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



Anleitung für Liveticker

Erstellt durch:SHV IT-Koordination und AdministrationErstellungsdatum:August 2024LT Release:7.2.0Änderungsdatum:20.8.2024



Inh	alt		
1	Einle	eitung	4
2	Vora	ussetzungen	4
2	2.1	Technische Voraussetzungen	4
2	2.2	Team Voraussetzungen	4
3	Gene	erelles	5
3	8.1	Einsatz des Livetickers	5
3	3.2	Aktuelle Dokumente	5
3	3.3	Download und Installation der Liveticker Software	5
3	3.4	Online- / Offline-Betrieb	5
3	3.5	Übersicht Ablauf	6
	3.5.1	Vor dem Spiel	6
	3.5.2	2 Pause	6
	3.5.3	3 Spielende	6
4	Prog	ramm Liveticker starten	7
2	l.1	Liveticker geht nicht online	7
2	1.2	Liveticker geht online	8
5	Die F	Programmoberfläche	9
6	Spie	l öffnen	.10
6	6.1	Neue Spiele laden	.10
7	Meni	ü Einstellungen	.10
7	' .1	Spiel / Funktionäre	.11
7	7.2	Spiel-Funktionäre ändern	.12
7	7.3	Teams	.13
7	7.4	Teams – Spieler suchen	.14
	7.4.1	Gastspieler	.15
7	7.5	Livestream	.16
8	۵ł	iveticker	.17
8	3.1	Aufbau Eingabe-Panel	.17
	8.1.1	Generelle Funktionen	.18
8	3.2	Liveticker Funktionen	.21
	8.2.1	Spielverlaufs-Aktionen während des Spiels	.21

Anleitung für Liveticker



8.2.2	2 Definitionen für "Fehlwurf", "Parade" und "Techn. Fehler"	22
8.3	Spielverlauf	23
8.4	Anzeige der Strafen	23
8.5	Manuelle Korrekturen / Überprüfung der Spielerdaten	24
8.5.1	Übersicht Spielerdaten	24
8.5.2	2 Korrekturen Spielerdetail	25
8.5.3	B Aktionen hinzufügen	26
8.6	Abschluss für Phase oder Spiel	26
8.6.1	Abschluss der 1. Halbzeit bzw. 1. Verlängerung	27
8.6.2	2 Abschluss bei Spielende	27
9 Men	ü Reports	29
9.1	Medienreport	29
9.2	Spielbericht	31
9.3	Matchblatt	32
10 Men	ü Extras	33
10.1	Mein Profil	33
10.2	Einstellungen	34
10.3	Datenbank erneuern	34
10.4	Information	35
10.5	Sprache	35
10.6	Hilfe und Support	35
11 Frag	en / Probleme & Antworten	36
11.1	zur Installation	36
11.2	zur Anwendung	37



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:

Aktion	Voll-Version	Light-Version*
Tore	\checkmark	\checkmark
7m-Würfe	\checkmark	\checkmark
Verwarnungen	\checkmark	\checkmark
Zeitstrafen	\checkmark	\checkmark
Disqualifikationen	\checkmark	\checkmark
Technische Fehler	\checkmark	-
Fehlwürfe	\checkmark	-
Paraden	\checkmark	-
Medical Timeout	√*	-
Empty Goal	√*	-

* Ligaabhängig

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 mindestens 1920 x 1080
- Gute Internetverbindung
- Drucker optional f
 ür den Ausdruck des Matchblatts, Medienreports und Spielberichts

→ Das Notebook sollte zwingend am Strom betrieben werden.

2.2 Team Voraussetzungen

Für die Erfassung der Teams und ihren Spielern ist die Basis ein aktuell erstellter Spielbericht im VAT von grosser Bedeutung. Die im Spielbericht definierten Spieler werden automatisch im Liveticker als «eingesetzt» gelistet.

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 > Downloads

3.3 Download und Installation der Liveticker Software

Siehe dazu separate Dokumentation "Installationsanleitung für SHV-Liveticker" Link: <u>https://handball.ch/liveticker</u> > Downloads

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	Notebook	Keine System-Updates während des Spiels erlauben. W-/LAN in der Halle prüfen bzw. in Betrieb nehmen.	
2	Spiel laden	Synchronisation der Spiel- und Spielerdaten durchführen. Synchronisation wird bei Programmstart Liveticker durchge- führt.	-0
		Einstellungen für Spiel / Funktionäre erfassen.	
3	T - 30 Min.	 Voll- oder Light-Version wählen Spielform: Cup-Spiel => Verlängerung/Penalty Offizielle werden vom VAT-Spielbericht übernommen 	•
5	Spiel ein- richten	Einstellungen für Teams kontrollieren.	0~0
		 Im VAT erfasste Spieler sind im LT bereits aktiviert Manuelle Änderungen erfassen, Nummern eintragen Dressfarben für Anzeige im Livestream einstellen 	
		Falls Drucker vorhanden und Bedarf	
4	Matchblatt	 Matchblatt ausdrucken (f ür 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 .	
2	Danach kann diese Spielphase nicht mehr bearbeitet werden.	Abschiuss

3.5.3 Spielende

Nr	Was		
1	Kontrolle	Korrektur bzw. Abgleich der Spielverlaufsdaten mit SR oder Sekretär.	🖆 Korrektur
2	Absoblues	Abschluss und Upload der Spieldaten bis 2 Stunden nach Spielschluss. Zuschauerzahl einsetzen.	Abschluss
۷	703011035	Es werden die Spiel- und Spieler-Einsatz-Daten auf dem SHV-System aktualisiert	



		Download Report	
3	Report	Medienreport (sofern gewünscht) Als PDF-Datei lokal speichern und weiterleiten.	
_	Spielbe-	Bei Spielen mit dem Liveticker sind alle relevanten Daten nach erfolgreichem Abschluss elektronisch erfasst und über- mittelt. Der Spielbericht muss nicht ausgedruckt oder übertra- gen werden.	
4	richt	Wichtig: Alle Spielberichte eines Spieltages werden durch den Zeitnehmer des letzten Spiels bis spätestens am nächs- ten Tag an den SHV geschickt, resp. übermittelt.	
		Siehe auch WR Art. 20.1 Pflichten Heimteam / Zeitnehmer	
		Report per Mail senden an:	
5	Report	Medienverantwortlicher VereinVerteiler Vereins-Medien	e

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 ab Windows 10 sind die Geräte genügend gesichert.

