

567.347.789.63456

28%



GAME PITCH

e-grep Advanced Benutzerhandbuch
Version 1.00

[Download Version 2.0](#)

Version 1.00 / Stand September 2020
Basierend auf E-GREP Advanced Version 20.0.0.1043
Verfasst von René Peck / Game Pitch GmbH



1.0 Start von E-GREP Advanced (EGA)

[1.1 Start](#)

[1.2 Update](#)

2.0 EGA mit Spiel verbinden

[2.1 EGA Code in E-GREP erstellen](#)

[2.2 EGA Code in EGA eingeben](#)

3.0 EGA Programmübersicht / Aufbau

[3.1 Spielfläche](#)

[3.2 Statusleiste](#)

[3.3 Team / Spielerauswahl](#)

[3.4 Action-Leiste](#)

[3.5 Logging](#)

[3.6 Reporting](#)

[3.7 Statusleiste / Manuelles Timing](#)

4.0 Manuelles Timing

[5.1 Uhrzeit manuell steuern](#)

5.0 Faceoff

[5.1 Faceoff eintragen](#)

6.0 Schüsse

[6.1 Shot Save eintragen](#)

[6.2 Shot Goal eintragen](#)

[6.3 Shot Blocked eintragen](#)

7.0 Editieren und Löschen eines Eintrags

[7.1 Editieren eines Eintrags](#)

[7.2 Löschen eines Eintrags](#)

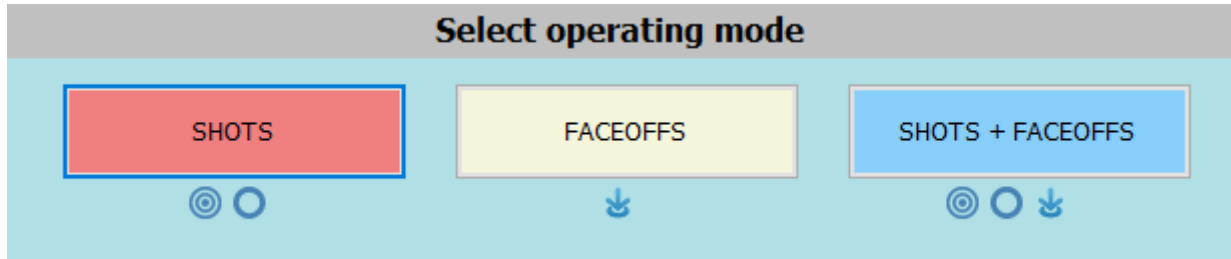
8.0 Reporting

[8.1 Erstellen eines Reports](#)



1.1 Start von e-grep Advanced

Beim Start von e-grep Advanced können Sie zwischen 3 Eingabevarianten wählen.



- Shots (Nur Schüsse erfassen)
- Faceoffs (Nur Faceoffs erfassen)
- Shots + Faceoffs (Alles in einem erfassen)

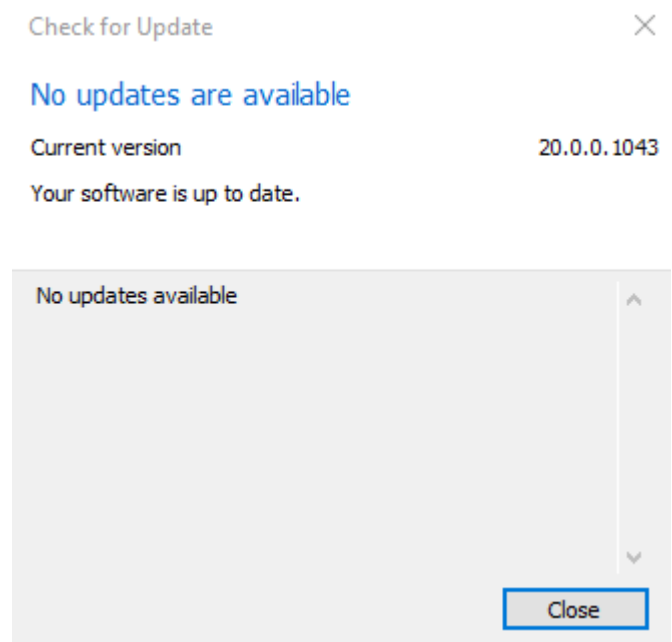
Dies dient dazu, dass Sie entweder mit zwei Laptops getrennt die Eingaben machen können, oder auch alles auf nur einem Gerät, falls Ihnen beispielweise kein zweites Eingabegerät zur Verfügung steht.

