

INGAME 3.0 BASIC/PRO

THE NEXT GENERATION



INGAME
DIGITAL SCORESHEET

BASIC 3.0



INHALTSVERZEICHNIS

SPIEL DOWNLOAD		Seite 2
CHECK-IN VOR DEM SPIEL		Seite 2
MENÜ		Seite 3
WÄHREND DES SPIELS		
	allgemein	Seite 5
	Buzzerbeater	Seite 6
	Auszeiten	Seite 6
	Auswechslungen	Seite 7
	Fehleingabe (letzte Aktion löschen)	Seite 8
	Verschiedene Änderungen	Seite 8
	Filterzeile	Seite 9
SPIEL BEENDEN		Seite 10
NOTIZEN		Seite 11

SPIEL DOWNLOAD



QUICK GUIDE

1. SPIEL DOWNLOAD



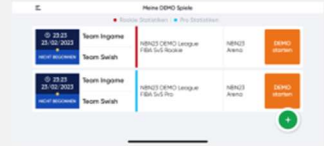
- 1 Geben Sie bitte Ihren DSS Nutzernamen und Ihr Passwort ein. Den DSS Nutzernamen erstellt ihr Verein auf TeamSL



- 2 Klicken Sie auf **Spiele herunterladen**



- 3 Wählen Sie die Spiele aus, die Sie „anschieben“ möchten, und **klicken Sie Spiele herunterladen**.



- 4 Wählen Sie das nun startende **SPIEL**

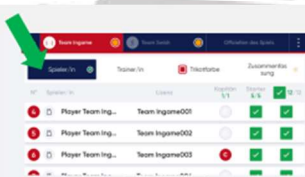
Ihr DSS Nutzer Name

dssv5024@ni

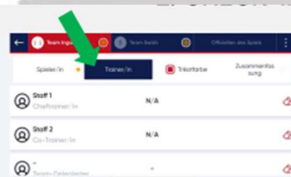
Passwort

Lions-2022

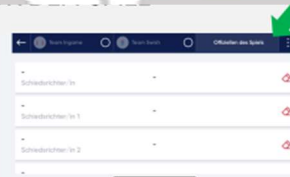
CHECK-IN VOR DEM SPIEL



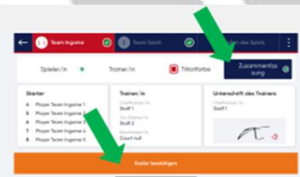
- 1 Wählen Sie mit den Trainern die Spieler, Starting 5 und die Trainer des heutigen Spieles aus. Passen Sie die Trikotfarbe an.



- 2 Überprüfen Sie die **Trainernamen** und die **Trikotfarbe**



- 3 Überprüfen Sie das Kampfrichterpersonal und bestätigen Sie die **Kader**.

