

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



Anleitung für Liveticker

Erstellt durch: SHV IT-Koordination und Administration
Erstellungsdatum: Februar 2021
LT Release: 6.0.0
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.....	8
4.1	Liveticker geht nicht online	8
4.2	Liveticker geht online.....	10
5	Die Programmoberfläche.....	11
6	Spiel öffnen	11
6.1	Neue Spiele laden.....	12
7	Menü Einstellungen.....	12
7.1	Spiel / Funktionäre	13
7.2	Spiel-Funktionäre ändern	15
7.3	Teams	16
7.4	Teams – Spieler suchen.....	17
7.4.1	Gastspieler	19
7.5	Livestream.....	20
8	Liveticker	21
8.1	Aufbau Eingabe-Panel	21
8.1.1	Generelle Funktionen	22
8.2	Liveticker Funktionen	24

8.2.1	Spielverlaufs-Aktionen während dem Spiel	24
8.2.2	Definitionen für „Fehlwurf“, „Parade“ und „Techn. Fehler“	25
8.3	Spielverlauf	26
8.4	Anzeige der Strafen.....	27
8.5	Manuelle Korrekturen / Überprüfung der Spielerdaten	28
8.5.1	Übersicht Spielerdaten	28
8.5.2	Korrekturen Spielerdetail	29
8.5.3	Aktionen hinzufügen	30
8.6	Abschluss für Phase oder Spiel	30
8.6.1	Abschluss der 1. Halbzeit bzw. 1. Verlängerung.....	31
8.6.2	Abschluss bei Spielende.....	31
9	Menü Reports.....	33
9.1	Medienreport	33
9.2	Spielbericht	35
9.3	Matchblatt.....	36
10	Menü Extras	37
10.1	Datenbank erneuern	37
10.2	Information	38
10.3	Sprache.....	38
10.4	Einstellungen	38
10.5	Hilfe und Support	39
11	Fragen / Probleme & Antworten	40
11.1	...zur Installation	40
11.2	...zur Anwendung	41

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:

- Tore
- 7m-Würfe
- Verwarnungen
- Zeitstrafen
- Disqualifikationen
- Technische Fehler
- Fehlwürfe
- Paraden
- Medical Timeout

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 muss zwingend am Strom betrieben werden.

2.2 Team Voraussetzungen

Für die Einstellungen der Teams im Liveticker ist eine aktuelle Kaderlisten-Verwaltung durch die Teamverantwortlichen von grosser Bedeutung. Die dadurch definierten Spieler pro Team können so einfach durch den LT-Benutzer eingesetzt werden.

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>

- Anleitung Liveticker Statistik-Manual
Definitionen für Fehlwürfe, Torhüter-Paraden und Techn. Fehler
- Anleitung Liveticker für «Manuelle Spiele»
- Checkliste zum Liveticker
- Anleitung beim Ausfall des Livetickers
- Gastspieler einfügen
- Liveticker iFrame in Vereins-Websites

3.3 Download und Installation der Liveticker Software

Siehe dazu separate Dokumentation „Installationsanleitung für SHV-Liveticker“

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).

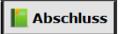
	Online-Betrieb	Offline-Betrieb
Anzeige / Symbole		
Extras > Persönliche Einstellungen	Passwort kann geändert werden.	Passwort kann NICHT geändert werden.
Einstellungen > Teams	Neue Spieler können direkt aus dem SHV-System hinzugefügt werden (nach Verein).	Es können keine neuen Spieler hinzugefügt werden.
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	Spiel laden	Synchronisation der Spiel- und Spielerdaten durchführen. Synchronisation wird bei Programmstart Liveticker 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. - (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)	

3.5.2 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

3.5.3 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	<p>Download Report</p> <p>Medienreport (sofern gewünscht) Als PDF-Datei lokal speichern und weiterleiten.</p>	 Reports
4	Spielbe- richt	<p>Bei Spielen mit dem Liveticker sind alle relevanten Daten nach erfolgreichem Abschluss elektronisch erfasst und übermittelt. Der Spielbericht muss nicht ausgedruckt oder übertragen werden.</p> <p>Wichtig: Alle Spielberichte eines Spieltages werden durch den Zeitnehmer des letzten Spiels bis spätestens am nächsten Tag an den SHV geschickt, resp. übermittelt.</p> <p>Siehe auch WR Art. 20.1 Pflichten Heimteam / Zeitnehmer</p>	
5	Report	<p>Report per Mail senden an:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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:

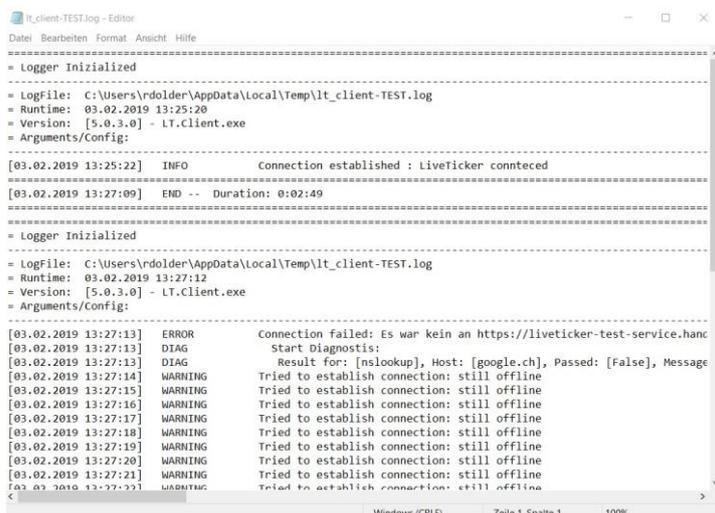
- Telefonisch
- Direkter Online-Support mit dem eingebauten Teamviewer
- Das Log File kann zur Analyse an liveticker@handball.ch gesendet werden. Ist auch hier gespeichert: C:\Users\[benutzer]\AppData\Local\Temp\lt_client.log



Bei roter Weltkugel werden die Buttons „Teamviewer“ und «Log-File» angezeigt

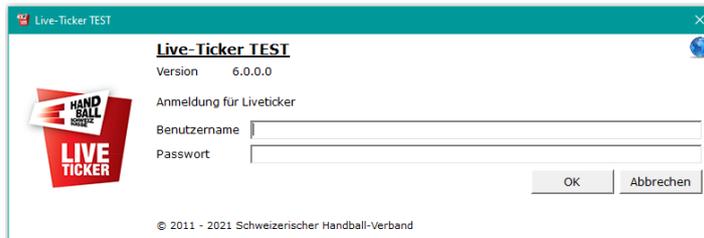


1) Nach Klick auf Button «Teamviewer» und «JA» der Windows-Sicherheitswarnung kann mit «Ihre ID» und dem Kennwort eine Online-Verbindung zum SHV Support hergestellt werden.



