Willkommen zur Schulung für das Digital Score Sheet (DSS)

INGAME
DIGITAL SCORESHEET



TSV
TRÖSTER
BREITENGÜSSBACH

Hier kommt ihr zur App



App Store

Play Store

INGAME
DIGITAL SCORESHEET



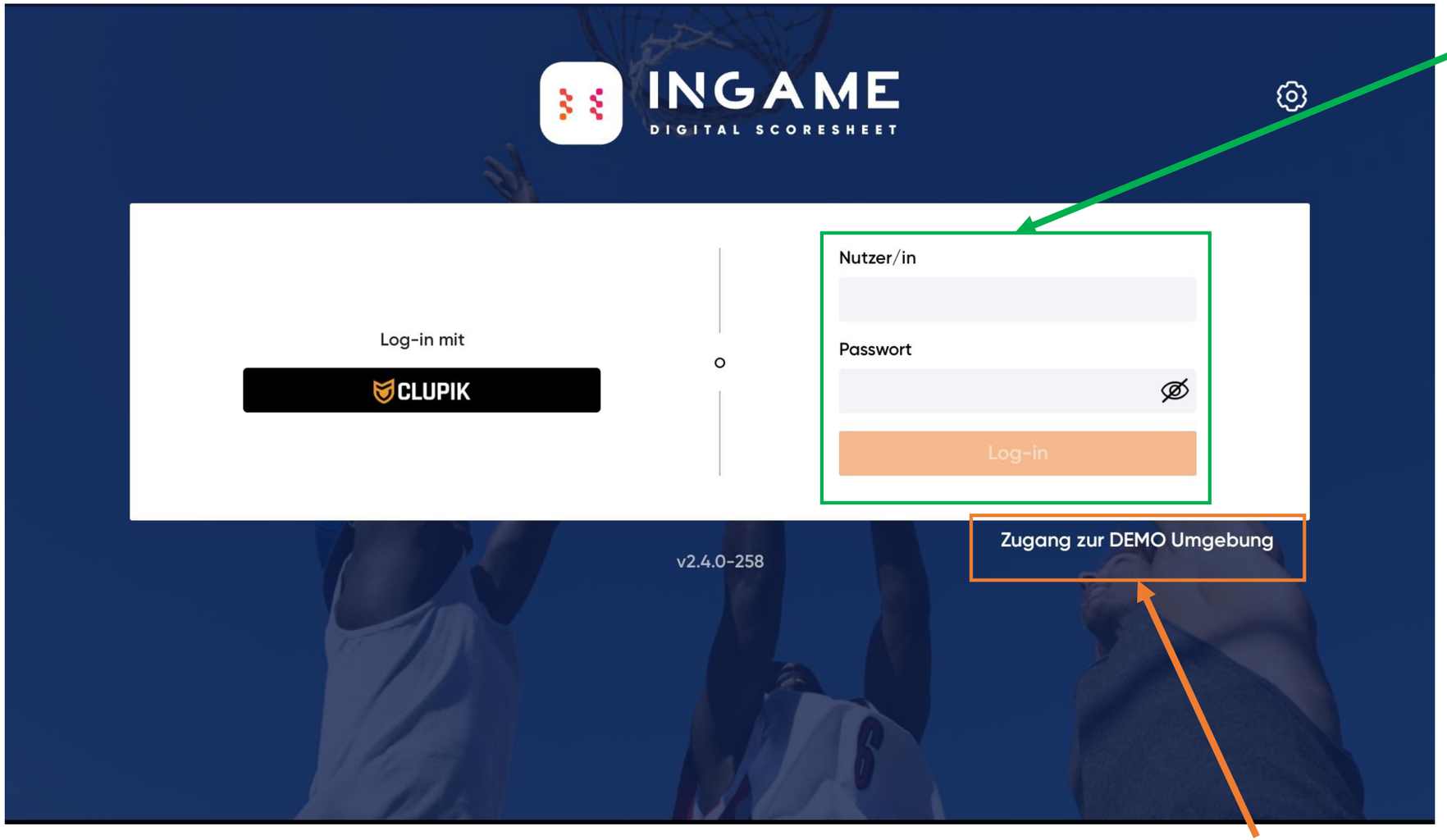
Lernplattform

https://ace.easy-lms.com/de/trainingskurs-fur-die-3.0-ingame-app/course-83374?PHPSESSID=new

INGAME
DIGITAL SCORESHEET

In der App anmelden:

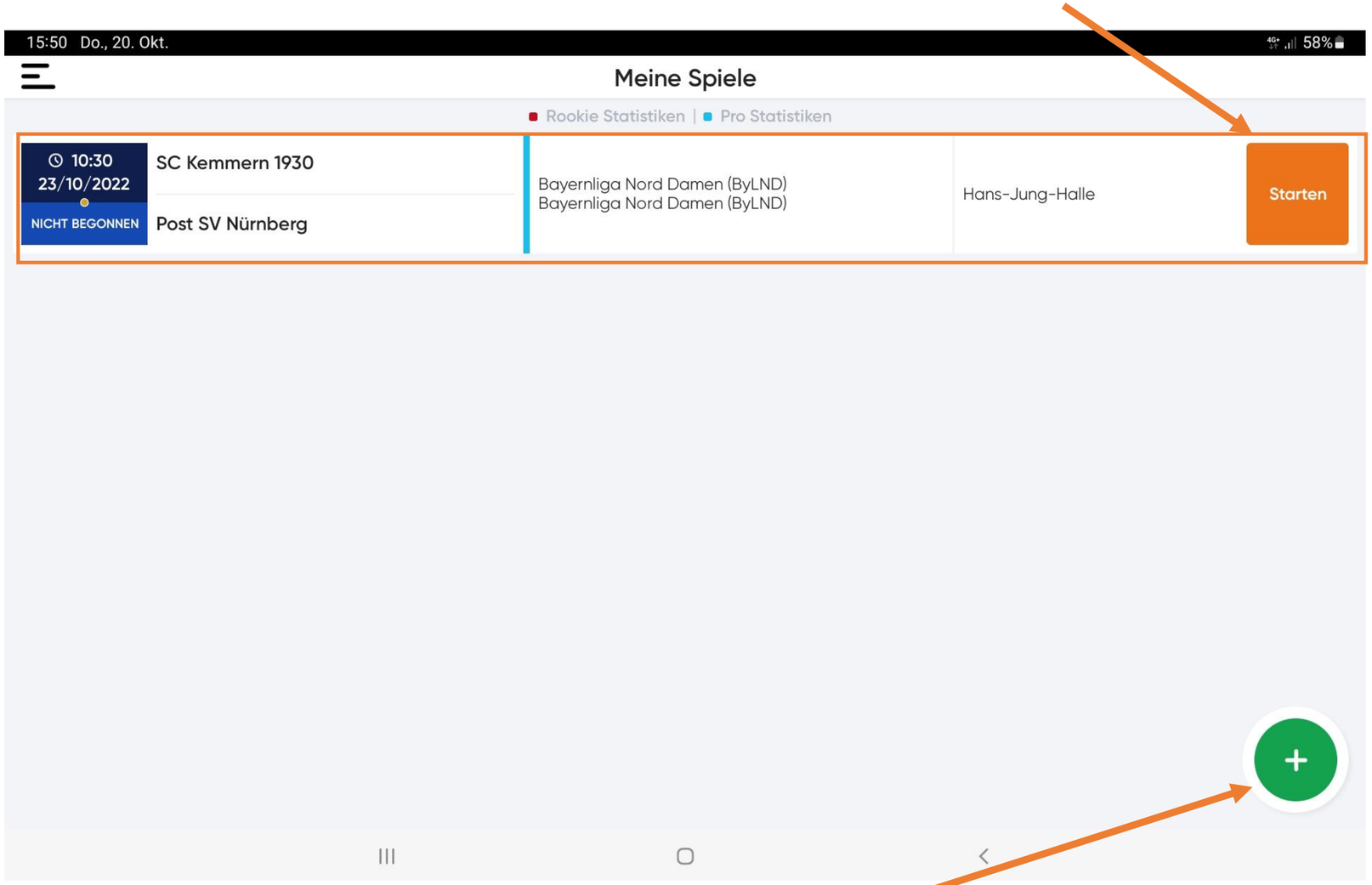
Hier mit den Login-Daten des Vereins einlogen



Zum Ausprobieren
-> weiters vorgehen ab Folie 4

1. Spiele herunterladen und starten:

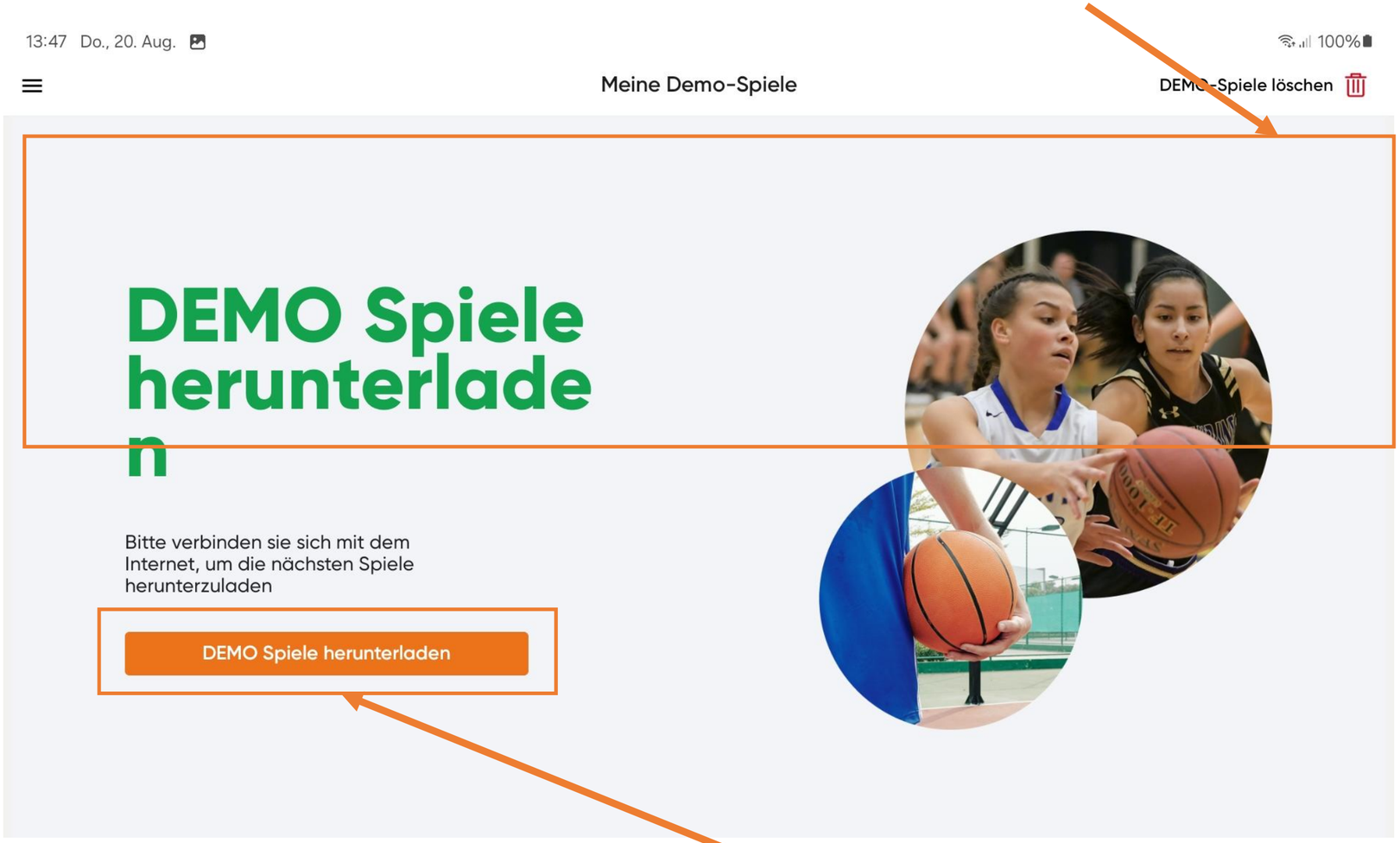
Hier das gewünschte Spiel suchen und starten.



Jeweiliges Spiel suchen und durch anklicken herunterladen.

1. Spiele herunterladen und starten Demo-Umgebung:

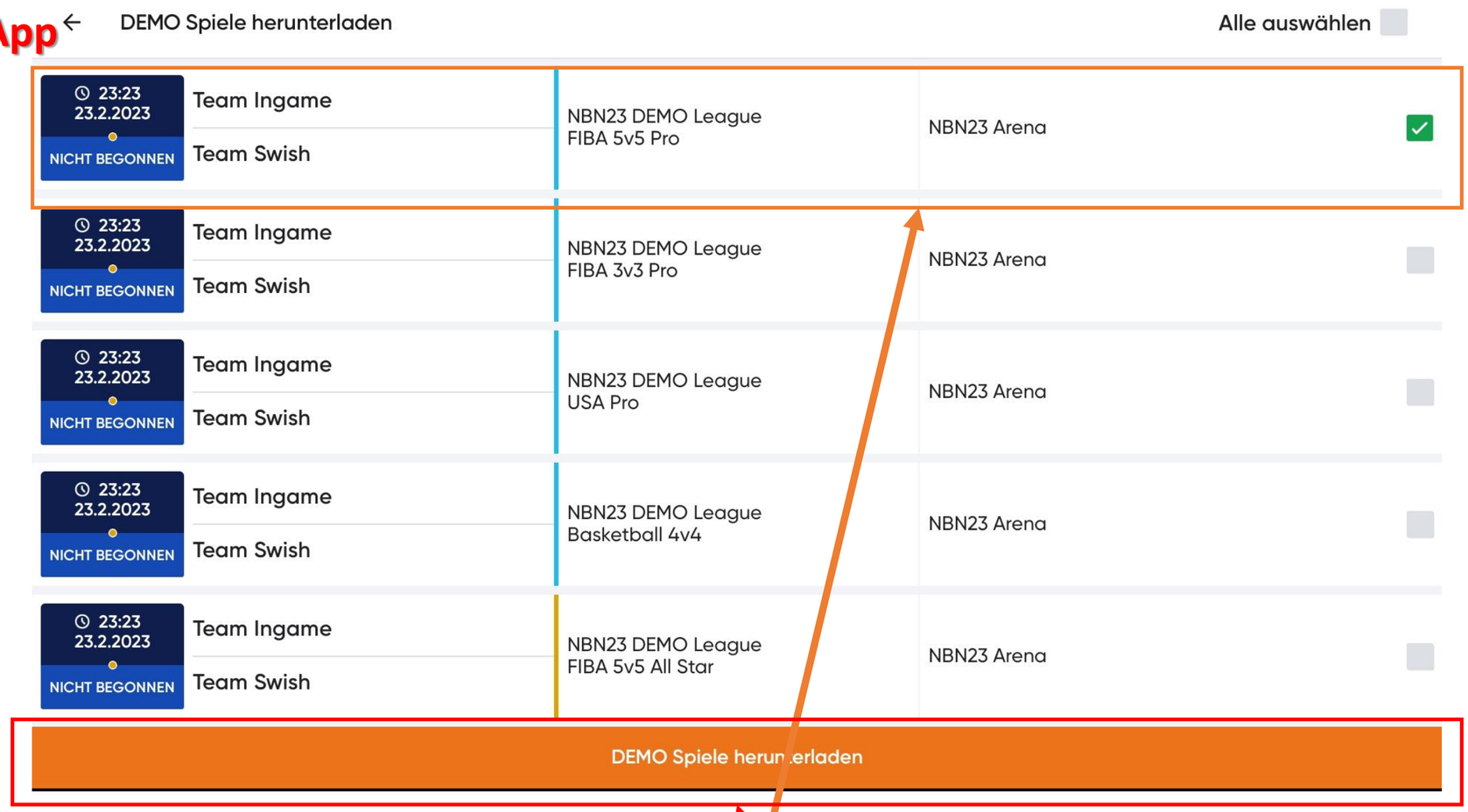
Hier das gewünschte Spiel suchen und starten.



Jeweiliges Spiel suchen und durch anklicken herunterladen.

1. Spiele herunterladen und starten Demo-Umgebung:

ACHTUNG:
Nur Spiele mit 5v5 Pro nehmen,
das ist die richtige Version der App



Jeweiliges Spiel suchen und durch anklicken herunterladen.

Für beide Mannschaften machen!

2. Check-in vor dem Spiel (Einschreiben):

2.1 Spieler

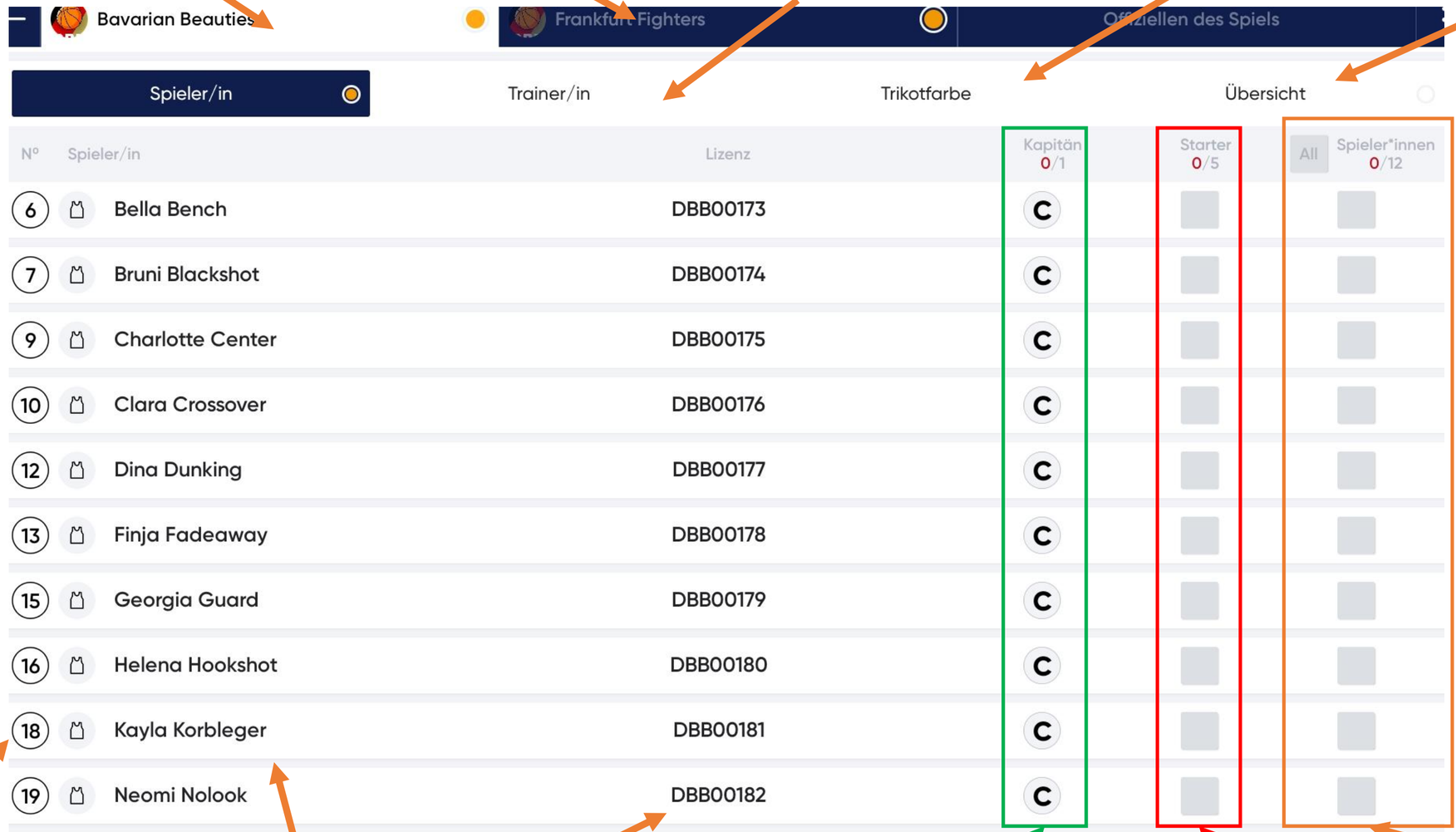
Heim

Gast

Trainer eingeben

Trikotfarbe ändern

Übersicht zum Bestätigen



Wenn als Trikotfarbe weiß ausgewählt wurde beim anklicken des Kapitäns oben auf die Zahl unter Kapitän schauen,
wenn 1 /1 steht, dann Spieler ausgewählt

Drücken, um Trikotnummer zu ändern

Name Spielerinformation:

Lizenznummer

Kapitän

Starting 5

Spieler

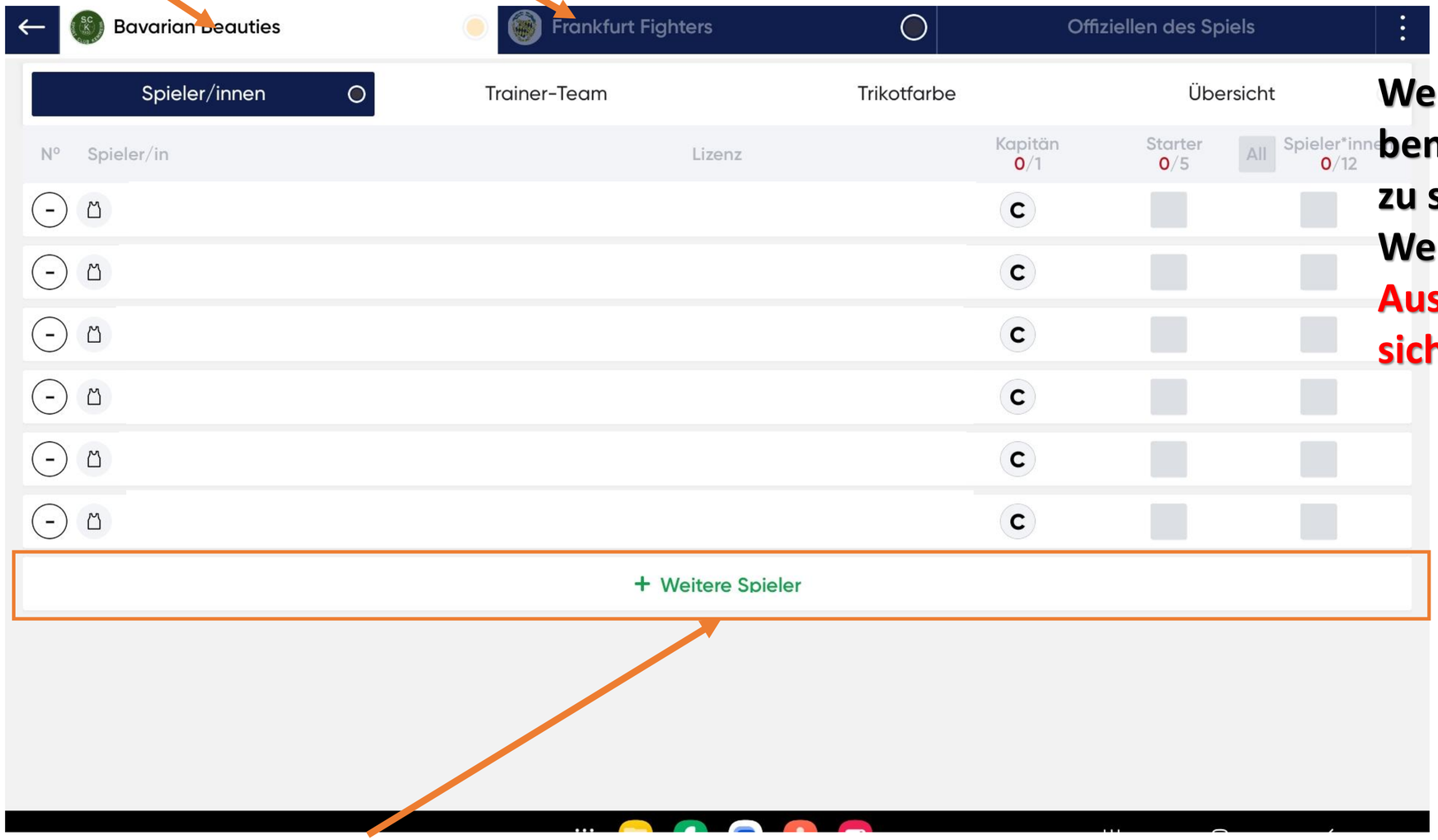
Durch anklicken auswählen

Für beide Mannschaften machen!

2. Check-in vor dem Spiel (Einschreiben): 2.1 Spieler

Heim

Gast



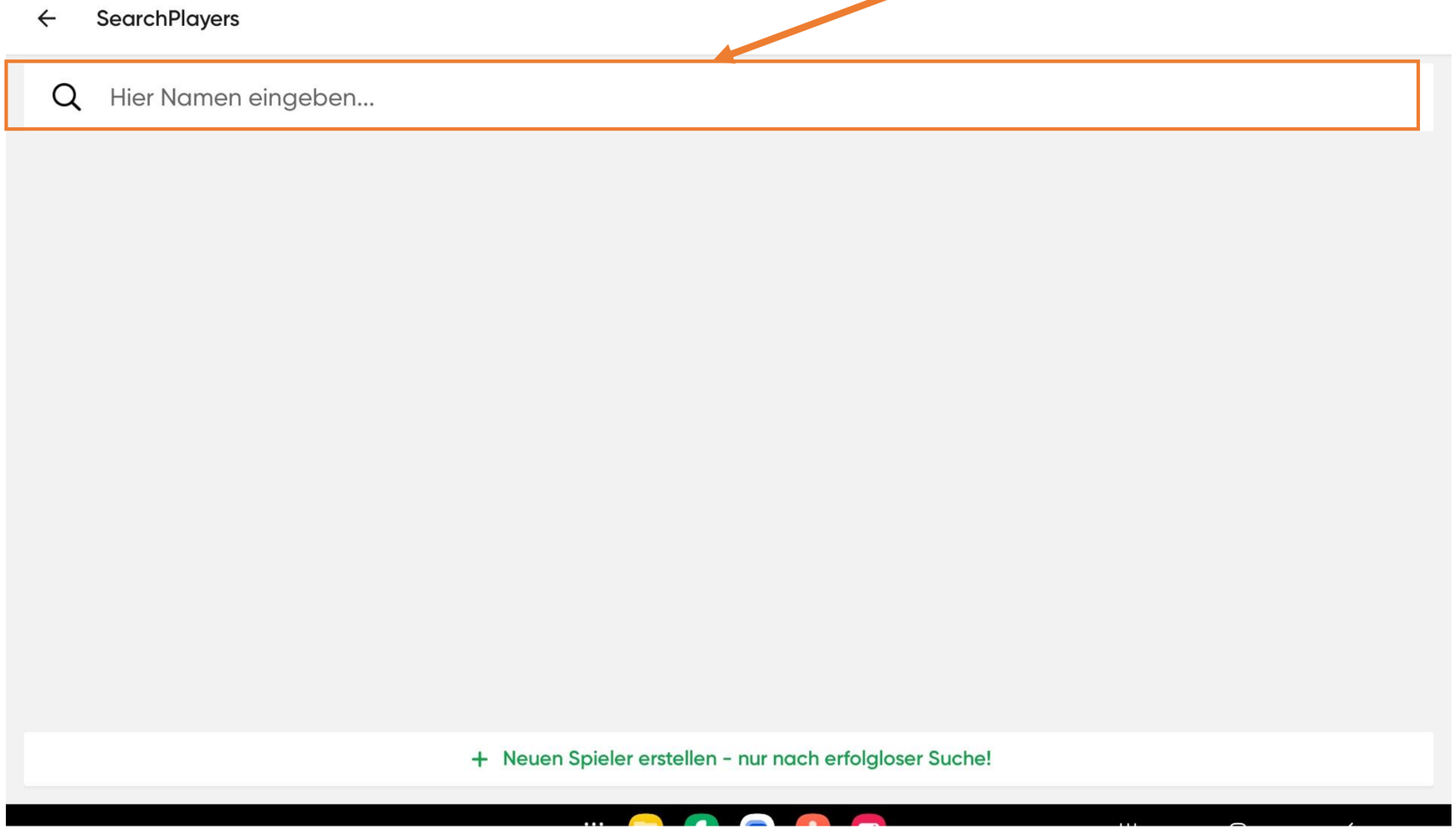
Wenn in der Liste ein benötigter Spieler nicht zu sehen ist, dann auf Weiter Spieler drücken. Aushilfsspieler finden sich dort!

