

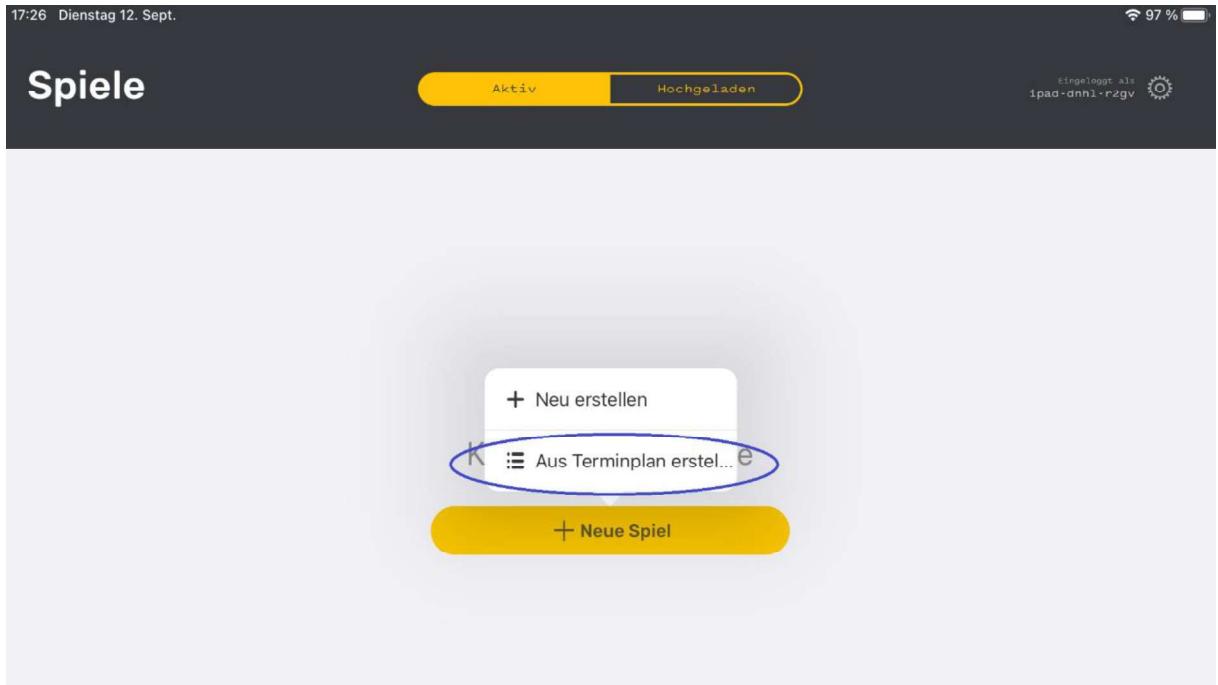
Wie bekomme ich Gamesheet aufs iPad und die Verbindung zur Liga?

Die App „Gamesheet“ auf einem iPad aus dem Appstore installieren. Beim Öffnen den Einladungscode eingeben: ipad-dnhl-r2gv

Wie bekomme ich mein DNHL Spiel aufs Tablet?

In der App auf neues Spiel klicken und auf „Aus Terminplan erstell...“ klicken und das Spiel downloaden.

Wichtig: ab 48 Stunden vor Spielbeginn möglich.