2) 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

 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

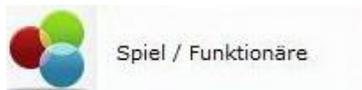


Einstellungen für ein geöffnetes Spiel.

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 8266, GC Amicitia Zürich – SG Horgen/ Wädenswil 1
Im Online-Modus können nur die Team-Funktionäre aktualisiert werden.

Spiel-Infos

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

Spiel-Einstellungen

Spiel Info an Web 1

Zuschauer 2

Reg. Spielzeit 3 mal Minuten

Match-Uhr 4

Spielform 5 Verlängerung Penalty-Schiessen Verlängerungen mal Minuten

Spiel-Funktionäre

SR 1 6 <input type="text"/>	SR 2 <input type="text"/>
Delegierter <input type="text"/>	Delegierter 2 <input type="text"/>
Beobachter <input type="text"/>	
Zeitnehmer 7 <input type="text"/>	Sekretär <input type="text"/>

Team-Funktionäre

<input type="text" value="GC Amicitia Zürich"/>	<input type="text" value="SG Horgen/ Wädenswil 1"/>
Name	Name
Offizieller <input style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; width: 100%;" type="text" value="NAME Vorname"/> 8	<input style="width: 100%;" type="text" value="NAME Vorname"/> 9 <input type="text" value="A"/>
Offizieller <input style="width: 100%;" type="text" value="NAME Vorname"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="NAME Vorname"/> <input type="text" value="B"/>
Offizieller <input type="text"/>	<input type="text"/>
Offizieller <input type="text"/>	<input type="text"/>

10

- 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) 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.
- 4) 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.
- 5) 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.
- 6)  Spiel-Funktionäre können mit diesem Symbol im Online-Modus ausgewählt oder geändert werden. Siehe auch 7.2 «Spiel-Funktionäre ändern»
- 7) Nur ausgebildeten Personen stehen zur Auswahl. Bei Spielen, wo es nur ein ausgebildeter ZN braucht, muss im anderen Feld der «_Zeitnehmer (wenn Person nicht vorhanden)» ausgewählt werden.
- 8) Grundsätzlich werden die Offiziellen aus dem Spielbericht übernommen. Es muss mindestens ein Offizieller A erfasst sein.
- 9) Anzeige der Offiziellen nach A, B, C, D. Mindestens «A» muss gewählt sein.
- 10) 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.

Spiel-Funktionäre

SR 1	Abächerli Matteo	SR 2	
Delegierter		Delegierter 2	
Beobachter		Sekretär	
Zeitnehmer	_Liveticker / ZN oder Sekretär (wenn Pt		

1) Klick auf  Symbol

Einstellungen - Spiel - Funktionäre suchen

Name Vorname 1559 Funktionäre

Name Vorname	Geburtsdatum	Verband	
			
_Zeitnehmer (wenn Person nicht vorhanden)	01.01.1900	SHV	
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	

Schliessen

- 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.

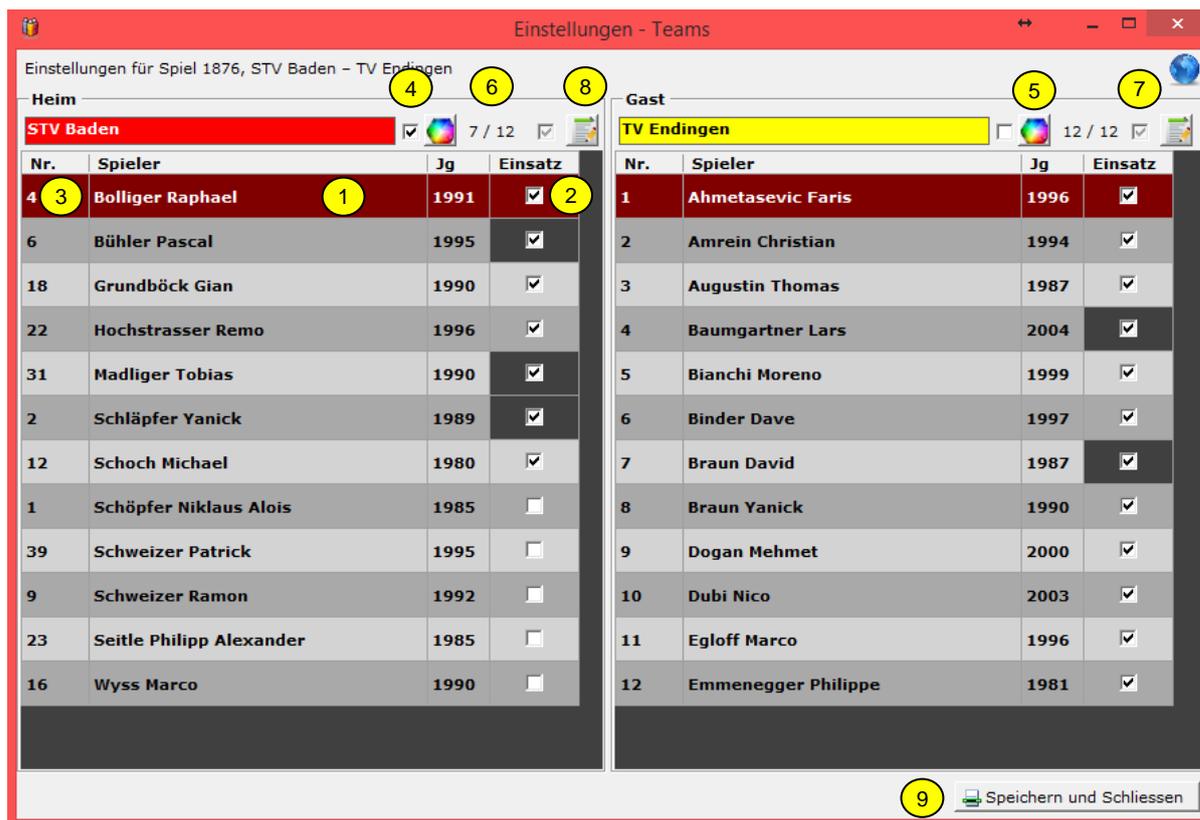
7.3 Teams



Teams

Einstellungen für Teams.