Als Vorlage für dieses Handbuch wählen wir die Variante 3. Shots + Faceoffs

1.2 Update

Nachdem Sie die Variante gewählt haben, prüft EGA den aktuellen Stand Ihrer Softwareversion. Bei angebotenen Update bitte immer das Update vor Verwendung installieren.

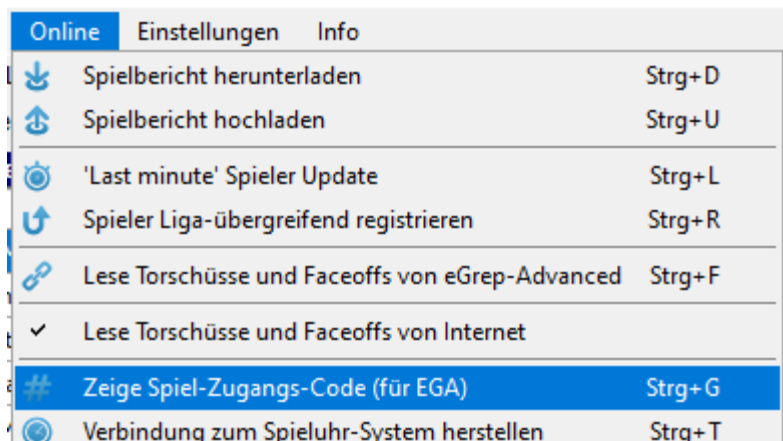
(Download Version 2.0)





2.1 EGA Code in E-Grep erstellen

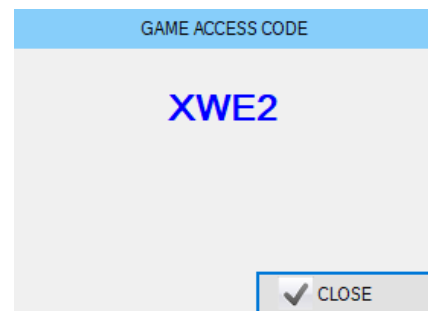
Öffnen Sie das Spiel in e-grep, vervollständigen Sie das Line-Up und dann öffnen Sie das Menü „Online“ und klicken Sie auf „Zeige Spiel-Zugangs-Code (für EGA)“



Hinweis!

Der EGA Code wird in e-grep erst erstellt, sofern der erste LIVE-Upload erfolgt ist!

Dann erhalten Sie Ihren Code, den Sie in EGA eingeben müssen, um sich mit dem Spiel für die Eingabe zu verbinden.

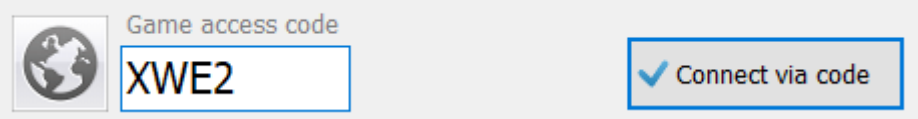


2.2 EGA Code in EGA eingeben

Klicken Sie in EGA auf das Menü „Online“ und dann „Connect to e-grep“ oder drücken Sie „F5“

Tragen Sie nun den Zugangscode aus e-grep ein und drücken Sie „Connect via Code“ (Das Lineup muss bereits online gespeichert sein!)