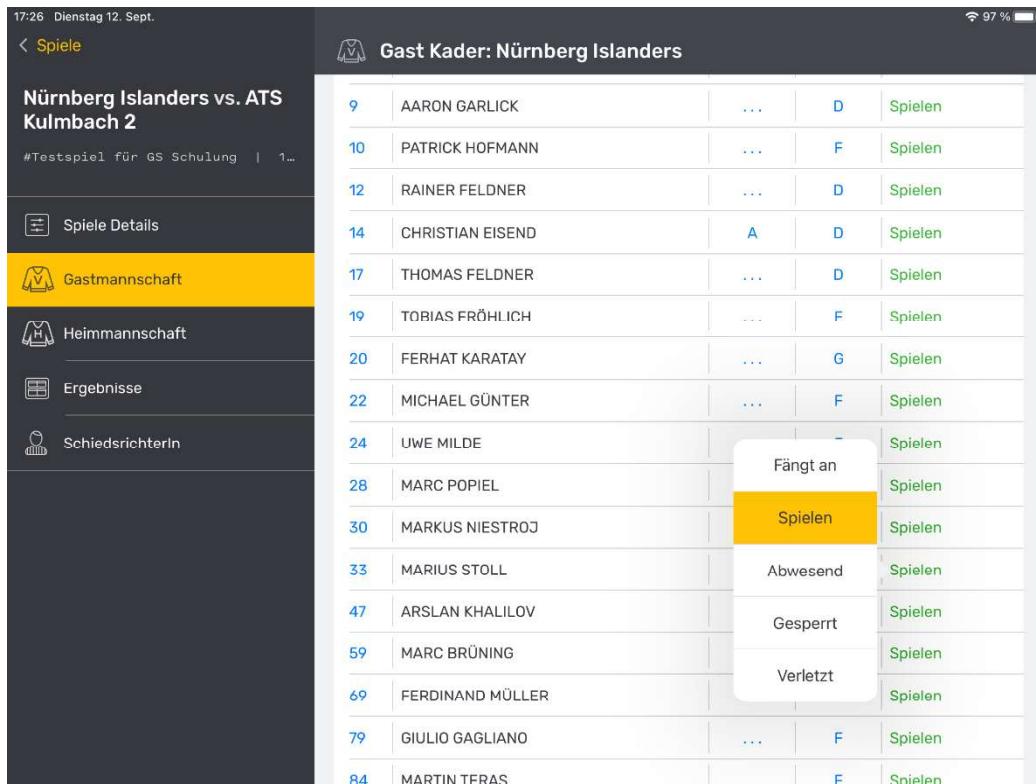


Was muss ich bei der Aufstellung beachten?

Im Folgenden werden die links angezeigten Menüpunkte erläutert, die es zu beachten gilt.

Spiele Details: hier ist nur die Startzeit anzugeben

Gast-/Heimmannschaft: hier werden die tatsächlich eingesetzten Spieler ausgewählt – d.h. nicht eingesetzte Spieler werden auf abwesend gesetzt:

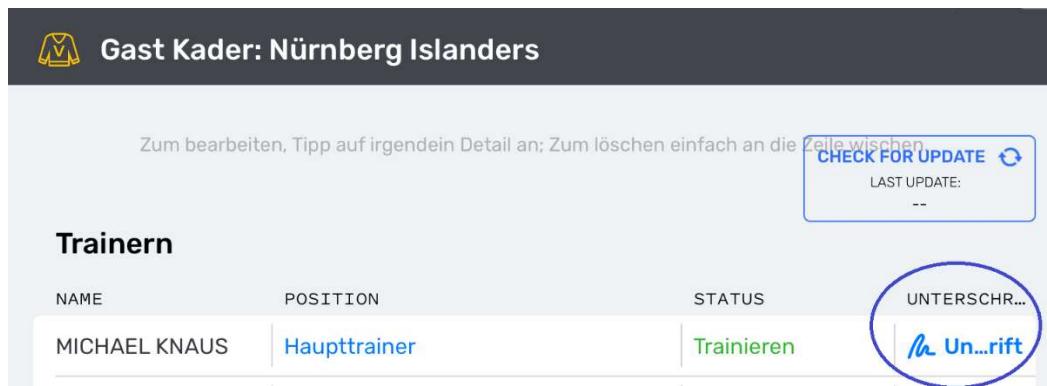


Gast Kader: Nürnberg Islanders				
	NAME	POSITION	STATUS	
9	AARON GARLICK		...	D Spielen
10	PATRICK HOFMANN		...	F Spielen
12	RAINER FELDNER		...	D Spielen
14	CHRISTIAN EISEND		A	D Spielen
17	THOMAS FELDNER		...	D Spielen
19	TOBIAS FRÖHLICH		...	F Spielen
20	FERHAT KARATAY		...	G Spielen
22	MICHAEL GÜNTER		...	F Spielen
24	UWE MILDE			Fängt an Spielen
28	MARC POPIEL			Spielen Spielen
30	MARKUS NIESTROJ			Abwesend Spielen
33	MARIUS STOLL			Gesperrt Spielen
47	ARSLAN KHALILOV			Verletzt Spielen
59	MARC BRÜNING			
69	FERDINAND MÜLLER			
79	GIULIO GAGLIANO		...	F Spielen
84	MARTIN TFRAS			F Spielen

Besonderheiten: bei der Goalieposition muss der Starting Goalie mit „fängt an“ ausgewählt werden.

Gesperrte Spieler bitte mit „gesperrt“ belegen und eingeben, dass welches Spiel der Sperre er gerade absitzt: 2 von 3 z.B.

Nach Bearbeitung der Aufstellung unterschreibt noch der Headcoach. Die Aufstellung ist somit für das Spiel „gesperrt“.



Zum bearbeiten, Tipp auf irgendein Detail an; Zum Löschen einfach an die Zelle wischen.