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



Heim				Gast			
Nr.	Spieler	Jg.	Einsatz	Nr.	Spieler	Jg.	Einsatz
4	Bolliger Raphael	1991	<input checked="" type="checkbox"/>	1	Ahmetasevic Faris	1996	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Bühler Pascal	1995	<input checked="" type="checkbox"/>	2	Amrein Christian	1994	<input checked="" type="checkbox"/>
18	Grundböck Gian	1990	<input checked="" type="checkbox"/>	3	Augustin Thomas	1987	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Hochstrasser Remo	1996	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Baumgartner Lars	2004	<input checked="" type="checkbox"/>
31	Madliger Tobias	1990	<input checked="" type="checkbox"/>	5	Bianchi Moreno	1999	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Schläpfer Yanick	1989	<input checked="" type="checkbox"/>	6	Binder Dave	1997	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Schoch Michael	1980	<input checked="" type="checkbox"/>	7	Braun David	1987	<input checked="" type="checkbox"/>
1	Schöpfer Niklaus Alois	1985	<input type="checkbox"/>	8	Braun Yanick	1990	<input checked="" type="checkbox"/>
39	Schweizer Patrick	1995	<input type="checkbox"/>	9	Dogan Mehmet	2000	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Schweizer Ramon	1992	<input type="checkbox"/>	10	Dubi Nico	2003	<input checked="" type="checkbox"/>
23	Seitle Philipp Alexander	1985	<input type="checkbox"/>	11	Egloff Marco	1996	<input checked="" type="checkbox"/>
16	Wyss Marco	1990	<input type="checkbox"/>	12	Emmenegger Philippe	1981	<input checked="" type="checkbox"/>

- 1) Zur Auswahl kommen alle Spieler, die in der Kaderlisten-Verwaltung dem Team zugeteilt sind.
- 2) 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
- 3) 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.

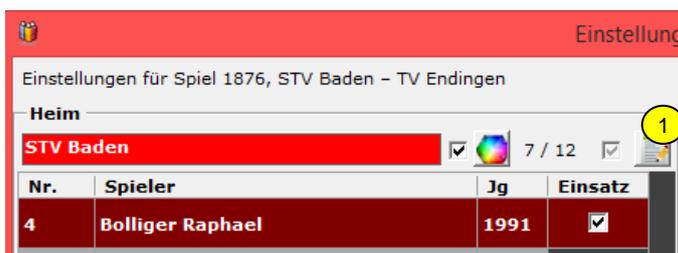
Die Dress-Nummer kann auch während dem Liveticker geändert werden. Match-Uhr stoppen > Extras > Teams.

- 4) Auswahl der Schriftfarbe (schwarz/weiss) für Teamnamen.
- 5)  Color-Picker; Auswahl der Dressfarbe zur besseren Unterscheidung im Liveticker-Panel.
- 6) **11 / 21** 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.

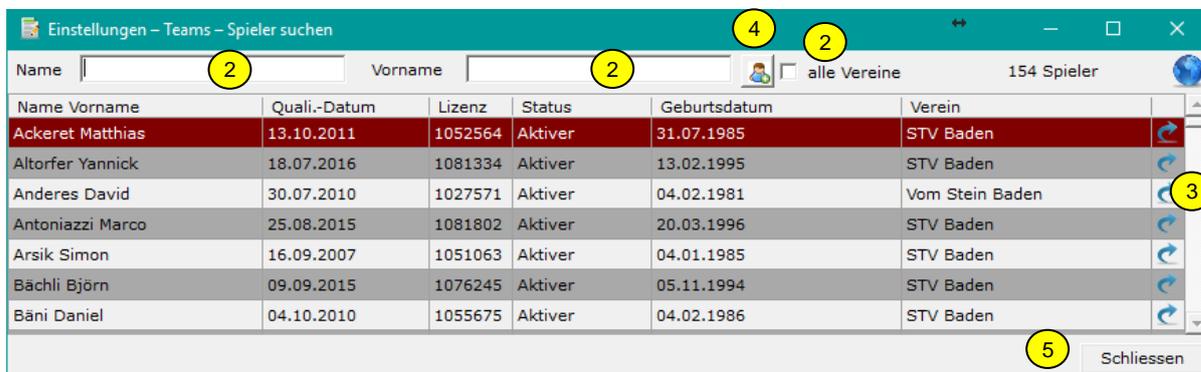
7.4 Teams – Spieler suchen

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



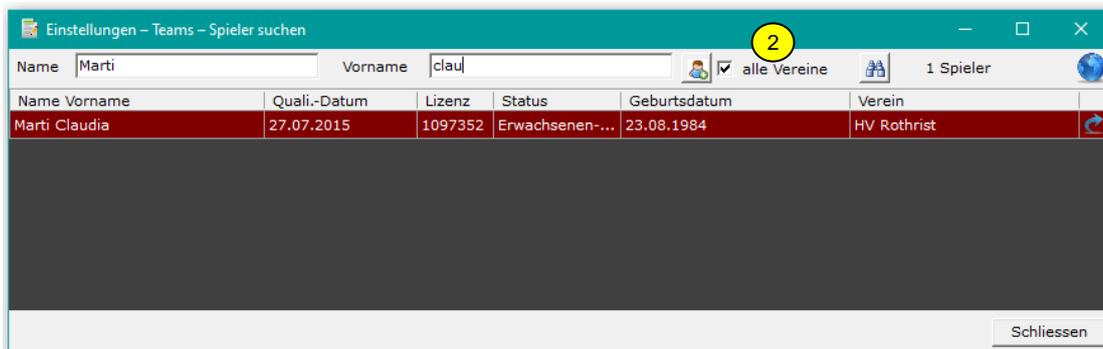
Name Vorname	Quali.-Datum	Lizenz	Status	Geburtsdatum	Verein
Ackeret Matthias	13.10.2011	1052564	Aktiver	31.07.1985	STV Baden
Altorfer Yannick	18.07.2016	1081334	Aktiver	13.02.1995	STV Baden
Anderes David	30.07.2010	1027571	Aktiver	04.02.1981	Vom Stein Baden
Antoniazzi Marco	25.08.2015	1081802	Aktiver	20.03.1996	STV Baden
Arsik Simon	16.09.2007	1051063	Aktiver	04.01.1985	STV Baden
Bächli Björn	09.09.2015	1076245	Aktiver	05.11.1994	STV Baden
Bäni Daniel	04.10.2010	1055675	Aktiver	04.02.1986	STV Baden

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.



Name Vorname	Quali.-Datum	Lizenz	Status	Geburtsdatum	Verein
Marti Claudia	27.07.2015	1097352	Erwachsenen-...	23.08.1984	HV Rothrist

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 aus 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.