Liveticker Hotline-Support - +41 (0)31 370 70 27:

- Telefonisch



- 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

🗑 Live-Ticker			× Bei r
	Live-Ticker	 1.0.0	Butto
HAND	Anmeldung für	Liveticker	
BALL	Reputzornamo		_
	Benutzemaine		
LIVE	Passwort		
HOKEN		E Log File OK Abbrech	en
	© 2011 - 2024 S	chweizerischer Handball-Verband	
It_client-TEST.log - Editor		- 0	× 1) D:
Datei Bearbeiten Format A	nsicht Hilfe		1) 00
= Logger Inizialized			den
= Arguments/Config: [03.02.2019 13:25:22]	INFO	Connection established : LiveTicker connteced	
[03.02.2019 13:27:09]	END Durat	101: 0:02:49	
= Logger Inizialized			
= LogFile: C:\Users\	rdolder\AppData	Local\Temp\lt client-TEST.log	
= Runtime: 03.02.201	9 13:27:12		
= Version: [5.0.3.0] = Arguments/Config:	- LT.Client.exe		
[03.02.2019 13:27:13]	ERROR	Connection failed: Es war kein an https://liveticker-test-service.	hanc
[03.02.2019 13:27:13]	DIAG	Result for: [nslookup], Host: [google.ch], Passed: [False], Mes	sage
[03.02.2019 13:27:14]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
[03.02.2019 13:27:15]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
[03.02.2019 13:27:16]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
[03.02.2019 13:27:17]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
[03.02.2019 13:27:19]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
[03.02.2019 13:27:20]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
[03.02.2019 13:27:21]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	~
(STORN DRS	TOTAL TO ANY WILLER CONNECTION' STILL OTTIINS	>
		Windows (CRLF) Zeile 1, Spalte 1 100%	

Bei roter Weltkugel wird der Button «Log-File» angezeigt

1) Das Log File speichern oder den Text kopieren und an <u>liveticker@handball.ch</u> senden.

4.2 Liveticker geht online



Eingabe der Zugangsdaten: Benutzername Passwort Weiter mit Klicken auf "OK"



Live-Ticker	Live-Ticker Version 7.1.0.0 Spiele zum Synchro Offene / Geladene	0 nisieren au • Spiele	swählen			×	Spiele zum Synchronisieren auswählen: 1) Imi Geladenes und bereits geöffnetes Spiel
LIVE TICKEF 1	1.08.2024 13:30	0	M2	Handball Stäfa	SG Handball Z	üri Obe	2) Sporthalle auswählen
	Nächste Spiele Spiele in Halle	Stäfa Frol	nberg [190]	2		▼ Suchen	synchronisiert und geladen sind.
	Datum/Zeit 31.08.2024 11:45 0.1.09.2024 15:15 0.09.2024 17:00 07.09.2024 17:00 07.09.2024 12:30 07.09.2024 16:30 07.09.2024 16:30	Spiel-Nr. 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Liga MU17P S MU17E MU17E MU17E MU17E MNLB	Heim SG Stafa / Meilen Handball Stafa Handball Stafa ndball Stafa ndball Stafa ndball Stafa ndball Stafa	Gast SG Albis FG BSV Future BSV Future HSC Suhr SG HSC Su SG Fides/C	Aarau hr Aarau timar St. G	
Live-Ticker TEST	Live-Ticker TE	<u>ST</u>				×	Die aktuell gewählten Daten werden synchronisiert.
LIVE TICKER	Die aktuellen Daten	werden sy ft (63.009	nchronisier %) 1 Ānd	rt. Bitte haben sie etwa lerungen	is Geduld.	OK	
	© 2011 - 2021 Schwe	izerischer H	andball-Vert	band			

5 Die Programmoberfläche

谢 Live-Ticker						\times
Spiel öffnen	- Einstellungen	2 Liveticker	Reports	Extras	Willkommen Hans Hunger [hhunger] 31.08.2024 - 13:30 - M2 - Handball Stäfa vs SG Handball Züri Oberland 1 Letzte Synchronisation: 25.07.2024 08:37	
(1)	2	3	4	5	6	7
1)	Neues Spiel	öffnen.	<u> </u>	•	-	-
2)	Einstellunge	n für Spi	el / Funl	ktionäre,	der beiden Teams (Heim/Gast) und	
	Livestream					
3)	Liveticker sta	arten				
4)	Reports; Mat	tchblatt,	Medien	report, Sp	pielbericht	
5)	Extras; Mein	Profil, E	instellur	ngen, Dat	enbank erneuern, Information, Sprache, I	Hilfe
	und Support	, System	verlass	en		
6)	Anzeige des	(bereits) geöffne	eten Spie	ls	
7)	Statusanzeig	ge für Or	n-/Offline	e Verbind	ung	
	Onlin	e-Verbir	ndung		Offline-Verbindung	



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

a Neue Spiele laden				-	
piele zum Synchronis	sieren ausv	vählen			
piele in Halle	ürich Blumer	feld [644]			
					Suchen
Datum/Zeit	Spiel-Nr.	Liga	Heim	Gast	
Datum/Zeit 07.09.2024 12:00	Spiel-Nr. 0	Liga MU15	Heim TV Unterstrass	Gast SG Horgen/V	Vädenswi
Datum/Zeit 07.09.2024 12:00 07.09.2024 13:30	Spiel-Nr. 0 0	Liga MU15 MU17	Heim TV Unterstrass TV Unterstrass 1	Gast SG Horgen/V SG Wädensw	Vädenswi vil/Horge
Datum/Zeit 07.09.2024 12:00 07.09.2024 13:30 07.09.2024 15:00	Spiel-Nr. 0 0 0	Liga MU15 MU17 MU17	Heim TV Unterstrass TV Unterstrass 1 TV Unterstrass 2	Gast SG Horgen/V SG Wädensw SG THW Han	Vädenswi vil/Horge dball
Datum/Zeit 07.09.2024 12:00 07.09.2024 13:30 07.09.2024 15:00 07.09.2024 16:30	Spiel-Nr. 0 0 0 0	Liga MU15 MU17 MU17 FU18P	Heim TV Unterstrass TV Unterstrass 1 TV Unterstrass 2 TV Unterstrass 2	Gast SG Horgen/V SG Wädensw SG THW Han SC Frauenfel	Vädenswi vil/Horge dball Id
Datum/Zeit 07.09.2024 12:00 07.09.2024 13:30 07.09.2024 15:00 07.09.2024 16:30 07.09.2024 16:30	Spiel-Nr. 0 0 0 0 0 0	Liga MU15 MU17 FU18P M1	Heim TV Unterstrass TV Unterstrass 1 TV Unterstrass 2 TV Unterstrass 2 TV Unterstrass 1	Gast SG Horgen/V SG Wädensw SG THW Han SC Frauenfel SC Frauenfel	Vädenswi vil/Horge dball Id
Datum/Zeit 07.09.2024 12:00 07.09.2024 13:30 07.09.2024 15:00 07.09.2024 16:30 07.09.2024 18:30 08.09.2024 13:30	Spiel-Nr. 0 0 0 0 0 0 0 0	Liga MU15 MU17 FU18P M1 F3	Heim TV Unterstrass TV Unterstrass 1 TV Unterstrass 2 TV Unterstrass 2 TV Unterstrass 1 TV Unterstrass 3	Gast SG Horgen/V SG Wädensw SG THW Han SC Frauenfel SC Frauenfel TV Unterstra	Vädenswi vil/Horge dball Id Id ss 2

Neues Spiel laden

Zuerst die Halle auswählen, wo das Spiel stattfindet.