Trainern

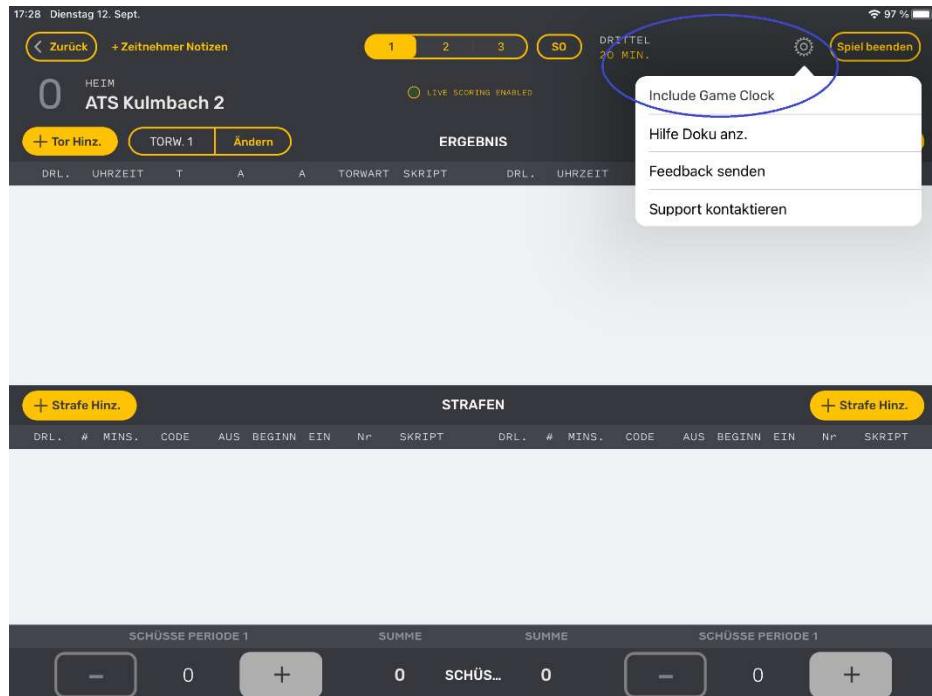
NAME	POSITION	STATUS	UNTERSCHR...
MICHAEL KNAUS	Haupttrainer	Trainieren	

Wie trage ich Spielereignisse ein?

Das Spiel wird unter dem Punkt „Ergebnisse“. Dokumentiert. Dokumentiert werden Tore, Strafen und Goaliewechsel. Zusätzlich kann der Zeitnehmer eine Notiz erfassen.