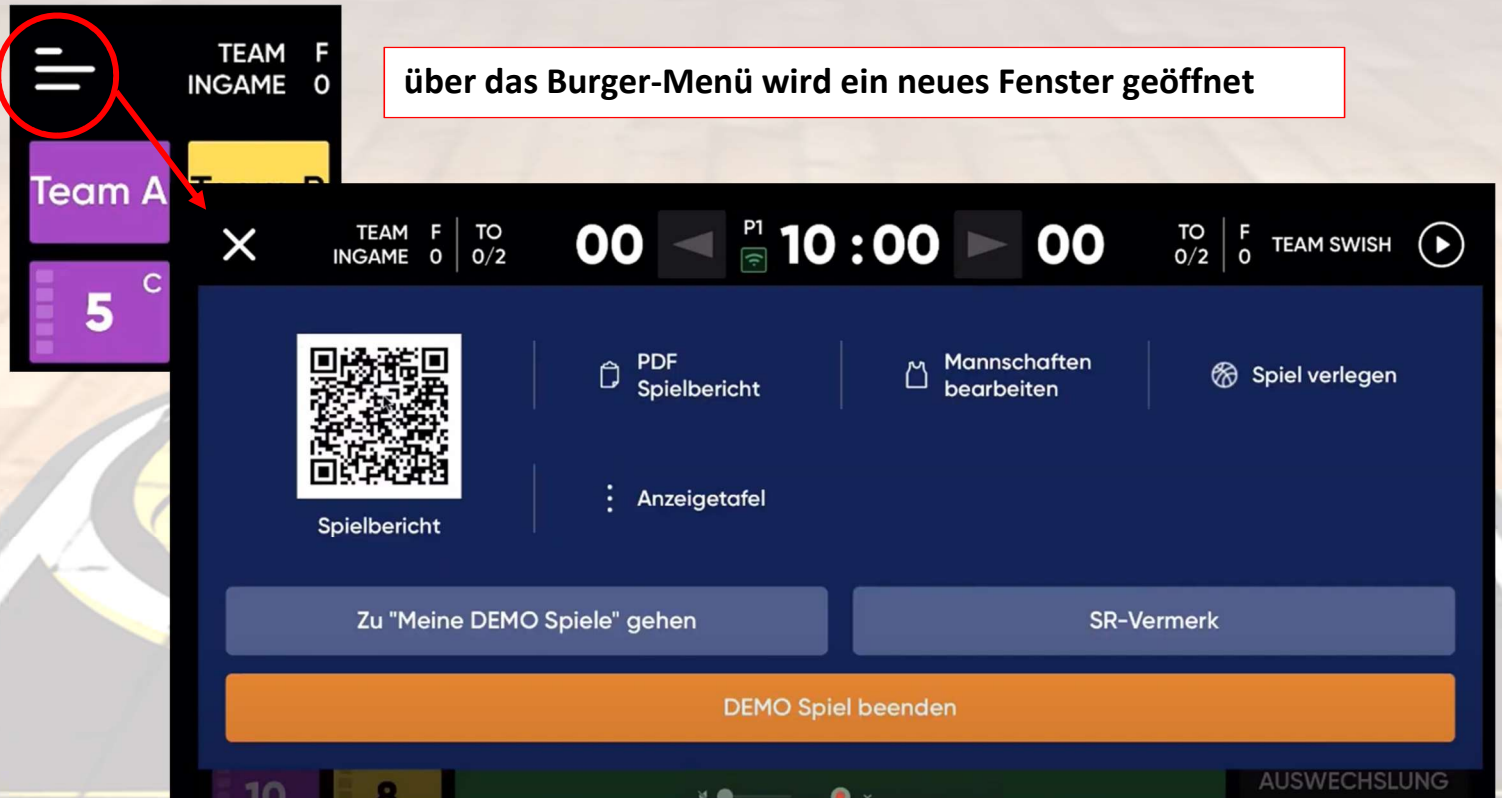


- 4 Trainern bestätigen mit ihrer **Unterschrift** die Korrektheit der Daten und dann klicken Sie **Kader bestätigen**

WICHTIG: Vergewissern Sie sich, dass alle Daten korrekt sind, bevor Sie zum nächsten Bildschirm gehen.

MENÜ

über das Burger-Menü wird ein neues Fenster geöffnet



Button Spiel verlegen → das Spiel wird abgesagt und muss dann über TeamSL neu verlegt werden

Button Spiel beenden → wenn ein Team nicht antritt wird dieser Button betätigt, dann wird dem Spilleiter ein 0:0 übermittelt / über den Schirivermerk kann dann noch hinzugefügt werden, was passiert ist!



