

1. SPIEL DOWNLOAD



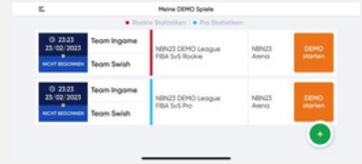
1 Geben Sie bitte Ihren DSS Nutzernamen und Ihr Passwort ein. Den DSS Nutzernamen erstellt ihr Verein auf TeamSL



2 Klicken Sie auf **Spiele herunterladen**



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

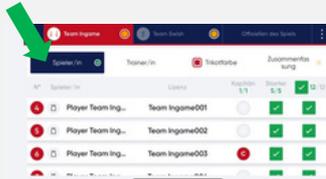


4 Wählen Sie das nun startende **SPIEL**

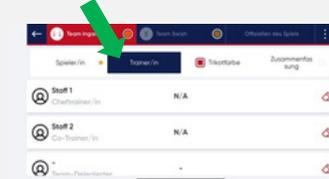
Ihr DSS Nutzer Name

Passwort

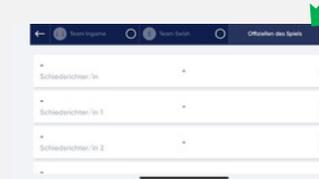
2. CHECK-IN VOR DEM SPIEL



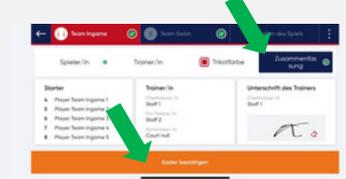
1 Wählen Sie mit den Trainern die Spieler, Starting5 und die Trainer des heutigen Spieles aus. Passen Sie die Trikotfarbe an.



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.

3. WÄHREND DES SPIELS



1 Wählen Sie eine Aktion aus und weisen Sie diese einem Spieler oder einer Mannschaft zu.



2 **SPIELZEIT ÄNDERN**
Die **Uhr anhalten**, Uhr anklicken und gedrückt halten, um die Spielzeit zu bearbeiten.

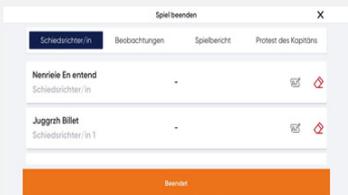


3 Sie können jede Aktion bearbeiten oder löschen, indem Sie eine Aktion nach links wischen. Um eine verpasste Eingabe einzufügen, tippe und halte die vorherige Aktion, geben Sie dann die fehlende Aktion ein.

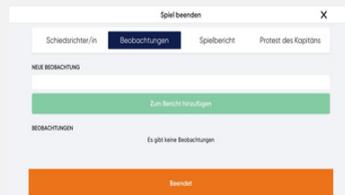


4 Um das Spiel zu beenden, wenn die Spielzeit abgelaufen ist, drücken Sie: **Schliessen**

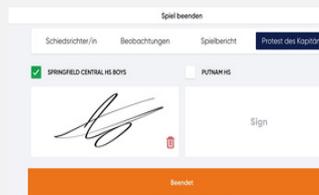
4. BEENDEN DES SPIELS



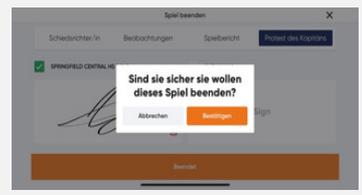
1 Schiedsrichter und Anschreiber unterschreiben bitte den Bericht. Klicken Sie einfach auf das Stiftsymbol, um unterschreiben zu lassen.



2 Sie können nun noch letzte **BEOBSACHTUNGEN** 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.

WICHTIG: Das Gerät muss mit dem Internet verbunden sein, damit die Informationen aktualisiert werden können. Wenn das Spiel ohne Internetverbindung durchgeführt wurde, werden diese Informationen aktualisiert, wenn das Gerät beim nächsten Mal mit dem Internet verbunden wird.

AUSWECHSELUNG 3.0

1. Ein normaler Wechsel



1

Heraus kommende 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 Auswechslungen am KG



1

Auch bei laufender Uhr, auf Auswechslungen klicken



2

Einzuwechselnde Rückennummern vormerken und speichern



3

Bei der nächsten gestoppten Uhr, Wechsel vervollständigen klicken



4

Heraus kommende Rückennummern hinzufügen und bestätigen