












1 Vor dem Spiel

Nr	Was	
1	Spiel laden	Synchronisation der Spiel- und Spielerdaten durchführen. Synchronisation wird bei Programmstart Live-Ticker durchgeführt.  Neues Spiel
2	W-/LAN	W-/LAN in der Halle prüfen bzw. in Betrieb nehmen.
3	T - 30 Min. Spiel einrichten	Einstellungen für Spiel / Funktionäre erfassen. <ul style="list-style-type: none"> - (Spielform: Cup-Spiel? => Verlängerung/Penalty) - Bank (Trainer usw.) als Offizieller A-D eintragen 
		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 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	 Korrektur
2	Spielphase 1. HZ abschliessen. Danach kann diese Spielphase nicht mehr bearbeitet werden.	 Abschluss

3 Spielende

Nr	Was	
1	Kontrolle	Korrektur bzw. Abgleich der Spielverlaufsdaten mit SR oder Sekretär.  Korrektur
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  Abschluss
3	Report	Download Report - Medienreport (sofern gewünscht) Muss als PDF-Datei lokal gespeichert und weitergeleitet werden.  Reports
		Bei Spielen mit dem Liveticker sind alle relevanten Daten nach erfolgreichem Abschluss elektronisch erfasst und übermittelt. Der Spielbericht muss nicht ausgedruckt oder übertragen werden.
4	Spielbericht	Wichtig: Die Originalspielberichte mit den Unterschriften der SR/Beo/Del/ Lizenztrainer/Offiziellen und Zeitnehmer müssen zwingend an den SHV eingesandt werden. 
		Eine elektronische Übermittlung (fotografieren, scannen) der Originalspielberichte per Mail an spusr@handball.ch ist sehr wünschenswert.
5	Report	Report per Mail senden an: - Medienverantwortlicher Verein - Verteiler Vereins-Medien 

Während dem Spiel

Nr	Was
1	Live Ticker starten
2	Torwart bestimmen / Topscorer (MNLA / SPL 1)
3	Spiel starten und stoppen
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
7m		99 Spieler		Tor 7m-Wurf.
				Parade 7m.
				Fehlwurf 7m
Verwarnung		99 Spieler		Die zweite Verwarnung wird automatisch zu einer Zeitstrafe.
		A B C D		
Zeitstrafe 2 Min.		99 Spieler		Die dritte bzw. zweite (Bank) Zeitstrafe wird automatisch zu einer Disqualifikation.
		A B C D		
Zeitstrafe 2+2 Min.		99 Spieler		Für die 2+2 Min.-Zeitstrafe gibt es einen neuen Action-Button.
		A B C D		
Disqualifikation		99 Spieler		Disqualifikation ohne / mit Bericht: In der Panel-Anzeige wird der Spieler oder MV deaktiviert und durchgestrichen.
		A B C D		
Verletzter Spieler		99 Spieler		Counter beim verletzten Spieler aktiviert (3 > 2 > 1). Angriffszähler angezeigt.
Torwartwechsel		99 Spieler		Klick nach jedem abgeschlossenen Angriff der betroffenen Mannschaft
Team-Timeout				die Zeit für das Team-Time-Out läuft ab
Timeout				Uhr + die jeweilige Aktion (siehe oben)