Drücken, um weiter Spieler zu suchen

Für beide Mannschaften machen!

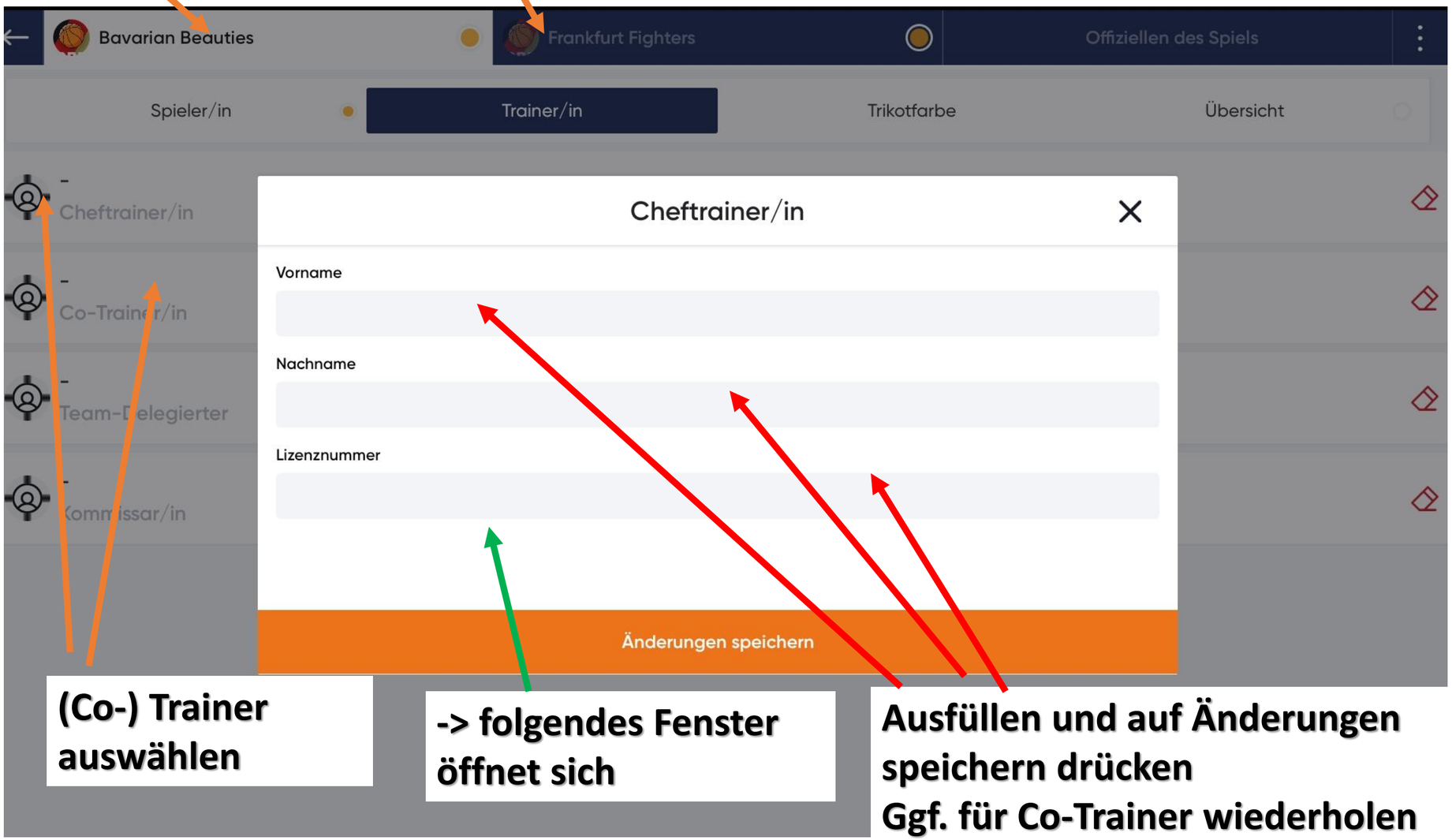
2. Check-in vor dem Spiel (Einschreiben):
2.1 Spieler

Hier den Namen des gesuchten Spielers eingeben und dann auf Spieler hinzufügen drücken



Für beide Mannschaften machen!

2. Check-in vor dem Spiel (Einschreiben):
2.2 Trainer

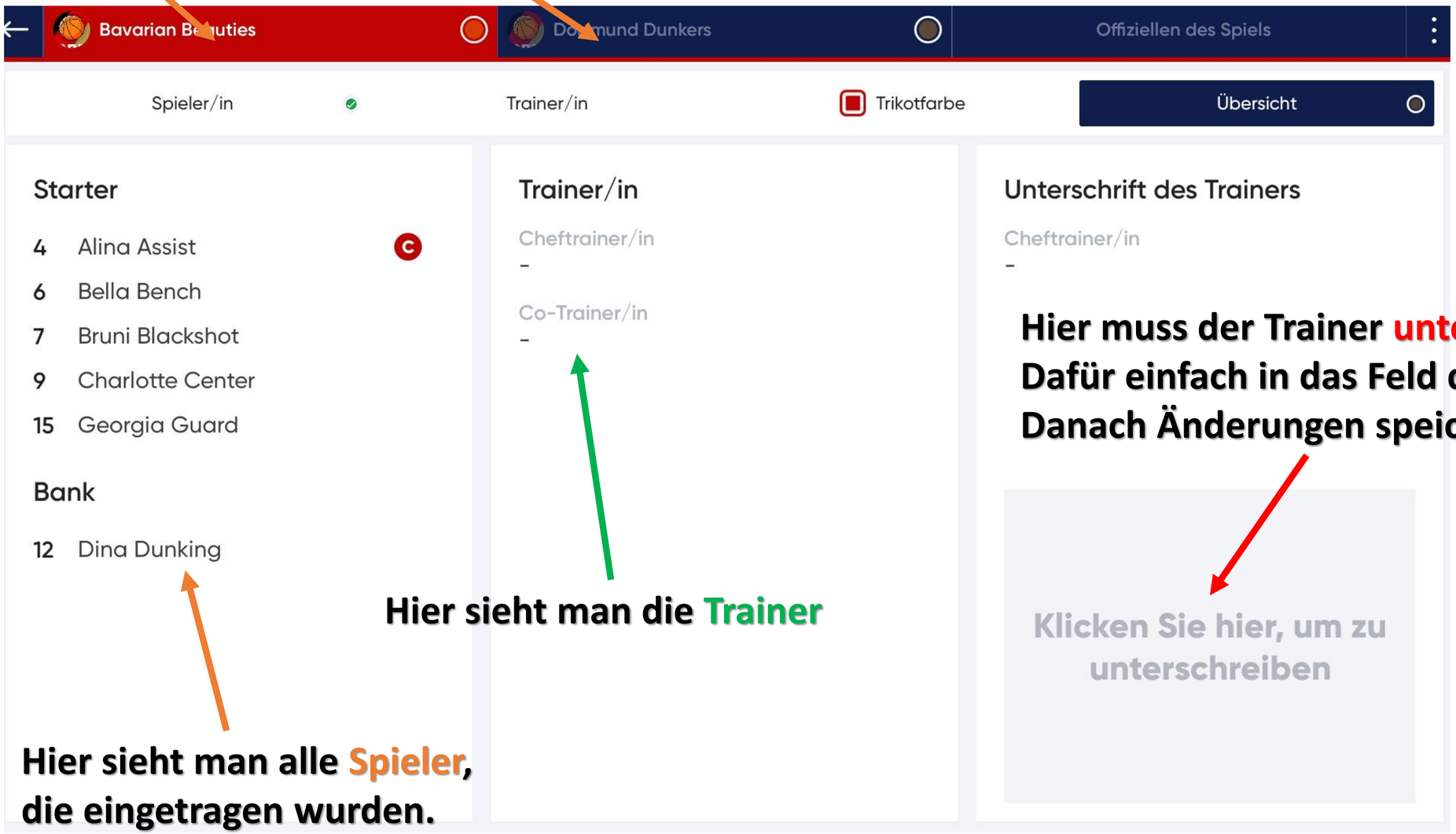


Für beide Mannschaften machen!

2. Check-in vor dem Spiel (Einschreiben): 2.3 Übersicht

Heim

Gast

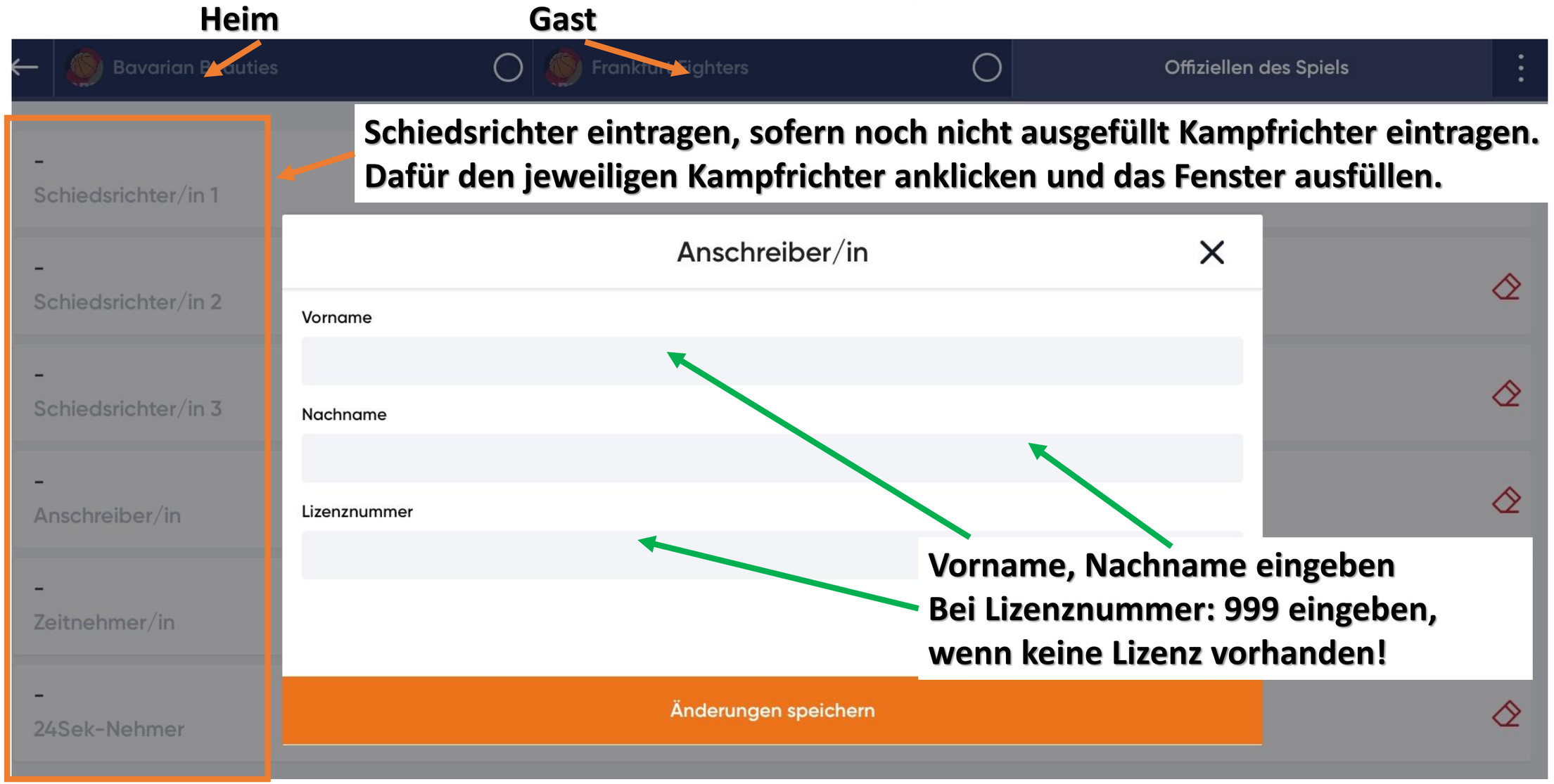


Hier sieht man die Trainer

Hier muss der Trainer unterschreiben.
Dafür einfach in das Feld drücken.
Danach Änderungen speichern drücken

Hier sieht man alle Spieler, die eingetragen wurden. (Starter und Bank)

2. Check-in vor dem Spiel (Einschreiben):
2.4 Offiziellen des Spiels



3. Während des Spiels
3.1 Allgemeine Hinweise

Bei allen Aktionen gilt:
Zuerst Aktion auswählen und
danach das Team bzw. den Spieler!!!

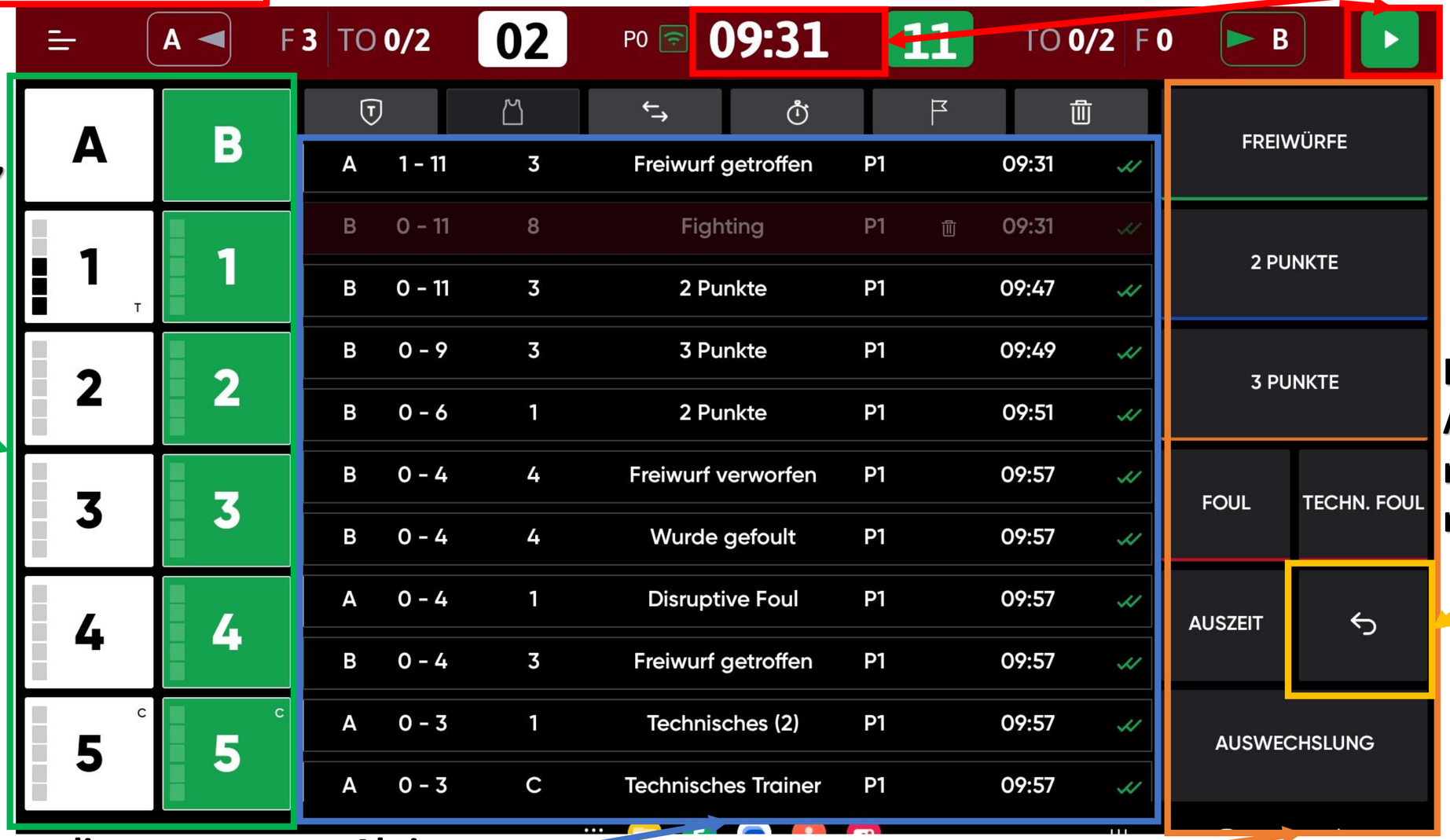
Im letzten Viertel und jeder Verlängerung die Zeit bei ca. 1s. Restspielzeit stoppen und gestoppt lassen.
-> Sinn: Wenn Spielzeit abgelaufen nach 4. Viertel oder Verlängerung, dann keine Änderungen mehr möglich.
-> Spielzeit erst wieder starten und ablaufen lassen, wenn die SRs das Spiel beendet haben.

Bei mehreren Wechselspielern:
Mannschaft neu eingeben
Nach Auszeit:
Mannschaften neu eingeben, einfacher als zu suchen, wer neu rein ist.

Bei allen Aktionen gilt:
Zuerst Aktion auswählen und danach das Team bzw. den Spieler!

3. Während des Spiels
3.2 Überblick über die Bedienoberfläche

Hier wird die Spielzeit gestartet/ gestoppt.



Hier sind die Spieler beider Mannschaften, die auf dem Spielfeld sind zu sehen. Spielerwechsel siehe Folie 18-21

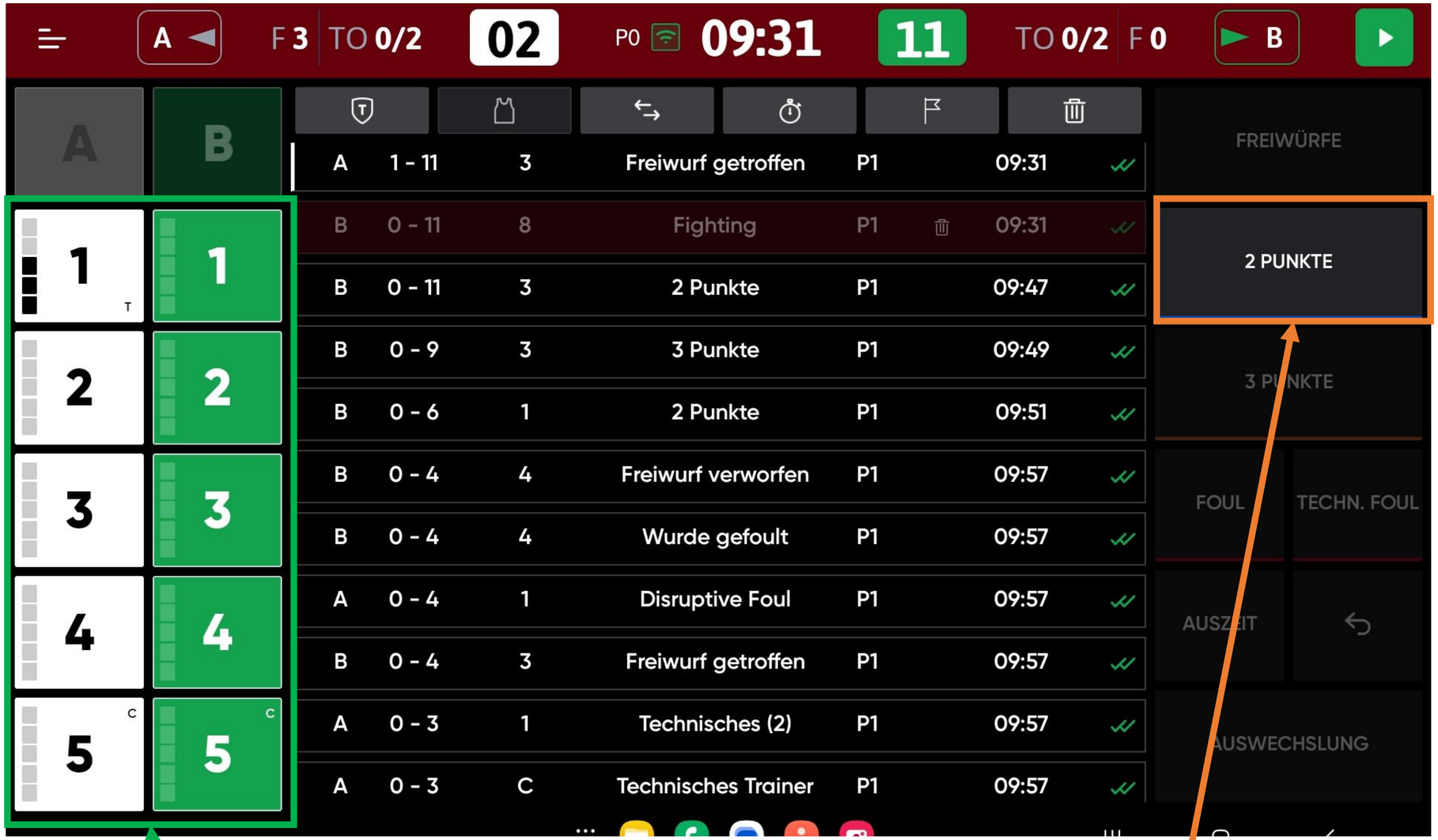
Letzte Aktion rückgängig machen

Hier sieht man die vergangenen Aktionen und kann diese noch bearbeiten
-> Folie S. 17

Hier sind alle Aktionen aufgeführt. Genaueres zu den Aktionen ab der nächsten Folie…

3. Während des Spiels
3.3 2er

Reihenfolge beachten!

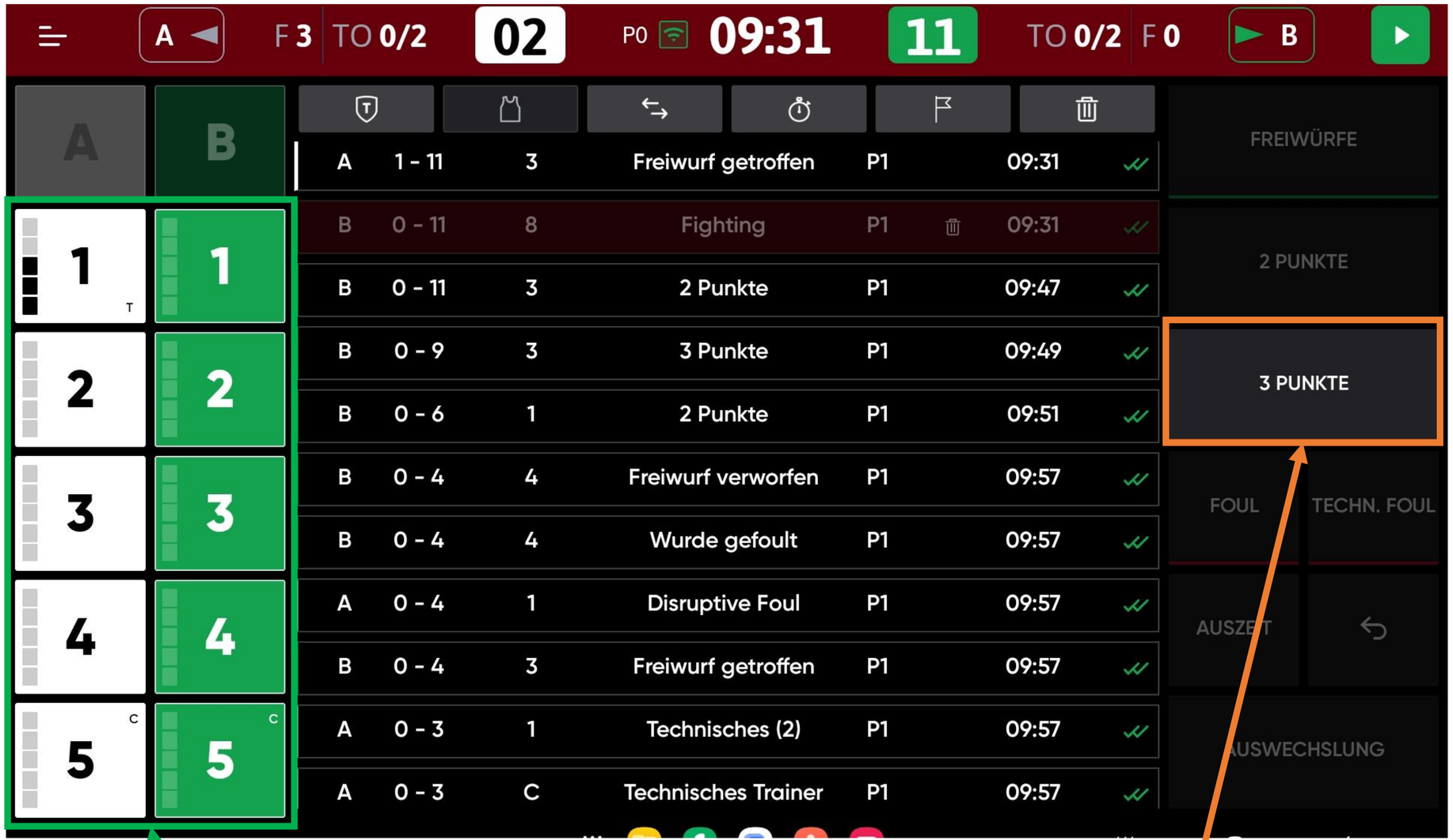


2. Werfer auswählen

1. 2 Punkte drücken

Reihenfolge beachten!