Mittels Checkbox-Auswahl können ein oder mehrere Meisterschaftsspiele ausgewählt werden.

7 Menü Einstellungen



Einstellungen für ein geöffnetes Spiel.

Bevor ein Spiel im Liveticker gestartet werden kann, müssen bestimmte Eingaben zum Spiel und den Teams vorgenommen werden.

Einstellungen für Livestream



7.1 Spiel / Funktionäre

Spiel / Funktionäre

Einstellungen für Spiel / Funktionäre

🔹 Einstellungen – Spiel-Infos / Team-Funktionäre*innen – 🗆 🗙							×				
Einstellungen für S Im Online-Modus k	piel 0, Handball Stäfa – SG Handball Züri Obe önnen nur die Team-Funktionäre*innen aktua	rland lisiert	1 werd	en.				9			
Spiel-Infos											
Spiel-Nr.	0	Hal	le		Stäfa Frohberg						
Datum/Zeit	31.08.2024	Liga	а	~	M2						
Spiel-Einstellun	igen1			3							
Spiel Info an Web			Version Voll-Version								
Zuschauende 4	0			5)						
Reg. Spielzeit 6	Mat	tch-Uł	hr	Aufsteigend 0 bis 60 Minu	ten		-				
Spielform 🗌 Verlängerung 🗌 Penalty-Schiessen				erlängeru	ungen mal	mal Minuten					
Spiel-Funk 7	ire*innen										
SR 1	ABALO Sergio	SR	2		KALBERER Peter						
Delegierte*r		Del	legier	te*r 2							
Beobachter*											
- Team-Funktion	äre*innen										
	Handball Stäfa	_		SG Har	ndball Züri Oberland 1						
	Name 8)		Name							
Offizieller	NAME Vorname	A	•	NAME \	/orname			Δ ▼			
Offizieller	NAME Vorname	В	•	NAME \	/orname		E	з 🔻			
Offizieller			•					•			
Offizieller			•		(10)			-			
					Speich	ern und	d Schlie	ssen			

- 1) Für Spielverspätungen oder -absagen kann die Auswahl im Feld "Spiel-Info an Web" genutzt werden. Der ausgewählte Wert wird im Web angezeigt.
- 2) Zuschauerzahl: Diese kann auch während des Spiels in einer Pause erfasst werden. Spätestens beim Spiel-Abschluss wird nochmals nachgefragt. <u>Hinweis:</u> 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) Es wird die Standard-Version aus Extras > Einstellungen für das gewählte Spiel angezeigt. (Liveticker Light- oder Voll-Version). Je nach Liga bzw. Spieltyp kann die



Einstellung geändert werden. Wenn das Spiel gestartet ist, kann die Version nicht mehr geändert werden.

- 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.
- 5) Einstellung der Match-Uhr. Die Anzeige der Match-Uhr im Liveticker-Panel soll gleich wie in der Halle sein. Die Default-Einstellung kann unter "Extras Persönliche Einstellungen" vorgegeben werden.
- 6) 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. Sie kann aber spätesten beim Abschluss der regulären Spielzeit und einem Unentschieden noch definiert werden.
- 7) Spiel-Funktionäre können mit diesem Symbol im Online-Modus ausgewählt oder geändert werden. Siehe auch 7.2 «Spiel-Funktionäre ändern»
- 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 und Beobachter hinzugefügt oder geändert werden. Personen können nicht gleichzeitig in mehreren Funktionen erfasst werden.

Spiel-Funktionäre*innen		1) Klick auf	Svmbol
SR 1	SR 2		
Delegierte*r	Delegierte*r 2		_
Beobachter*			

🗟 Einstellungen - Spiel - Funktionäre suchen			+			×	
Name 2 Vorna	me		155	9 Funktio	näre		9
Name Vorname	Geburtsdatum	Verband		~			*
				3		1	
_Zeitnehmer (wenn Person nicht vorhanden)	01.01.1900	SHV		-		C	
Abdirahman Nasra	05.04.2000	SHV			_	C	
Abplanalp Jonathan	16.06.1986	SHV			4	Ċ	
Abt Nanette	20.07.1971	SHV				C	
Achermann Annette	13.09.1975	SHV				Ċ	
Ackermann Mirjam	20.01.1998	SHV				C	-
					Schli	essen	

- 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



Einstellungen für Teams.

Die im Spielbericht aufgeführten Spieler sind im Liveticker bereits erfasst und aktiviert. Fehlende Spieler und Änderungen müssen manuell erfasst werden.

0			Einstellung	gen - Tea	ams	↔	- 🗆 🗙
Einstellu — Heim -	Einstellungen für Spiel 1876, STV Baden – TV Epringen 6 8 Gast						7
STV Ba	iden 🔽	7/	12 🖂 🧾	TV End	lingen 🛛 🗌	12	/ 12 🖂 🗾
Nr.	Spieler	Jg	Einsatz	Nr.	Spieler	Jg	Einsatz
4 3	Bolliger Raphael 1	1991	2	1	Ahmetasevic Faris	1996	
6	Bühler Pascal	1995		2	Amrein Christian	1994	V
18	Grundböck Gian	1990		3	Augustin Thomas	1987	
22	Hochstrasser Remo	1996		4	Baumgartner Lars	2004	
31	Madliger Tobias	1990		5	Bianchi Moreno	1999	V
2	Schläpfer Yanick	1989		6	Binder Dave	1997	
12	Schoch Michael	1980		7	Braun David	1987	
1	Schöpfer Niklaus Alois	1985		8	Braun Yanick	1990	
39	Schweizer Patrick	1995		9	Dogan Mehmet	2000	V
9	Schweizer Ramon	1992		10	Dubi Nico	2003	
23	Seitle Philipp Alexander	1985		11	Egloff Marco	1996	V
16	Wyss Marco	1990		12	Emmenegger Philippe	1981	
					9 🚽 Spe	eichern u	nd Schliessen

- 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
- 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. Diese Farbe wird in der Schnittstelle an die Livestream-Partner zur Anzeige in der Bildgrafik übergeben.
- 6) 11 / 21 Anzeige der Anzahl ausgewählter Spieler von Total Spieler von der Kaderlisten-Verwaltung.
- 7) <u>Steuerung der angezeigten Spieler:</u>
 - 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.