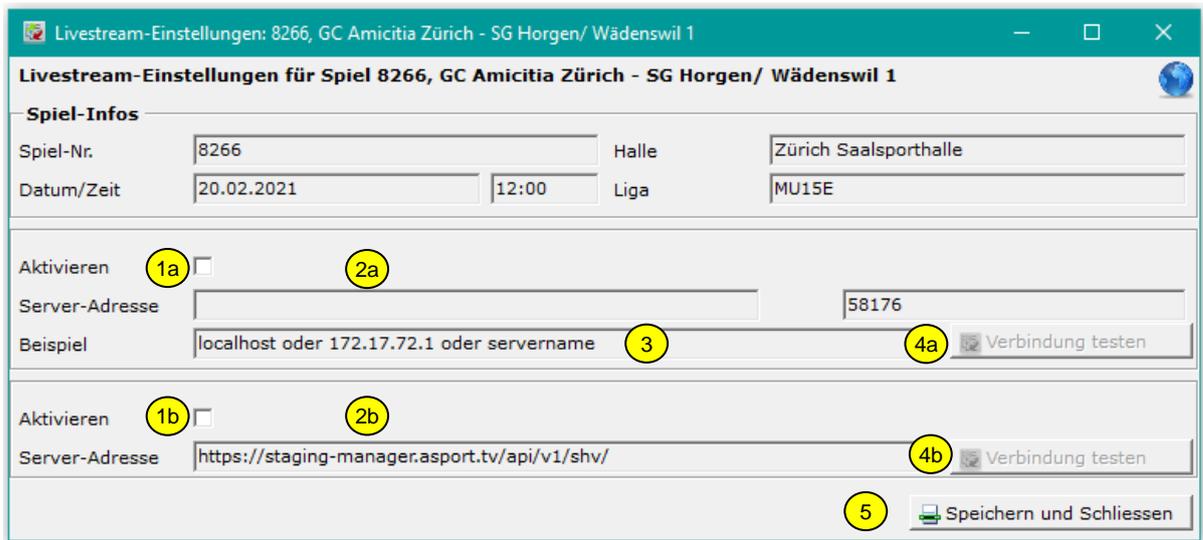


1) Danach wird der „Gastspieler“ in der Team-Liste angezeigt und muss noch für den Einsatz markiert werden.

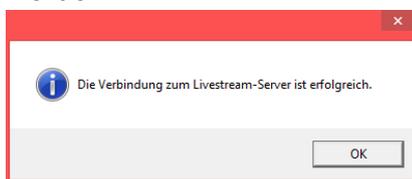
7.5 Livestream



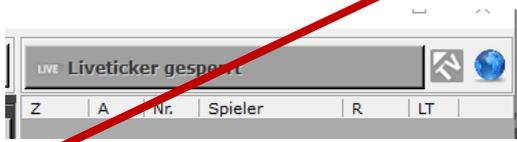
Einstellungen für Livestream.



- 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

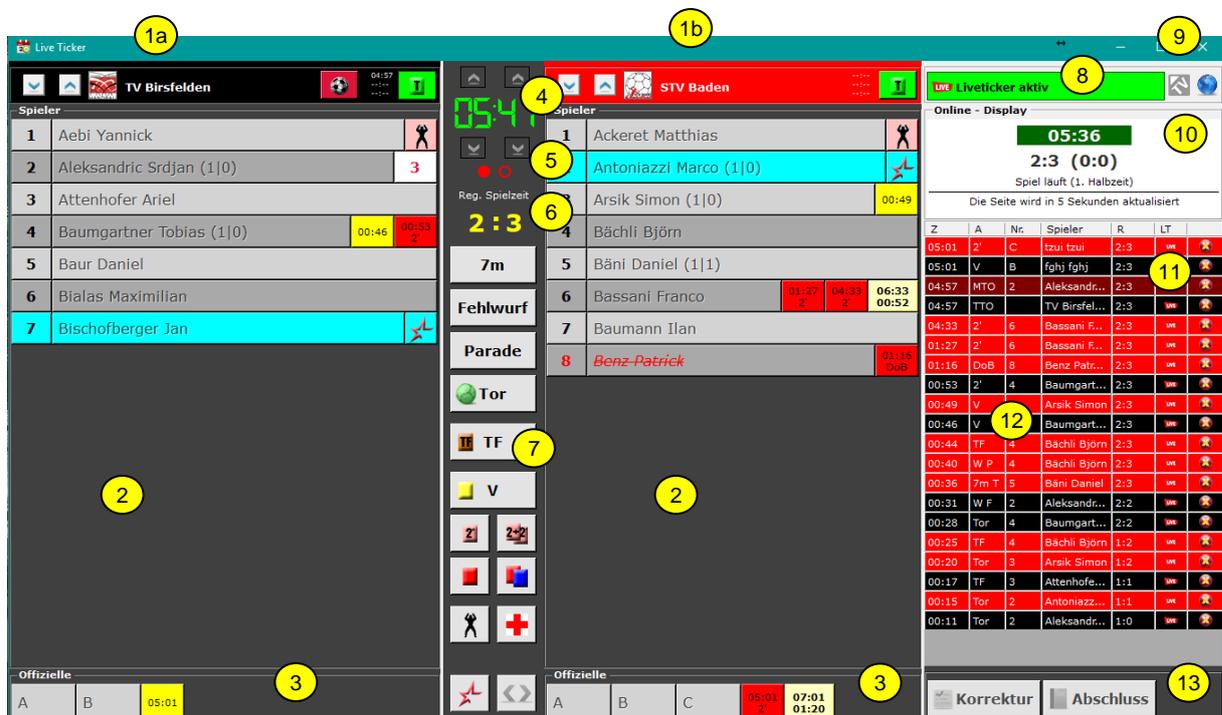
Aktiv  oder  Inaktiv

8 Liveticker



8.1 Aufbau Eingabe-Panel

Wichtig: Damit vor Beginn des Spiels mit dem Spielverlauf begonnen 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:** Team selection area at the top left, showing TV Birsfelden as the home team and STV Baden as the guest team.
- 1b:** Match clock and score display at the top center, showing 05:36 and a score of 2:3.
- 2:** Player list for both teams, including names and jersey numbers.
- 3:** Official lineup (Offizielle) section at the bottom, showing positions A, B, and C.
- 4:** Match clock and score display.
- 5:** Active phase indicator (Halbzeiten).
- 6:** Result display (2:3).
- 7:** Tor (Goal) section with icons for different types of goals (7m, Parade, TF, V).
- 8:** Live Ticker aktiv status bar.
- 9:** Online-Display window showing the current score and time.
- 10:** Online-Display window showing the current score and time.
- 11:** Detailed match log table showing time, player, and goal details.
- 12:** Detailed match log table showing time, player, and goal details.
- 13:** Korrektur (Correction) and Abschluss (End) buttons.

