

# RED+ Matchday Manual

<b>1. Allgemeine Informationen.....</b>	<b>1</b>
1.1. Supportanfragen.....	1
1.2. Verbindung Liveticker - Livestream.....	2
<b>2. Technische Voraussetzungen.....</b>	<b>3</b>
2.1. POE Switch und Kamera Spezifikationen.....	3
2.2. Stromzufuhr.....	3
2.3. Dezierte Internetleistung.....	4
<b>3. Livestreaming.....</b>	<b>4</b>
3.1. Kamerastatus.....	5
3.2. Internetleistung.....	6
3.3. Kommentieren (optional).....	6
3.4. Headset Empfehlungen.....	7

# 1. Allgemeine Informationen

## 1.1. Supportanfragen

Für Supportanfragen könnt ihr euch am Spieltag gerne an folgende WhatsApp Nummer wenden:

**+41 76 372 57 68**

Diese zentrale Eingangsstelle soll die Kommunikation zwischen RED+ und euch vereinfachen und beschleunigen. Nach Eingang einer Nachricht kümmert sich unser On Call Support Team umgehend um die Meldungen und bearbeitet die Problemstellung.

Die WhatsApp-Nummer ist **ausschliesslich** für dringende Probleme am Spieltag gedacht (z.B. kurzfristige Spieländerungen, Spielabbrüchen, Ausfall von Kamera oder Audio).

Unter der Woche können Fragen, Unklarheiten oder Probleme über [info@red.sport](mailto:info@red.sport) gemeldet werden.

## 1.2. Verbindung Liveticker - Livestream

Mit den Eingaben im Liveticker steuert der Liveticker Operator die Anzeigen (Scoreboard, Match Clock, Torschützen, Zeitstrafen, TTO, usw.) im Livestream.

Livestream-Einstellungen für Spiel 3935, Kadetten Schaffhausen - HSC Kreuzlingen				
<b>Spiel-Infos</b>				
Spiel-Nr.	3935	Halle	Schaffhausen BBC Arena A	
Datum/Zeit	08.12.2024	17:00	Liga	QHL
<b>Standard Einstellungen</b>				
Aktivieren	<input checked="" type="checkbox"/>			
Server-Adresse	https://spiideo-integration.io/shv/v1/external		Verbindung testen	
<b>WackerTV Einstellungen</b>				
Aktivieren	<input type="checkbox"/>			
Server-Adresse		58188		
Beispiel	localhost oder 172.17.72.1 oder servername		Verbindung testen	
Speichern und Schliessen				

Mit dem neuen Liveticker Release 7.3.0.0 des Schweizerischen Handballverbands wird die Checkbox für die Livestream-Standard-einstellungen für die Datenübertragung am Spieltag nun automatisch per Default gesetzt. Die Steuerung der Checkbox basiert auf einer Konfiguration im VAT.

**Der Liveticker Operator muss hier nichts mehr verändern!**

## 2. Technische Voraussetzungen

### 2.1. POE Switch und Kamera Spezifikationen

**S-LINE (WIDE + POINT)** Kamerasysteme benötigen einen POE Switch IEEE 802.3AF mit jeweils 15 Watt pro Port zu jeder Kamera.



**D-LINE UND A-LINE** Kamerasysteme benötigen einen POE+ Switch IEEE 802.3 AT mit 30 Watt zur Kamera.



RED

Eine [detaillierte Anleitung](#) haben alle Clubs bei der Installation der Kamera in der jeweiligen Heimhalle bereits erhalten.

### 2.2. Stromzufuhr

Jede Kamera muss über einen POE Switch, der an eine normale Steckdose mit **220 bis 240 Volt** angeschlossen sein kann, mit Strom beliefert werden.

## 2.3. Dezidierte Internetleistung

Die Internetversorgung **pro Kamera** benötigt einen Datendurchsatz von mindestens **30 Mbit/s**.

Ein öffentlich zugängliches WLAN, welches von den Zuschauer:innen am Spieltag ebenfalls benutzt werden kann, ist als Internetquelle nicht geeignet. Wir empfehlen stärkstens eine **dezidierte Internetleitung** zu verlegen, mit der nur die Kamera versorgt wird. Falls dies keine Möglichkeit ist, bitten wir euch mit RED ([info@red.sport](mailto:info@red.sport)) Kontakt aufzunehmen.

## 3. Livestreaming

Die folgenden Punkte sollen als Checkliste für die Livestream-Verantwortlichen vor einem Spieltag abgearbeitet werden, damit eine fehlerfreie Produktion gewährleistet werden kann.

- 45 Min. Kamera muss spätestens **online** sein (ggf. Kamera einschalten / Sichtschutz entfernen)
- 25 Min. Broadcast Start in Spiideo
- 15 Min. LIVE on [www.red.sport](http://www.red.sport) (Verzögerung durch Cloudproduktion berücksichtigen)
- 5 Min. Werblock (Team Sponsoren & Commercial)
- 3 Min. Einblendung Line Up Grafik

### 3.1. Kamerastatus

Eine Livestream Produktion kann nur dann erfolgen, wenn die Kamera in der Halle **online** ist, das bedeutet eine stabile Stromversorgung und Internetverbindung gewährleistet ist. Wenn die Kamera **offline** und dementsprechend nicht in Betrieb ist (*fehlende Strom- oder Internetverbindung*) kann auch keine Hintergrundaufnahme aufgezeichnet werden.

