







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. - (Spielform: Cup-Spiel? => Verlängerung/Penalty) - Offizielle werden direkt vom Spielbericht übernommen 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










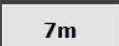















| Nr | Was | |
|----|--|--|
| 1 | Korrektur bzw. Abgleich der Spielverlaufsdaten mit SR, Sekretär |  Korrektur |
| 2 | Spielphase 1. HZ abschliessen . Danach kann diese Spielphase nicht mehr bearbeitet werden. |  Abschluss |

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 matchreport@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 | |  Tor | Tor 7m-Wurf. |
| | | |  Parade | Parade 7m. |
| | | |  Fehlwurf | Fehlwurf 7m |
| | | |  TF | Übertreten, Zeit, etc. |
| Verwarnung |  V | 99 Spieler <small>a b c d</small> | | Die zweite Verwarnung wird automatisch zu einer Zeitstrafe. |
| Zeitstrafe 2 Min. |  2' | 99 Spieler <small>a b c d</small> | | 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 <small>a b c d</small> | | 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) |