3. Während des Spiels
3.4 3er



2. Werfer auswählen

1. 3 Punkte drücken

3. Während des Spiels
3.5 Zeit korrigieren

1. Spielzeit lange halten bis sich untenstehendes Fenster öffnet.



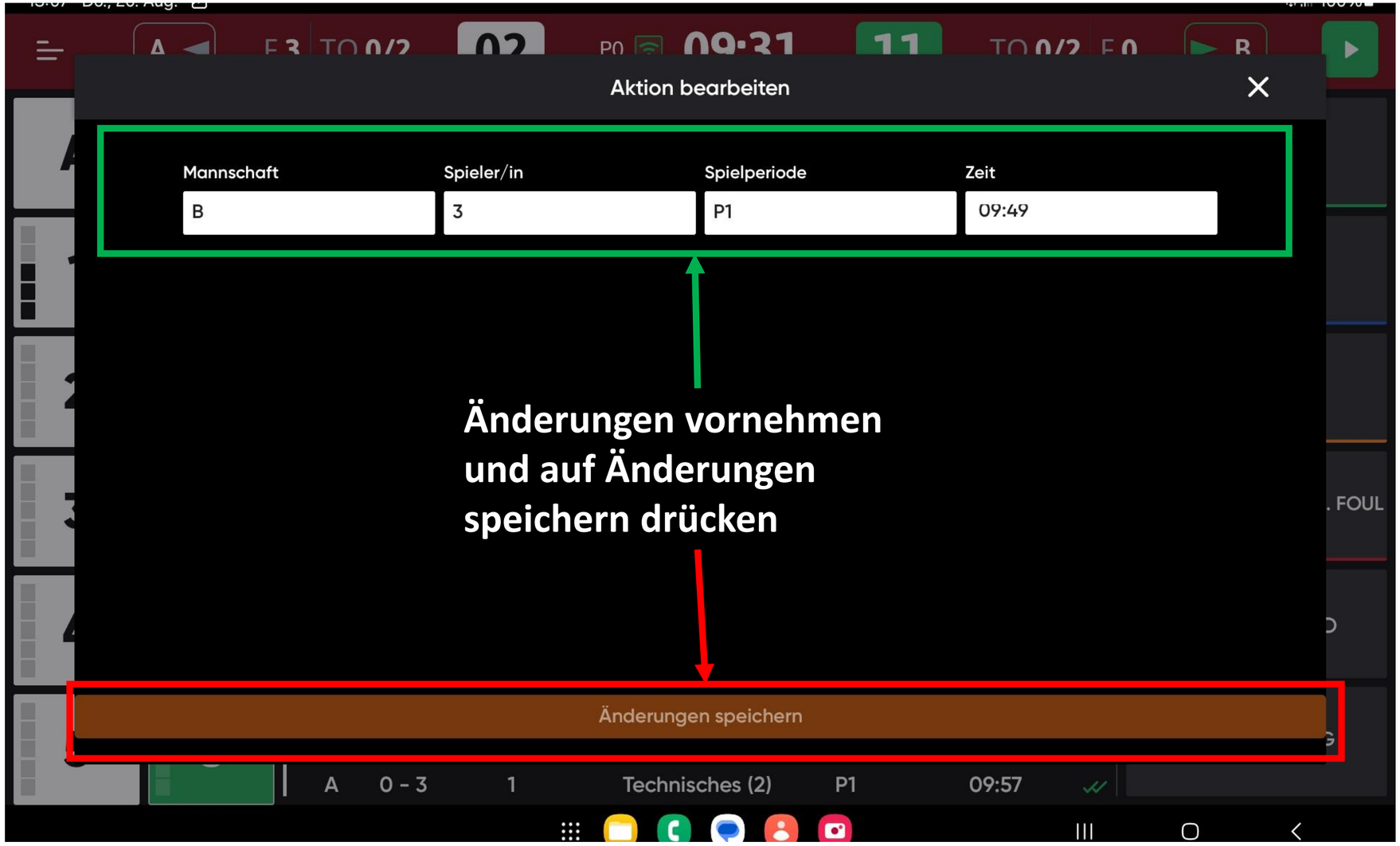
3. Während des Spiels
3.6 Aktion bearbeiten (1)



Aktion nach links wischen, damit die Buttons erscheinen

Auf den Button Ändern drücken
Danach öffnet sich folgendes Fenster:
siehe nächste Folie

3. Während des Spiels
3.6 Aktion bearbeiten (2)

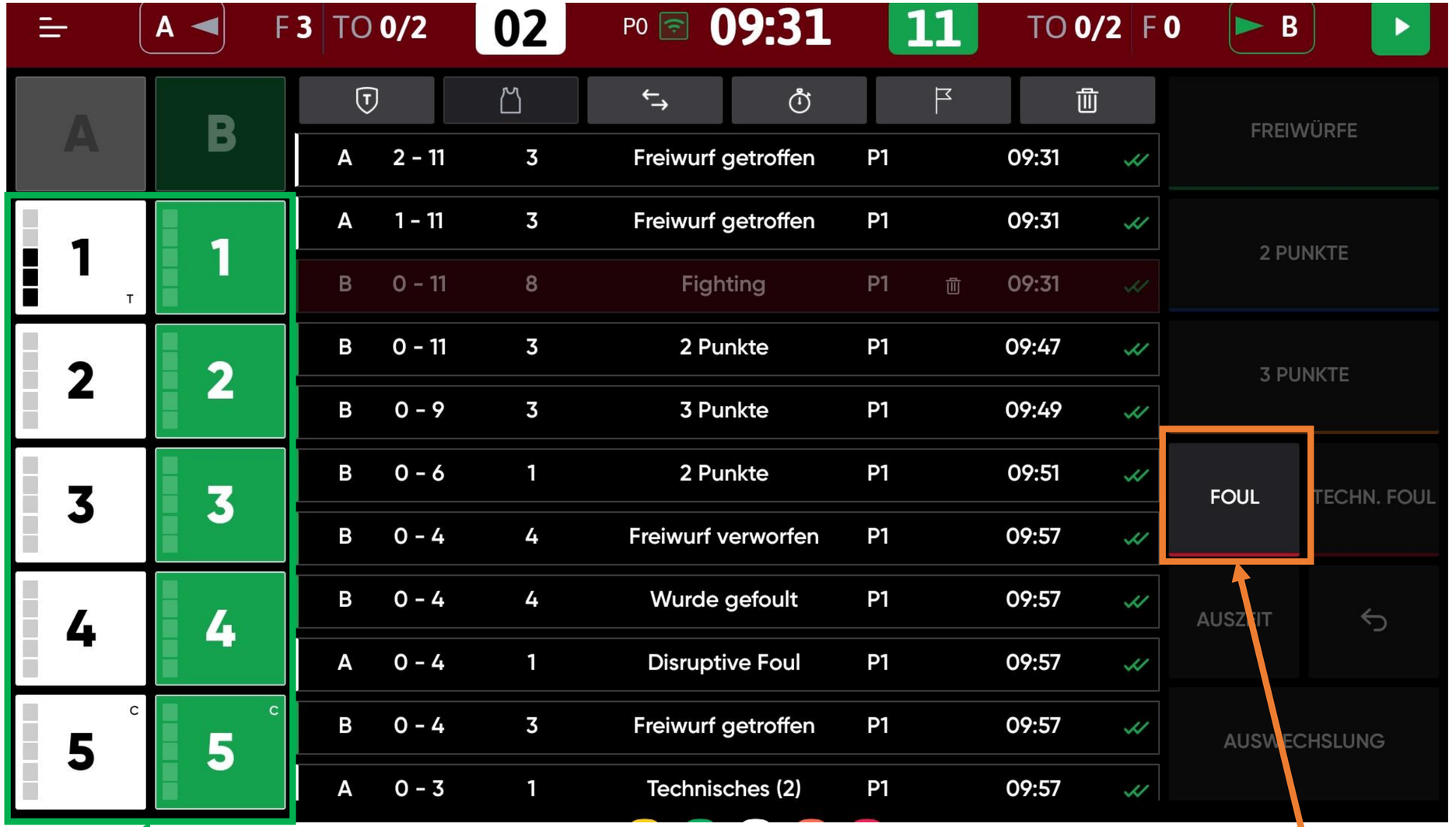


2. Auf das Team drücken, welches die Auszeit genommen hat.

3. Während des Spiels
3.7 Auszeit



3. Während des Spiels
3.8 Foul (1)



2. Foulenden Spieler auswählen

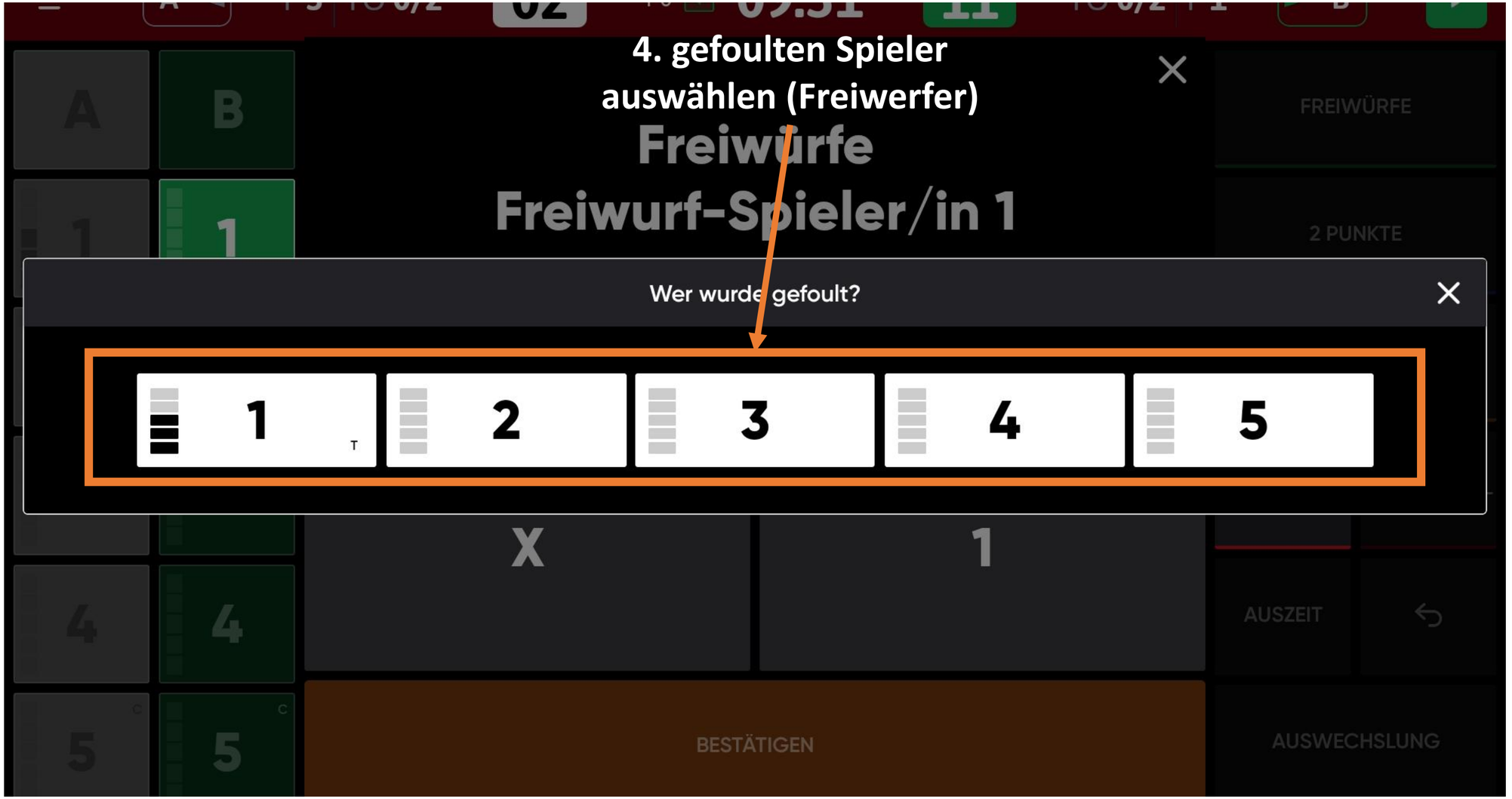
1. Foul drücken

3. Während des Spiels
3.8 Foul (2)



3. Auswählen, ob es Freiwürfe gibt:

3. Während des Spiels
3.8 Foul (3)



3. Während des Spiels
3.8 Foul (4)

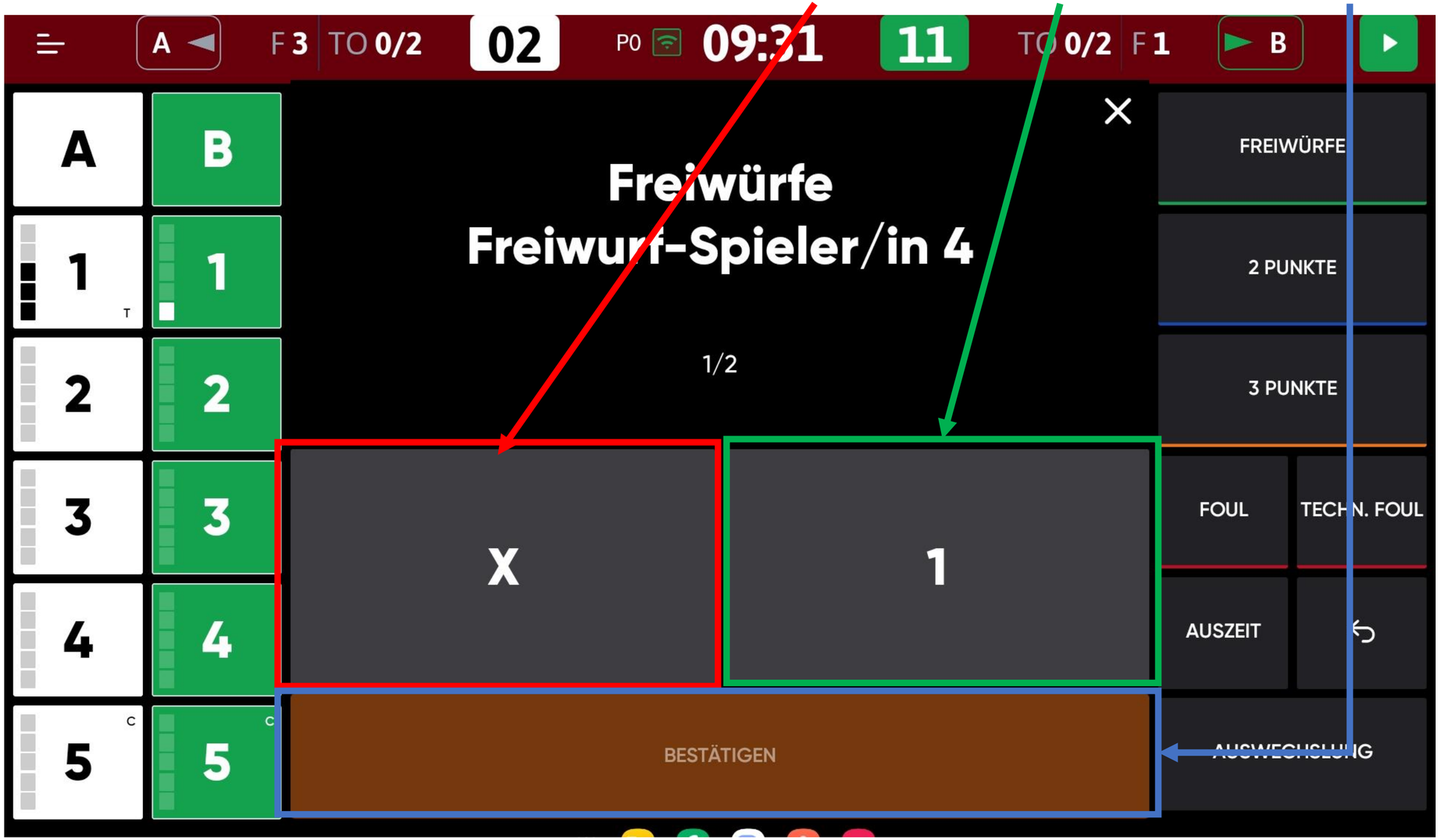
Für jeden Freiwurf machen

5. Freiwurf getroffen?

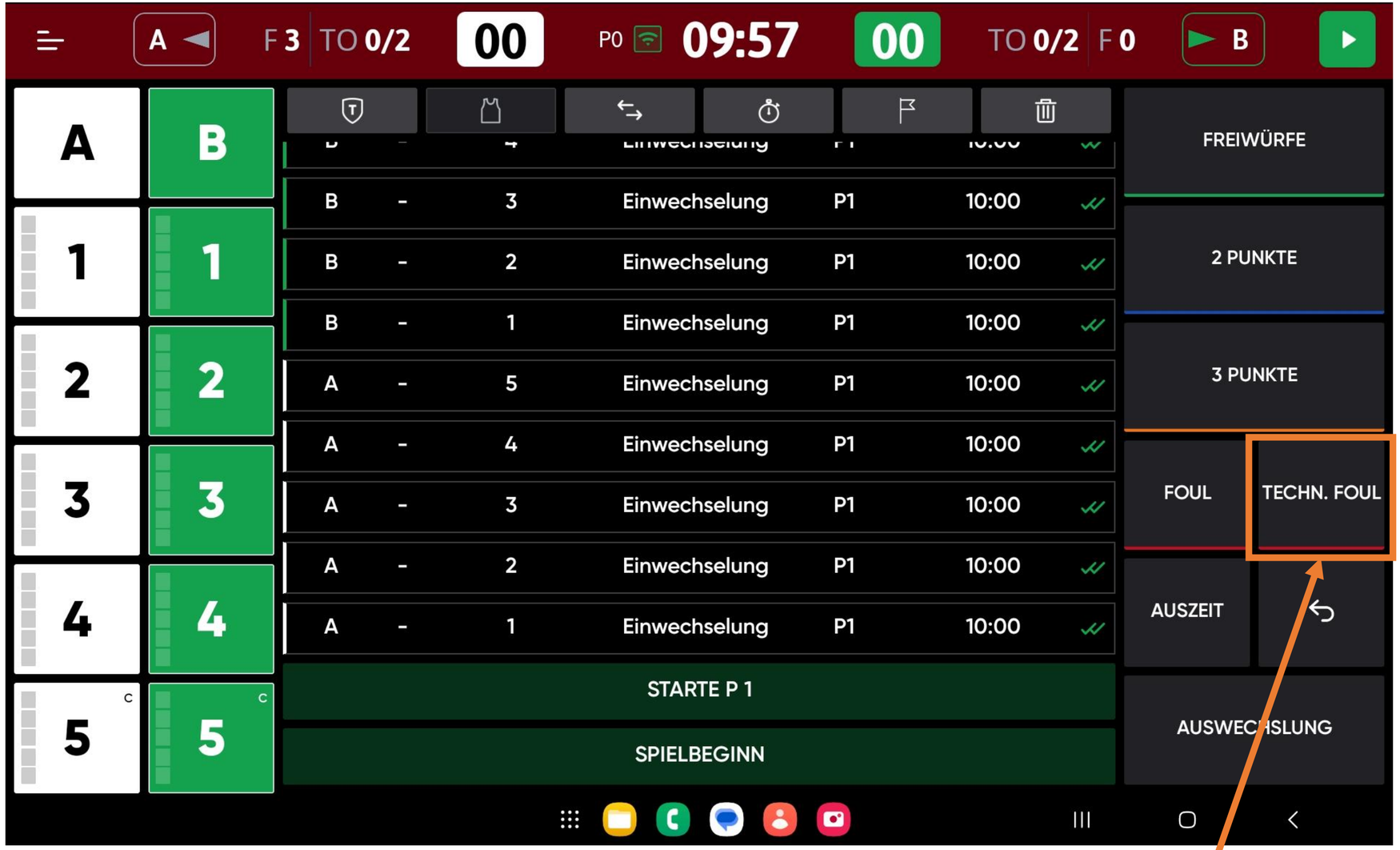
Wenn nein

Wenn ja

und bestätigen



3. Während des Spiels
3.9 Technisches Foul Kategorie 1 (1)

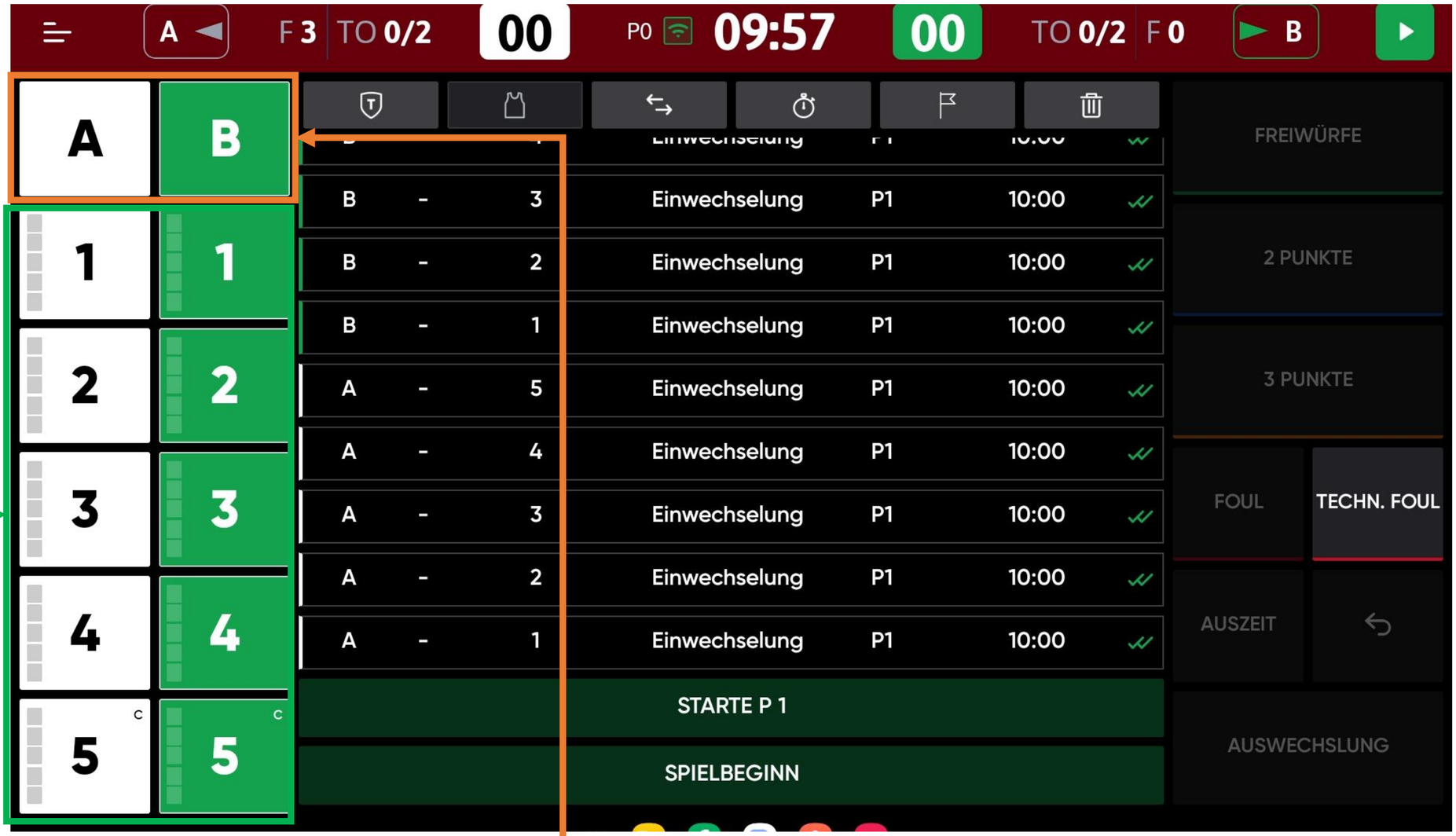


1. Techn. Foul drücken

3. Während des Spiels
3.9 Technisches Foul Kategorie 1 (2)



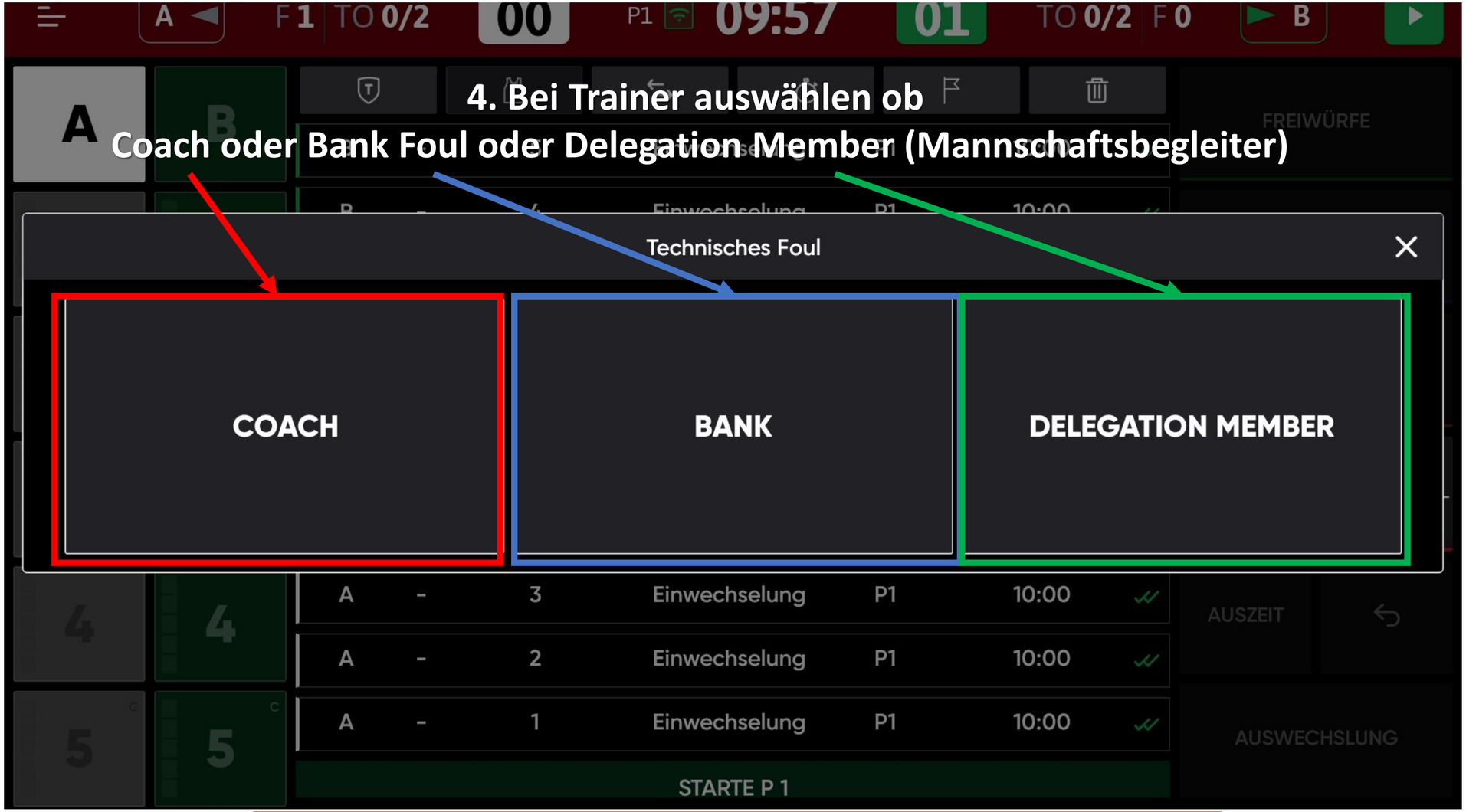
3. Während des Spiels
3.9 Technisches Foul Kategorie 1 (3)