Spieler von Team A und Team B

Aktionsfelder (vor dem Start des Spiels grau hinterlegt)

TEAM INGAME F 0 TO 0/2 00 P1 09:43 00 TO 0/2 F 0 TEAM SWISH

Team A Team B

5^C 4^C 10 Team B 8 Einwechsellung P1 10:00 ✓

7 5 9 Team B 7 Einwechsellung P1 10:00 ✓

8 6 8 Team B 6 Einwechsellung P1 10:00 ✓

9 7 7 Team B 5 Einwechsellung P1 10:00 ✓

10 8 6 Team B 4 Einwechsellung P1 10:00 ✓

FREIWÜRFE

2 PUNKTE

3 PUNKTE

FOUL TECH F

TO

AUSWECHSLUNG

Aktionsfeld mit den bereits vorm Spiel festgelegten Startern.

Bei Aktionen immer erst aus den Aktionen das entsprechende Feld auswählen und dann dem Spieler zuweisen!

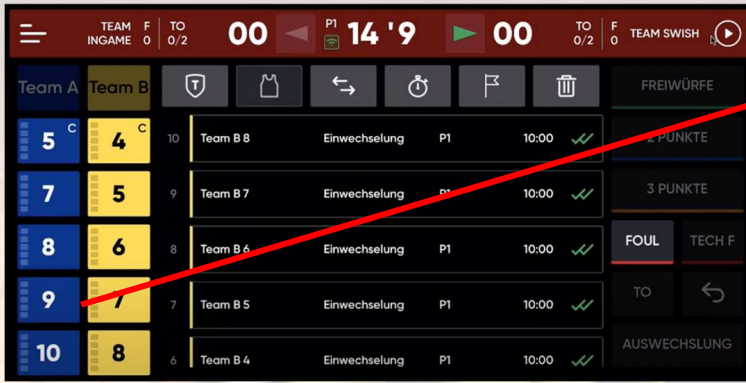
TEAM INGAME F 0 TO 0/2 00 P1 09:34 00 TO 0/2 F 0 TEAM SWISH

Änderung der Spielzeit nur möglich, wenn die Uhrzeit gestoppt wurde. Anschließend die Uhrzeit gedrückt halten und die Spielzeit anpassen.

Um die Uhr zu starten oder anzuhalten, einfach mit dem Finger auf die Uhrzeit klicken.

Alternativ gibt es noch den Start- und Stoppknopf!

WÄHREND DES SPIELS



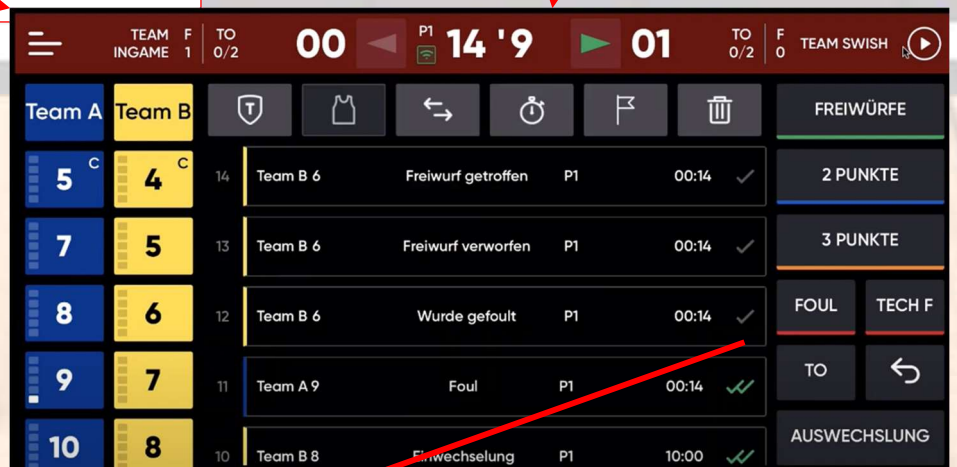
Die Uhr bleibt auch sofort stehen, wenn eine Foul-Aktion gedrückt worden ist.

Anschließend den Spieler auswählen, der das Foul begonnen hat (es öffnet sich ein neues Fenster mit der Auswahl von Freiwürfen).

Anschließend wieder ein neues Fenster mit der Auswahl, wer gefoult worden ist.