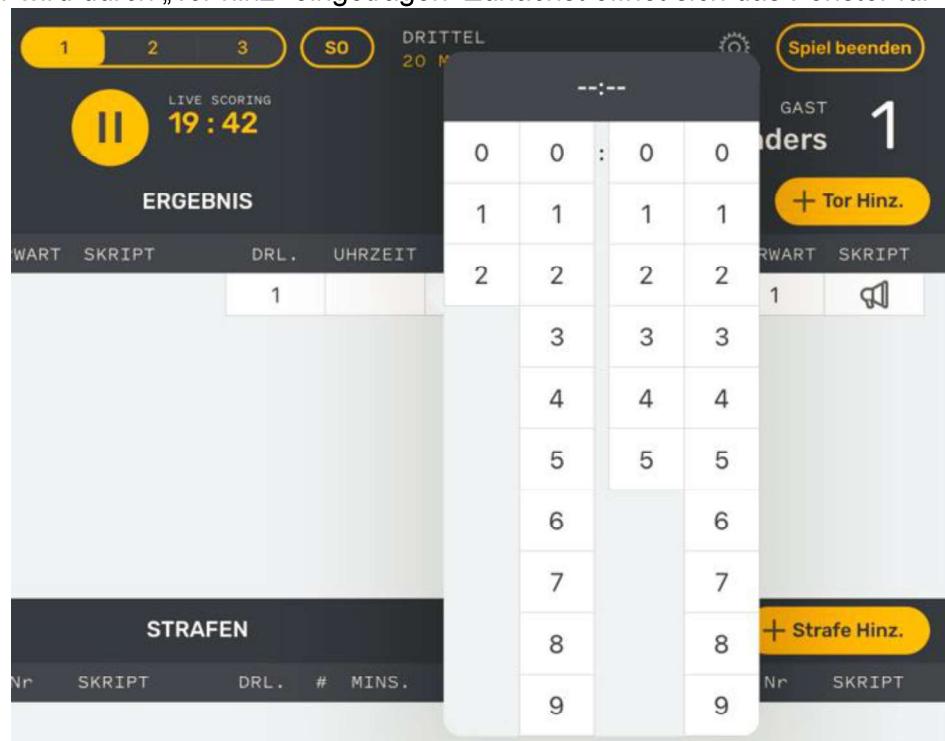
Aktivieren der „Include Game Clock“

Durch die Aktivierung über das Zahnrad der „Include Game Clock“ habt ihr eine in der App mitlaufende Uhr, deren Zeiten ihr für Tore, Strafen und Goalie Wechsel übernehmen könnt.
Hinweis: die Zeit läuft rückwärts – Tor nach z.B. 10 Sekunden ist hier 19:50



Wie trage ich ein Tor ein?

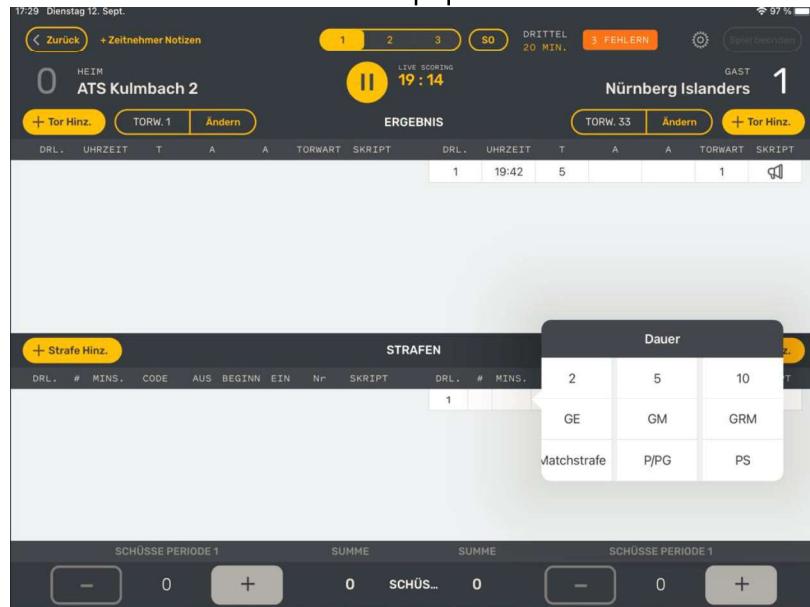
Ein Tor wird durch „Tor hinz“ eingetragen. Zunächst öffnet sich das Fenster für die Zeit:



Nachdem die Zeit eingetragen ist folgen noch weitere Popups mit Torschützen und Assistgebern. Hier die entsprechenden Spieler auswählen bzw. wenn kein Assist vorhanden kein Assist auswählen.

Wie trage ich eine Strafe ein?

Bei der Strafe wird erstmal analog der Torerzielung verfahren. Nachdem die Zeit eingetragen wurde erscheint ein Popup mit dem Strafmaß:



Ist dies ausgewählt erscheinen zwei weitere, aufeinander folgende Popups bei der das Vergehen und der Spieler eingetragen wird. Ist die Strafe eingetragen kann unter dem Punkt „Ein“ die Zeit eingetragen werden, bei der der Spieler wieder aufs Eis darf: Torerzielung Gegner oder Ablauf der Strafe.

Wie erfasse ich einen Goalie-Wechsel?

Den Wechsel erfassst man mit einem Klick auf „ändern“ und Zeiteingabe und Torwart:



Wie erfasse ich die Drittelfeld und das mögliche Shootout:

Zwischen den einzelnen Spielabschnitten kann oberhalb der Game Clock gewechselt werden.