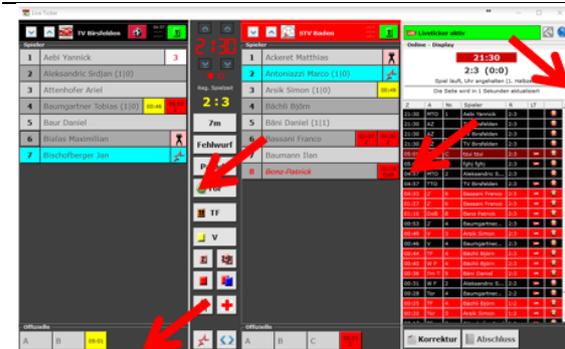
- 1a) Links Heim-, rechts davon das Gast-Team
- 1b) Wenn Zeit angehalten ist, können Heim-/Gast-Team getauscht werden (links/rechts).
- 2) Liste der eingesetzten Feld-Spieler und Torhüter gemäss Einstellungen – Teams. (7.3). Laufende Anzeige der Tore/davon 7m bei jedem Spieler
- 3) Bank; Anzeige der 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.
- 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 dem aktuellen Resultat entspricht. Stimmt etwas mit der Übertragung nicht!
Lösung: Mach einen Force-Reload zum Server: Schalte Liveticker aus und wieder ein. Klick auf grüner Balken, dann auf den Roten.
- 11) WICHTIG: Wen in der Spalte keine  Symbole bei den Aktionen erscheinen, werden keine Aktionen übertragen! Ausser MTO-Aktion, diese wird 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

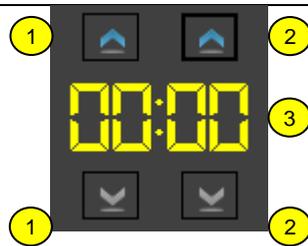
8.1.1 Generelle Funktionen



- 1) Sortierung der Spielerliste nach Dress-Nummer (auf-/absteigend)
- 2) Sortierung der Spielerliste nach Spielername (auf-/absteigend)
- 3) MTO mit Anzeige der Anzahl verbleibende Angriffe
- 4) Anzeige der TTO-Zeiten
- 5)
- 6) 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.



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



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.



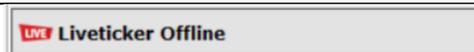
Am Ende einer Spielphase (HZ, Verlängerung, Spielende) wird die Uhr automatisch angehalten.



Anzeige der Spielphasen (Halbzeiten). Bei Verlängerungen erscheinen entsprechend mehr Punkte.



Liveticker gesperrt



Liveticker Offline-Modus



Liveticker aktiv – gestoppt



Liveticker aktiv – gestartet



Mit diesem Button kann für jedes Team ein bzw. der Topscorer hellblau markiert werden.



Heim- und Gast-Team können zur besseren Übersicht getauscht werden (links/rechts). Nur wenn Zeit angehalten ist.

8.2 Liveticker Funktionen

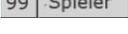
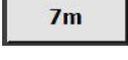
8.2.1 Spielverlaufs-Aktionen während dem Spiel

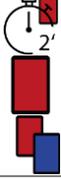
Generell sind nur die Buttons aktiv, welche auch für eine Aktion ausgelöst werden können bzw. innerhalb einer Aktion in deren Reihenfolge möglich sind.

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 / 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				Tor Feldwurf.	
Parade				TW verhindert ein Tor	
Fehlwurf				Wurf in den Block / neben das Tor / Torumrandung	
Techn. Fehler				alle Fehler, die zu einem Ballverlust führen	
7m				Tor 7m-Wurf.	
				Parade 7m.	
				Fehlwurf 7m	
				Technischer Fehler	
7m (Alternativ)				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.	

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. Bedeutet, dass zB. 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.

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

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	Franc Berna	18:25 D	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

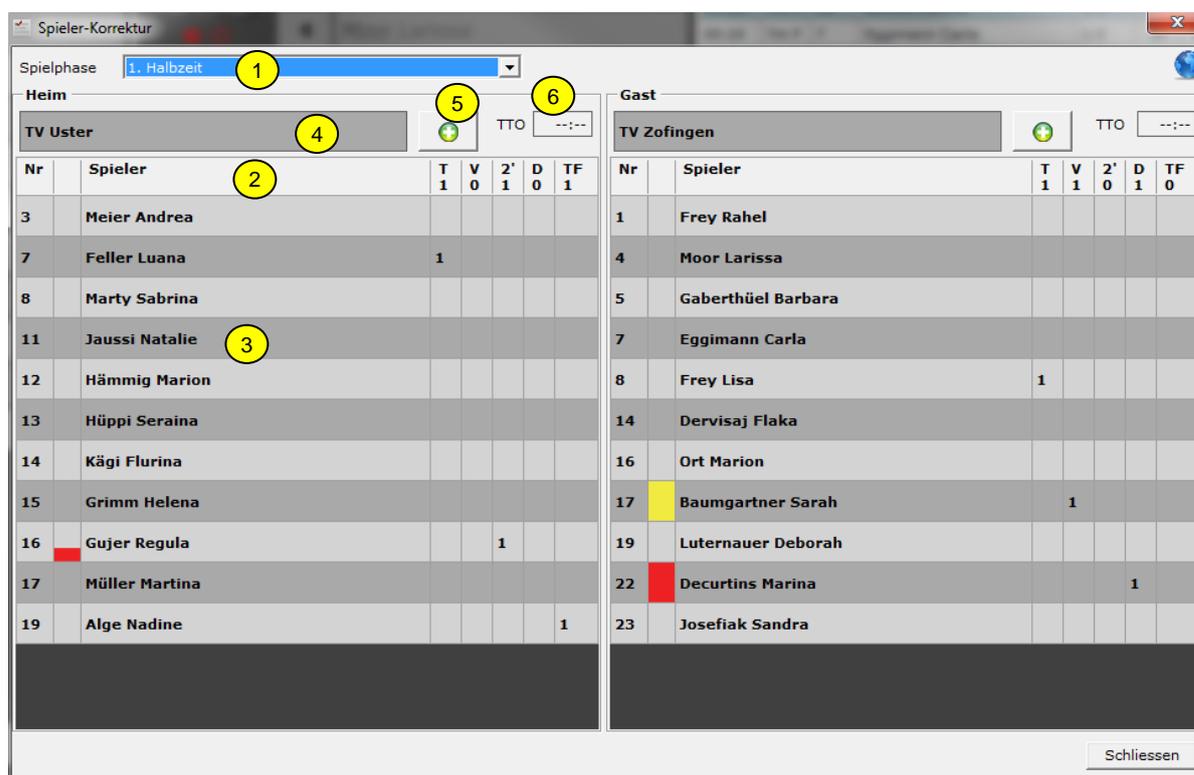
8.5 Manuelle Korrekturen / Überprüfung der Spielerdaten

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.