0 Einstellun					ung 1) Klicl	1) Klick auf Symbol bei Heim-				
Einstell	ungen für Spiel 1870	6, STV Baden – TV	Endingen		oder G	ast-leam				
– Heim				(1					
STV B	aden		🗖 🗹 🚺	7/12 🛛 🖉						
Nr.	Spieler		Jg	Einsatz						
4	Bolliger Raphae	L	19	91 🗹						
📑 Einst	ellungen – Teams – Spie	ler suchen			4 2	↔ _	пх			
Name	2	Vornar	ne 🗌	2	alle Verein	e 154 Spiele	er 🕥			
Name Vo	orname	QualiDatum	Lizenz	Status	Geburtsdatum	Verein	<u> </u>			
Ackeret I	Matthias	13.10.2011	1052564	Aktiver	31.07.1985	STV Baden				
Altorfer \	/annick	18.07.2016	1081334	Aktiver	13.02.1995	STV Baden	Ċ			
Anderes	David	30.07.2010	1027571	Aktiver	04.02.1981	Vom Stein Baden	(3)			
Antoniaz	zi Marco	25.08.2015	1081802	Aktiver	20.03.1996	STV Baden	Ċ			
Arsik Sin	non	16.09.2007	1051063	Aktiver	04.01.1985	STV Baden	Ċ			
Bächli Bj	örn	09.09.2015	1076245	Aktiver	05.11.1994	STV Baden	Ċ			
Bäni Dan	iel	04.10.2010	1055675	Aktiver	04.02.1986	STV Baden	2 🗸			
						5	Schliessen			

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!



📑 Einstellungen – Teams – Spieler s	suchen				(2)		—		×
Name Marti	Vorname	clau		N 🛃	alle Vereine	æ	1 Spieler		9
Name Vorname	QualiDatum	Lizenz	Status	Geburtsdatum		Verein			
Marti Claudia	27.07.2015	1097352	Erwachsenen	23.08.1984		HV Rothr	ist		Ċ
								Schlies	sen

Bei Mixed Teams oder Mixed Liga stehen Personen beider Geschlechter zur Auswahl.

3 Spieler mit Symbol c 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 auf das 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.



0			Einstellun
Einstellu	ngen für Spiel 2649, STV Baden 2 – Handb	all Brugg	g 1
Heim -			
STV Ba	den 2	0/	'o 🗵 🗾
Nr.	Spieler	Jg	Einsatz
99	Muster Felix (Gastspieler) 1	1999	

1) Danach wird der "Gastspieler" in der Team-Liste angezeigt und muss noch für den Einsatz aktiviert werden.

7.5 Livestream

2)

tiv	vestream	Einstellung	jen für Lives	tream.			
🔯 Livestream-l	Einstellungen:	2232, HSC Suhr Aara	au - SG Léman Genè	ive.			×
Livestream-E	instellunge	n für Spiel 2232,	HSC Suhr Aarau	- SG Lém	ian Genève		
Spiel-Infos							
Spiel-Nr.	2232			Halle	Aarau Schach	ien	
Datum/Zeit	01.09.2	024	11:30	Liga	MU17E		
-Standard Ein	stellungen						
Aktivieren	<mark>1a</mark> □	(2a)			Detail-Log Anlegen		🗒 Log-File
Server-Adresse	https://	spd-integration.nin	ja/shv/			(3a) 🔯 Ve	erbindung testen
-WackerTV Ei	nstellunger	n				$\overline{}$	(
Aktivieren	в 🗆				Detail-Log Anlegen		🗒 Log-File
Server-Adresse	172.17.	72.104 (2b)			58188	3	
Beispiel	localhos	st oder 172.17.72.1	oder servername			3b 🔯 Ve	erbindung testen
					4	🚽 Speich	ern und Schliessen

1) Mit Checkbox wird der Livestream aktiviert.

- 1a Livestream für RED
- 1b Livestream für WackerTV

Es können beide Schnittstellen gleichzeitig genutzt werden.

- 2a Die Server-Adresse für RED ist vorgegeben.
- 2b Die Server-Adresse für WackerTV aus dem SHV GraphicClient von WackerTV
- 3) a, b Mit diesem Button kann die Verbindung zum Livestream-Server getestet werden.

		×
0	Die Verbindung zum Livestream-Server ist erfolgreich.	
	ОК	



4) Mit "Speichern und Schliessen" den Dialog schliessen.



Der Livestrem Status wird auch im Action-Panel, rechts über dem Spielverlauf angezeigt

Aktiv 崎 oder 🔤 Inaktiv

8 Liveticker



8.1 Aufbau Eingabe-Panel

Wichtig: Damit bei Spielbeginn der Liveticker gestartet werden kann, müssen zuerst die Torhüter beider Teams gesetzt werden. (8.2.1)

📸 Liv	e Ticker (1a)			(1b)						↔	-	9	×
\mathbf{Y}	🔺 懿 TV Birsfelden 🚺 🔡			0:00 -: -:	STV Baden	<u> </u>	Tuver Li	vetick	er akti	iv <u>8</u>		~	9
Spiel	er	 	pieler				Online	e - Dis	play —	\bigcirc			
1	Aebi Yannick 🕺		1	Ackeret Matthias		X				05:36		$\overline{(1)}$	<u>}</u>
2	Aleksandric Srdjan (1 0) 3	• • 5		Antoniazzi Marco (1	0)	X			2 Spiel	:3 (0:0) ozeit)	0	2
3	Attenhofer Ariel	Reg. Spielzeit	3	Arsik Simon (1 0)		00:49		Die Se	ite wird	l in 5 Sekunde	en aktua	lisiert	
4	Baumgartner Tobias (1 0) 00:46 00:53	2:3 6		Bächli Björn			Z	A	Nr.	Spieler	R	LT	
5	Baur Daniel	7m	5	Bäni Daniel (1 1)			05:01	V	В	fghj fghj	2:3	un	
6	Bialas Maximilian	Fahlung	6	Bassani Franco	01:27 0	4:33 06:33 2' 00:52	04:57	мто	2	Aleksandr	2:3	11	8
7	Bischofberger Jan	Feniwuri _	7	Baumann Ilan			04:33	2'	6	Bassani F	2:3	jun:	8
		Parade	8	Benz Patrick		01:16	01:27	2' DoB	6 8	Bassani F Benz Patr	2:3	jus jus	
		ATor				LOB	00:53	2'	4	Baumgart	2:3	UNT	8
							00:49	v	3	Arsik Simon	2:3	(UNE)	8
							00:46	<u> </u>	12 -	Baumgart	2:3	'UNE	
							00:44	TF	2	Bächli Björn	2:3	jue:	-
							00:40	W P	4	Bachlı Björn	2:3	UN .	
	(2)	🔟 V		(2)			00:30	WE	2	Aleksandr	2:5	UNE	
	\smile			\smile			00:28	Tor	4	Baumgart	2:2	UNE	2
		2 22					00:25	TF	4	Bächli Björn	1:2	jue:	- 🛞 -
		-					00:20	Tor	3	Arsik Simon	1:2	(M)	8
							00:17	TF	3	Attenhofe	1:1	UNT .	8
							00:15	Tor	2	Antoniazz	1:1	UNE:	
							00:11	lor	2	Aleksandr	1:0	ur	-
A	B 05:01 3	<u>×</u> ≤ 2	A A	B C	05:01 2' 01:20	3	шк	orre	ktur	Abso	hluss		3

