Deltic Michael	But	1	00:48	1	
8	Bavardi Letic	Tra But	1	01:31	2	But Erlang Carl Magnus
		2	01:56	2		2
		3	02:12	3	But Roger Nicolas	3
11	Deltic Michael	Tra But	3	02:28	3	
13	Gibart Miguel	Avertissement	3	02:44	3	
		3	03:03	3	Avertissement Romain Patrick	4
14	Kneeps Rob	Exclusion	3	03:18	3	
		3	03:32	3	Disqualification Siegfried Sean	5
8	Lambin Romain	Exclusion	3	04:34	3	
		3	04:58	4	But Roger Nicolas	6
8	Bavardi Letic	Tra But	4	05:51	4	
14	Kneeps Rob	Exclusion	4	07:28	4	
2	Dezoti Odine	Avertissement	4	15:11	4	
3	Des Santos Roberto Pedro Alexandre	Avertissement	4	17:54	4	
21	Puzanovic Boris	Exclusion	4	21:38	4	
3	Des Santos Roberto Pedro Alexandre	Exclusion	4	22:25	4	
7	Basson Pierre-Yves	Disqualification	4	27:36	4	

10 Menü Extras



Im Menü Extras können folgende Aktionen vorgenommen werden:

Datenbank erneuern:

Manuelles Erneuern der Datenbank. Dabei werden alle gespeicherten Spiel-Daten gelöscht.

Information:

Anzeige der Programm-Version und den Release-Notes

Sprache:

Deutsch / Französisch / Englisch

Einstellungen:

Passwort ändern

Default Einstellung der Match-Uhr

Default Einstellung für Livestream

Hilfe:

Link zur Online-Hilfe und Informationen rund um den Liveticker www.handball.ch/liveticker

10.1 Datenbank erneuern



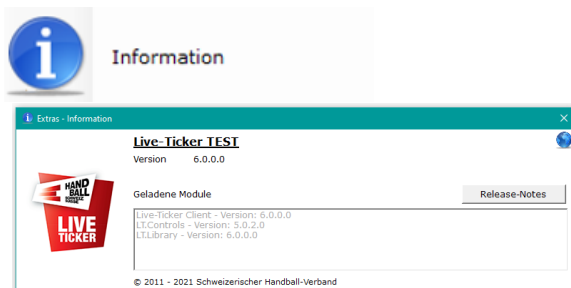
Funktion ist nur im Online-Modus verfügbar.

Datenbank erneuern:

Manuelles Erneuern der Datenbank. Dabei werden alle gespeicherten Spieldaten gelöscht.

Beim erneuten Einloggen werden alle verfügbaren Daten neu synchronisiert.

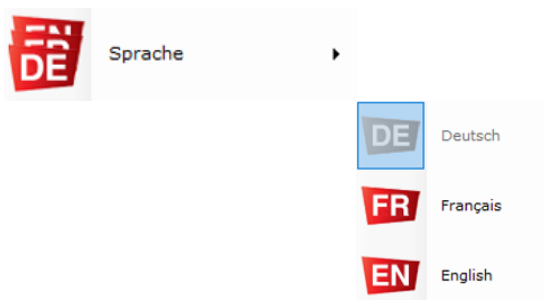
10.2 Information



Information:
Anzeige der Programm-Version und der geladenen Module

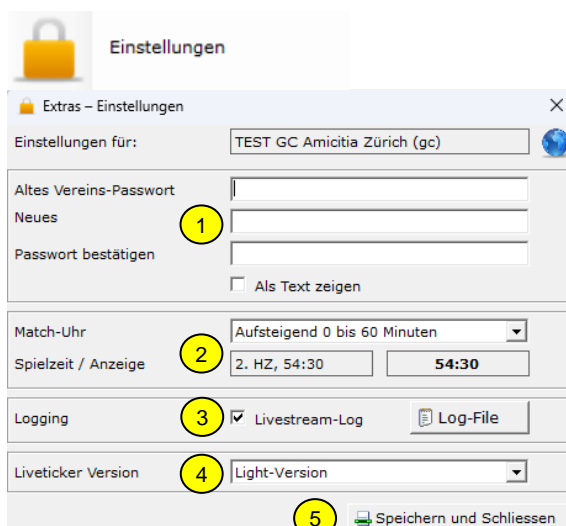
Release-Notes:
Aktuelle System-Erweiterungen und Problembehebungen

10.3 Sprache



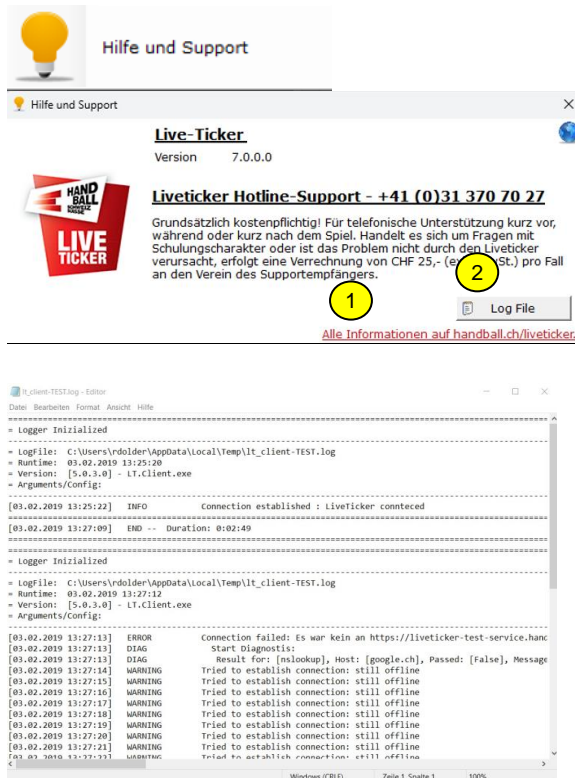
Durch Klick auf die entsprechende Sprache wird die Einstellung der Textanzeige geändert.