Dann öffnet sich wieder die Gesamtansicht: z.B. erster Wurf daneben x drücken und bestätigen und 2. Wurf trifft, 1 drücken und bestätigen.

Das spiegelt sich dann in der nächsten Anzeige wieder.



Grüne Haken bedeuten, die Daten sind schon in der Cloud. Bei grauen Haken sind die Daten noch nicht in der Cloud.

Buzzerbeater

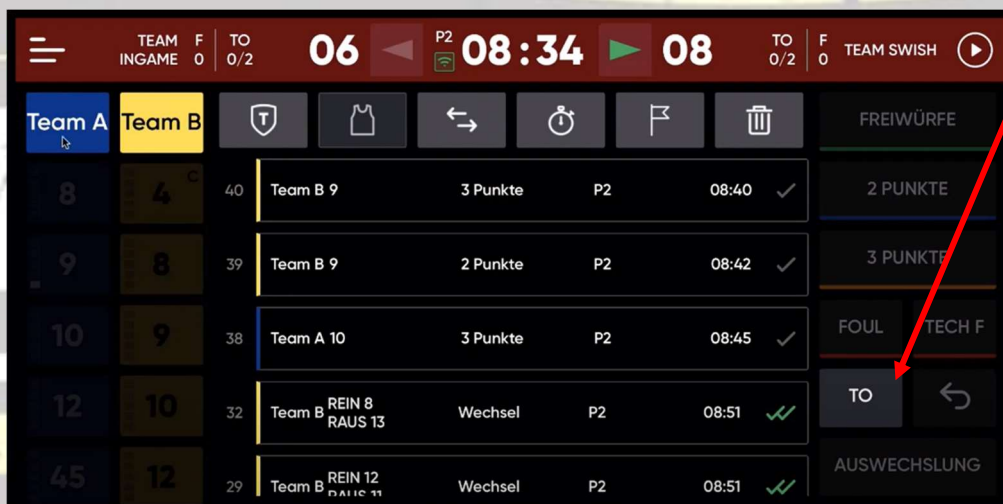


Das 1. Viertel ist vorbei und es wird noch getroffen

Spielabschnitt beenden abbrechen, anschließend die Punkte und dann den Spieler auswählen.

Noch einmal auf die Uhr drücken und es erscheint wieder das Fenster: Spielabschnitt beenden, das dann bestätigt werden muss.

Auszeiten

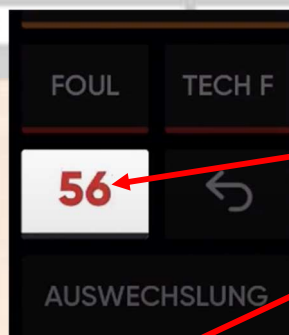


Für eine Auszeit die Aktion TO (Timeout) wählen (Uhr stoppt automatisch) und anschließend auf das antersprechende Team drücken.

Anschließend beginnt die Auszeit zu laufen.

Zeit kann gestoppt werden, in dem einfach auf die Sekunden gedrückt wird.

Die genommene Auszeit wird dann im Kopf des Menüs angezeigt.



Auswechselungen

1. Ein normaler Wechsel



1

Herauskommende Rückennummer klicken und gedrückt halten



2

Auf das Feld kommende Rückennummer klicken



3

Auswahl bestätigen

2. Fünf auf dem Feld (optimal nach Auszeiten und Viertelpausen)



1

Eines der Teams anklicken



2

Alle 5 Rückennummern die sich auf dem Spielfeld befinden anklicken



3

Auswahl bestätigen

3. Anmeldung der nächsten Auswechselungen am KG



1

Auch bei laufender Uhr, auf Auswechselungen klicken



2

Einzuwechselnde Rückennummern vormerken und speichern



3

Bei der nächsten gestoppten Uhr, Wechsel vervollständigen klicken



4

Herauskommende Rückennummern hinzufügen und bestätigen

Fehleingabe (letzte Aktion löschen)