- 1a) Links Heim-, rechts davon das Gast-Team
- 1b) Wenn die Zeit angehalten ist, können das Heim-/Gast-Team getauscht werden (linke/rechte Seite).
- Liste der eingesetzten Feld-Spieler und Torhüter gemäss Einstellungen Teams. (7.3). Laufende Anzeige der Tore/davon 7m bei jedem Spieler. Die Torhüter und Spieler können in Liste oder in gruppierter Form angezeigt werden.
- 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.

Aktion	Voll-Version	Light-Version*
Tore	\checkmark	\checkmark
7m-Würfe	\checkmark	\checkmark
Verwarnungen	\checkmark	\checkmark
Zeitstrafen	\checkmark	\checkmark
Disqualifikationen	\checkmark	\checkmark
Technische Fehler	\checkmark	-
Fehlwürfe	\checkmark	-
Paraden	\checkmark	-
Medical Timeout	✓*	-
Topscorer	✓*	-
* Ligaabhängig		

- Liveticker inaktiv / aktiv; Spielverlauf-Upload für Web-Anzeige ein-/ausschalten. <u>Hinweis</u>: Wenn die Aktionen nicht (mehr) übertragen werden, kann durch Einund Ausschalten ein Force-Reload zum Server gesendet werden
- 9) Livestrem Status: Inaktiv 🔤 oder aktiv 📮
- Liveticker Web-Anzeige: Was hier angezeigt wird, sieht man aktuell im Web!
 Wenn diese Anzeige nicht vorhanden oder nicht dem aktuellen Resultat entspricht, stimmt etwas mit der Übertragung nicht!
 Lösung: einen Force-Reload zum Server machen: Den Liveticker aus- und wieder einschalten. Klick auf den grünen Balken, dann auf den roten.
- 11) WICHTIG: Wenn in der Spalte keine **W** Symbole bei den Aktionen erscheinen, werden keine Aktionen übertragen! Ausser MTO-Aktionen, diese werden nicht an den Server übertragen.

Lösung: einen Force-Reload zum Server machen: siehe 10)

- 12) Anzeige des Spielverlaufs in den Farben der Teams
- 13) Spiel- / Spielerverwaltung; Korrekturen und Abschluss nach Spielphasen

8.1.1 Generelle Funktionen



Anordnung der Icons im Header für Team LINKS und für Team RECHTS





- 1) Sortierung der Spielerliste nach Dress-Nummern (auf-/absteigend)
- 2) Sortierung der Spielerliste nach Spielernamen (auf-/absteigend)
- 3) MTO mit Anzeige der Anzahl verbleibenden Angriffe beim Spieler.
- 4) Anzeige der TTO-Zeiten
- 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.
- 6) Action-Button für Empty Goal.

Für die Livestream-Ligen kann die Aktion "Empty Goal" eingesetzt werden.

- Spiel-Typ: Meisterschaft, Cup der Ligen QHL, NLB, SPL1+2 und RA.
- alle Nati- und "manuellen LT-Spiele".

Funktion:

- Auf Goalie-Icon klicken, dann auf Person. Den Vorgang f
 ür weitere Goalies wiederholen.
- Der aktive Goalie wird mit Klick auf das Icon bei der Person gewählt.
- Klickt man auf den grauen Goalie, wird dieser aktiv (rosa) und der andere wird inaktiv (grau).



Die Breite der Spalten sowie die Grösse der Panel-Anzeigekönnen individuell durch gedrückte, linke Maustaste angepasst werden.

Torwart im Spielerbereich

-Spiel	er*innen
1	PILIPOVIC Kristian
4	BEN ROMDHANE Mehdi
7	CAÑELLAS Joan
10	BARTÓK Donát
12	HEDINGER Lukas 🕺
14	BEN ROMDHANE Sadok
16	MADER Constantin
17	BRÜCKER Jost
18	PIETRASIK Ariel
19	MARKOVIC Zoran



Torwart-Anzeige

Die Torhüter und Spieler können in Liste oder in gruppierter Form angezeigt werden.

Extras > Einstellungen

Match-Uhr

- 1) Up-/Down Korrektur-Button für die Minuten-Anzeige
- 2) Up-/Down Korrektur-Button für die Sekunden-Anzeige
- Einstellung der Zeitanzeige gemäss (7.1 – Pkt. 4)



35 25	Durch Klick auf die Match-Uhr wird die Uhr gestartet.
22:47	Gestoppt wird die Match-Uhr durch erneutes Klicken.
30:00	Am Ende einer Spielphase (HZ, Verlänge- rung, Spielende) wird die Uhr automatisch angehalten.
Reg. Spielzeit	Anzeige der Spielphasen (Halbzeiten). Bei Verlängerungen erscheinen entsprechend mehr Punkte.
uve Liveticker gesperrt	Liveticker gesperrt
Construction Liveticker Offline	Liveticker Offline-Modus
uve Liveticker inaktiv	Liveticker aktiv – gestoppt
w Liveticker aktiv	Liveticker aktiv – gestartet
	 Es können jetzt vor oder während des Spiels, mehrere Goalies pro Team definiert werden. Auf Goalie-Icon klicken, dann auf Person. Den Vorgang für weitere Goalies wiederholen. Der aktive Goalie wird mit Klick auf das Icon bei der Person gewählt. Klickt man auf den grauen Goalie, wird dieser aktiv (rosa) und der andere wird inaktiv (grau). So kann ein Goalie-Wechsel schnell geklickt werden. Ein blinkender Torwart bedeutet, dass noch kein(e) Torhüter für Heim und/oder Gast markiert sind. Mit diesem Button kann für QHL- und SPL1-
~	Teams der Topscorer hellblau markiert wer- den.
	Heim- und Gast-Team können zur besseren Übersicht getauscht werden (links/rechts). Nur wenn Zeit angehalten ist. Die Anzeige der Spielzeit ändert nicht und bleibt gleich wie bei der Hallenuhr.



