


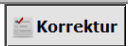



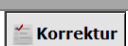
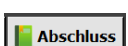



1 Vor dem Spiel

Nr	Was	
1	Spiel laden	Synchronisation der Spiel- und Spielerdaten durchführen. Synchronisation wird bei Programmstart Live-Ticker durchgeführt. 
2	W-/LAN	W-/LAN in der Halle prüfen bzw. in Betrieb nehmen.
3	T - 30 Min. Spiel einrichten	Einstellungen für Spiel / Funktionäre erfassen. - (Spielform: Cup-Spiel? => Verlängerung/Penalty) - Bank (Trainer usw.) als Offizieller A-D eintragen Einstellungen für Teams kontrollieren. - Im VAT erfasste Spieler/innen sind im LT bereits aktiviert - Manuelle Änderungen erfassen/Nummern eintragen - Dressfarben einstellen 
4	Matchblatt	Falls Drucker vorhanden und Bedarf - Matchblatt ausdrucken (für Journalisten oder als Notfall-Sudel) 

2 Pause

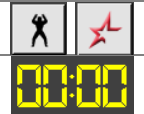
Nr	Was	
1	Korrektur bzw. Abgleich der Spielverlaufsdaten mit SR, Sekretär	
2	Spielphase 1. HZ abschliessen . Danach kann diese Spielphase nicht mehr bearbeitet werden.	




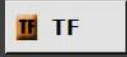









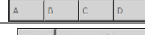

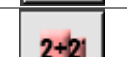









3 Spielende

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. 
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. 
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.
				
Zeitstrafe 2 Min.		99 Spieler		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		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)