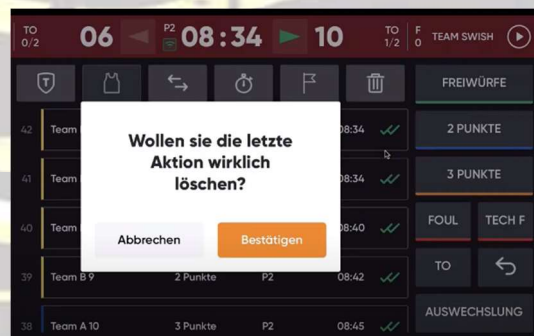
Team A	Team B	TO	06	P2	08:34	10	TO	F	0	TEAM SWISH
8	4 ^C	42	Team B 9	2 Punkte	P2	08:34	✓			FREIWÜRFE
9	8	41	Team B	Auszeit	P2	08:34	✓			2 PUNKTE
10	9	40	Team B 9	3 Punkte	P2	08:40	✓			3 PUNKTE
12	10	39	Team B 9	2 Punkte	P2	08:42	✓			FOUL
45	12	38	Team A 10	3 Punkte	P2	08:45	✓			TECH F
										TO
										AUSWECHSLUNG

Der Spieler 9 vom Team B hat statt 2 Punkte 3 Punkte getroffen.

Dann auf den Zurück-Button drücken und die letzte Aktion löschen.

Anschließend 3 Punkte auswählen und dem Spieler Nr. 9 zuweisen.

Dann wir die gelöschte Aktion **rot** hinterlegt.



Verschiedene Änderungen

Team A	Team B	TO	06	P2	08:20	13	TO	F	0	TEAM SWISH
8	4 ^C	08:34	✓							FREIWÜRFE
9	8	43	Team B 9	3 Punkte	P2	08:34	✓			2 PUNKTE
10	9	42	Team B 9	2 Punkte	P2	08:34	✓			3 PUNKTE
12	10	41	Team B	Auszeit	P2	08:34	✓			FOUL
45	12	40	Team B 9	3 Punkte	P2	08:40	✓			TECH F
										TO
										AUSWECHSLUNG

Es besteht auch die Möglichkeit eine eingetragene Aktion von links nach rechts zu wischen.

Dann hat 3 Möglichkeit:

Papierkorb -> löschen

Stift -> ändern

Fahne -> merken



Stift -> ändern -> um vielleicht die Punkte dem anderen Team oder einem anderen Spieler zuzuordnen (die ganze Aktion wird dann **blau** hinterlegt)

Fahne -> merken -> um später die Aktion mit dem Schiedsrichter zu besprechen

Um eine Aktion später noch zu ändern (hier die Aktion Nr. 40 – gelbe 9 hat 3 Punkte geworfen), muss die Spalte 40 kurz gedrückt werden und es ist eine neue Aktion einzufügen:

42	Team B 9	2 Punkte	P2	🗑️	08:34	✓
41	Team B	Auszeit	P2		08:34	✓✓
40	Team B 9	3 Punkte	P2	🖱️	08:40	✓✓
Fügen Sie hier eine neue Aktion hinzu ✕						
39	Team B 9	2 Punkte	P2		08:42	✓✓