8.2 Liveticker Funktionen

8.2.1 Spielverlaufs-Aktionen während des Spiels

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	20
2	Torwart bestimmen / Topscorer (MNLA / SPL1)	* *
3	Spiel starten und stoppen	
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	II TF	99 Spieler		alle Fehler, die zu einem Ball- verlust führen	TF
7m	7m	Tor	99 Spieler	Tor 7m-Wurf.	7m
		Parade	99 Spieler	Parade 7m.	₩ <mark>7</mark> m
		Fehlwurf	99 Spieler	Fehlwurf 7m	7m
		🖪 TF	99 Spieler	Technischer Fehler	TF
7m (Alternativ)	7m	99 Spieler	Tor	Tor 7m-Wurf.	7m
		99 Spieler	Parade	Parade 7m.	₩7m
		99 Spieler	Fehlwurf	Fehlwurf 7m	7m
		99 Spieler	1 TF	Technischer Fehler	TF



Verwar- nung	<mark>_</mark> ∨	99 Spieler A B C D		Die zweite Verwarnung wird automatisch zu einer Zeitstrafe.	
Zeitstrafe 2 Min.	21	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 MinZeitstrafe gibt es einen separaten Action- Button.	2+2
Disqualifi- kation	i	99 Spieler		Disqualifikation ohne / mit Bericht: In der Panel-Anzeige wird der Spieler oder MV deaktiviert und durchgestrichen.	
Verletzter	+	99 Spieler		Counter beim verletzten Spie- ler aktiviert (3 > 2 > 1). An- griffszähler angezeigt.	3
Spieler	۲		۲	Klick nach jedem abgeschlos- senen Angriff der betroffenen Mannschaft.	
Torwart- wechsel	*	99 Spieler			
Team- Timeout	I			die Zeit für das Team-Time- Out läuft ab.	
Timeout	11:38			Uhr + die jeweilige Aktion (siehe oben).	
Top- scorer	×L	99 Spieler		In beiden Teams kann je ein Spieler speziell markiert bzw. hinterlegt werden.	
Empty Goal				Klick auf Grau => EG wird aktiv, Klick auf Rot => EG wird deaktiviert.	

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. Das heisst, dass 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 me 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 klick auf blaue Weltkugel
- Oder Action Panel zumachen und wieder öffnen

Mit Symbol 🛛 😥 kann eine erfasste Aktion gelöscht und ggf. neu erfasst werden.

Wichtig: Nur die aktuellste (oberste) Aktion so löschen. Frühere Aktionen müssen mittels «Korrektur» geändert werden (siehe Punkt 8.5.1).

Z	Α	Nr.	Spieler	R	LT	
01:15	TF	6	Kolbe Lea-Marie	2:2	Un	•
01:06	2'	6	Bertram Sofia	2:2	Unr	- 😥
00:56	Tor	3	Baumann Laura	2:2	UNF	•
00:51	7m P	3	Baumann Laura	1:2	Un	- 😥 -
00:41	7m T	7	Nägeli Kira	1:2	Un	•
00:30	V	5	Berridge Amy	1:1	Unr	•
00:28	WF	6	Kolbe Lea-Marie	1:1	Une	•
00:24	WΡ	4	Baumann Van	1:1	Unr	•
00:17	Tor	2	Akkas Yousra	1:1	Unr	•
00:13	v	3	Blum Alina	0:1	Un	•
00:11	TF	3	Baumann Laura	0:1	Un	•
00:05	Tor	2	Barozzino Cat	0:1	UNE	- 🛞 -

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.

\geq	🛆 Wacker Thun						
- Spiel			(4)				
1	Merz Andreas						
3	Linder Luca		06:51				
6	Dähler Jonas	07:07	08:17				
7	Isailovic Nikola		11:19				
8	Franic Borna	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

Korrektur

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.



- Für die Überprüfung der Spieldaten kann eine bestimmte Spielphase ausgewählt werden. Korrekturen können nur in der aktiven Spielphase durchgeführt werden.
 → In der 2. HZ können über das Auswahlmenü 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.

Spieler-	Korrektur									
Spieler	15 - Grimm Hele	ena 🚺		•	Aktion	alle Aktioner	ı	2 •		S
1. Halbz	eit									
Spieler			Aktion		Torwart			Zeit		
15 - G r ir	nm Helena	3 🗖	7m Parade		1 - Frey Rahel	4	-	00:26	5	🛛 🕺 🧕
15 - Grir	nm Helena	•	Wurf Fehler	3	1 - Frey Rahel	I.	•	00:24		8
						_				
						7		8		9
					📮 Speid	hern und Schlies	sen	Speicher	n S	chliessen

- 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. Mit der Voll-Version und Empty-Goal steht auch ein «Leeres Tor» zur Auswahl.
- 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.

Aktion hinzufügen			×
Spieler/Team 1	Aktion 2	Torwart 3	Zeit 4
3 - Meier Andrea	▼ 7m Fehler	 I - Frey Rahel 	▼ 00:00
		5 OAktion hinzufügen	Schliessen 6

1) Spieler oder Team auswählen.

- 2) Aktion auswählen. Mit der Light-Version stehen nicht alle Aktionen zur Auswahl.
- 3) Sofern möglich; Torwart auswählen. Mit der Voll-Version und Empty-Goal steht auch ein «Leeres Tor» zur Auswahl.
- 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.

Nach Abschluss einer Spielphase können keine Änderungen in der entsprechenden 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.



Klick "Ja" Abschluss Spielphase Spielphase abschliessen? Nein Ja Abschluss der 1. Halbzeit bzw. 1. 6 Verlängerung. Die Spieldaten werden übermittelt. Bitte haben sie etwas Geduld. Die Daten werden berechnet und übermittelt (On-Line). Daten werden für Zusammenfassu... OK Danach ist das Liveticker Panel für die nächste Spielphase bereit.

Abschluss der 1. Halbzeit bzw. 1. Verlängerung. 8.6.1

8.6.2 Abschluss bei Spielende



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.

Nach Klick auf «Abschluss» wird

nachgefragt.





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 möglich ist, wird in der Folge automatisch ein PDF mit den Spielberichten erstellt und auf dem Desktop gespeichert. Dieses PDF ist dann an matchreport@handball.ch zu senden. Danke!