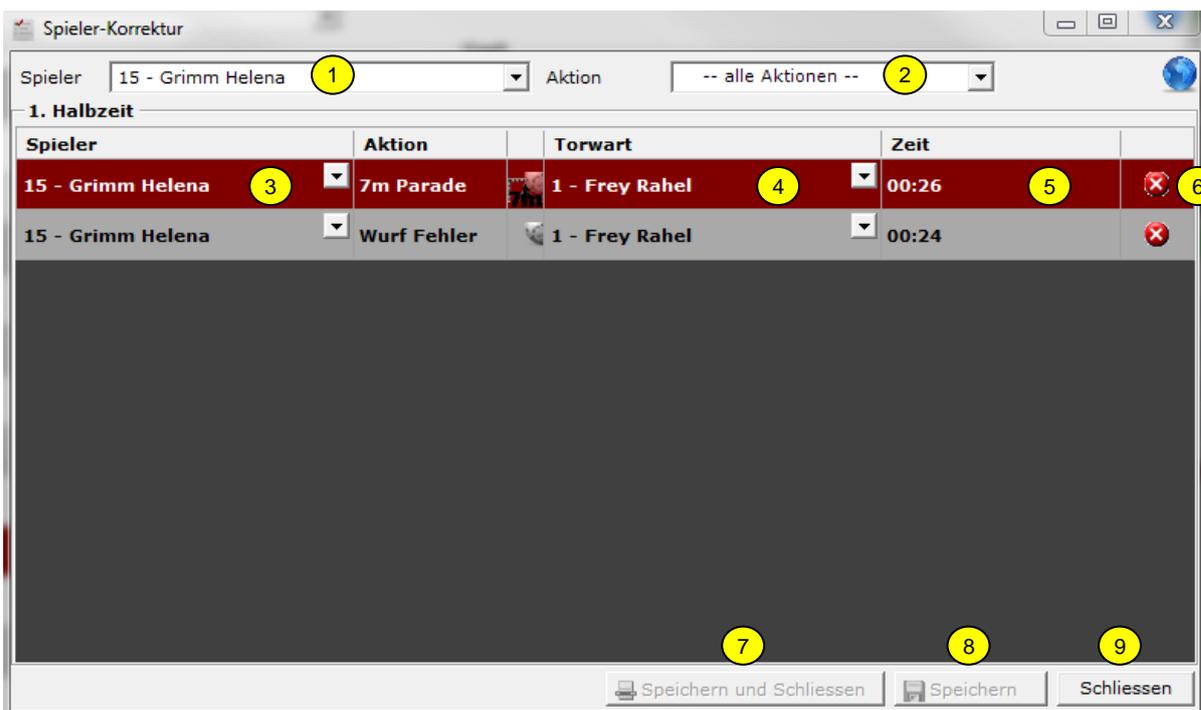


Heim							Gast						
Nr	Spieler	T	V	2'	D	TF	Nr	Spieler	T	V	2'	D	TF
3	Meier Andrea						1	Frey Rahel					
7	Feller Luana	1					4	Moor Larissa					
8	Marty Sabrina						5	Gaberthüel Barbara					
11	Jaussi Natalie						7	Eggimann Carla					
12	Hämmig Marion						8	Frey Lisa	1				
13	Hüppi Seraina					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

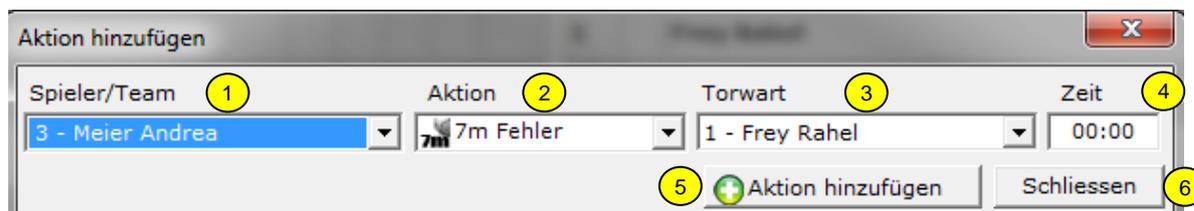
Im Dialog „Korrektur - Spieler“ können Aktionen einem anderen Spieler zugeteilt oder gelöscht werden.



- 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.
- 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.
- 3) Sofern möglich; Torwart auswählen.
- 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.

Mit Abschluss einer Spielphase können keine Änderungen in der abgeschlossenen Phase mehr vorgenommen werden.

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

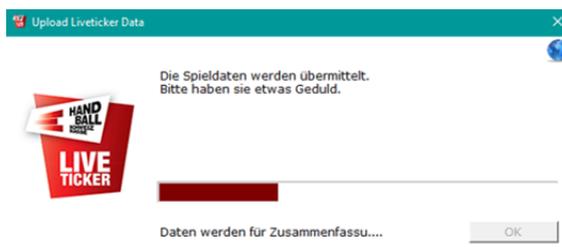
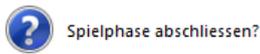
Der Abschluss bei Spielende aktualisiert die Spiel- und Spieler-Einsatz-Daten in der SHV-Datenbank:

- 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.

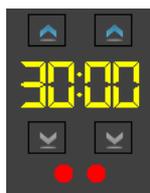


Klick „Ja“



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.

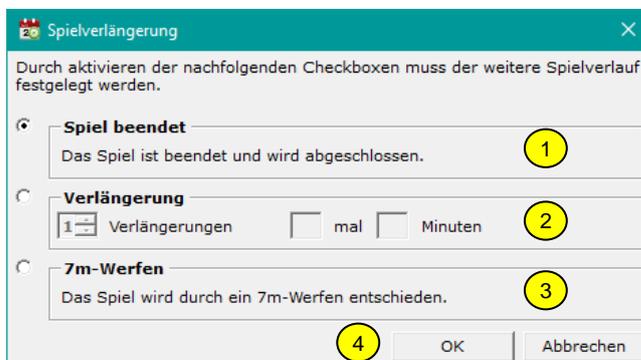
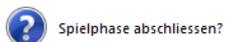
8.6.2 Abschluss bei Spielende



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.

