







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 kontrollieren. <ul style="list-style-type: none"> - (Spielform: Cup-Spiel? => Verlängerung/Penalty) - Offizielle werden direkt vom 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 einstellen 	
4	Matchblatt	Falls Drucker vorhanden und Bedarf <ul style="list-style-type: none"> - Matchblatt ausdrucken (für Journalisten oder als Notfall-Sudel) 	

















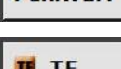











2 Pause

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.
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.
		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 notwendigen Unterschriften müssen zwingend an den SHV gesandt 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

4 Während dem Spiel

Nr	Was			
1	Live Ticker starten			
2	Torwart bestimmen / 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	 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	Übertreten, Zeit, etc.
7m	 7m	99 Spieler	 Tor	Tor 7m-Wurf.
		99 Spieler	 Parade	Parade 7m.
		99 Spieler	 Fehlwurf	Fehlwurf 7m
		99 Spieler	 TF	Übertreten, Zeit, etc.
Verwarnung	 V	99 Spieler a b c d		Die zweite Verwarnung wird automatisch zu einer Zeitstrafe.
Zeitstrafe 2 Min.	 2'	99 Spieler a b c d		Die dritte bzw. zweite (Bank) Zeitstrafe wird automatisch zu einer Disqualifikation.
Zeitstrafe 2+2 Min.	 2+2	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	 1:38			Uhr + die jeweilige Aktion (siehe oben)