3. Foulenden Spieler auswählen
Oder Trainer auswählen (Team)

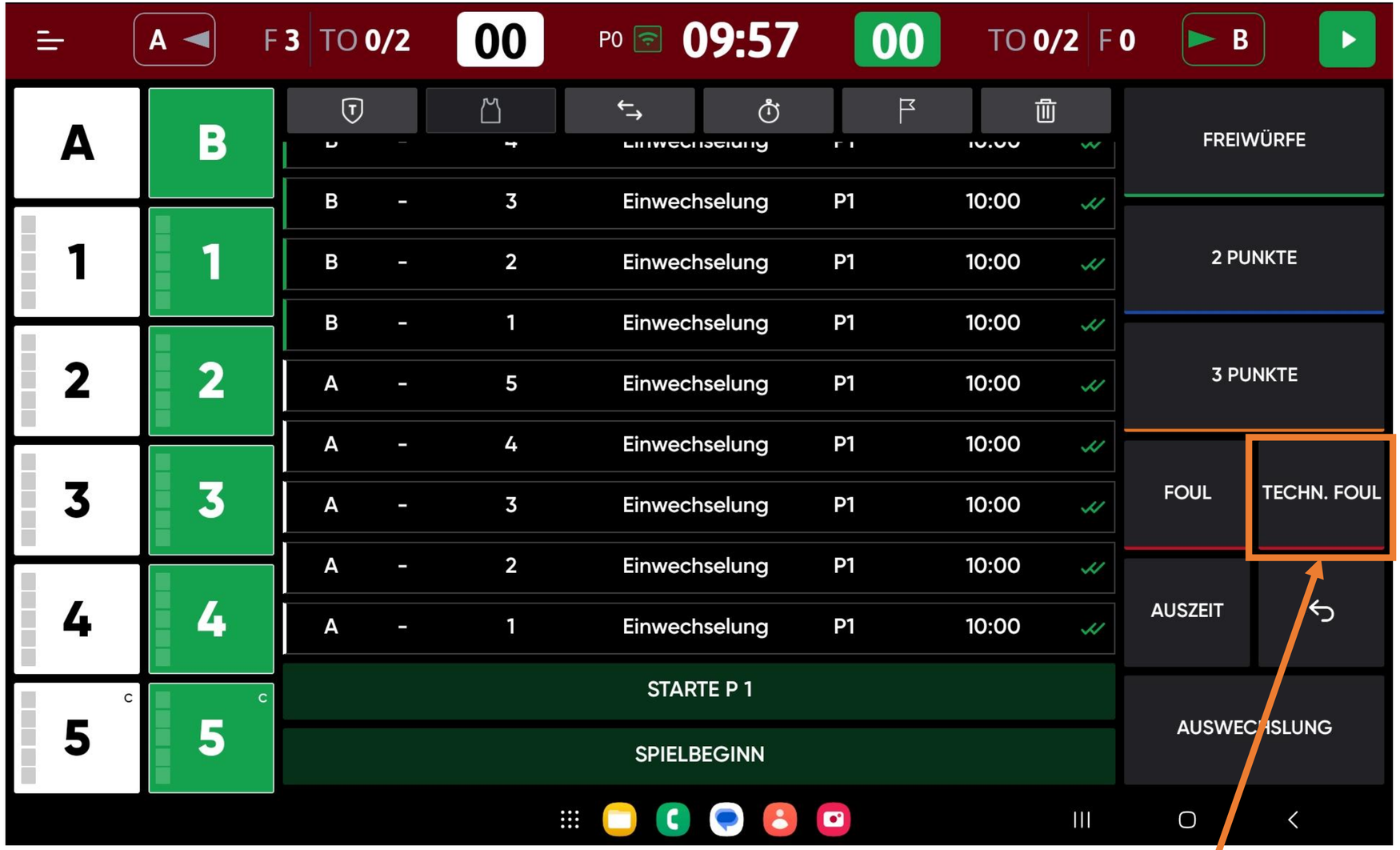
Bei Spieler Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.9 Technisches Foul Kategorie 1 (4)



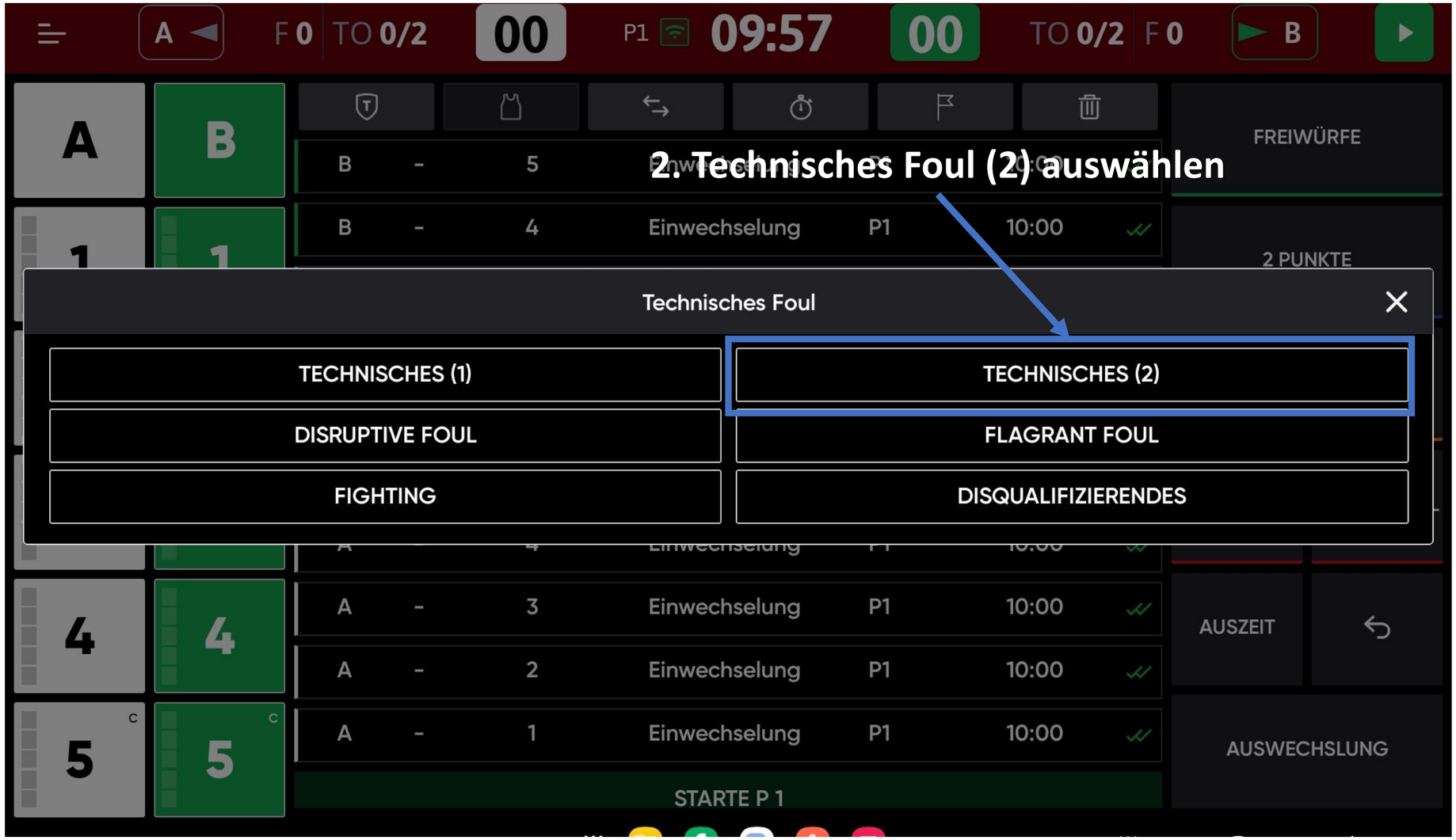
Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.10 Technisches Foul Kategorie 2 (1)

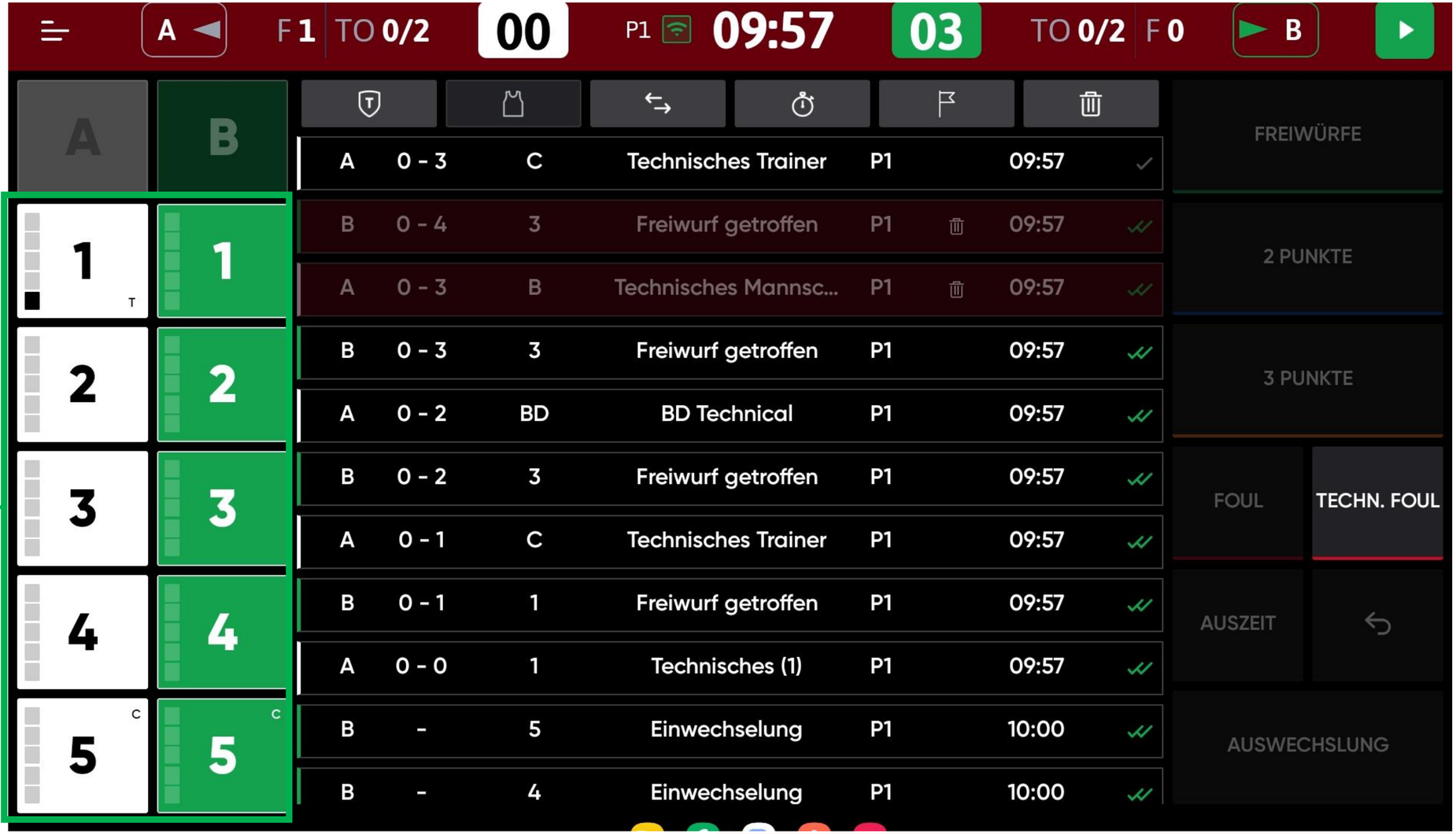


1. Techn. Foul drücken

3. Während des Spiels
3.10 Technisches Foul Kategorie 2 (2)



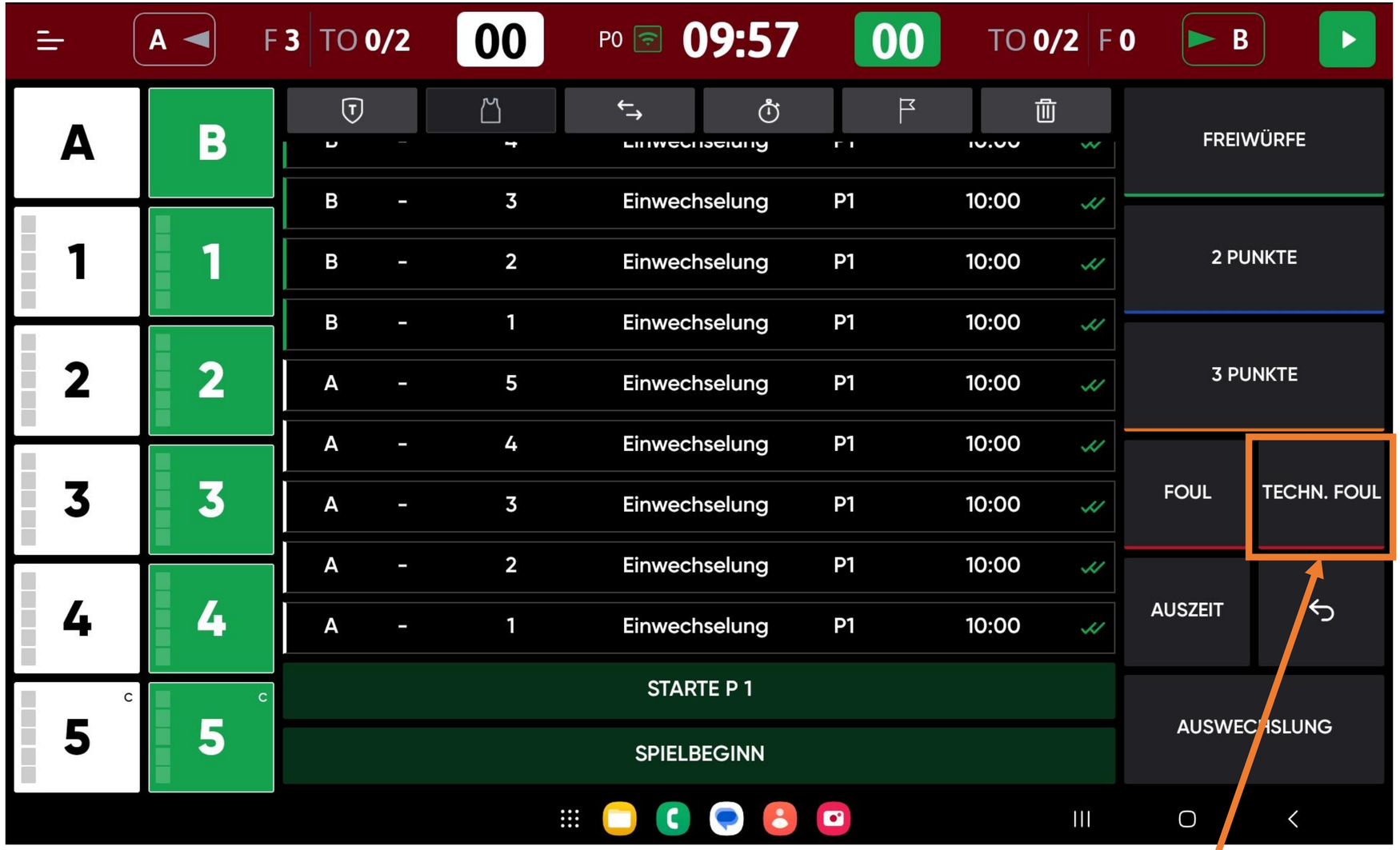
3. Während des Spiels
3.10 Technisches Foul Kategorie 2 (3)



3. Foulenden Spieler auswählen

Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.11 Disruptive Foul (1)

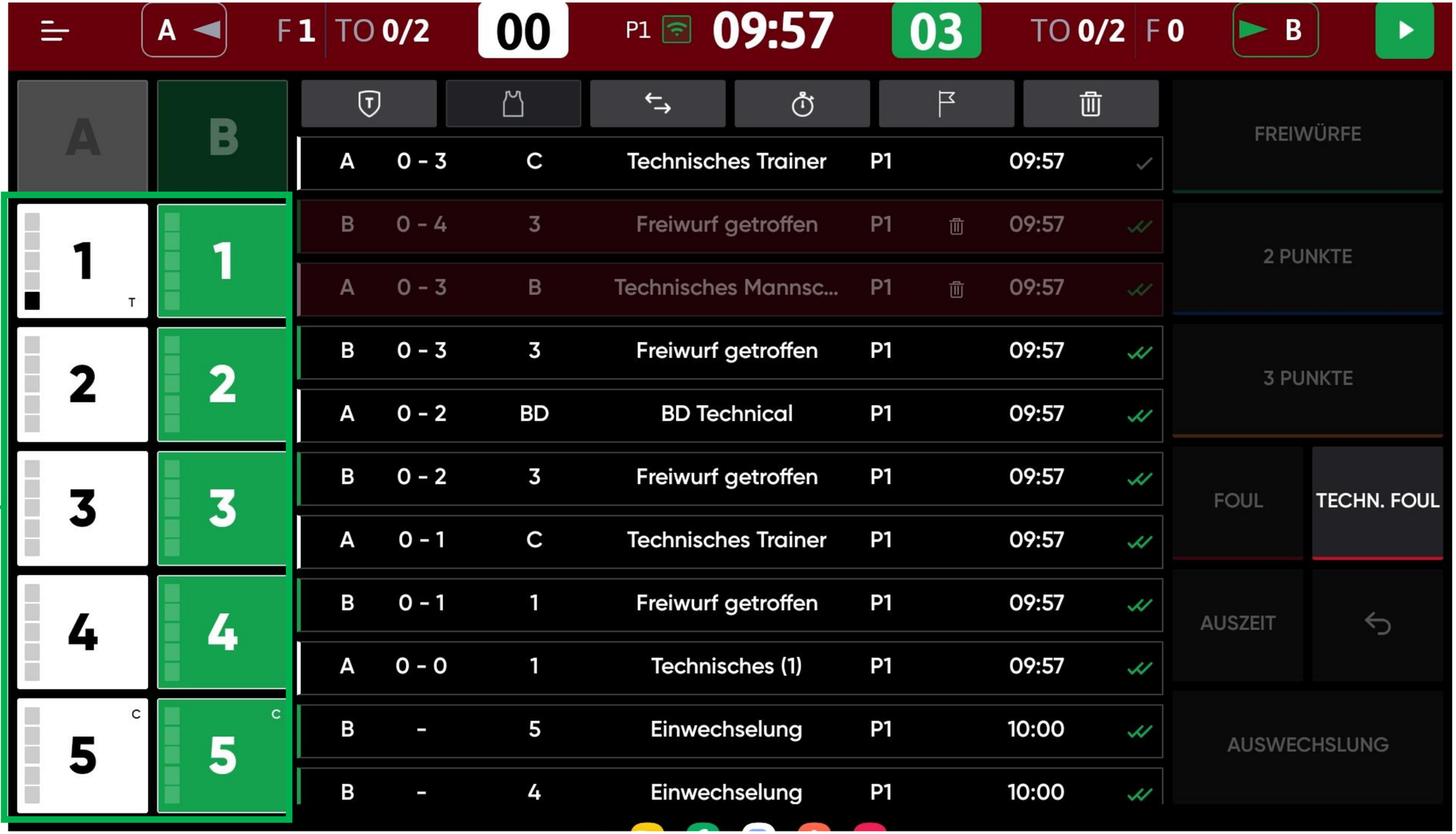


1. Techn. Foul drücken

3. Während des Spiels
3.11 Disruptive Foul (2)



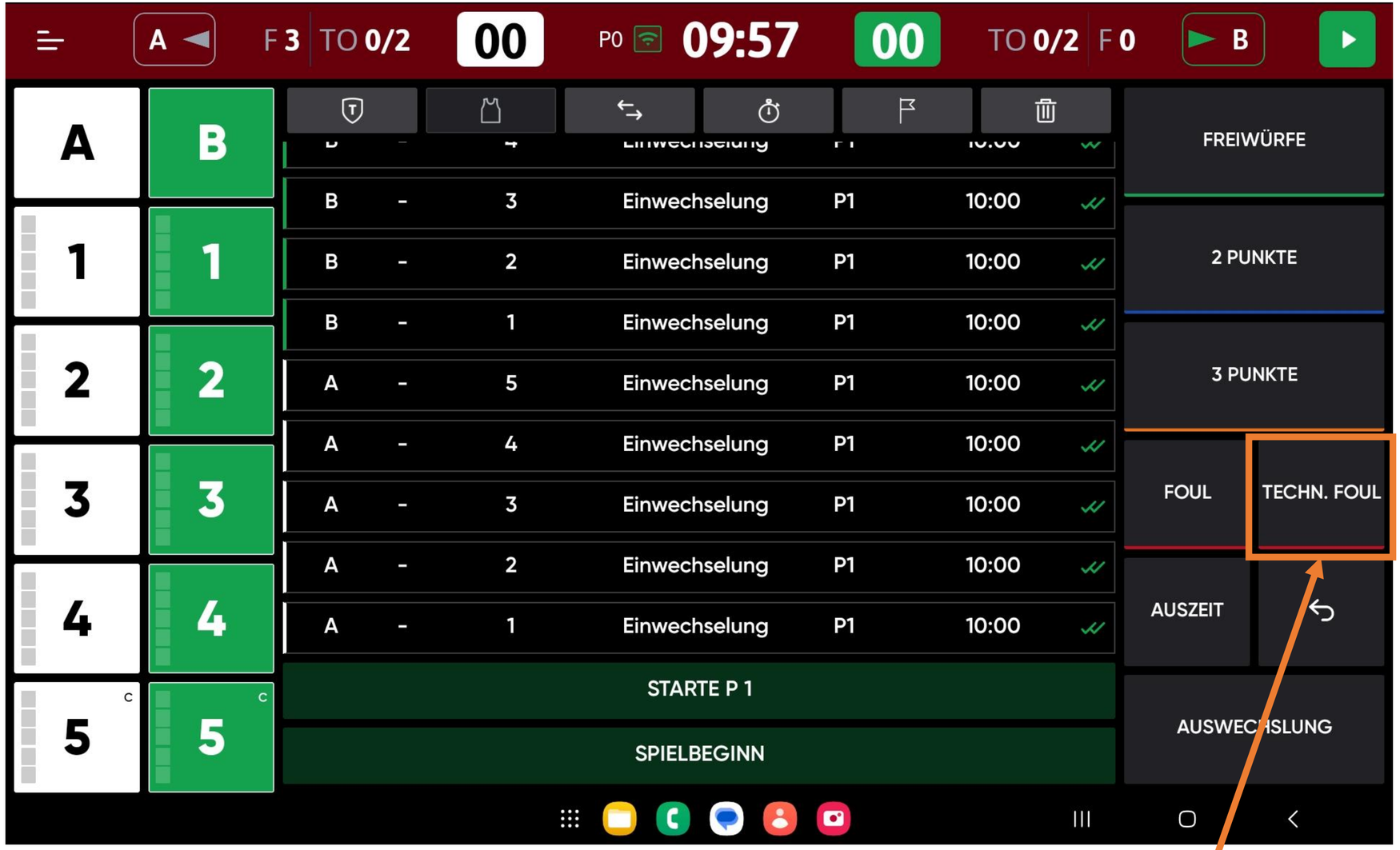
3. Während des Spiels
3.11 Disruptive Foul (3)



3. Foulenden Spieler auswählen

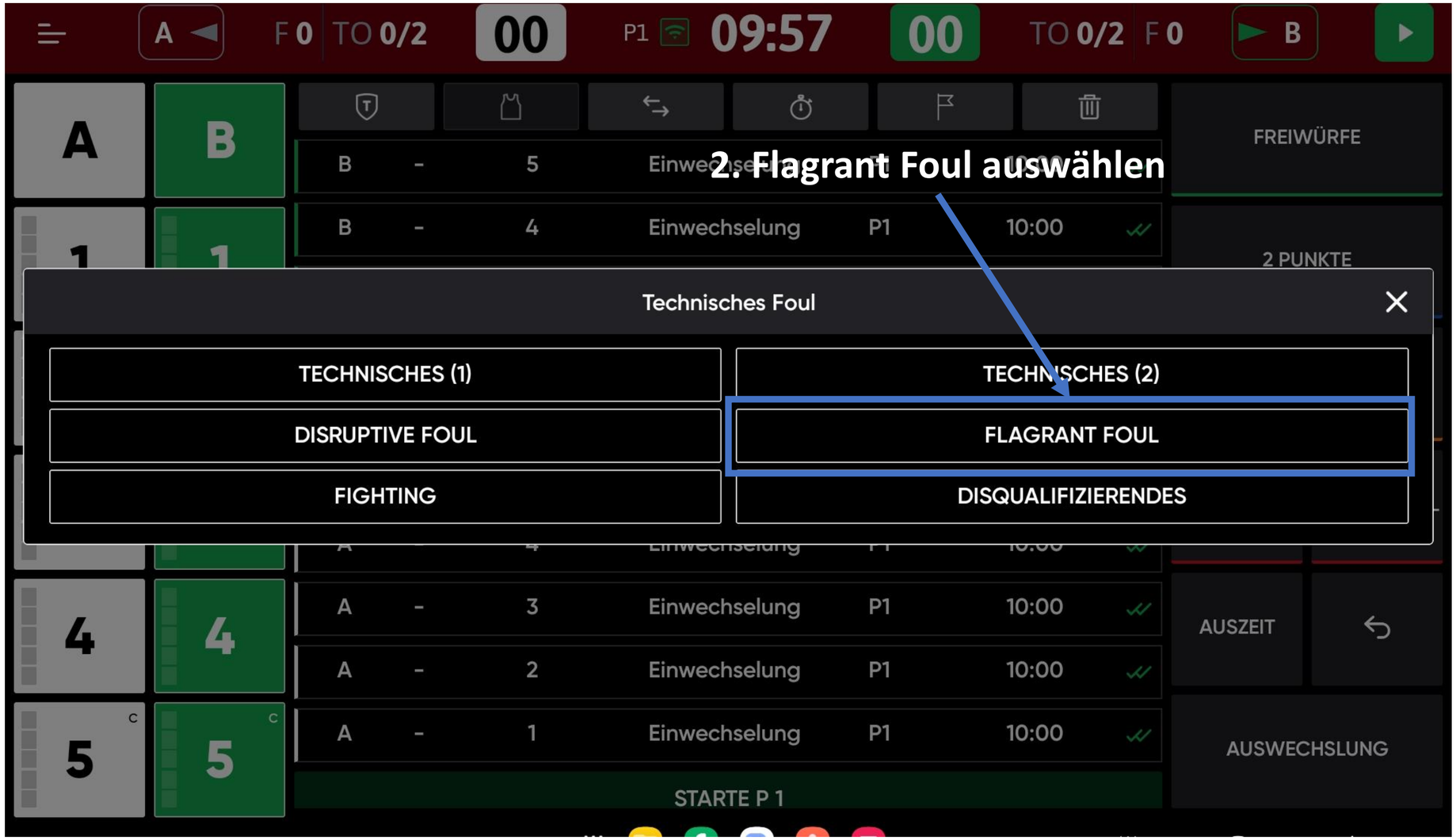
Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.12 Flagrant Foul (1)