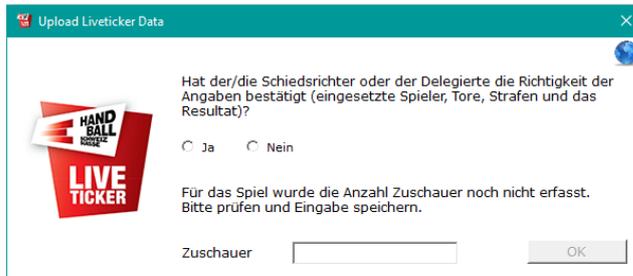
2) Verlängerung: nach der regulären Spielzeit folgt eine Verlängerung. Die Angaben der Anzahl Verlängerungen, x Mal y Minuten sind erforderlich.

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

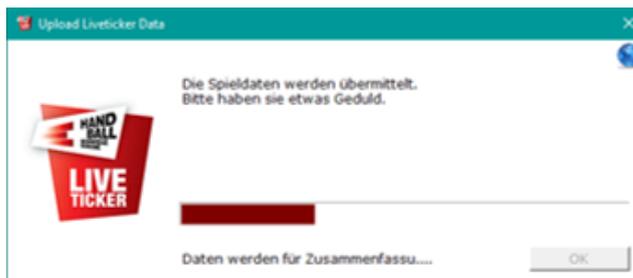
4) Bestätigen der Angaben oder Abbrechen.

Der Livetickerer bestätigt die Richtigkeit der Angaben.

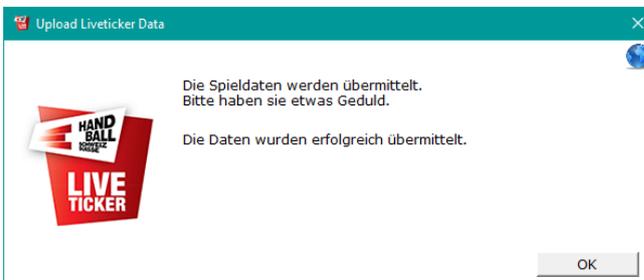
Mit der Beantwortung entfällt die Bestätigung auf einem LT-Spielbericht! Es müssen nur noch die Spielberichte der Teamverantwortlichen an den SHV gesendet werden.



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



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



Mit „OK“ bestätigen



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



9.2 Spielbericht

2022
Frauen SPL1 (SPL1)
04.02.2019 - 13:00 - Zug Sporthalle

Zuschauer:

LK Zug

Team Time Out	Halbzeitwechsellösungswechsel
	2-2
	4-4

Team Time Out	Team Time Out

Numm. SR	Nr.	Name, Vorname	Jg.	Lizenz-Nr.	Tore	Staubn. Trn.	V.	2'	2'	2'	2'	2'	2'	DoB	DmB
	1	Ach Julia	2004	1022330											
	2	Akkas Youara	2004	1099487											
	3	Baumann Laura	1999	1081549	2										
	4	Baumann Vanessa	1996	1081019	1										
	5	Berthge Amy Luisa	2005	1100403	1				10						
	6	Bertram Sofia Thirstup	2003	1102271											
	7	Betschart Dana	1999	1085999					11:29	14:29					
	8	Betschart Marlon	1994	1073726											
	9	Bolt Evelynne	1989	1068122											

Offizier A) Unterschrift Offizier A)

Offizier B) Unterschrift

Offizier C) Unterschrift

Offizier D) Unterschrift

** Der Mannschaftsverantwortliche (Offizier A) bezeugt mit seiner Unterschrift die Richtigkeit der Teamangaben!

Lizenznehmer ** Name, Vorname Unterschrift

** Der Lizenztrainer muss zwingend bei den 4 Offizieren oder als Spieler (Spielertrainer) aufgeführt sein und bezeugt mit seiner Unterschrift die Präsenz vor, während und nach dem Spiel!

HV Herzogenbuchsee

Funktionäre

SR 1 Unterschrift

SR 2 Unterschrift

Del 1 Unterschrift

Del 2 Unterschrift

Beobachter Unterschrift

ZN Unterschrift

LT/Geht: _Zeilnehmer (wenn Person nicht Unterschrift

Legende:
DoB - Disqualifikation ohne blaue Karte
DmB - Disqualifikation mit blauer Karte

Erstellt: 04.02.2019 13:44 - TEST LK Zug - LK Zug

Spielbericht Heim

2022
Frauen SPL1 (SPL1)
04.02.2019 - 13:00 - Zug Sporthalle

Zuschauer:

LK Zug

Team Time Out	Halbzeitwechsellösungswechsel
	2-2
	4-4

Team Time Out	Team Time Out

Numm. SR	Nr.	Name, Vorname	Jg.	Lizenz-Nr.	Tore	Staubn. Trn.	V.	2'	2'	2'	2'	2'	2'	DoB	DmB
	1	Ambühl Janin	1998	1090205											
	2	Baumgartner Sarah	1989	1060287	1										
	3	Bleif Julia	1989	1061019	1										
	4	Brosner Fabienne	1989	1058714	2				12:29						
	5	Brettnr Stefanie	1989	1059290											
	6	Burkhardt Marina	1999	1087746											
	7	Eberhart Emilia	1999	1087415				11							
	8	Lupfer Isablene	1993	1014772					17:29	17:29					
	9	Lüthi Leonora	1999	1087405											
	99	Rychen Ina Svea	1996	1082621										18:29	

Offizier A) Unterschrift Offizier A)

Offizier B) Unterschrift

Offizier C) Unterschrift

Offizier D) Unterschrift

** Der Mannschaftsverantwortliche (Offizier A) bezeugt mit seiner Unterschrift die Richtigkeit der Teamangaben!

Lizenznehmer ** Name, Vorname Unterschrift

** Der Lizenztrainer muss zwingend bei den 4 Offizieren oder als Spieler (Spielertrainer) aufgeführt sein und bezeugt mit seiner Unterschrift die Präsenz vor, während und nach dem Spiel!

HV Herzogenbuchsee

Funktionäre

SR 1 Unterschrift

SR 2 Unterschrift

Del 1 Unterschrift

Del 2 Unterschrift

Beobachter Unterschrift

ZN Unterschrift

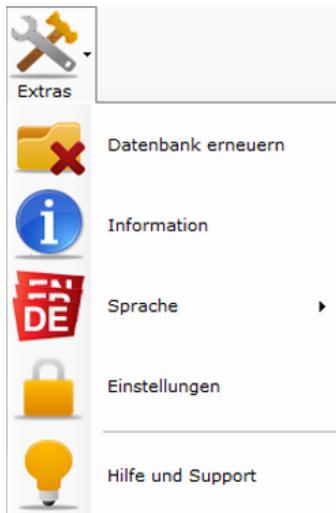
LT/Geht: _Zeilnehmer (wenn Person nicht Unterschrift

Legende:
DoB - Disqualifikation ohne blaue Karte
DmB - Disqualifikation mit blauer Karte

Erstellt: 04.02.2019 13:44 - TEST LK Zug - LK Zug

Spielbericht Gast

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:

Buttons für „Teamviewer“ und «Log-File»

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 Spiel-Daten gelöscht.