Schaffhausen BBC Arena A		Online 12 days	6	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> REDField321		Online 18 days	3	
<input type="checkbox"/> P/Field124_CenterRight		Online a month	1	
<input type="checkbox"/> P/REDField230_Center		Online 18 days	2	
<input type="checkbox"/> P/REDField229_Center		Online a month	1	
<input type="checkbox"/> REDField320		Online a month	0	
<input type="checkbox"/> P/Field124_CenterLeft		Online a month	1	

In manchen Hallen wird die Kamera vor und nach den Spielen mit einem Sichtschutz abgedeckt oder über einen On-/Off-Schalter vom Strom getrennt.

Am Spieltag muss **spätestens 45 Minuten vor Spielbeginn** die Kamera **online** sein (Hülle entfernen oder die Kamera einschalten), damit allfällige Probleme (z.B. verschobene Kameraperspektive oder Signalfehler) rechtzeitig behoben werden können.

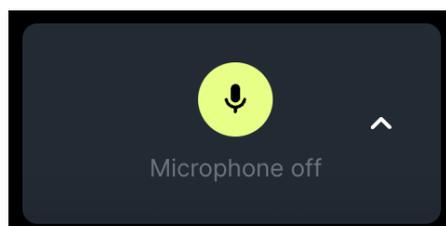
### 3.2. Internetleistung

Bei einer schlechten Internetverbindung kann es zu verzerrten oder stockenden Bildern im Livestream oder gar einer ausbleibenden Übertragung der Aufnahme kommen. Wenn diese Probleme in eurer Heimhalle bekannt sind, dann sollte die Internetleistung regelmässig getestet werden - dafür bitte frühzeitig unter der Woche mit RED in Kontakt treten.

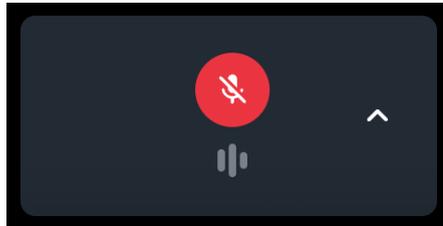
### 3.3. Kommentieren (optional)

Das Kommentieren der Übertragungen wird über das RED CloudStudio verwaltet und mit den Live Bildern synchronisiert. Das Kommentieren erfolgt meist über einen PC direkt im Browser – damit ein Headset korrekt funktioniert, muss es vom PC als **Audioeingang (Mikrofon)** und **Audioausgang (Kopfhörer)** erkannt werden. Der Kommentator kann dabei entweder live aus der Halle (ON Site) oder von einem beliebigen anderen Ort das Spielgeschehen verfolgen (OFF Site).

1. Über das Steuerelement “Commentary” muss die Eingangsquelle - hier das Headset - ausgewählt werden.
2. Anschliessend muss auf das kleine gelbe Mikrofon Zeichen gedrückt werden, um das Audio zu aktivieren.



3. Sobald das Mikrofon Zeichen rot leuchtet und Audio-Wellen angezeigt werden, ist die Verbindung erfolgreich und der Kommentar wird übertragen.



### 3.4. Headset Empfehlungen

- Beyerdynamic MMX 300 Pro oder MMX 150 (CHF 250-620.-)
- Beyerdynamic DT-797 PV oder Sennheiser HMD26-II-600 (CHF 820-1250.-)

Kriterium	MMX 150	MMX 300 Pro	DT-797 PV	HMD26-II-600
<b>Mikrofontyp</b>	Kondensator (META VOICE), Niere	Kondensator, Niere	Kondensator, Niere	Dynamisch, Hyperniere
<b>Mikro Qualität</b>	Gut, abnehmbar	Sehr gut, klare Stimme	Sehr hochwertig, broadcast-tauglich	Broadcast-Standard, mit Geräuschkompensation
<b>Geräuschunterdrückung</b>	Gut! Over-Ear	Gut! geschlossen	Sehr gut! (für laute Umgebungen)	Sehr gut! Hyperniere + ActiveGard®
<b>Tragekomfort</b>	Hoch, weiches Kunstleder	Hoch (Velours, over-ear)	Gut, aber schwerer (~395g)	Sehr hoch, leicht (~200g), On-Ear
<b>Gewicht (ohne Kabel)</b>	ca. 304 g	ca. 314 g	ca. 395 g	ca. 200 g
<b>Kabel &amp; Anschluss</b>	USB + 3,5 mm Klinke (abnehmbar)	Klinke 3,5 mm + Adapter	XLR (Broadcast-Ausführung)	Modular (XLR, Klinke – je nach Kabel)
<b>Kompatibilität</b>	Plug & Play (USB & AUX)	Plug & Play (PC & Mischpult)	Profi Equipment, Audio Interface nötig	Broadcast Standard, Audio Interface empfohlen
<b>Austauschbarkeit</b>	Kabel abnehmbar	Ohrpolster, Kabel	Kabel & Polster austauschbar	Komplett modular (Polster, Kabel, Bügel)
<b>Besonderheiten</b>	Augmented Mode (Umgebungsmodus)	Sehr hohe Klangqualität	Extrem robust, für Studiosendungen	ActiveGard (Limiter) extrem leicht