

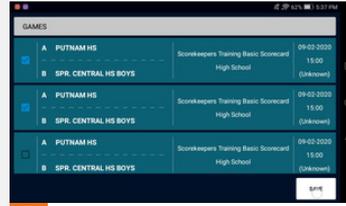
## 1. SPIEL DOWNLOAD



**1** Wähle den Log-In auf der rechten Seite. Gebe dann deine dssv Adresse gefolgt vom LV Kürzel & das Passwort ein.



**2** Wähle **SPIELE HERUNTERLADEN**



**3** Wähle die Spiele für dieses Tablet aus und wähle dann **SPEICHERN**

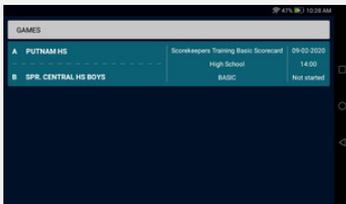


**4** Wähle **SCORECARD STARTEN**

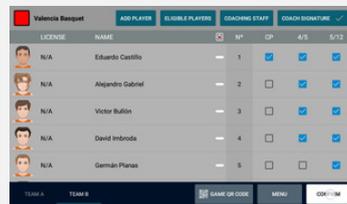
DSS NUTZERNAME

PASSWORT

## 2. SPIEL VORBEREITEN



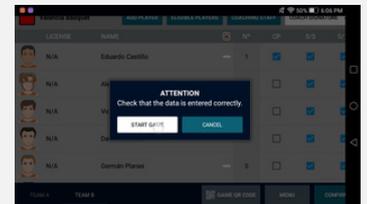
**1** Wähle das Spiel aus.



**2** Wähle Spieler, Startformation, Kapitän, Spielernummern und Trikotfarbe aus. Überprüfe gemeinsam mit den Trainern, ob alle Informationen stimmen.



**3** Sobald alle Informationen korrekt eingegeben sind, müssen beide Trainer ihre Unterschriften abgeben.



**4** Wähle **BESTÄTIGEN** und **SPIEL STARTEN**

WICHTIG : Stelle sicher, dass alle Daten korrekt sind, bevor du zum nächsten Schritt gehst.

## 3. SPIEL STARTEN



**1** Wähle eine Aktion aus und weise sie einem Spieler bzw. einem Team zu.



**2** **SPIELZEIT BEARBEITEN**  
Stoppe die Spielzeit, indem du auf die Spieluhr oder den Play-Button tippst. Halte dann auf der Spielzeit gedrückt und nehme die Bearbeitung vor..



**3** Du kannst jede Aktion bearbeiten/löschen, indem du auf den jeweiligen Eintrag tippst. Um eine Aktion im Nachhinein einzutragen, halte gedrückt und gebe dann die Aktion ein.



**4** Um das Spiel zu beenden, wähle: **MENÜ > SPIEL BEENDEN** und **BESTÄTIGEN**

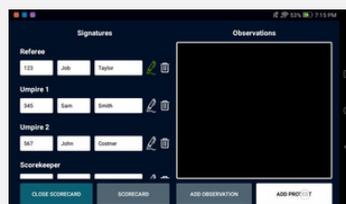
## 4. SPIEL BEENDEN



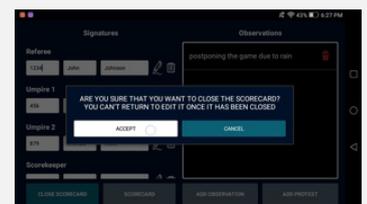
**1** In manchen Fällen müssen die Schiedsrichter den Spielberichts-bogen unterschreiben. Wähle hierfür das Stift-Symbol.



**2** Du kannst nun **BEOBACHTUNGEN** hinzufügen. Wähle anschließend **BESTÄTIGEN**.



**3** Teams haben außerdem die Möglichkeit, **PROTESTE** hinzuzufügen.



**4** Wähle anschließend **SPIEL BEENDEN** und **BESTÄTIGEN**, um das Spiel zu beenden.

WICHTIG : Das Gerät muss mit einem Internet-Netzwerkverbundenein, damit die Informationen aktualisiert werden können. Wenn das Spiel ohne Internetverbindung durchgeführt wurde, werden diese Informationen aktualisiert, sobald das Gerät mit dem Internet verbunden ist.