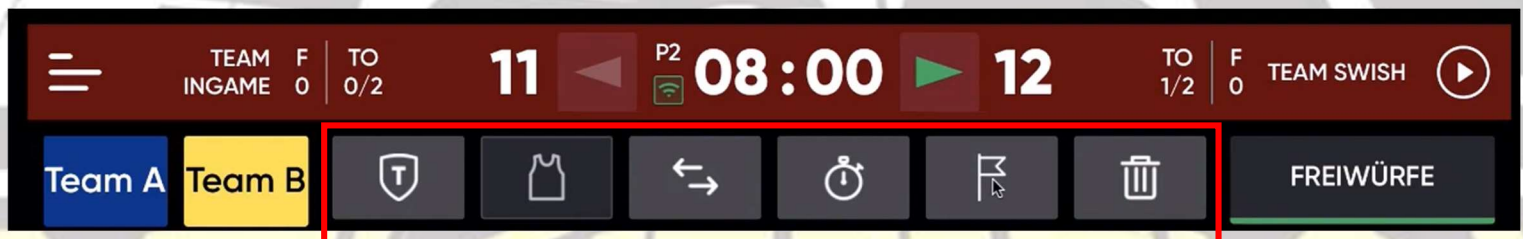
Dazu den „2 Punkte“ drücken anschließend der gelbe 9 zuweisen.

Anschließend ist die Aktion mit den 3 Punkten der gelben 9 zu löschen.

Dann wird die gelöschte Aktion **rot** hinterlegt.



Filterzeile



Button Mülleimer → dokumentiert alle gelöschten Aktionen, um diese mit dem Schiedsrichter zu besprechen

Button Flagge → dokumentiert alle gemerkten Aktionen, um diese mit dem Schiedsrichter zu besprechen

Button Schild → ermöglicht eine Dokumentation der Aktionen pro Team

Button Trikot → ermöglicht eine Dokumentation eines bestimmten Spielers

Button Pfeile → ermöglicht eine Filterung nach Aktionen (Freiwurf getroffen / Freiwurf verworfen / 2 Punkte / 3 Punkte / Fouls / technische Fouls)

Button Uhr → Filterung nach einer Spielperiode

➔ die Filter können gemeinsam genutzt werden oder auch individuell!

SPIEL BEENDEN

Top bar: TEAM INGAME 0 TO 0/2 11 08:00 12 TO 1/2 0 TEAM SWISH

Buttons: Spielbericht, PDF Spielbericht, Mannschaften bearbeiten, Spiel verlegen, Anzeigetafel

Buttons: Zu "Meine DEMO Spiele" gehen, SR-Vermerk

Button: DEMO Spiel beenden

Bottom bar: 45 12 43 Team B Auszeit P2 08:34 AUSWECHSLUNG

Sind Sie sicher, dass Sie das DEMO Spiel beenden möchten?

Team Ingame 11 12 Team Swish

Button: Bestätigen

DEMO Spiel beenden

Geben Sie ihre Reward Program Email an und sammeln Sie Punkte um an Gewinnspielen teilzunehmen! Email eingeben

Schiedsrichter/in SR-Vermerk Spielbericht Protest des Kapitäns

Schiedsrichter/in 1

DEMO Spiel beenden

Nachdem das letzte Viertel beendet wurde wird ein neues Fenster sichtbar. Dort den Button Spiel beenden drücken und es erscheint wieder ein neues Fenster.

ACHTUNG: Wenn dieses Fenster bestätigt wird, sind keine weiteren Änderungen mehr möglich!

Es sind dann nur noch Schiedsrichtervermerke und Schiedsrichterunterschriften möglich.

Nach der Bestätigung erscheint der finale Screen. Hier **müssen unbedingt die Schiedsrichter** und auch das **Kampfgericht unterschreiben**. Ferner können noch SR-Vermerke und Proteste eingegeben werden und der Spielbericht ist noch einsehbar.

4. BEENDEN DES SPIELS

1 Schiedsrichter und Anscheiber unterschreiben bitte den Bericht. Klicken Sie einfach auf das Stiftsymbol, um unterschreiben zu lassen.

2 Sie können nun noch letzte **BEOBACHTUNGEN** hinzufügen.

3 Bei einem eingefügten **PROTEST** lassen Sie bitte zusätzlich den Kapitän unterschreiben.

4 Drücken Sie abschließend **Spiel beenden**. Ein Fenster fragt sie nun nach einer **BESTÄTIGUNG**, um das Spiel zu versenden.