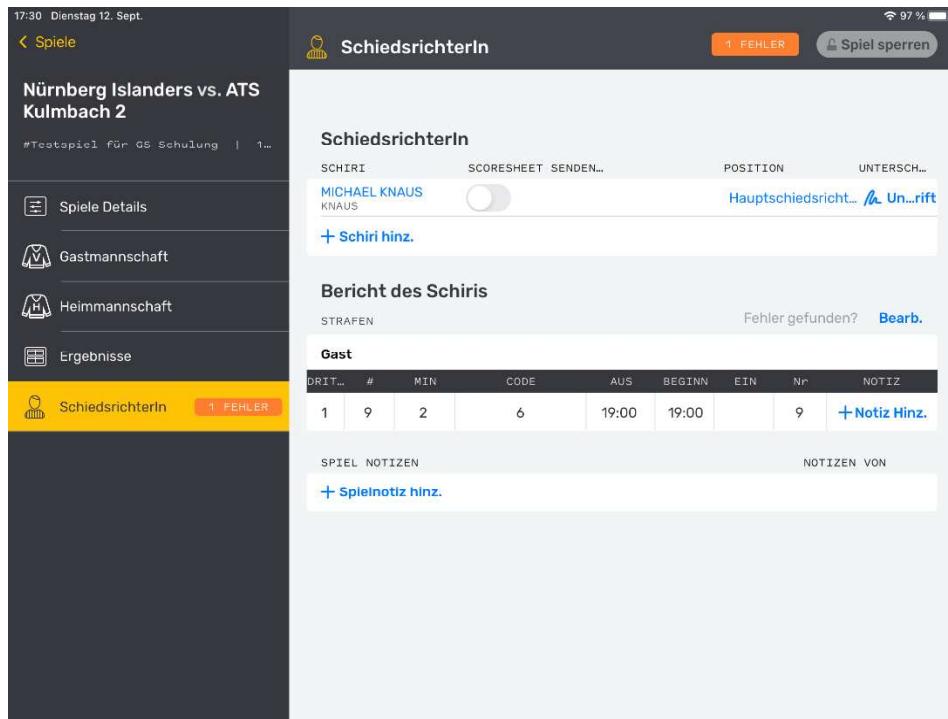
Was ist mit den Schiedsrichtern?

Bevor ihr die Aufstellung erstellt bitte unter dem Punkt „Schiedsrichter/in“ die beiden Schiedsrichter erfassen.

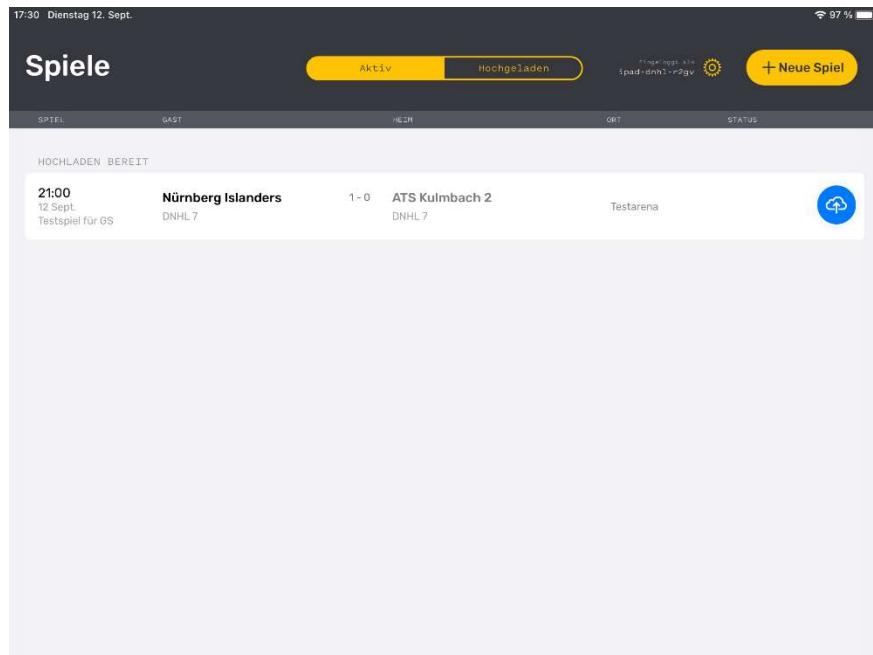
Das Spiel ist vorbei – was nun?

Ist das Spiel vorbei klickt ihr auf „Spiel beenden“ neben dem nun bekannten Zahnrad.

Danach erscheint automatisch der Schiedsrichterbildschirm:



Hier haben die Schiedsrichter die Möglichkeit zu den Strafen eine Notiz zu hinterlegen. Mit ihrer finalen Unterschrift sperren diese das Spiel und das Spiel kann durch einen Klick auf die Wolke heraufgeladen werden:



Danach ist das Spiel final abgeschlossen und im System hinterlegt.

FAQ

Wie groß ist die Datenmenge bei Livescoringbetrieb?

Nicht größer als eine Textnachricht in Whatsapp

Ich habe einen falschen Torschützen etc. eingetragen – muss ich das löschen?

Nein, durch einen Klick auf den jeweiligen Eintrag: Nummer, Zeit etc. kann das Feld bearbeitet werden.

Ich habe etwas gänzlich falsch eingetragen oder ein falsches Spiel heruntergeladen – wie lösche ich das?

Mit einem Swipe nach links kann der Eintrag gelöscht werden.