10.4 Einstellungen



- 1) Passwort ändern. Diese Funktion ist nur im Online-Modus aktiv.
- 2) Default-Einstellung der Match-Uhr
Aufsteigend 0 bis 60 Minuten
Aufsteigend 0 bis 30 Minuten je HZ
Absteigend 30 bis 0 Minuten je HZ
Diese Einstellung wird im Dialog „Einstellungen - Spiel“ übernommen. (7.1)
- 3) Login; damit kann ein Livestream-Log aktiviert werden.
- 4) Default LT-Version wählen:
Voll- oder Light-Version
- 5) Mit „Speichern und Schliessen“ Dialog schliessen.

10.5 Hilfe und Support



- 1) Link zu handball.ch > Liveticker:
 - Alle Informationen rund um den Liveticker
 - Alle Dokumente
 - Alle Downloads
- 2) Log File zur Liveticker-Anwendung

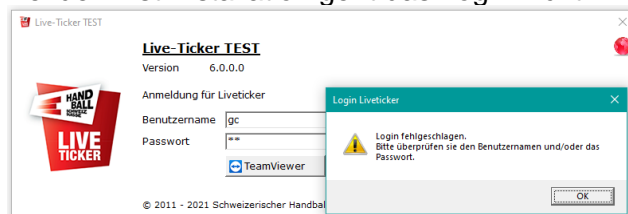
2) Das Log File kann zur Analyse an liveticker@handball.ch gesendet werden. Ist auch hier gespeichert: `C:\Users\[benutzer]\AppData\Local\Temp\lt_client.log`

11 Fragen / Probleme & Antworten

11.1 ...zur Installation

Frage / Problem

Bei der Erst-Installation geht das Login nicht.



Obwohl das Notebook offensichtlich Online ist, kann man sich nicht einloggen. Der Liveticker Login-Dialog kann nicht online gehen. Siehe auch rechts oben im Login-Dialog ist die Weltkugel rot.

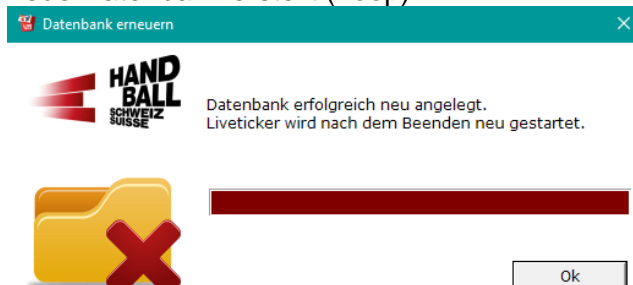
Antwort/Lösung

Der Live-Ticker muss bei der Erst-Installation Online sein.

Mögliche Ursache:

- Lokale **Firewall** in der Halle und/oder...
- Firewall von **Antivirus** Programmen verhindern eine Kommunikation zum Liveticker-Server.
- **Systemzeit** des Notebooks stimmt nicht (Zeitumstellung). Die Toleranz ist +/- 5 Minuten.

Beim Start des Live-Tickers wird immer eine neue Datenbank erstellt (Loop).



«SSCERuntime_x86-DEU.msi» gemäss Installations-Anleitung nochmals installieren.

Oder es befindet sich bereits eine SQL-Server Instanz auf dem Client. Dies kann zu Konflikten führen. Andere Instanzen deaktivieren.

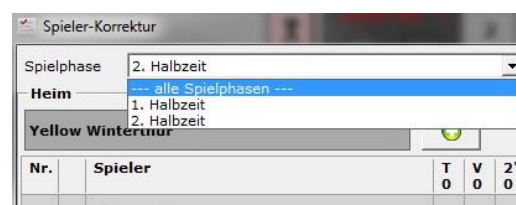
11.2 ...zur Anwendung

Frage / Problem

Wie können in der 2. Halbzeit die Spielverlaufsdaten von der 1. Halbzeit nachgeschaut werden?

Antwort/Lösung

Über den Korrektur-Button kann mit der entsprechenden Auswahl im DropDown-Menü „Spielphase“; entweder „alle Spielphasen, nur die 1. HZ oder nur die 2. HZ angezeigt werden. (8.5.1)



Im Live-Ticker Panel werden nicht alle Dressnummer vollständig angezeigt.

Bildschirm-Anzeige auf 100% einstellen.
Rechte Maustaste > Desktop > Anzeigeeinstellungen > Skalierung > auf 100% einstellen.

Neue Leibchen-Nummer

Während des Spiels geht ein Leibchen kaputt, der Spieler bekommt eine neue Nummer. Wie kann ich das ändern?

Match-Uhr anhalten.
Einstellungen > Teams öffnen.
Mit Cursor in Feld Nr. und Nummer überschreiben. > Speichern und schliessen.
Match-Uhr starten.

Systemausfall

Was ist bei einem Systemausfall während des Spiels zu tun?

Siehe dazu separates Dokument:
SHV - Anleitung beim Ausfall Liveticker

Der Liveticker Login-Dialog kann nicht online gehen. Siehe auch rechts oben im Login-Dialog ist die Weltkugel rot.

Systemzeit des Notebooks stimmt nicht (Zeitumstellung). Die Toleranz ist +/- 5 Minuten. Prüfe das Datum und die Uhrzeit des Notebooks.