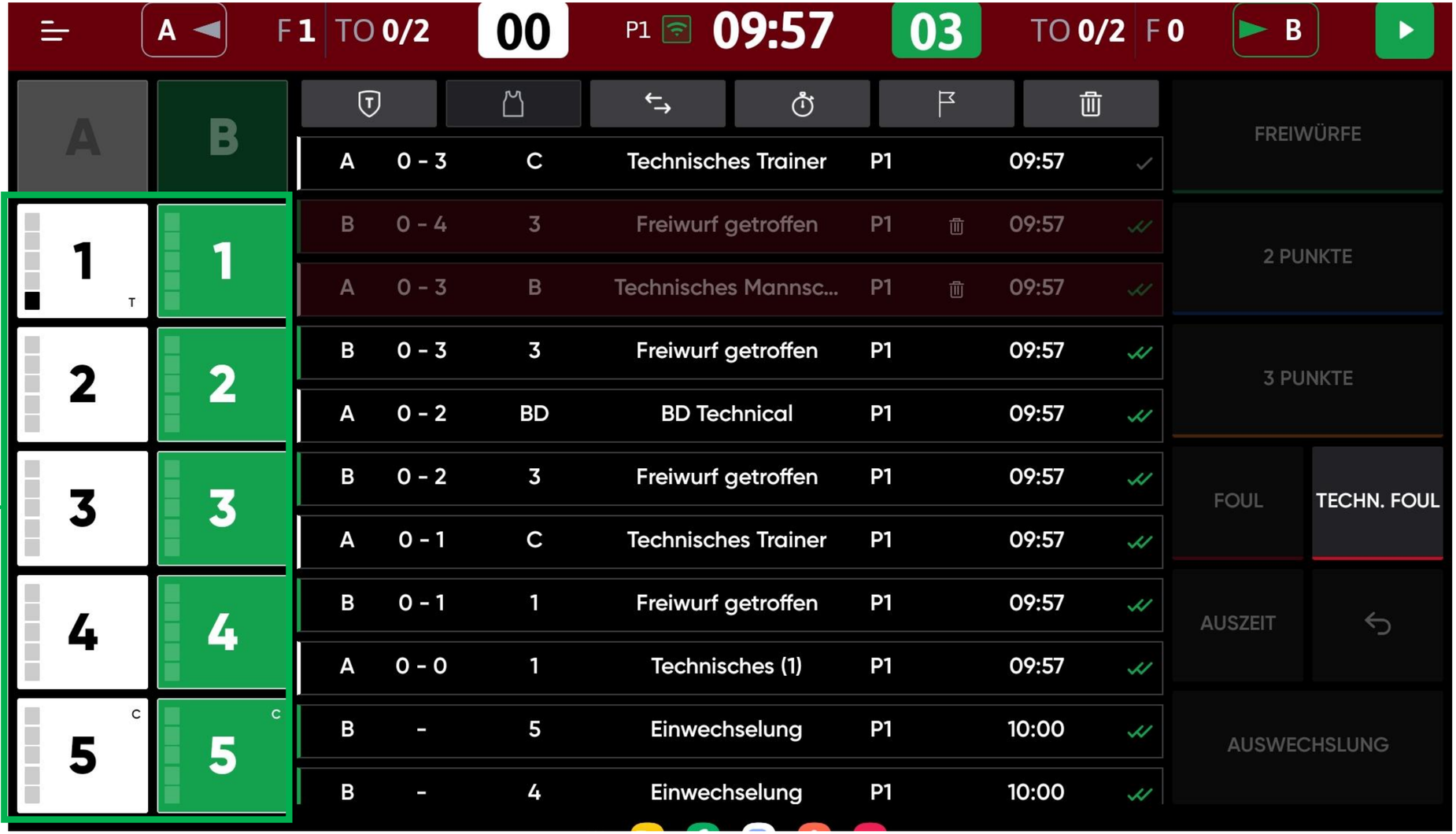


1. Techn. Foul drücken

3. Während des Spiels
3.12 Flagrant Foul(2)



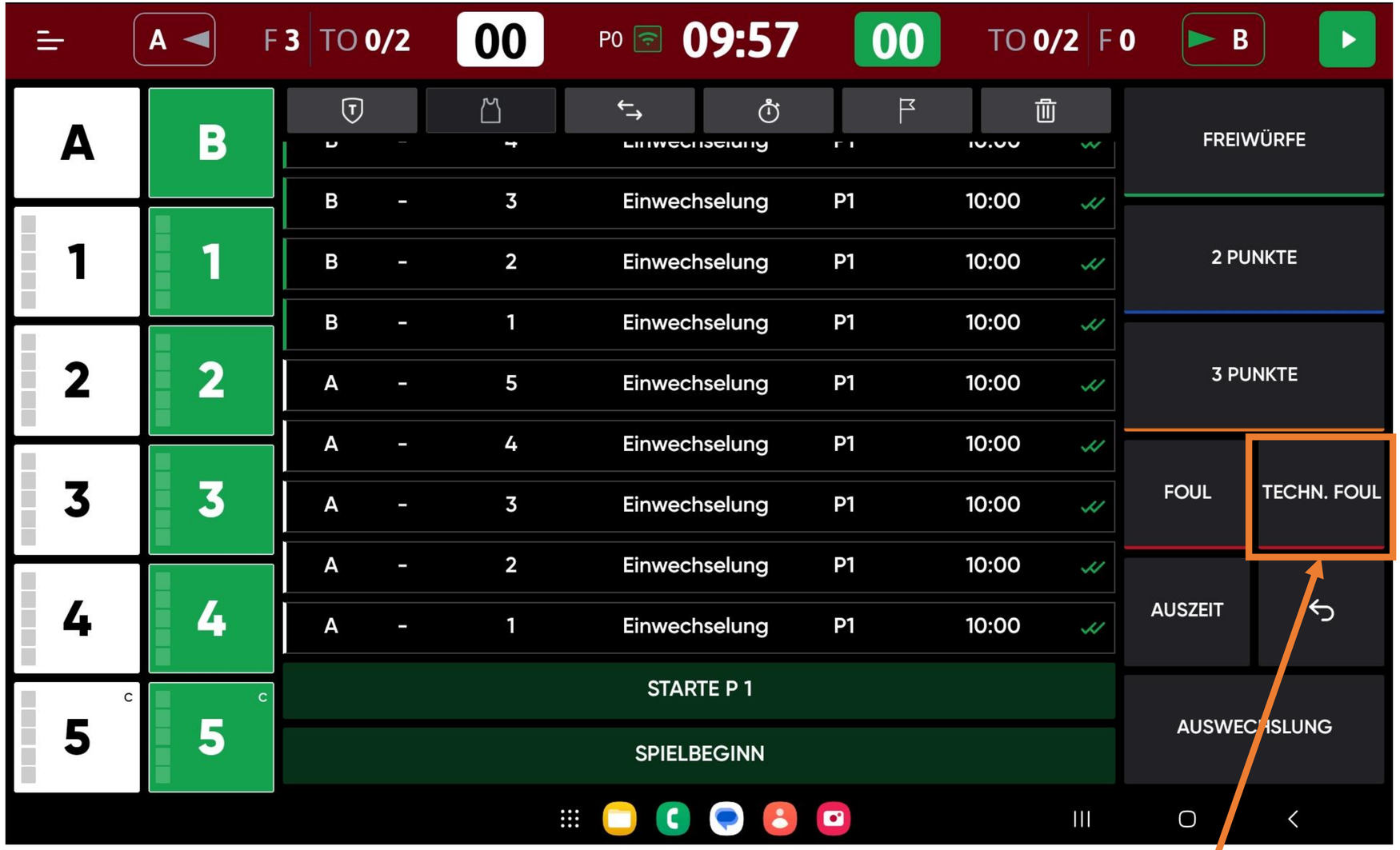
3. Während des Spiels
3.12 Flagrant Foul(3)



3. Foulenden Spieler auswählen

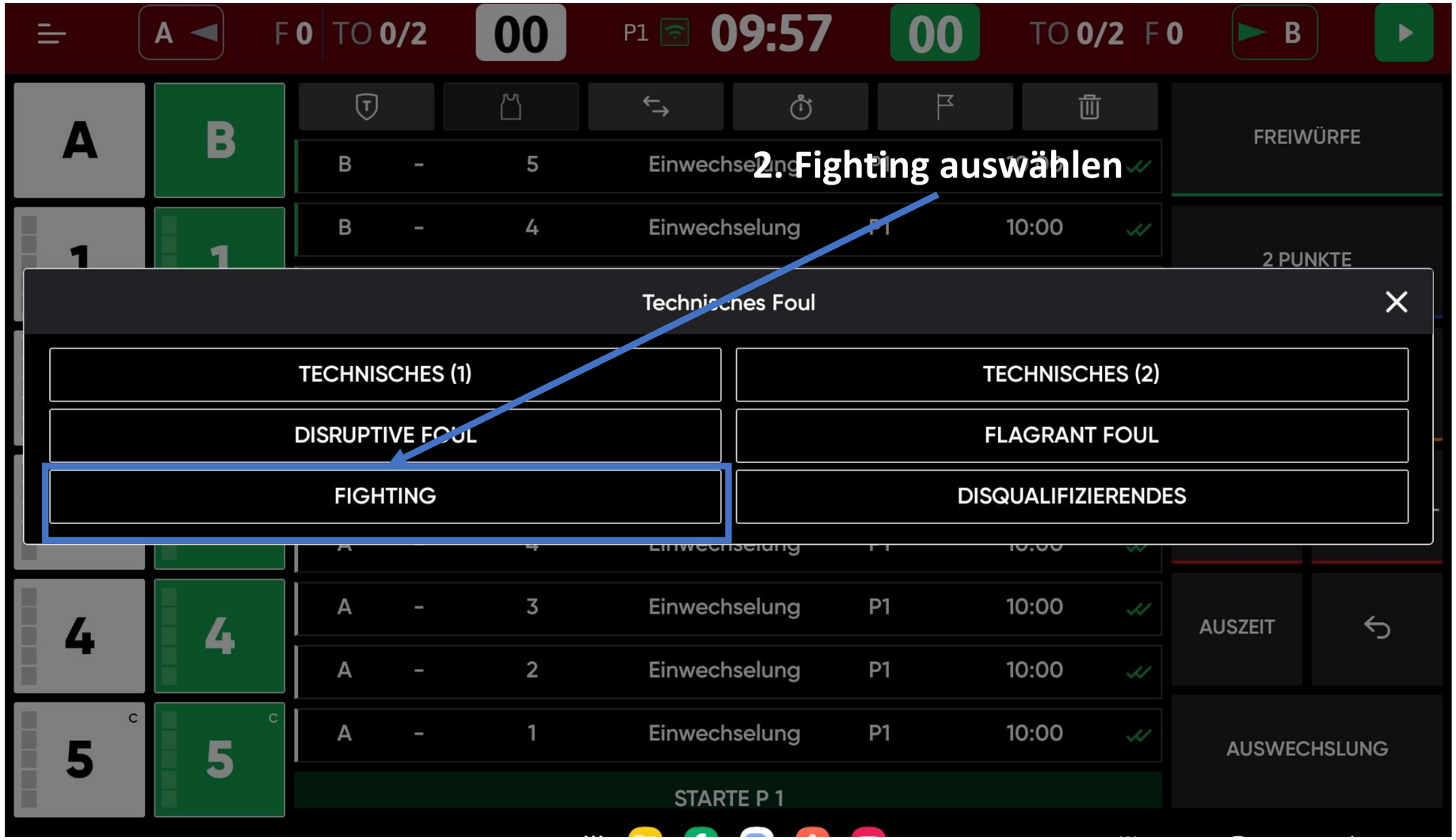
Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.13 Fighting (1)

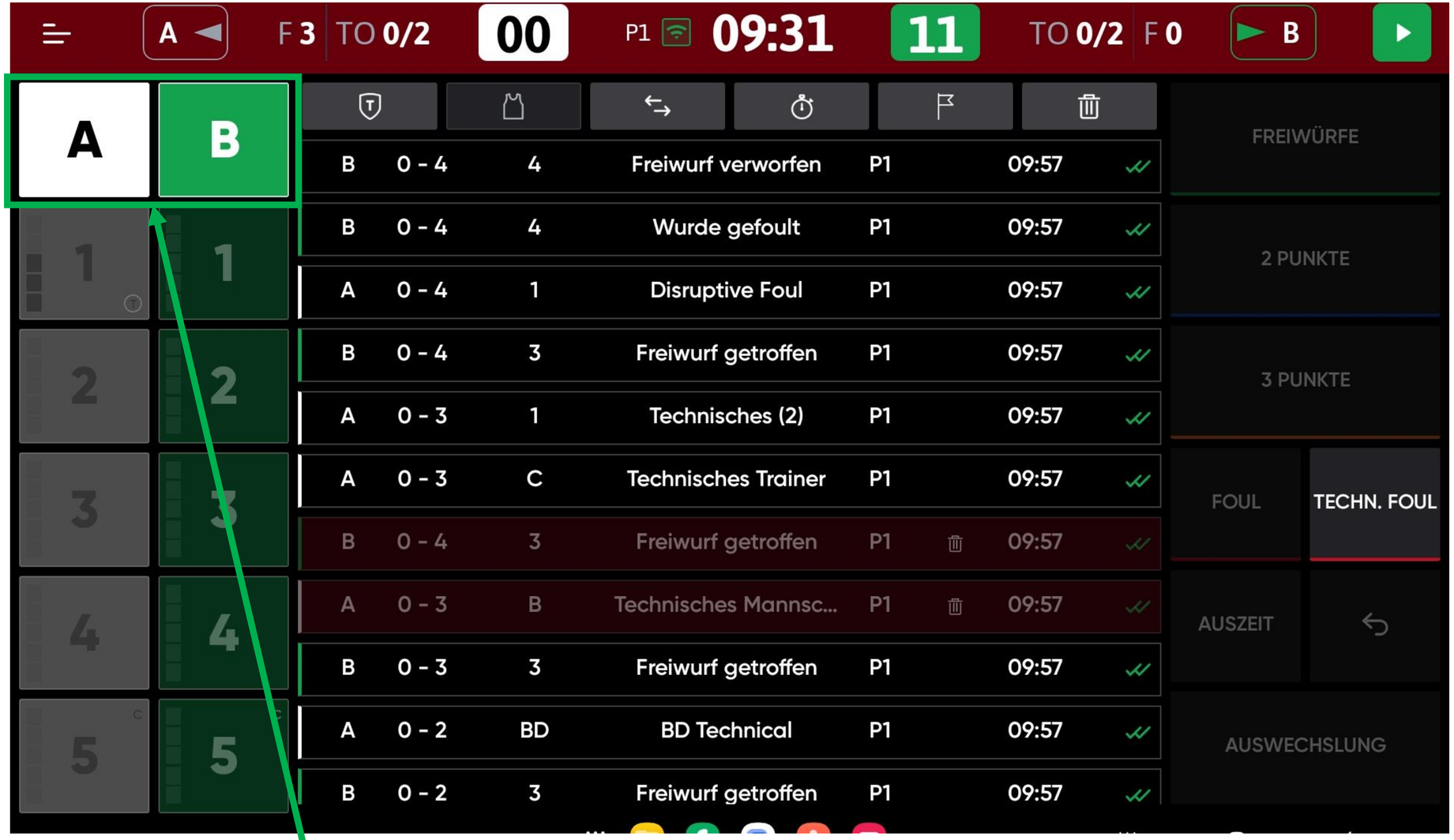


1. Techn. Foul drücken

3. Während des Spiels
3.13 Fighting (2)

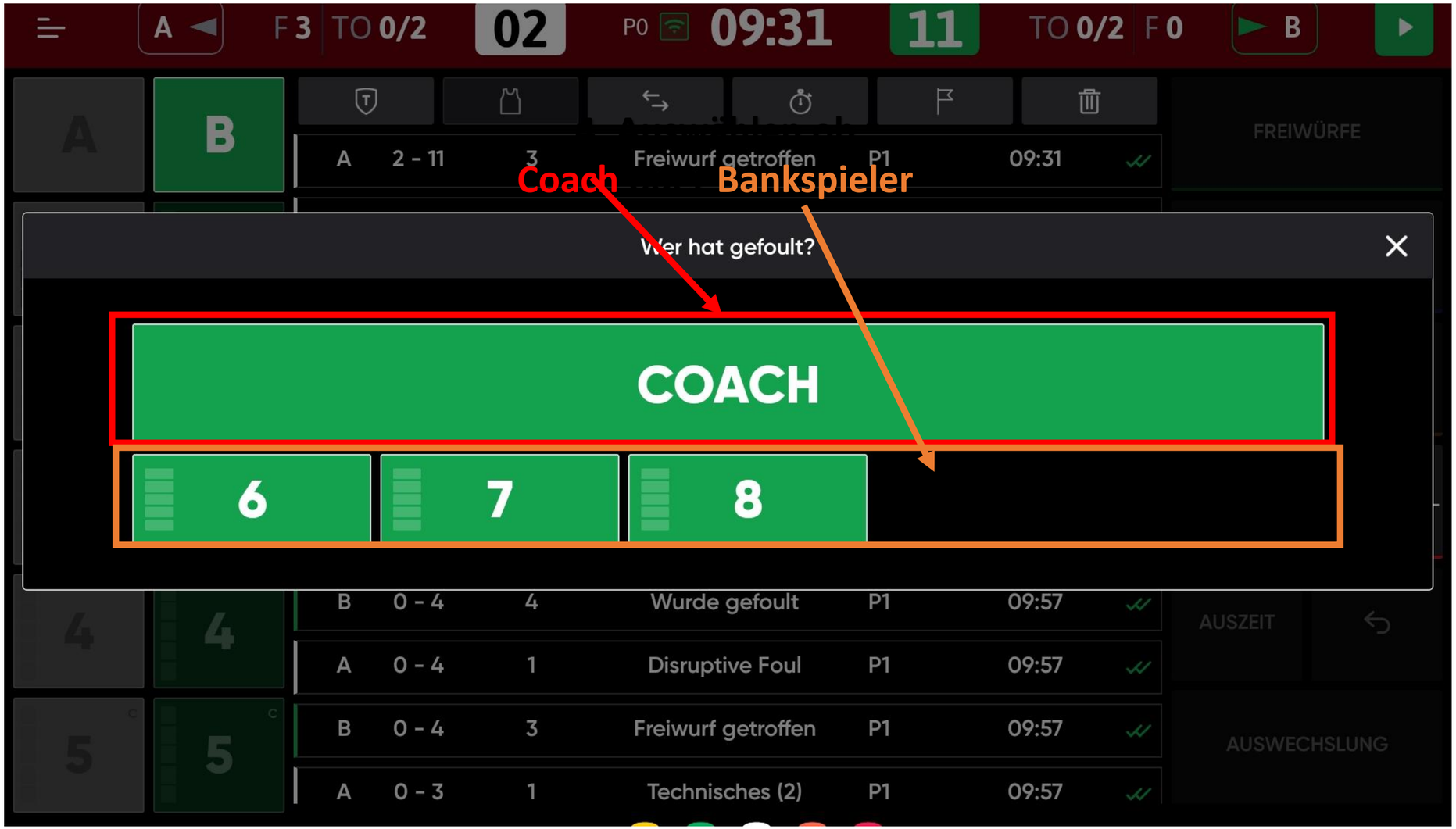


3. Während des Spiels
3.13 Fighting (3)



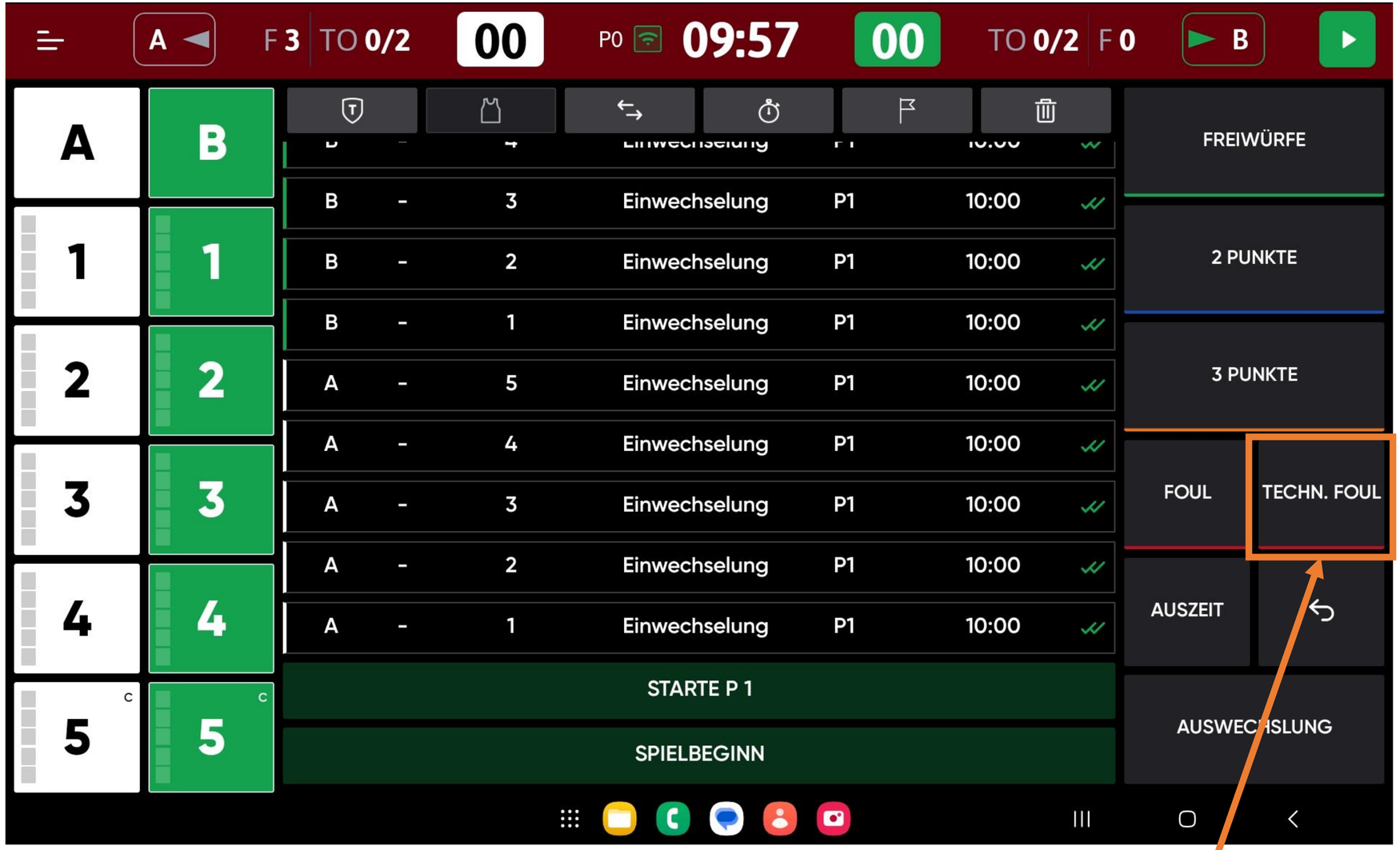
3. Foulendes Team auswählen

3. Während des Spiels
3.13 Fighting (4)



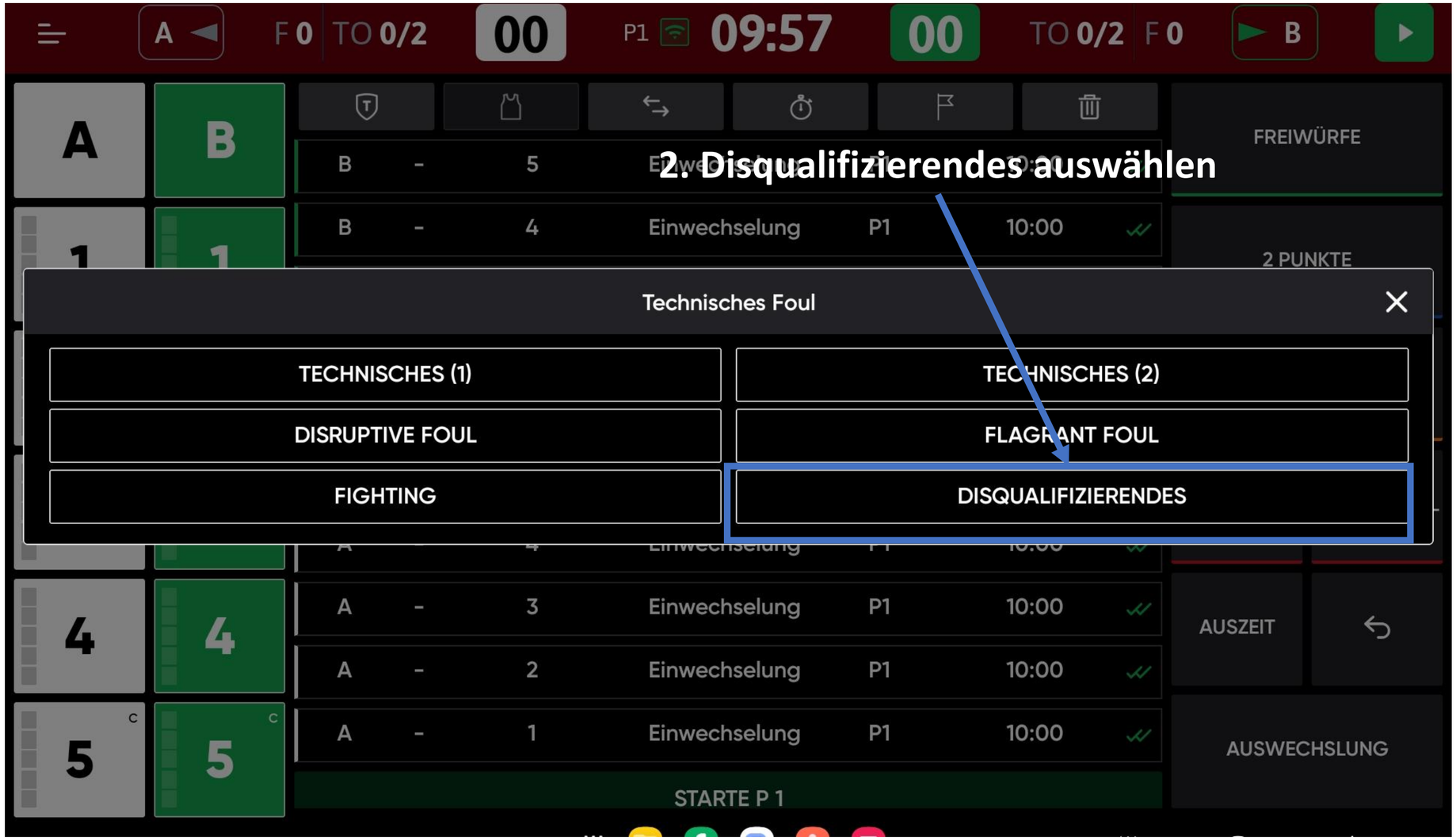
Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.14 Disqualifizierendes Foul (1)