Nach Bestätigung "Spiel beendet" erfolgt wiederum die Berechnung und übermittlung der Daten im On-Line Modus.

Mit "OK" bestätigen

...oder, wenn man offline ist, wird ein pdf der Spielberichte auf dem Desktop gespeichert. Bitte das PDF an matchreport@handball.ch senden.

Wurde das Spiel im Offline-Modus erfasst, können die Daten, sobald man wieder online ist, über "Abschluss" übermittelt werden.



9 Menü Reports



Im Menu Reports stehen folgende Berichte zur Auswahl:

- Medienreport
- SHV- oder bei Länderspielen ein EHF-Spielbericht
- Matchblatt

Diese müssen als PDF-Datei lokal gespeichert und weiterverarbeitet werden. Sobald die Einstellungen > Spiel/Funktionäre & Teams gespeichert sind können diese Reports angezeigt werden.

9.1 Medienreport



Medienreport Seite 1 Zusammenfassung der Team-Statistiken





Swiss Handball League, Hommes NLB lundi 02. septembre 2013, 15:45 Horloge CS Chênois Genève - HSC Suhr Aarau 4 : 4 (4:4) Chênois centre aportif Sous-Moulin, D Spectateurs Arbitres: Anthamatten Tino / Wapp Andreas



Medienreport Seite 2 und ff Spielverlauf

		CS Chênois G	enève	1	HSC	Suhr Aarau		
			0	00:32	1	But	Exberg Cerl Megnus	
11	Delric Michael	But	1	00:49	1			
			1	01:31	2	But	Exberg Ged Megnes	
	Reverdy Leick	7m But	2	01:59	2			
			2	02:12	3	But	Suter Nicelas	
11	Delric Michael	7m But	3	02:25	3			
13	Gisbert Mikgel	Avertissement	3	02:44	3			
			3	03:03	3	Avertissement	Remann Patrick	1
14	Kneeps Reb	Exclusion	3	03:16	3			
			3	03:32	3	Disquelification	Siegenthaler Sean	2
	Lambin Remain	Exclusion	3	04:34	3			
			3	06:25	4	But	Suter Nicelas	
9	Reverdy Leick	7m But	4	06:51	4			
14	Kneeps Reb	Exclusion	4	07:25	- 4			
2	Geutei Oslane	Avertissement	4	12:11	4			
3	Des Santes Pinheire Pedre Alexandre	Avertissement	4	17:24	4			
21	Pucarevic Beris	Exclusion	4	21:38	4			
3	Des Santes Pinheire Padre Alexandre	Exclusion	4	22:25	4			
-	Denne New York	Sec. Marker	4	77.74	4			



9.2 Spielbericht





9.3 Matchblatt

d		SPAR Mo LK Z	R PREMIUM Li intag 04. Febru Zug - HV He Zug ®	EAGUE, I Iar 2019, e rzoge i oorthalle	Frauen 13:00 U nbuch	SPL Jhr ISE	SPL1 Jhr Isee	SPL1 Jhr Isee
			Schled	isrichter:				
						1	1	1. Halba
r	er.		Tore/Parader	7m	Strafen		Toriolge	Torloige Min.
lle	ulle							
s Y	s Yousra							
an	nann Laura							
an	nann Vanessa							
ge	dge Amy Luisa							
m	am Sofia Thirstrup							
ha	chart Darla							
ha	chart Marion							
ve	Evelvne					1		
						1	1	1
-				-				
_				-				
_				-			í ├ ───	
				_				
_								
				_				
				_				
T I	er Fellx			Team	Time Out			
				1.				
				2.				
				3.				
g	ogenbuchsee							
hl	ühi Janin							
qa	ngartner Sarah							
a	Laura						(
er i	er Fablenne							
	n Stetanle						i	
	hardt Marina							
	hard Emilia							
	nan Emilia			_				
	erisabelle			_			í ├ ───	
Le	Leandra							
n	en Ina Svea			_				
				-				
				+				í
			<u> </u>					
			L					
				\square				
er	er Hans			Team	Time Out			
				1.				
				2.				
				3.				
	Spielpiäne, Resultate	unter:		1. 2. 3.				

Matchblatt für Journalisten vor dem Spiel Damit können die Journalisten ihre persönlichen Notizen zum Spielverlauf aufnehmen. Auf diesem Bericht werden nur die Spieler und Staff der beiden Teams angezeigt. Keine weiteren Daten zum Spielverlauf.

Detaillierte Statistiken, Spielpläne, Result rww.handball.ch

media@handball.ch, © Schweizerischer Handball Verband



www.momournu2.ett 04.02.5

Seite 1 von 1



10 Menü Extras

Ø.		Im Menü Extras können folgende Aktionen vorgenommen werden:
Extrac		Mein Profil:
Extras		Passwort ändern
	Mein Profil	Einstellungen:
		Hallen-Favoriten verwalten
		Default Einstellung der Match-Uhr
	Einstellungen	Liveticker-Version
		I orhuter-Anzeige
	Datenbank erneuern	Datenbank erneuern: Manuellas Erneuern der Datenbank, Dabei worden alle
×		acchaicherten Spiel Daten gelöscht
		Information:
	Information	Anzeige der Programm-Version und den Release-Notes
		Sprache:
EN	Caracha	Deutsch / Französisch / Englisch
DE	sprache	Hilfe:
		Link zur Online-Hilfe und Informationen rund um den
	Hilfe und Support	Liveticker www.handball.ch/liveticker
-		Verlassen:
C .		Liveticker-System schliessen
	Verlassen	

10.1 Mein Profil

Mein Profil		
🚊 Mein Profil		×
Einstellungen für:	Hans Hunger [hhunger]	0
Altes Passwort		
Neues Passwort		
Neues Passwort		
	Als Text zeigen	
	Q Passwort ändern	
Benutzername	hhunger	
LT-Lizenz	LT-Lizenz 3	
Gültig von - bis	01.07.2024 -	

Funktion ist nur im Online-Modus verfügbar.

Passwort ändern. Diese Funktion ist nur im Online-Modus aktiv.



10.2 Einstellungen

Eins	stellungen	
🖆 Einstellungen		×
Einstellungen für:	Hans Hunger [hhunger]	\bigcirc
Meine aktuellen Hallen-Favoriten (löschen: markieren Del)	+ 1 Stafa Frohberg Zürich Blumenfeld	
Match-Uhr Spielzeit / Anzeige	Aufsteigend 0 bis 60 Minuten 2. HZ, 54:30 54:30	
Logging	3 🗆 Livestream-Log 🗒 Log-File	
Liveticker Version	4 Voll-Version 💌	
Torhüter-Anzeige	5 Torwart im eigenen Bereich 🔹	
	6 📮 Speichern und Schliess	en

10.3 Datenbank erneuern

E Da	tenbank erneuern	
👹 Datenbank erneuern		×
	 Datenbank erfolgreich neu angelegt. Liveticker wird nach dem Beenden neu gestartet. 	
X	Ok	

Funktion ist nur im Online-Modus verfügbar.