Beim erneuten einloggen werden alle verfügbaren Daten neu synchronisiert.

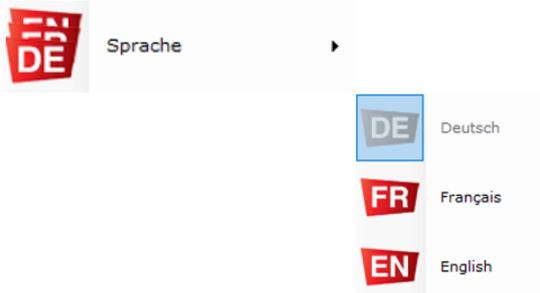
10.2 Information



Information:
Anzeige der Programm-Version und der geladenen Module

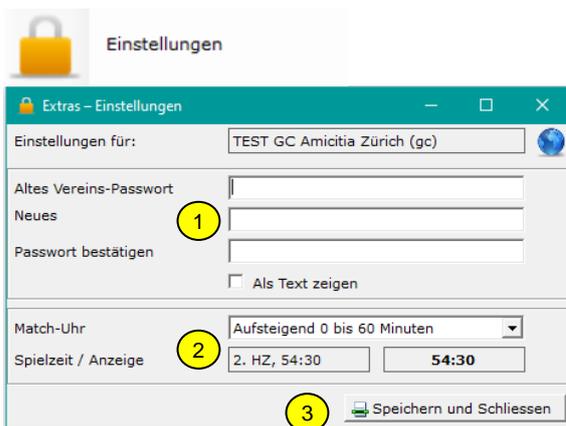
Release-Notes:
Aktuelle System-Erweiterungen und Problembehebungen

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) Mit „Speichern und Schliessen“ Dialog schliessen.

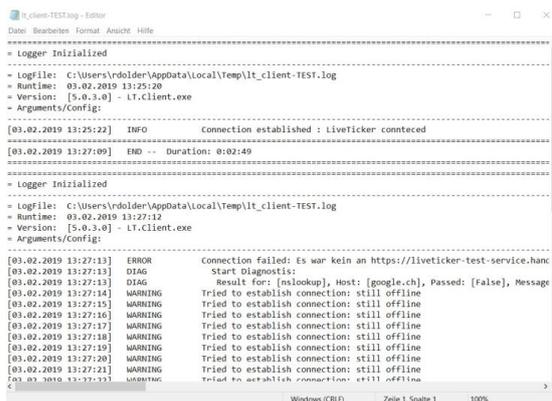
10.5 Hilfe und Support



- 1) Link zu handball.ch > Liveticker:
 - Alle Informationen rund um den Liveticker
 - Alle Dokumente
 - Alle Downloads



- 2) Nach Klick auf Button «Teamviewer» und «JA» der Windows-Sicherheitswarnung kann mit «Ihre ID» und dem Kennwort eine Online-Verbindung zum SHV Support hergestellt werden.



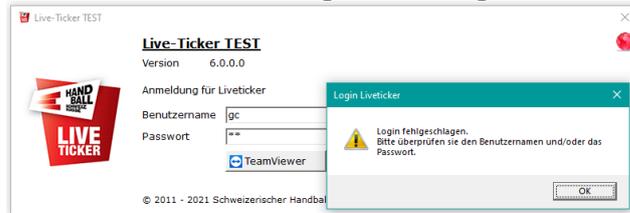
- 3) Das Log File kann zur Analyse an `liveticker@handball.ch` gesendet werden.
Ist auch hier gespeichert:
`C:\Users\[benutzer]\AppData\Local\Temp\lt_client.log`

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.

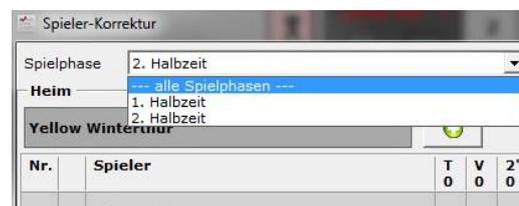
11.2 ...zur Anwendung

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)

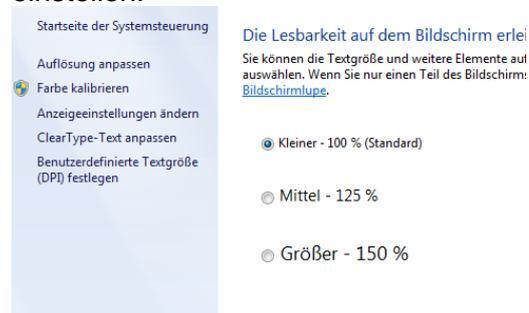


Im Live-Ticker Panel werden nicht alle Dressnummer vollständig angezeigt.

1	Pen
2	Sch
3	Hei
5	Rön
6	Sch
7	Fell
8	Mar
9	Pör
1	Jau
1	Hör
1	Köp
1	Gri
1	Guj
1	Mül
1	Sch
1	Algi

Bildschirm-Anzeige auf 100% einstellen.

Rechte Maustaste > Desktop > Anpassen > Anzeige > auf 100% einstellen.



Neue Leibchen-Nummer

Während dem Spiel 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.

2'+2'

Wie ist das Vorgehen (die Eingabe) bei der 2+2-Minuten-Strafe und wie wird eine solche Strafe im elektronischen Spielbericht angezeigt?

Spieler bekommt Zeitstrafe, Klick auf 2' + Spieler, dann einfach nochmals Klick auf 2' + den gleichen Spieler. Pkt. 8.2.1. Die erste 2' wird in der einen Spalte, die zweite 2' in der nächsten Spalte geschrieben. Die Zeiten werden vom "Klick" auf den Spieler genommen.

Systemausfall

Im Betrieb durch den LT-Funktionär:

Was ist bei einem Systemausfall während dem Spiel zu tun?

- Die elektronische Erfassung des Spielverlaufs ist damit beendet.
 - Spiel durch ZN unterbrechen.
 - SR/Del informieren.
 - Ab diesem Zeitpunkt auf „Suddelblatt“ umsteigen.
 - Vermerk auf manuellen Spielbericht.
 - Aufnahme der Daten (Tore, Strafen) anhand SR-/Del-Notizen im manuellen Spielbericht.
 - Resultatmeldung mit Mobile im handball.ch/matchcenter auf dem Spieldetail (Link Resultatmeldung)
-