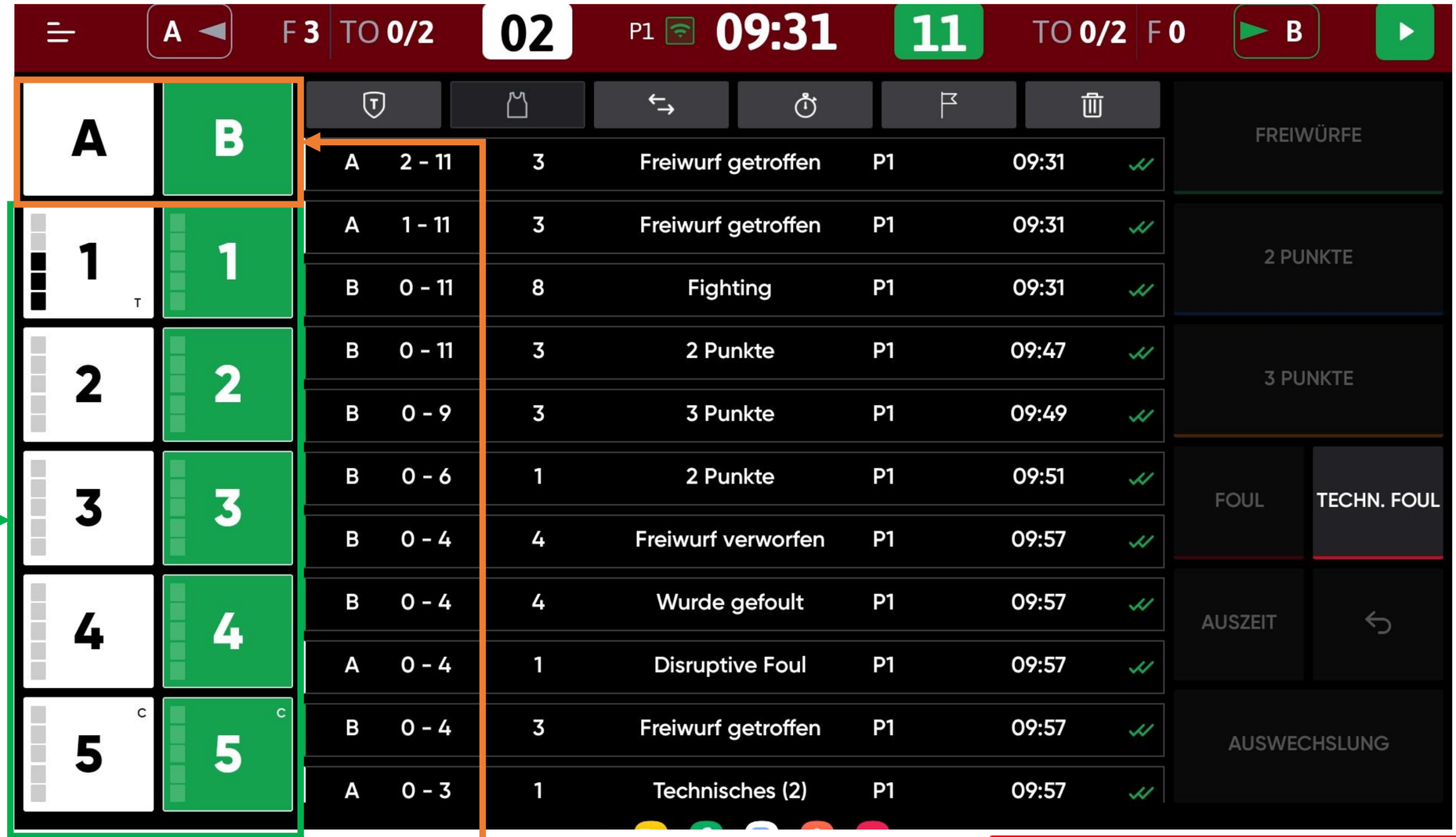


1. Techn. Foul drücken

3. Während des Spiels
3.14 Disqualifizierendes Foul (2)



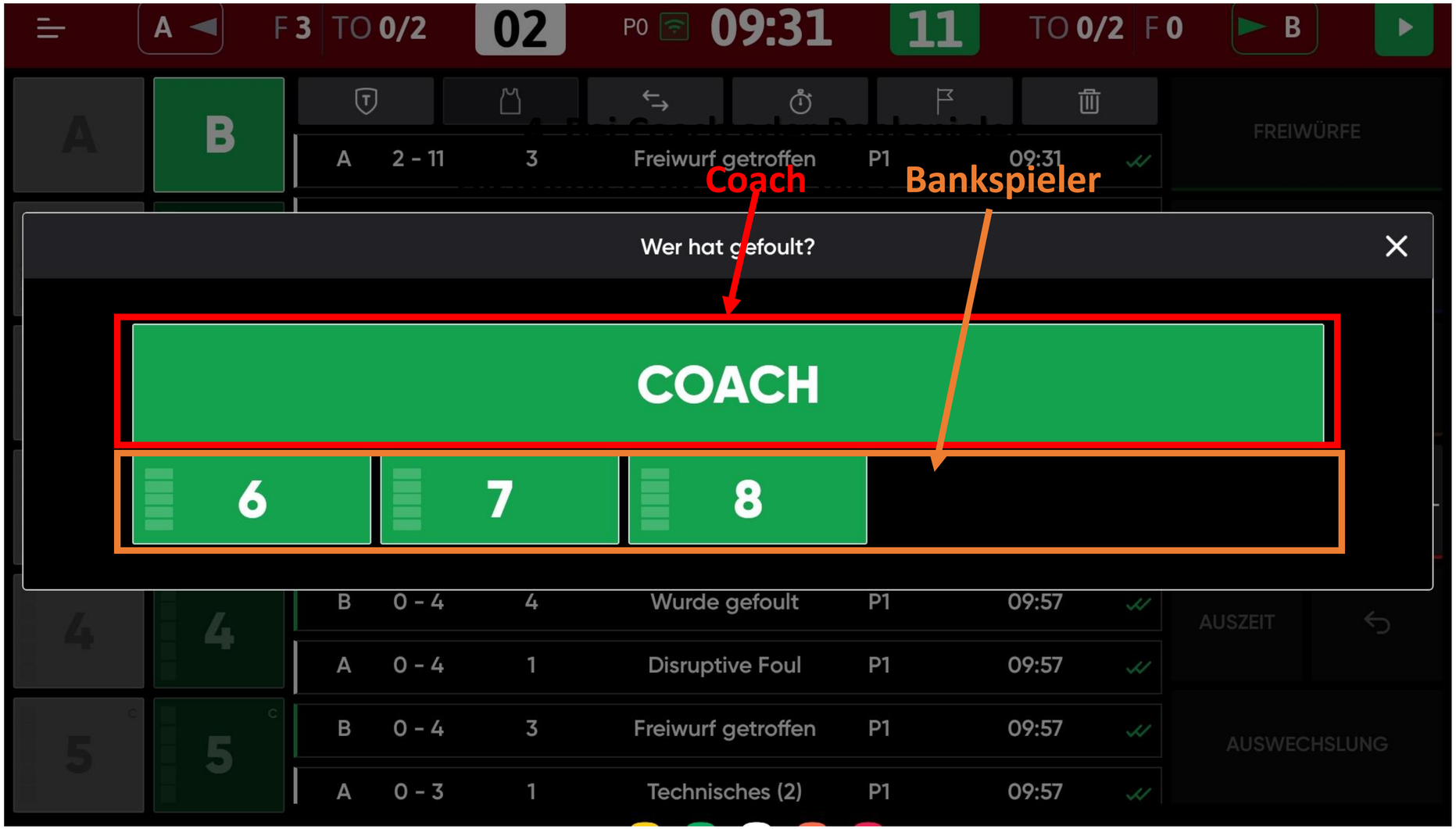
3. Während des Spiels
3.14 Disqualifizierendes Foul (3)



3. Foulenden Spieler auswählen
Oder Team für Coach oder Bankspieler

Bei Spieler Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.14 Disqualifizierendes Foul (4)



Weiter auf Folie 45 (Techn. Foul Freiwurfabfrage (1))

3. Während des Spiels
3.15 Techn. Foul: Freiwurfabfrage (1)



3. Während des Spiels
3.15 Techn. Foul: Freiwurfabfrage (2)

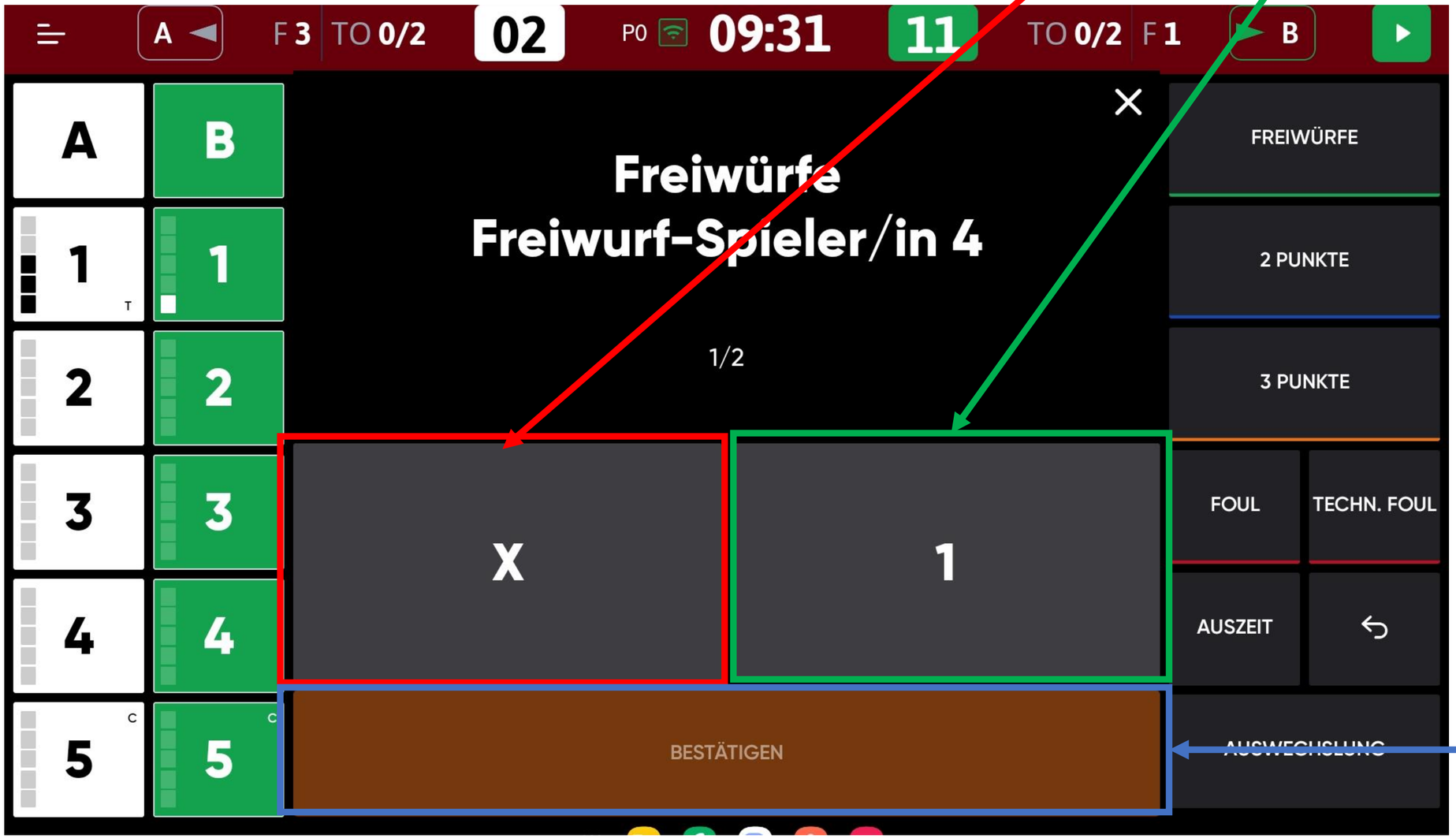


Für jeden Freiwurf machen

3. Während des Spiels
3.15 Techn. Foul: Freiwurfabfrage (3)

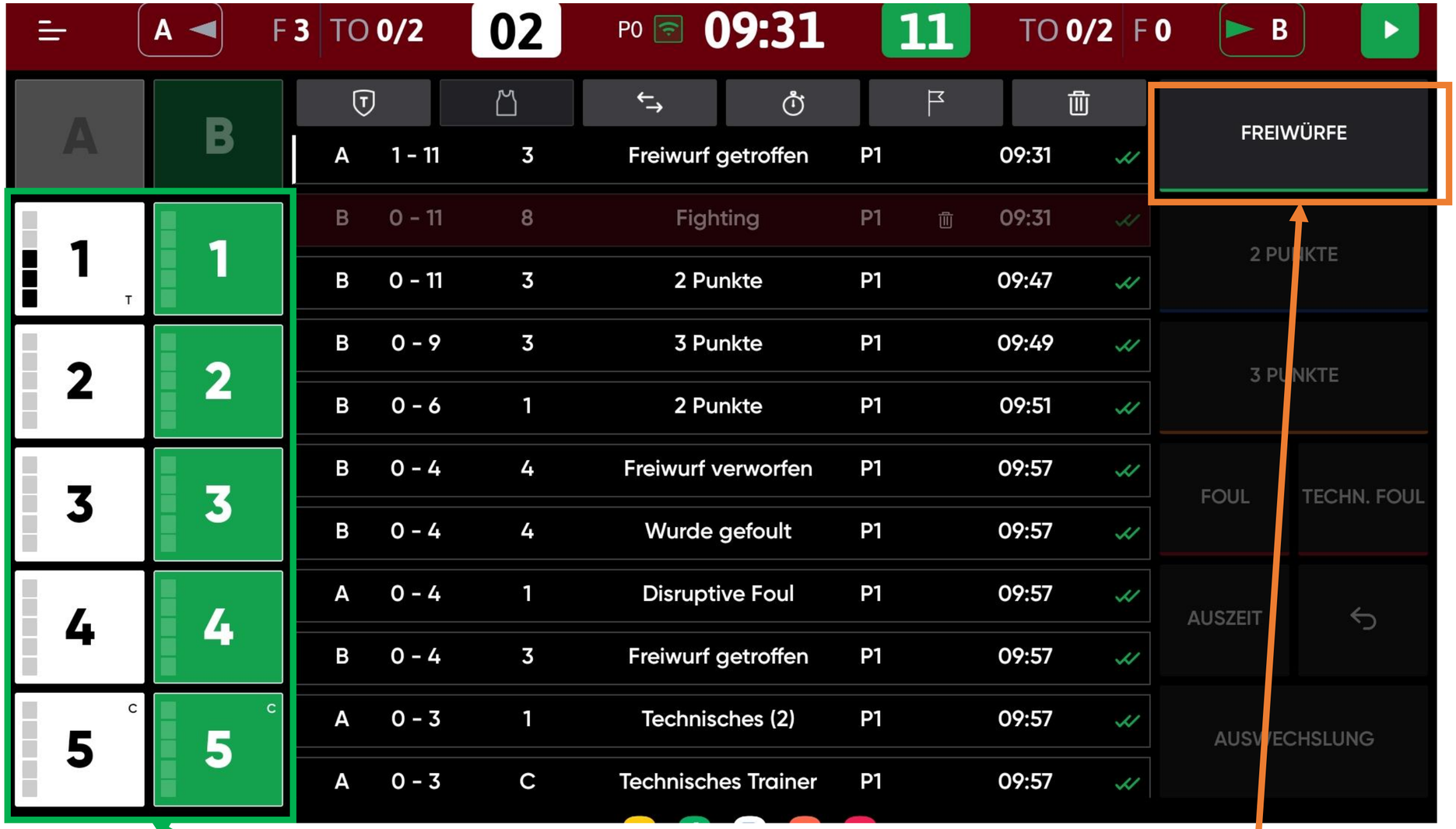
3. Freiwurf getroffen?

Wenn nein Wenn ja und bestätigen



3. Während des Spiels
3.16 Freiwürfe (1)

Reihenfolge beachten!

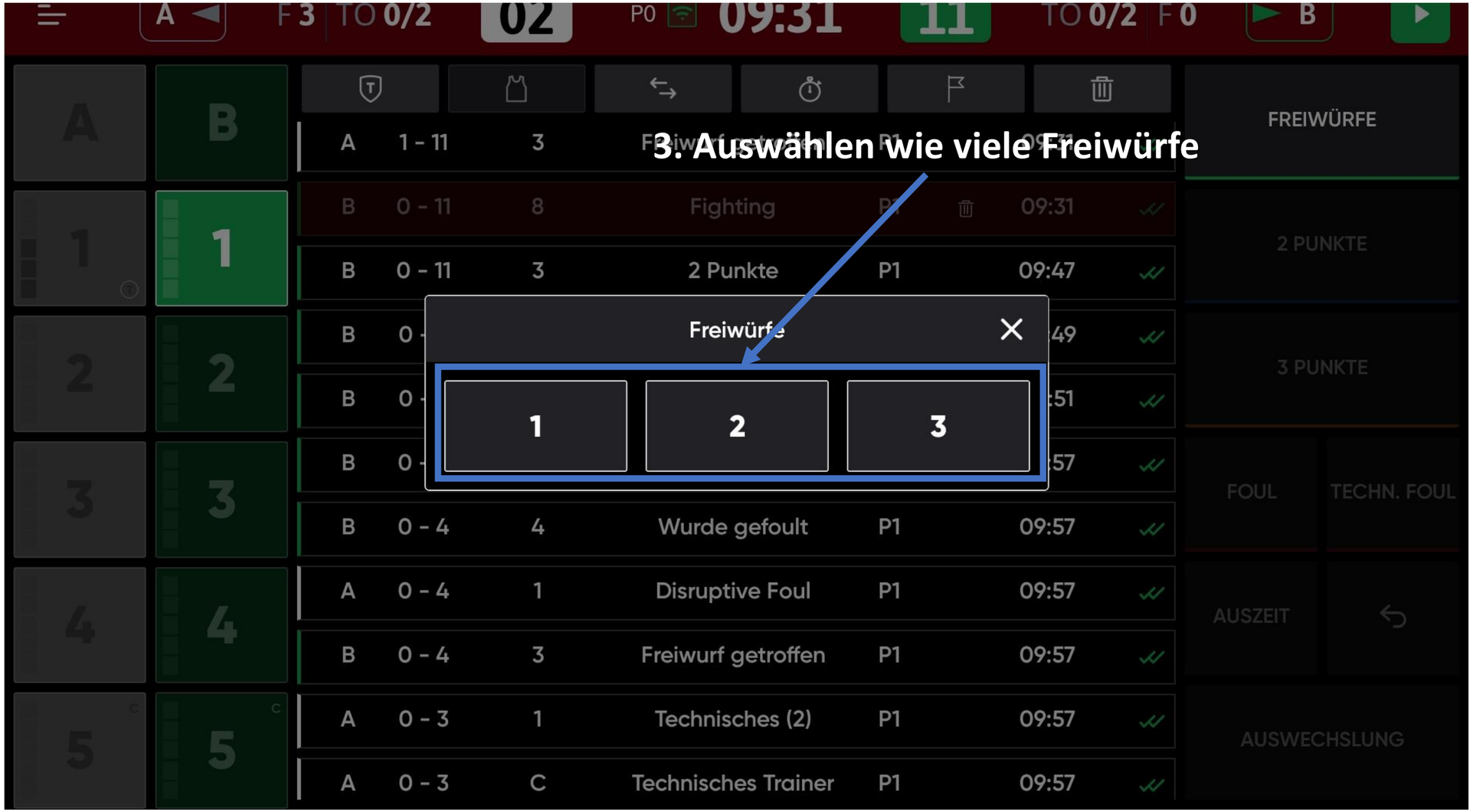


2. Werfer auswählen

1. Freiwürfe drücken

3. Während des Spiels
3.16 Freiwürfe (2)

Reihenfolge beachten!



3. Auswählen wie viele Freiwürfe

Für jeden Freiwurf machen

3. Während des Spiels

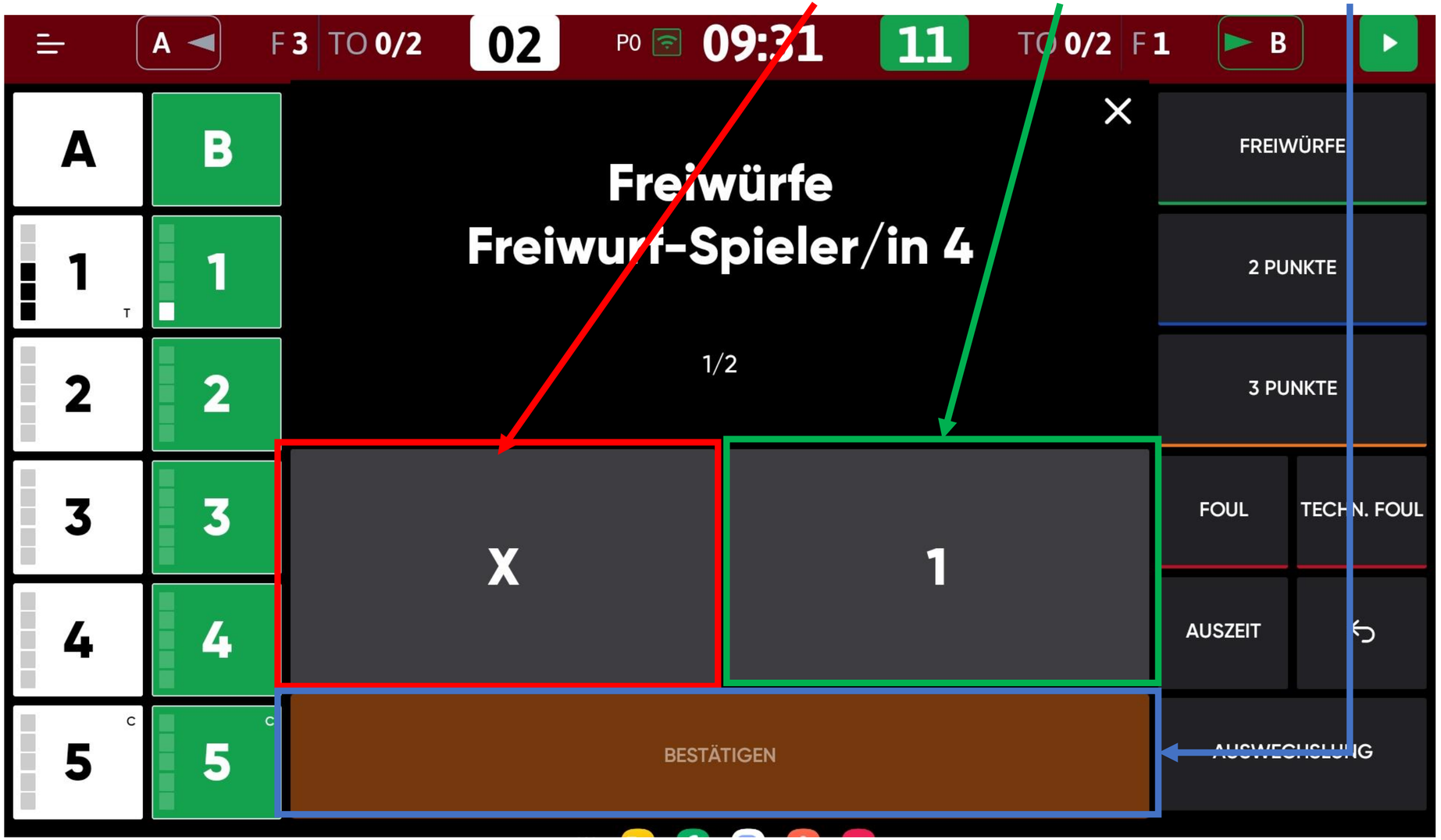
3.16 Freiwürfe (3)

4. Freiwurf getroffen?

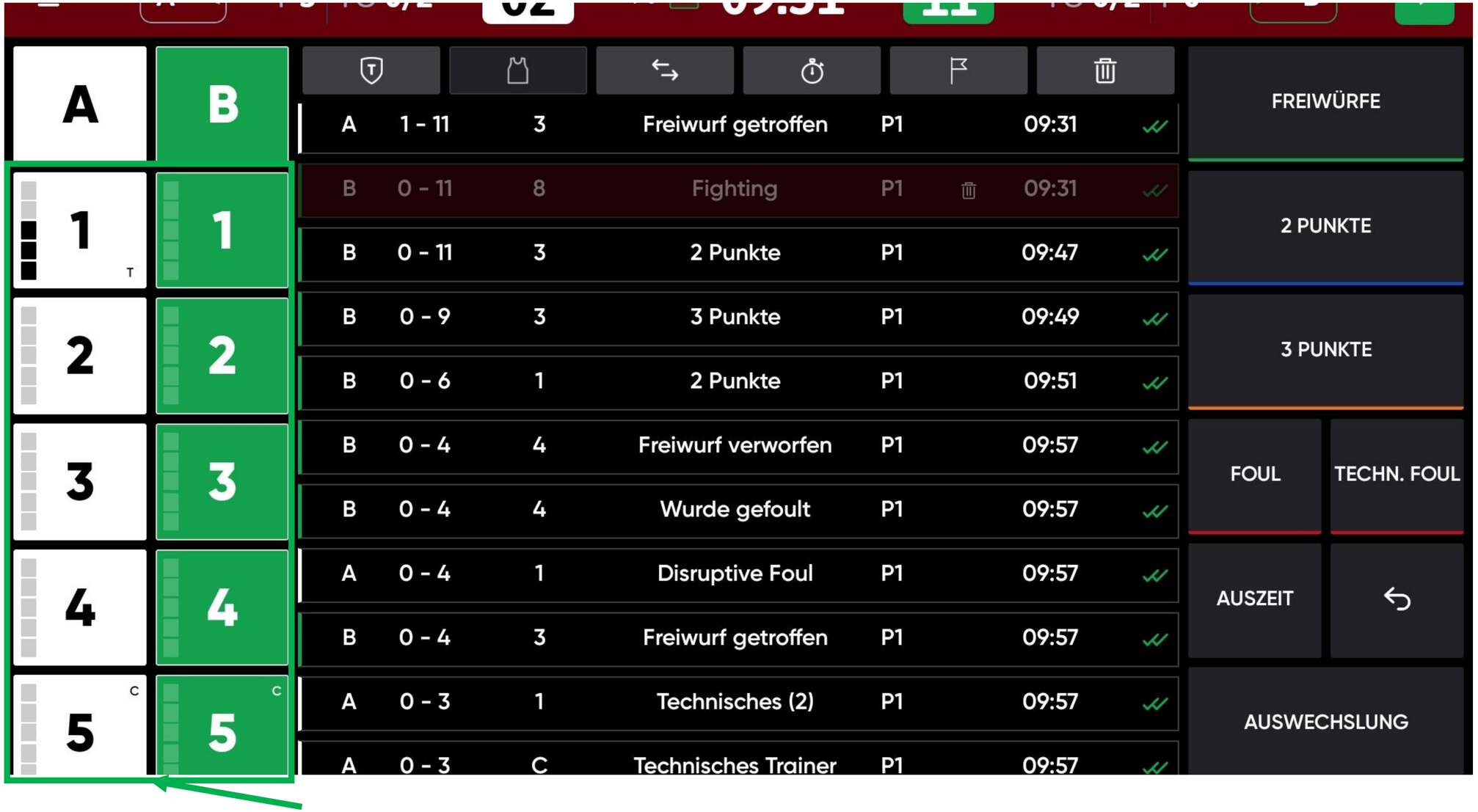
Wenn nein

Wenn ja

und bestätigen



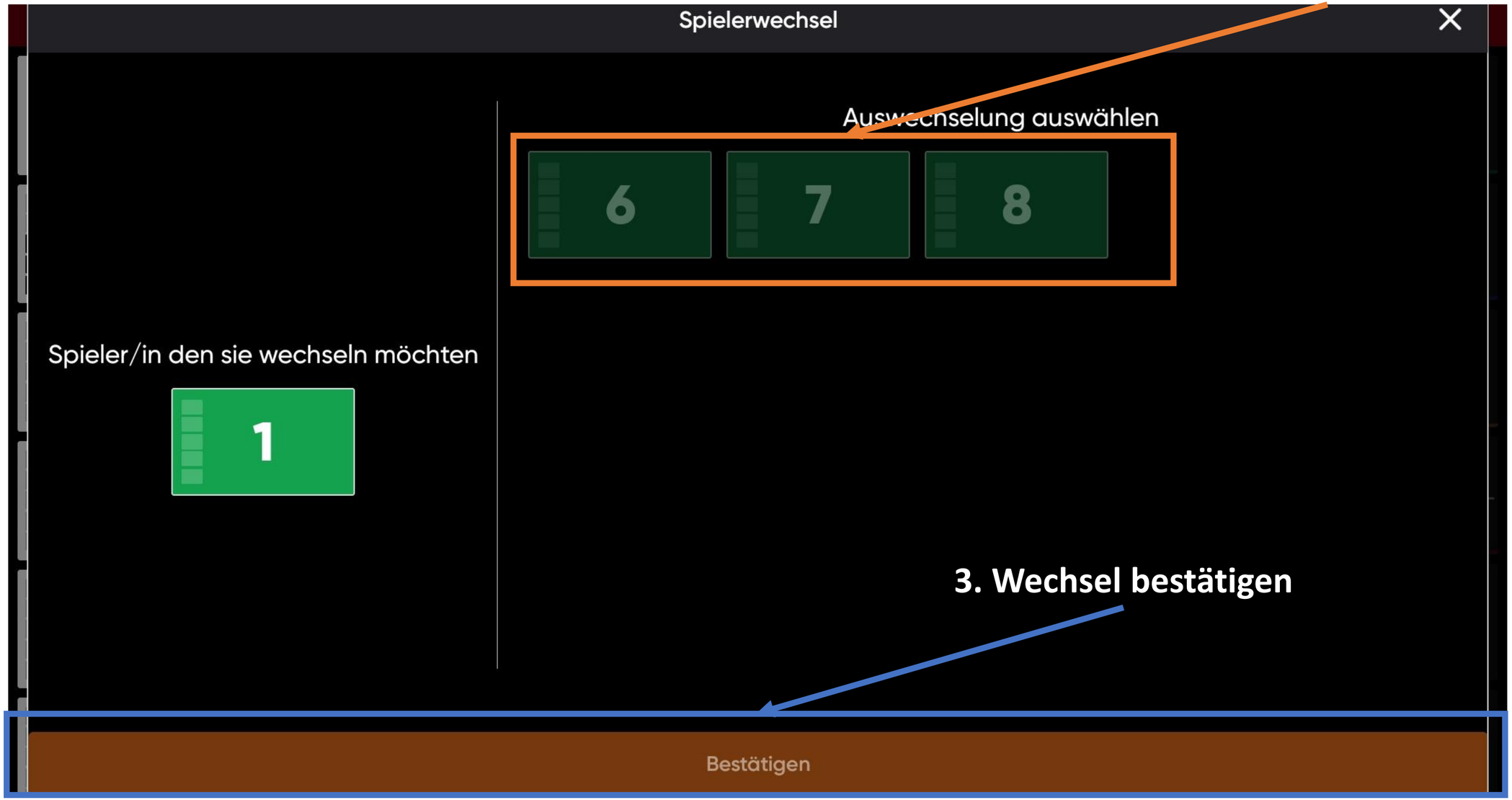
3. Während des Spiels
3.17 Spielerwechsel Einzel (1)