- Anzeige der Hallen, welche schon verwendet wurden. Die Hallen-Favoriten können mit markieren und der Del-Taste gelöscht werden.
- Standard-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) Login; damit kann ein Livestream-Log aktiviert werden.
- 4) Standard LT-Version wählen: Voll- oder Light-Version
- 5) Standard Torhüter-Anzeige festlegen: Torhüter im eigenen oder im Spielerbereich
- 6) Mit "Speichern und Schliessen" Dialog schliessen.

Funktion ist nur im Online-Modus verfügbar.

Datenbank erneuern:

Manuelles Erneuern der Datenbank. Dabei werden alle gespeicherten Spieldaten gelöscht.

Beim erneuten Einloggen werden alle verfügbaren Daten neu synchronisiert.



10.4 Information



10.5 Sprache



Durch Klick auf die entsprechende Sprache wird die Einstellung der Textanzeige geändert.

10.6 Hilfe und Support



- Link zu handball.ch > Liveticker:
 Alle Informationen rund um den Liveticker
 - Alle Dokumente
 - Alle Downloads
- 2) Log File zur Liveticker-Anwendung



It_client-TEST.	log - Editor			×
Datei Rearbeiten	Format Ansi	cht Hilfe		
buter bearbenet				
Logger Ini	zialized			
 LogFile: Runtime: Version: Arguments/ 	C:\Users\rd 33.02.2019 [5.0.3.0] - Config:	older\AppData\ 13:25:20 LT.Client.exe	ocal\Temp\lt_client-TEST.log	
03.02.2019	13:25:22]	INFO	Connection established : LiveTicker connteced	
03.02.2019	13:27:09]	END Durat:	on: 0:02:49	
Logger Ini:	zialized			
 LogFile: Runtime: Version: Arguments/0 	C:\Users\rd 03.02.2019 [5.0.3.0] - Config:	older\AppData\ 13:27:12 LT.Client.exe	ocal\Temp\lt_client-TEST.log	
03.02.2019	13:27:131	FRROR	Connection failed: Es war kein an https://liveticker-test-service.ha	inc
03.02.2019	13:27:13]	DIAG	Start Diagnostis:	
03.02.2019	13:27:13]	DIAG	Result for: [nslookup], Host: [google.ch], Passed: [False], Messa	ige
03.02.2019	13:27:14]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
03.02.2019	13:27:15]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
03.02.2019	13:27:16]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
03.02.2019	13:27:17]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
03.02.2019	13:27:18]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
03.02.2019	13:27:19]	WARNING	Tried to establish connection: still offline	
03.02.2019	13:27:20]	WARPITIC	Tried to establish connection: still offline	
03.02.2019	13:27:21	WARPITIG	Tried to establish connection: still offline	
1				>
			Windows (CRLE) Zeile 1 Spalte 1 100%	

2) 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

I

Frage / Problem	Antwort/Lösung
Bei der Erst-Installation geht das Login nicht.	Der Live-Ticker muss bei der Erst-
	Installation Online sein.
Anmeldung für Liveticker Login Liveticker ×	Mögliche Ursache:
Benutzername gc Passwort TICKER Passwort Torker Benutzernamen und/oder das Passwort. Degin fehgeschlagen. Bitte überpuffen sie den Benutzernamen und/oder das Passwort.	- Lokale Firewall in der Halle und/oder
© 2011 - 2021 Schweizerischer Handba	 Firewall von <u>Antivirus</u> Programmen
Obwohl das Notebook offensichtlich Online ist, kann man sich nicht einloggen. Der Liveticker	verhindern eine Kommunikation zum Liveticker-Server.
Login-Dialog kann nicht online gehen. Siehe	- <u>Systemzeit</u> des Notebooks stimmt nicht (Zeitumstellung). Die Toleranz ist +/- 5 Minuten.
auch rechts oben im Login-Dialog ist die Weltkugel rot.	
Beim Start des Live-Tickers wird immer eine	«SSCERuntime_x86-DEU.msi" gemäss
neue Datenbank erstellt (Loop).	Installations-Anleitung nochmals
🗑 Datenbank erneuern 🛛 🗙	installieren.
Datenbank erfolgreich neu angelegt. Liveticker wird nach dem Beenden neu gestartet.	Oder es befindet sich bereits eine SQL- Server Instanz auf dem Client. Dies kann zu Konflikten führen. Andere
	Instanzen deaktivieren.
Ok	



11.2 ... zur Anwendung

Frage / Problem	Antwort/Lösung
Wie können in der 2. Halbzeit die	Über den Korrektur-Button kann mit der
Spielverlaufsdaten von der 1. Halbzeit	entsprechenden Auswahl im
nachgeschaut werden?	DropDown-Menü "Spielphase";
	entweder "alle Spielphasen, nur die 1.
	HZ oder nur die 2. HZ angezeigt
	werden. (8.5.1)
	* Spieler-Korrektur
	Spielphase 2. Halbzeit
	Heim alle Spielphasen 1. Halbzeit
	Yellow Wintermur
	Nr. Spieler T V 2' 0 0 0 0
Im Live-Ticker Panel werden nicht alle Dress-	Bildschirm-Anzeige auf 100%
nummer vollständig angezeigt.	einstellen.
	Rechte Maustaste > Desktop >
	Anzeigeeinstellungen > Skalierung >
	auf 100% einstellen.
Neue Leibchen-Nummer	Match-Uhr anhalten.
Während des Spiels geht ein Leibchen kaputt,	Einstellungen > Teams öffnen.
der Spieler bekommt eine neue Nummer. Wie	Mit Cursor in Feld Nr. und Nummer
kann ich das ändern?	über-schreiben. > Speichern und
	schliessen.
	Match-Uhr starten.
Systemausfall	Siehe dazu separates Dokument:
Was ist bei einem Systemausfall während des	SHV - Anleitung beim Ausfall Liveticker
Spiels zu tun?	
Der Liveticker Login-Dialog kann nicht online	Systemzeit des Notebooks stimmt nicht
gehen. Siehe auch rechts oben im Login-Dialog	(Zeitumstellung). Die Toleranz ist +/- 5
ist die Weltkugel rot.	Winuten. Prute das Datum und die
	Unizeil des Noledooks.
Sec. 1997	