1. auszuwechselnden Spieler auswählen

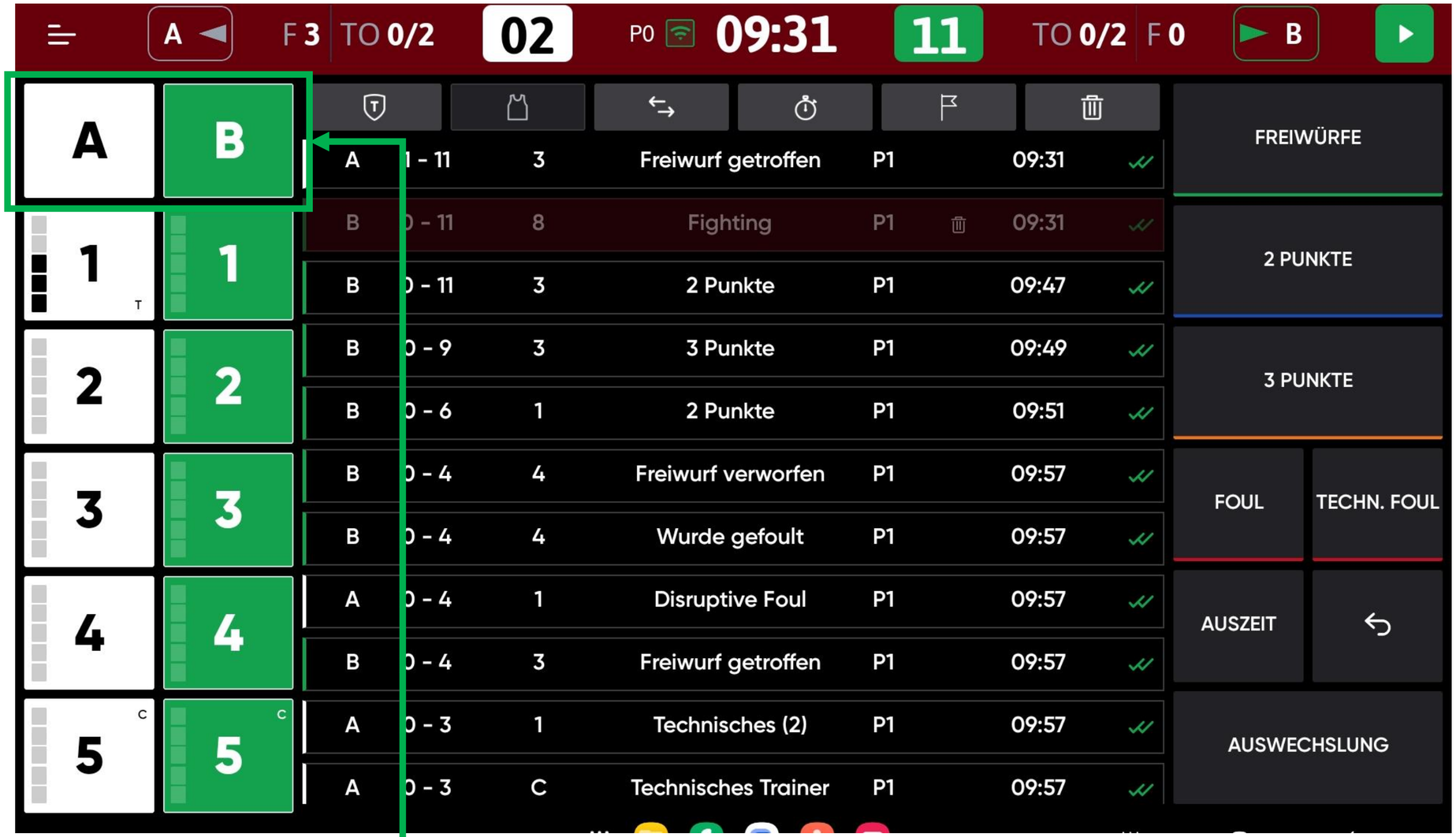
3. Während des Spiels
3.17 Spielerwechsel Einzel (2)

2. Einwechselspieler auswählen



3. Wechsel bestätigen

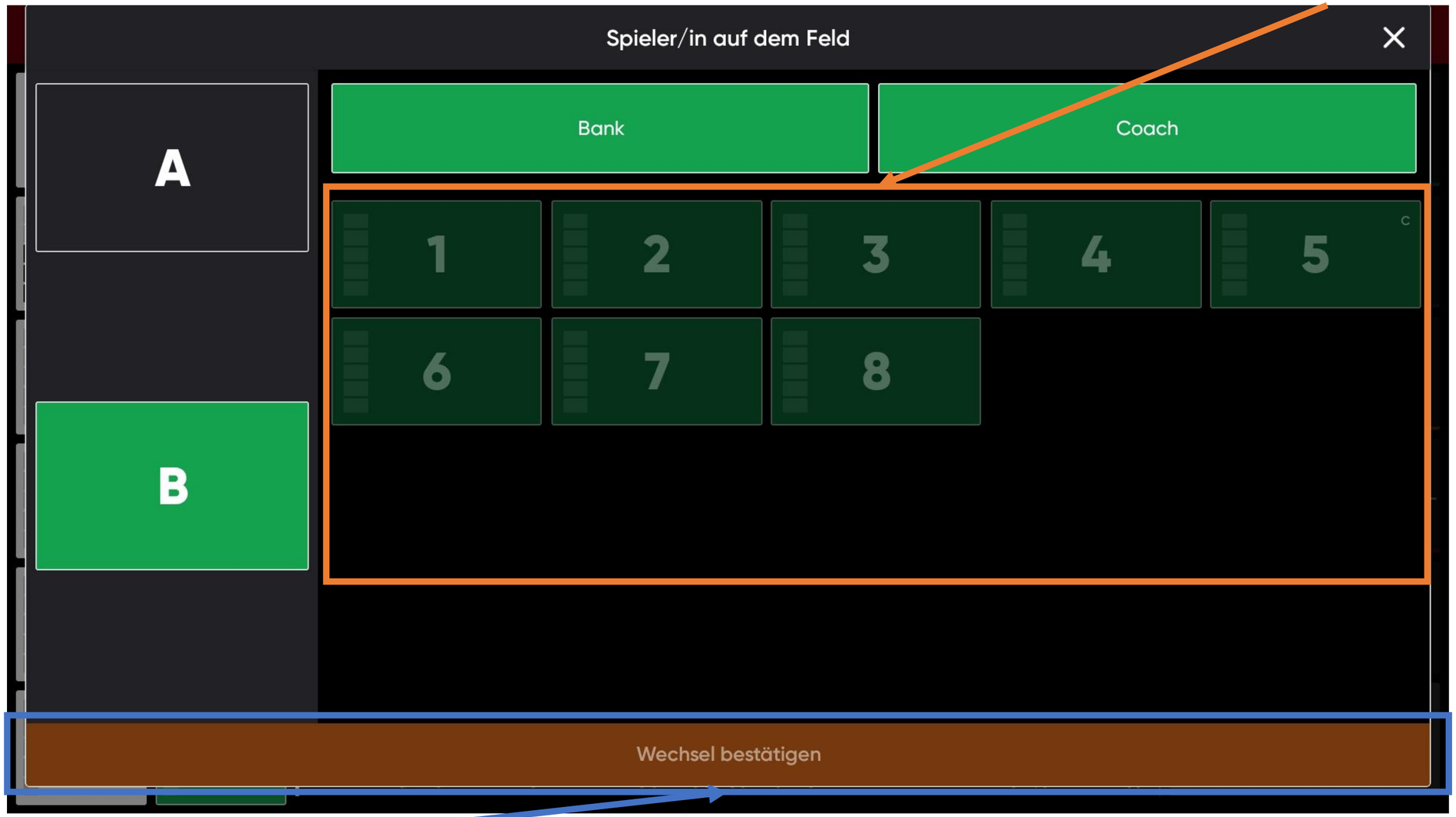
3. Während des Spiels
3.18 Mehrere Spieler wechseln (1)



1. auswechselndes Team auswählen

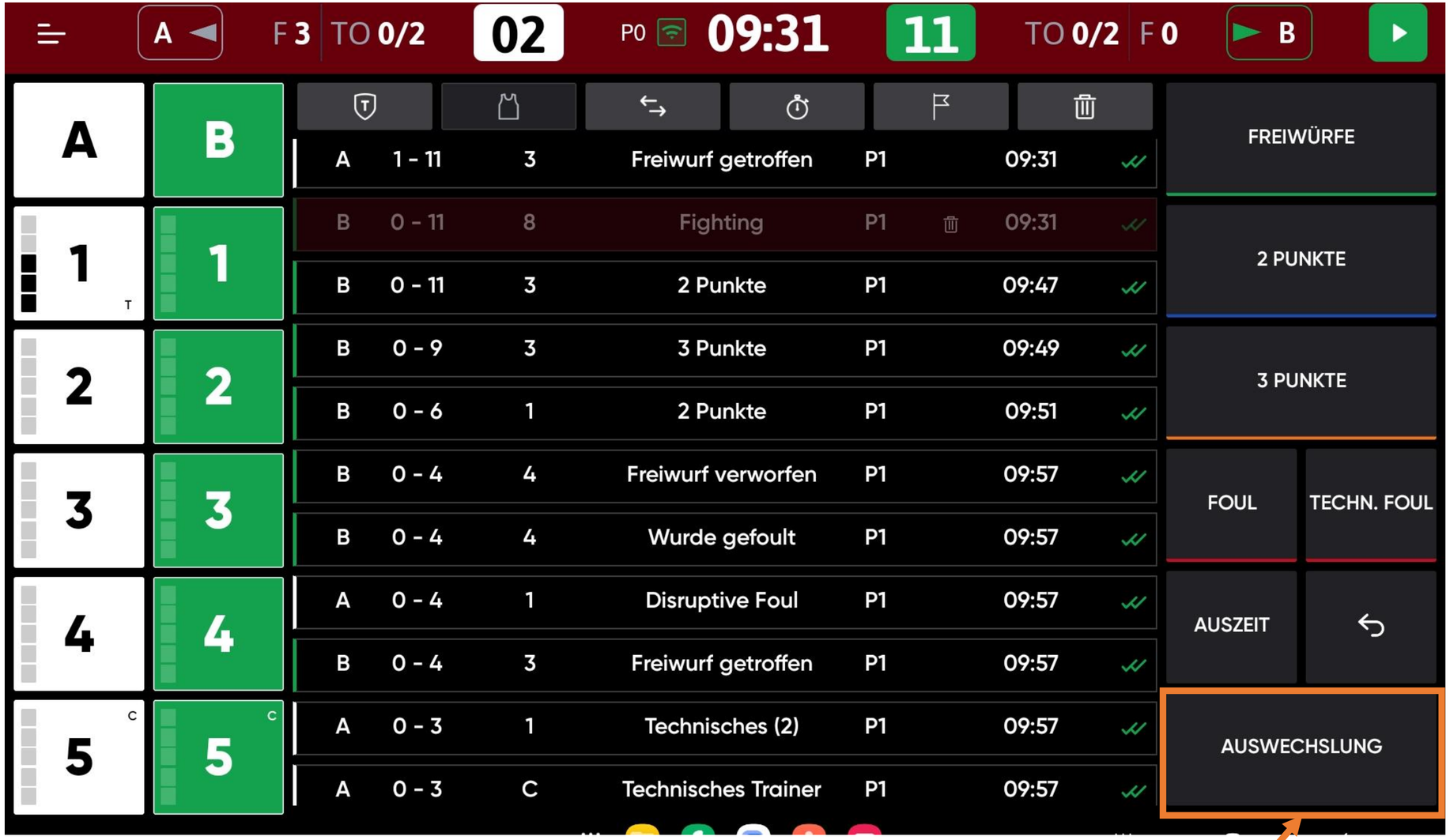
3. Während des Spiels
3.18 Mehrere Spieler wechseln (2)

2. Spieler auf dem Feld auswählen



3. Wechsel bestätigen

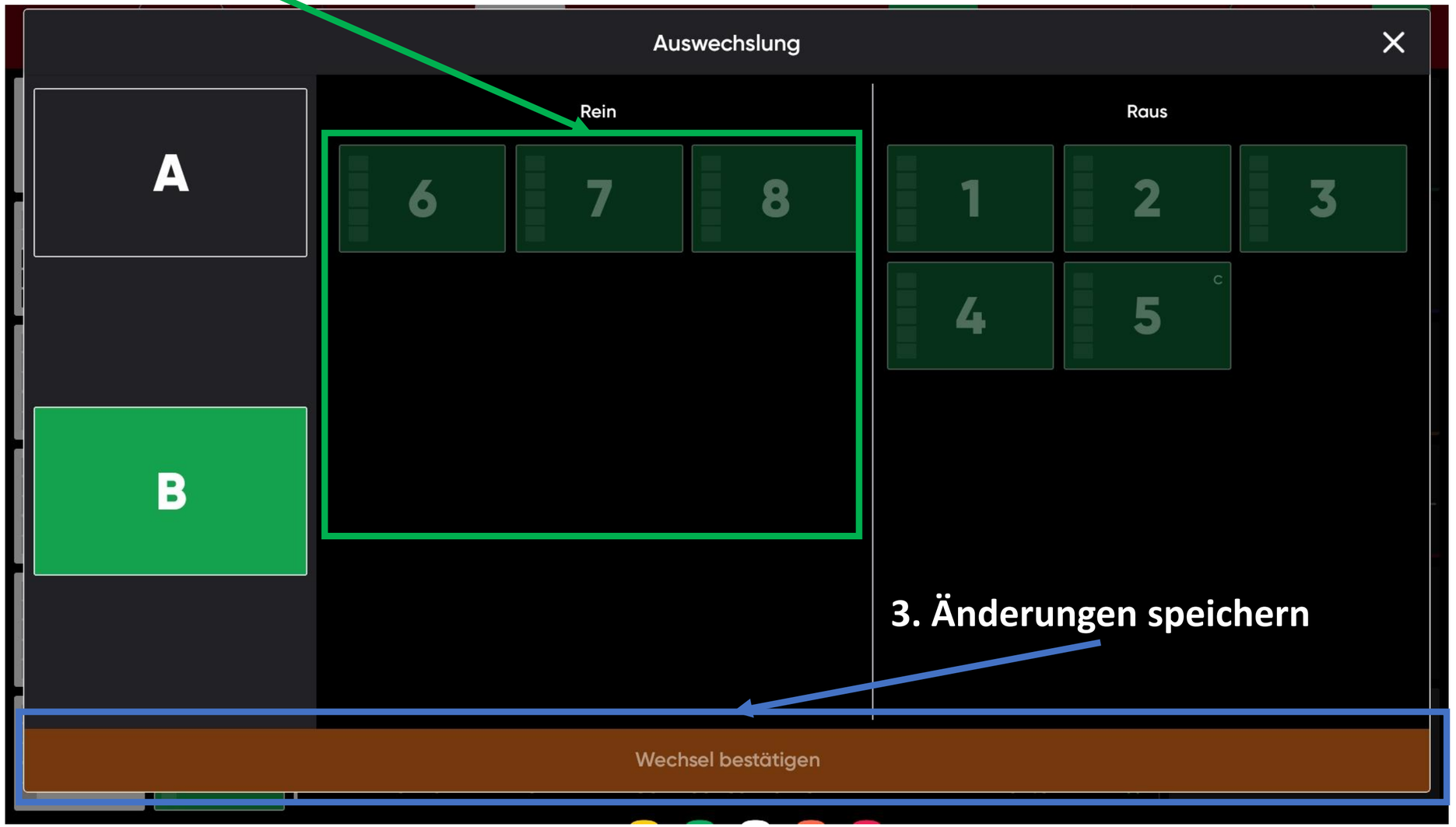
3. Während des Spiels
3.19 Spielerwechsel vormerken (1)



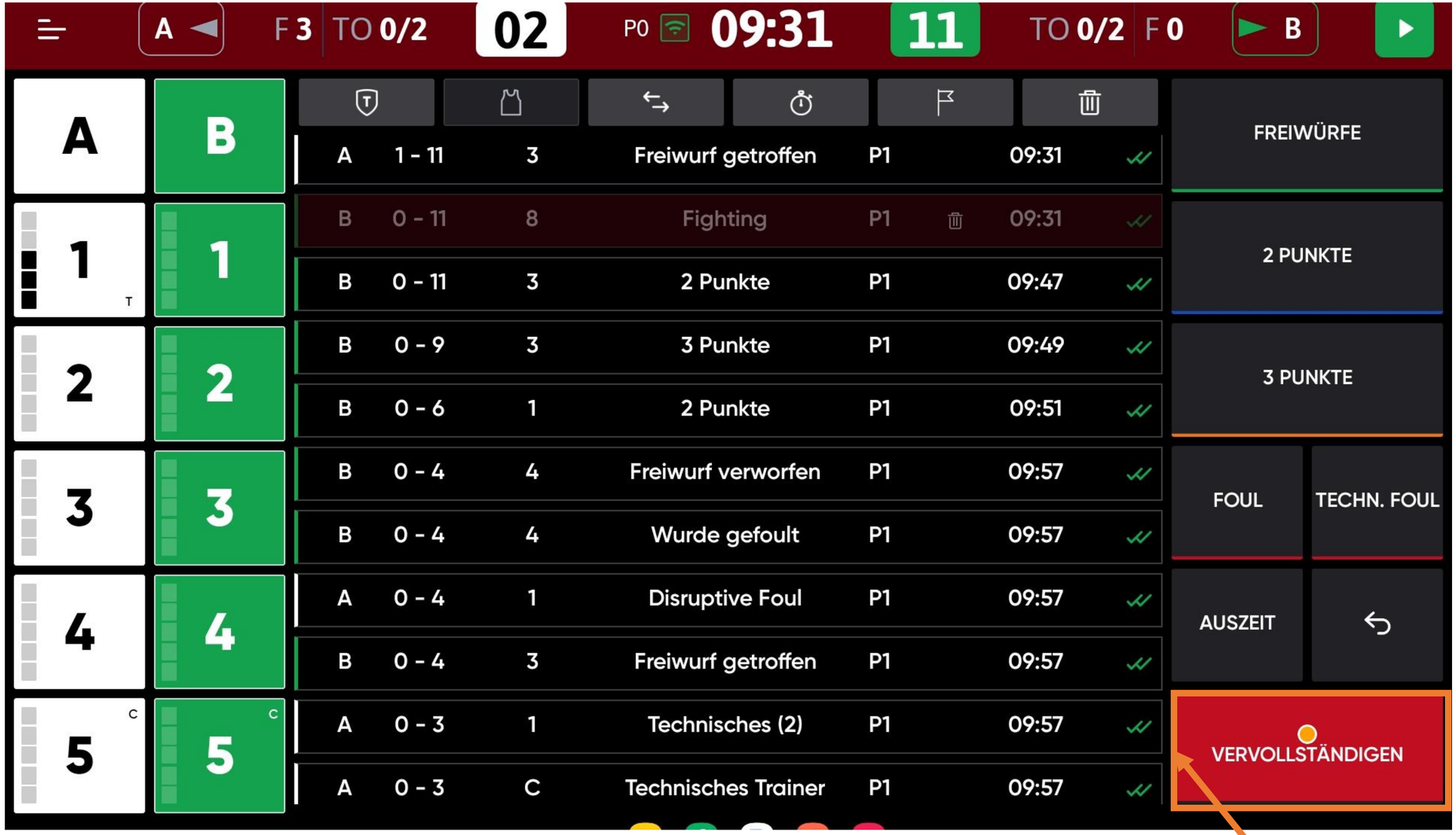
1. **Auswechslung drücken**

3. Während des Spiels
3.19 Spielerwechsel vormerken (2)

2. Einwechselspieler auswählen



3. Während des Spiels
3.20 Vorgemerkten Spielerwechsel vervollständigen (1)



1. **Vervollständigen drücken**

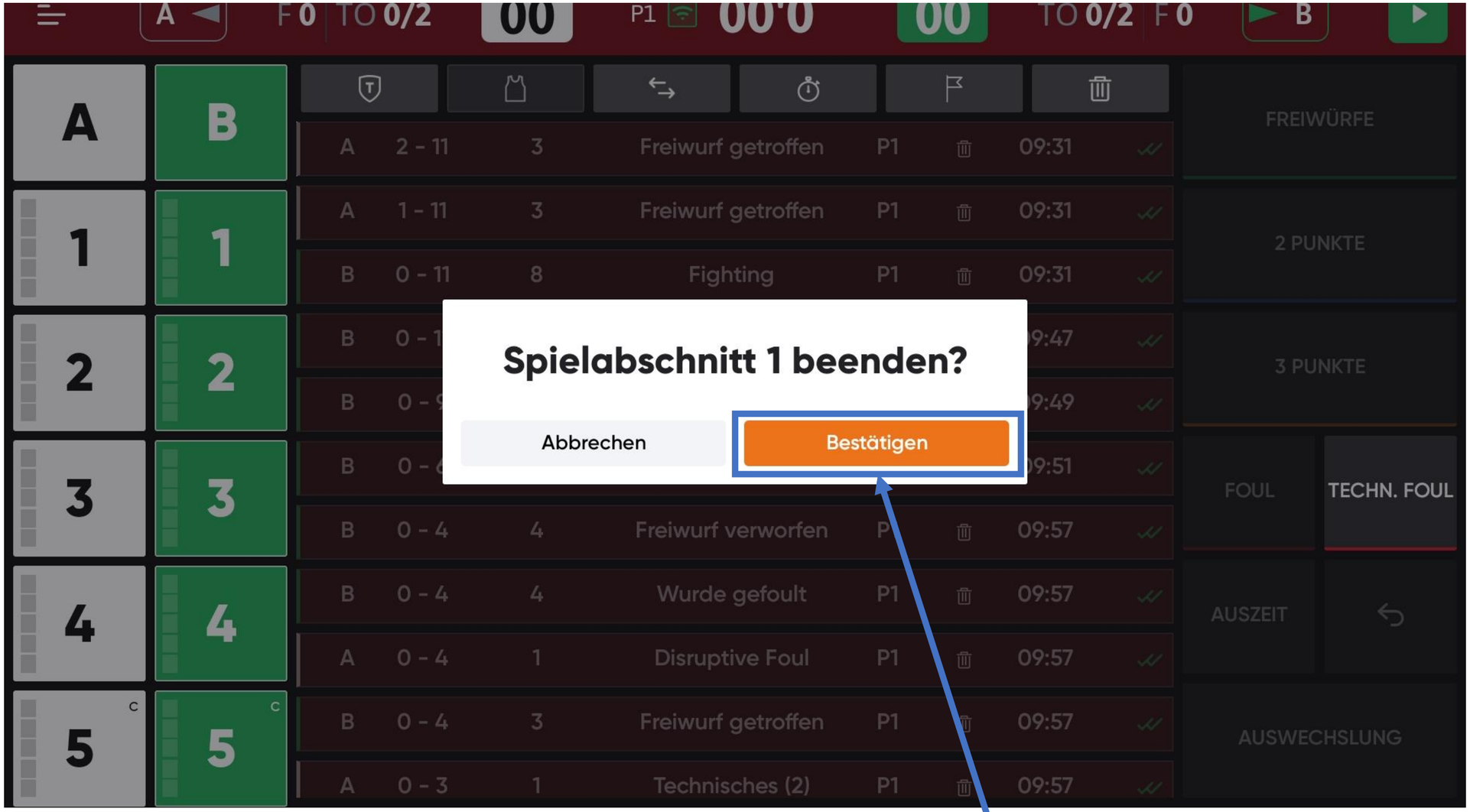
3. Während des Spiels
3.20 Vorgemerkten Spielerwechsel vervollständigen (2)

2. Ausgewechselten Spieler auswählen



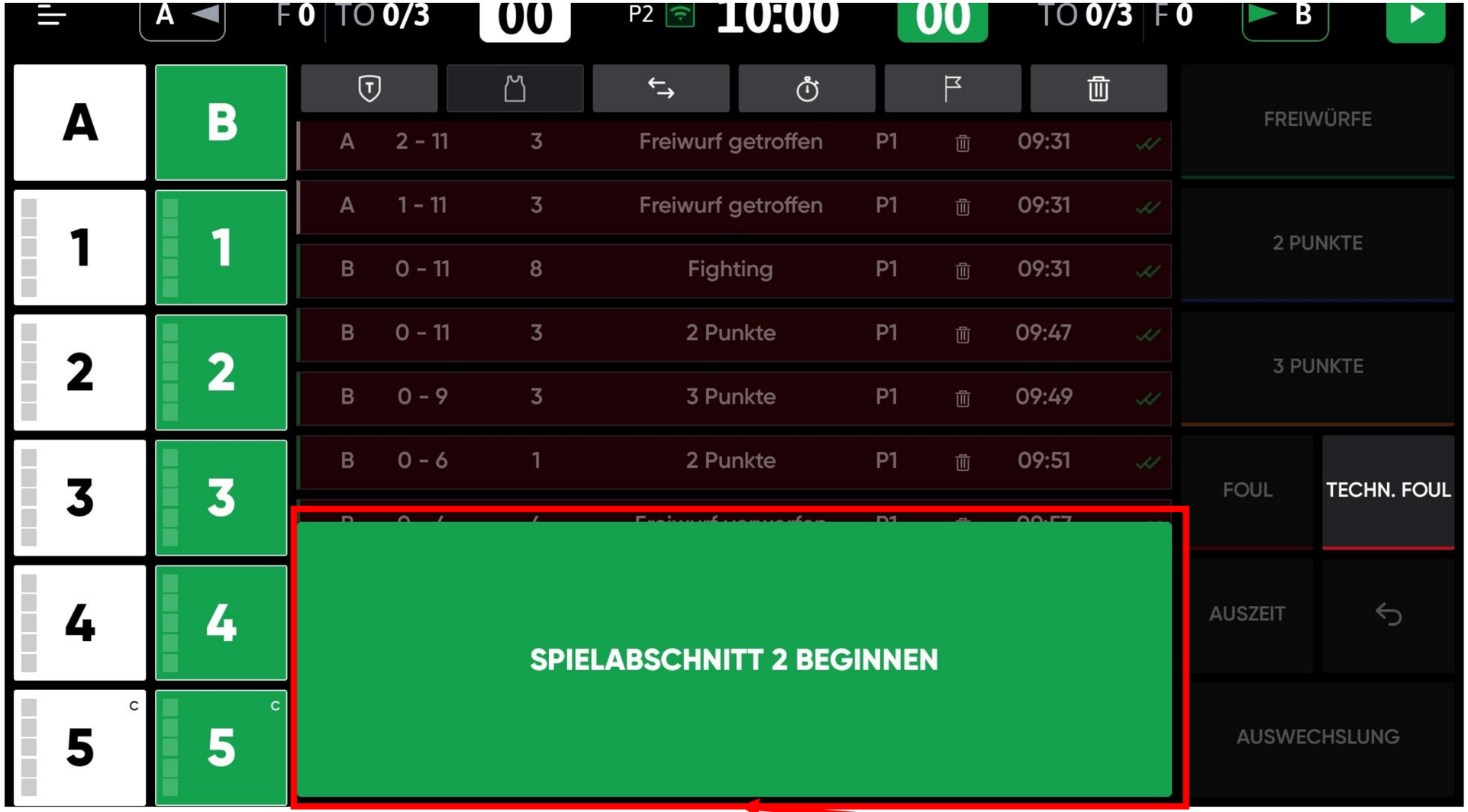
3. Änderungen speichern

3. Während des Spiels
3.21 Viertel beenden



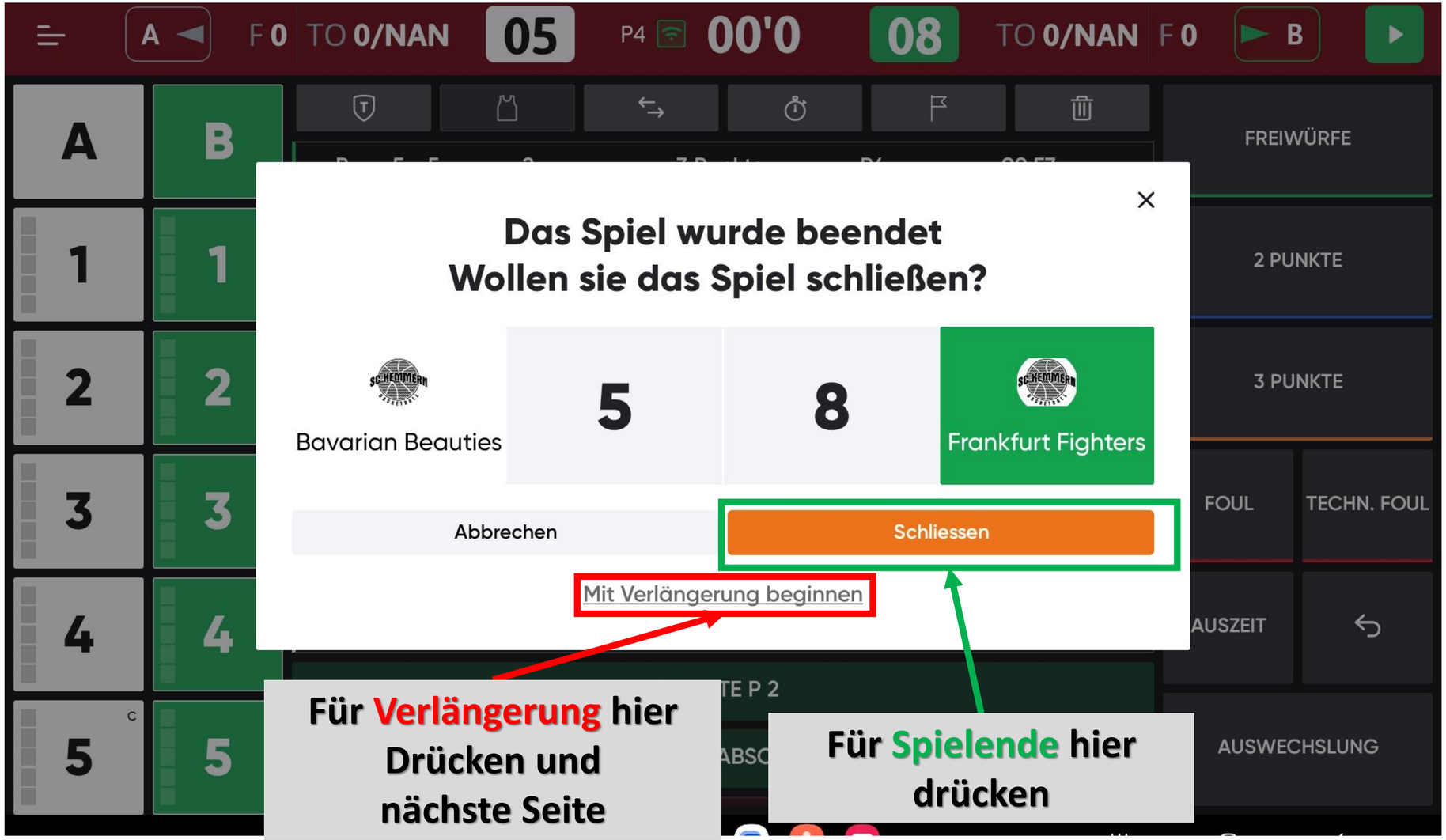
Bestätigen drücken

3. Während des Spiels
3.22 Neues Viertel beginnen



Spielabschnitt beginnen drücken

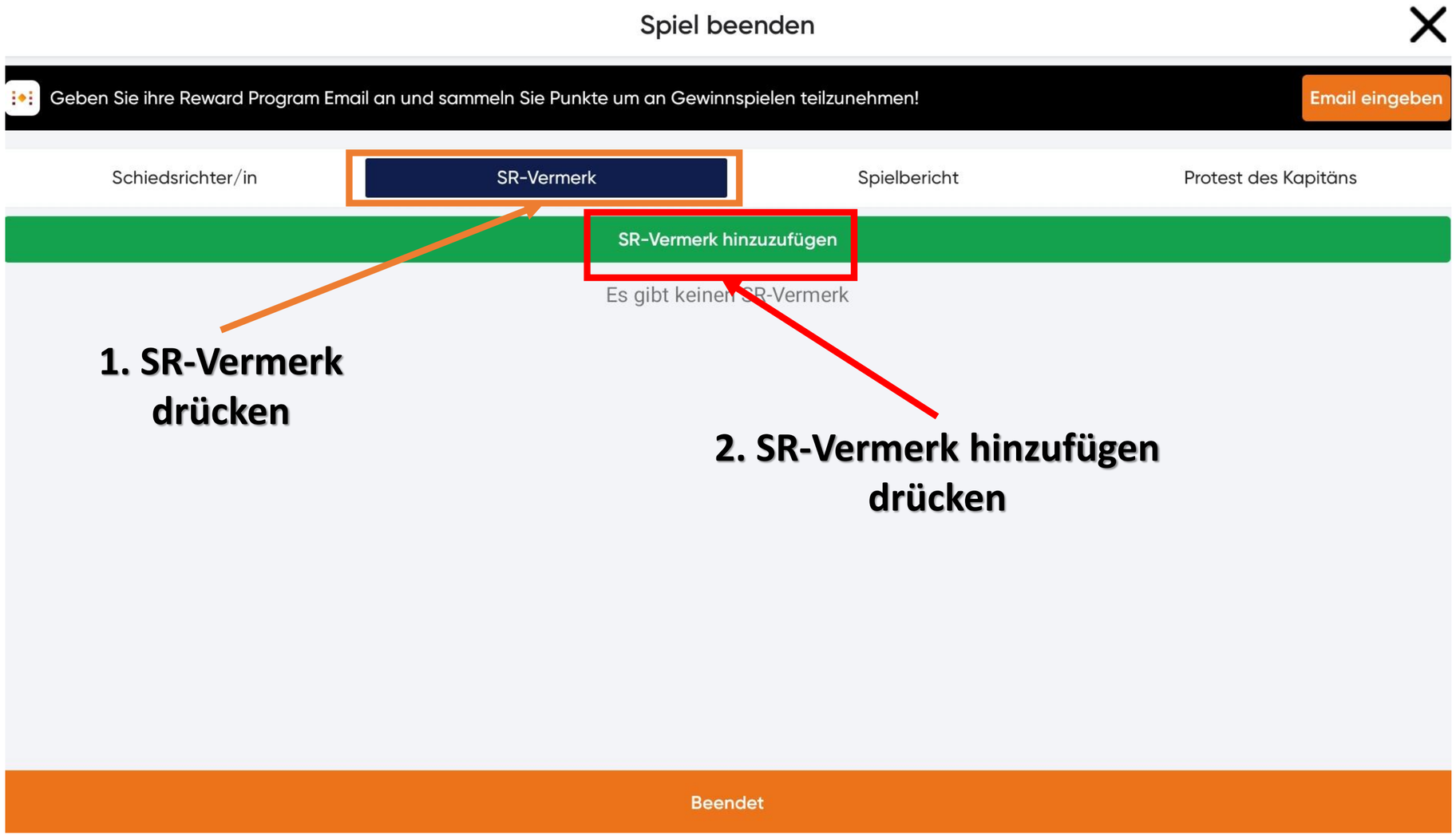
3. Während des Spiels
3.23 Spiel beenden oder Verlängerung



3. Während des Spiels
3.24 Verlängerung beginnen



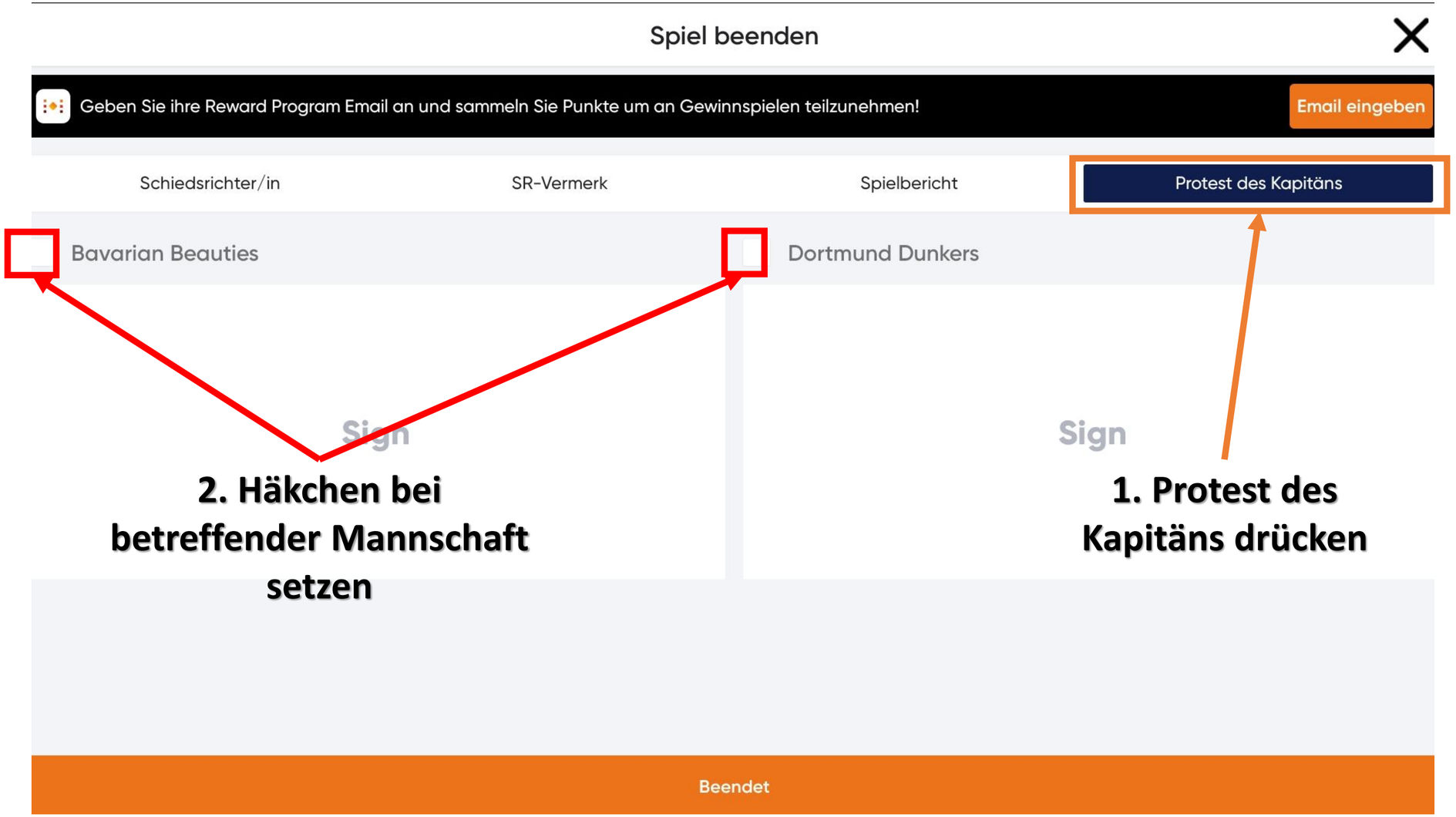
4. Beenden des Spiels
4.1 Schiedsrichtervermerk (1)



4. Beenden des Spiels
4.1 Schiedsrichtervermerk (2)

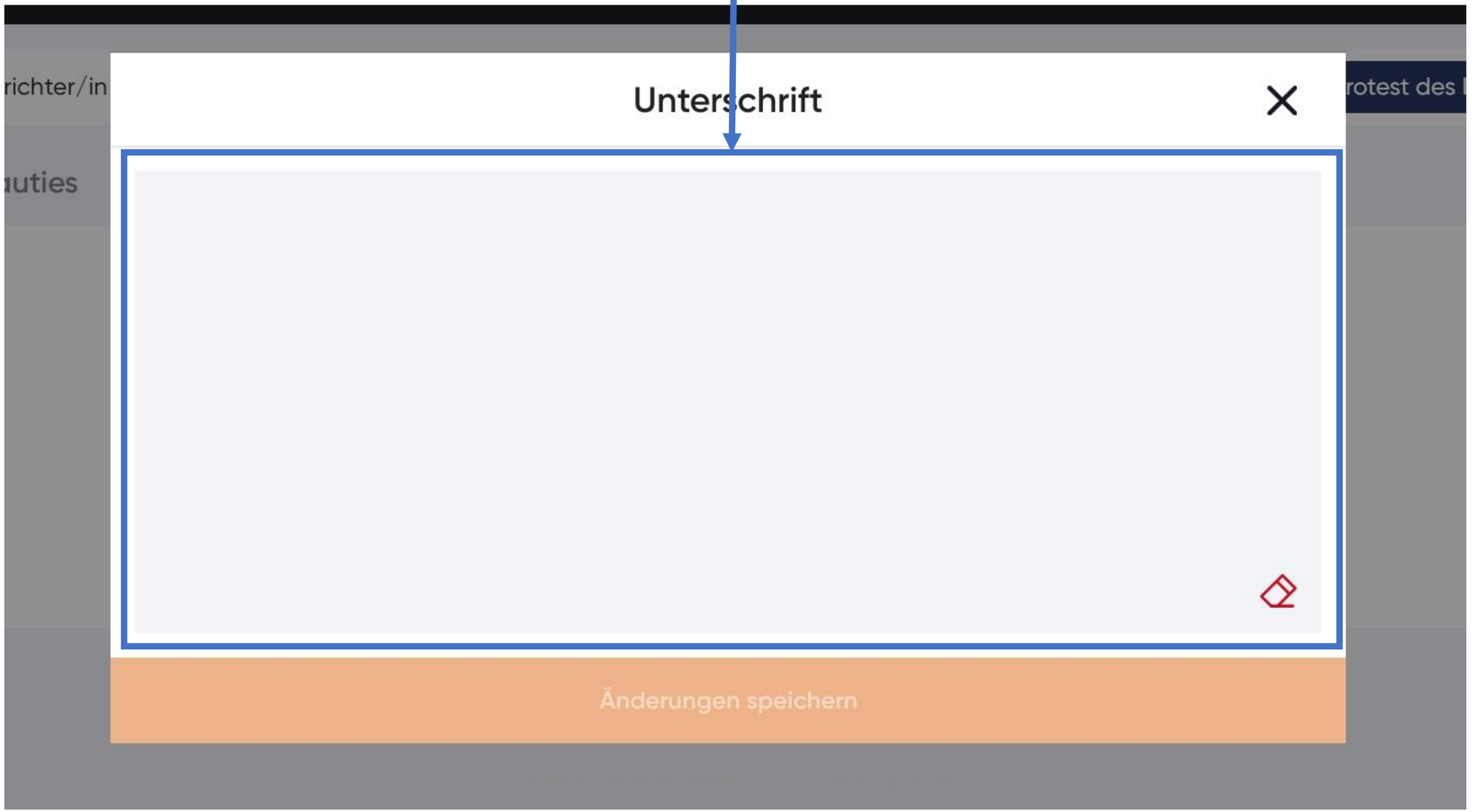


4. Beenden des Spiels
4.2 Protest (1)



4. Beenden des Spiels
4.2 Protest (2)

3. Im folgenden Fenster Kapitän unterschreiben lassen
4. Änderungen speichern drücken



Für jeden Offiziellen machen

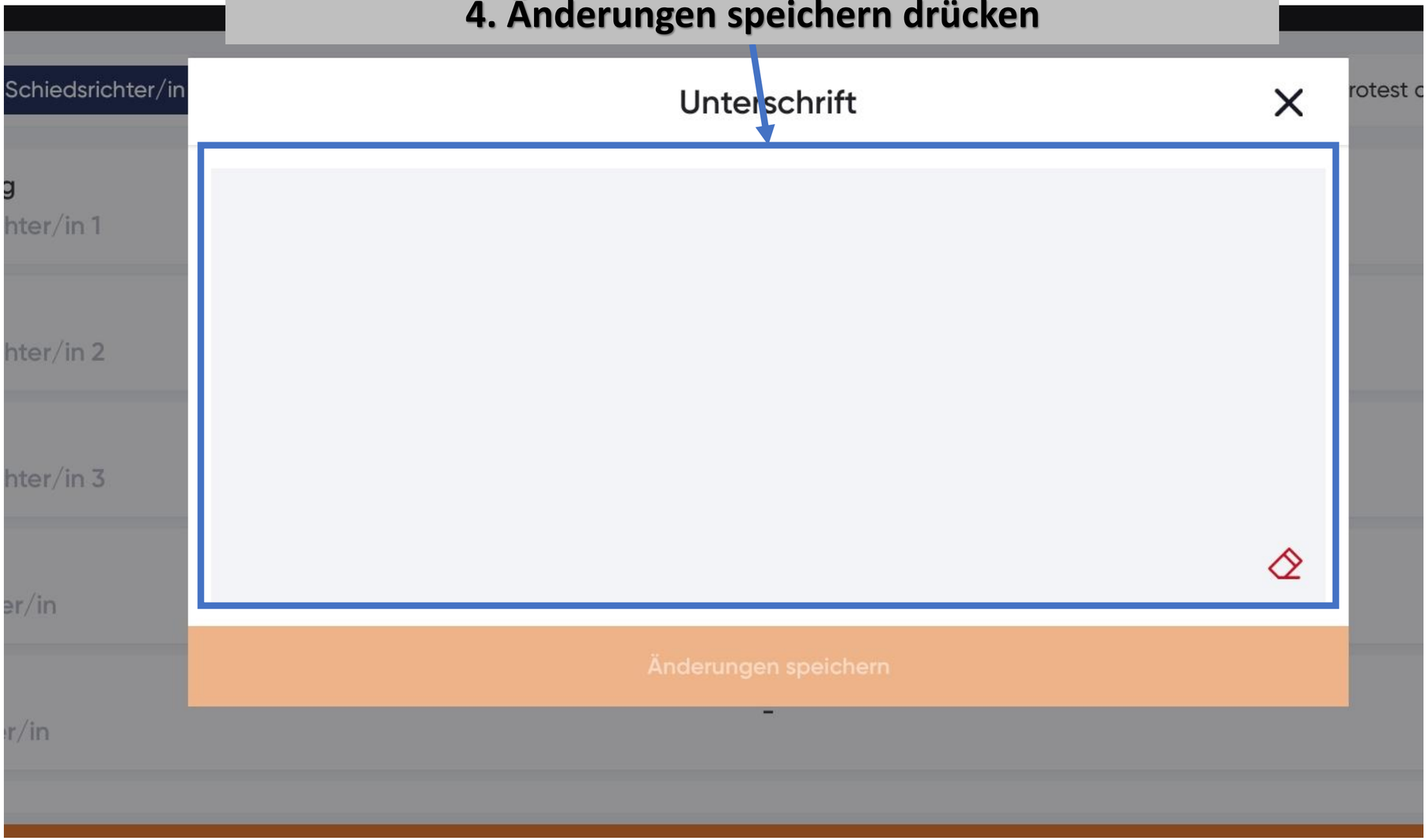
4. Beenden des Spiels
4.3 Unterschreiben aller Spieloffiziellen (1)



Für jeden Offiziellen machen

4. Beenden des Spiels
4.3 Unterschreiben aller Spieloffiziellen (2)

3. Im folgenden Fenster Offiziellen unterschreiben lassen
4. Änderungen speichern drücken



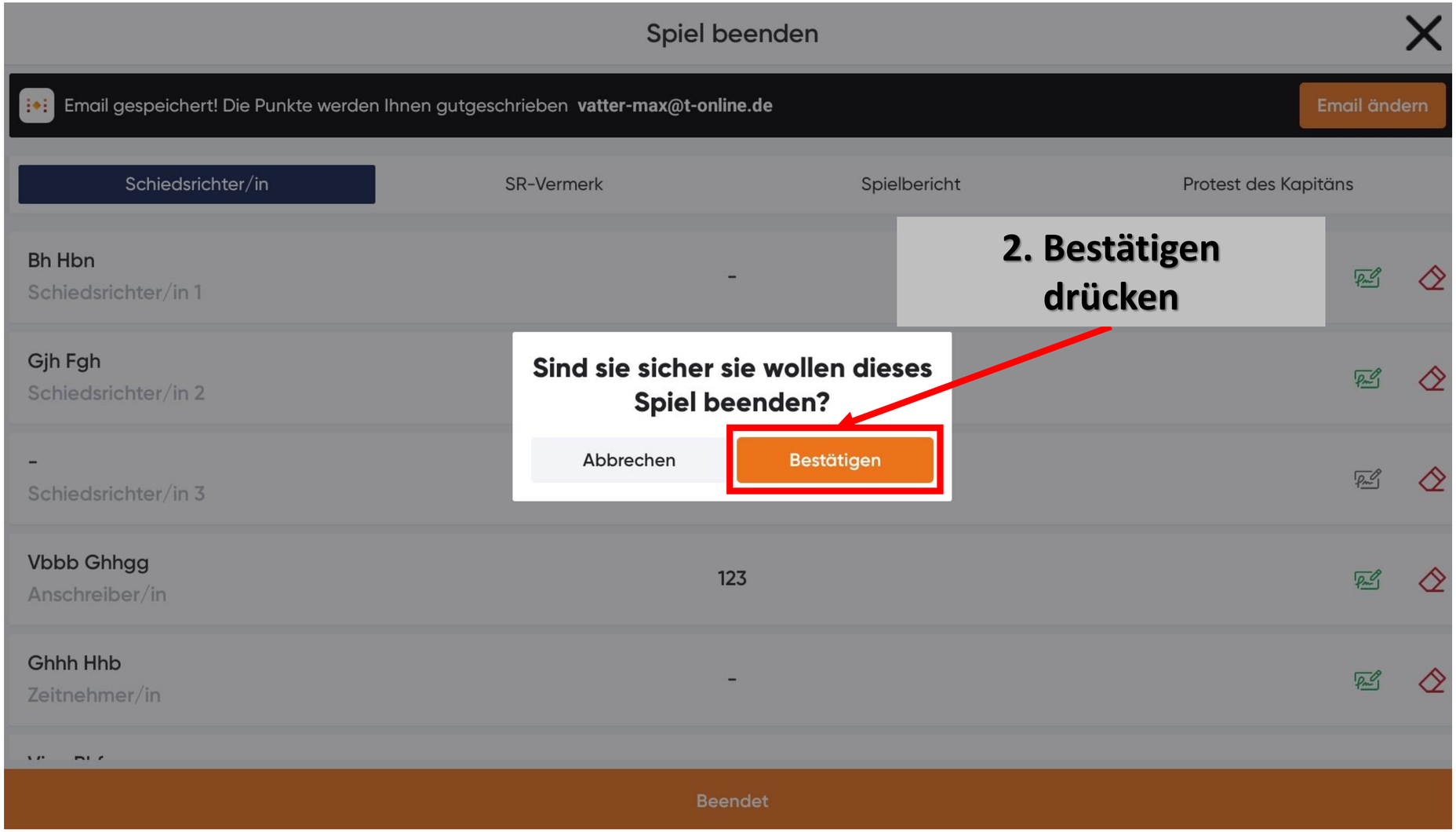
4. Beenden des Spiels
4.4 Spielbericht



4. Beenden des Spiels
4.5 Spiel beenden (1)



4. Beenden des Spiels
4.5 Spiel beenden (2)



4. Beenden des Spiels
4.6 Übermittlung bestätigen



Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit.



- **Von jetzt an heißt es:**
- **Üben, üben, üben und nochmals üben.**