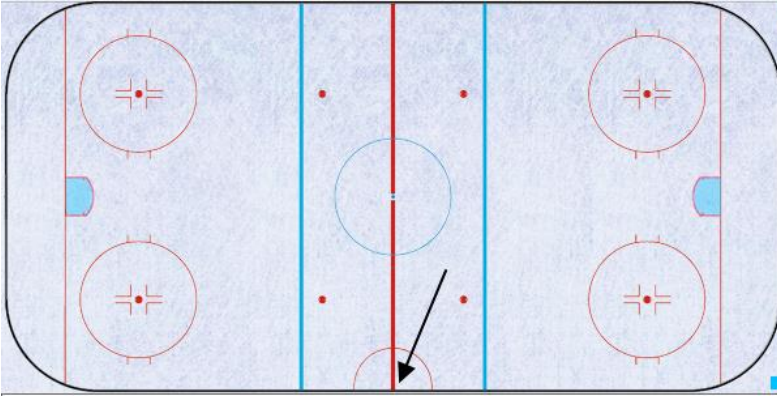
Connect to e-grep via Internet and code





3.1 Spielfläche

Der rote Halbkreis zeigt (siehe Pfeil), an welcher Position die Off Ice Officials sitzen. Aus diesem Grund ist es ratsam, dass die EGA Bedienenden Personen auch auf dieser Seite, oder direkt auch dort positioniert sind.



3.2 Statusleiste



- Ganz links sehen Sie Ihren Verbindungsstatus
- In dem mittleren Bereich wählen Sie den Spielabschnitt
- Ganz rechts ist die Spielrichtung des Heimteams wählbar

3.3 Team / Spielerauswahl

| Eisadler Dortmund (EAD) | | | | Ratinger Ice Aliens (RIA) | | | |
|-------------------------|--------------------|--------------------|------------------|---------------------------|----------------|----------------|------------------|
| 9 NEUMANN | 10 LINKE | 16 DI BENEDETTO | 17 DIEFENBACH | 3 KIRCHNER | 4 HOTH | 5 BÖHME | 6 CULLMANN |
| 20 PITZKO | 22 CASTIGLIONE | 27 ELTEN | 28 HOFFMANN | 8 BEENEN | 10 MÖLLER | 14 CREMER | 15 JAKOBOWSKI |
| 29 GRÖSCHNER | 43 BRÄUNIG | 44 BAUER | 65 BUCHWALD | 19 HELLINGRATH | 21 BIERMANN | 22 EHLERT | 23 DÜMLER |
| 69 LIESCHKE | 71 ESAULOV | 77 BERGSTERMANN | 81 ROTHEULER | 24 BEDEI | 25 HORMANN | 30 FINKENTY | 35 KÖSTER |
| 88 PIETZKO | 92 KLEINSCHMIDT | 93 HALL | | 36 BREITKOPF | 37 MEISSNER | | |



Die Teams sind immer so angeordnet, wie aktuell gespielt wird. (Steht der Torhüter von Team A links im Tor, so ist auch die Anzeige des Team A auf der linken Seite angeordnet. Wird die Spielrichtung geändert, so wird auch die Anzeige getauscht.

Die einzelnen Spieler werden in der Übersicht farblich dargestellt. Dies richtet sich nach der gewählten Position im Line-Up.

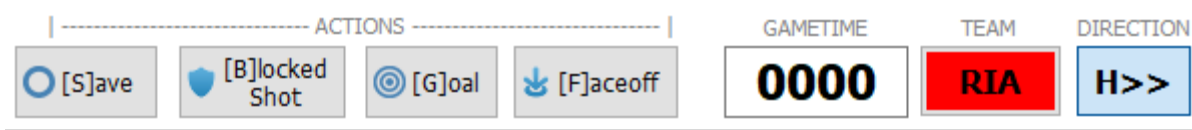
- **Grau: Torhüter**
- **Grün: Verteidiger**
- **Blau: Center**
- **Schwarz: Rechter/Linker Angreifer**

Die Sortierung der Spieler richtet sich nach der Trikotnummer (aufsteigend). Durch die farblich gekennzeichneten Spieler soll es Ihnen leichter fallen, beispielsweise die Spieler am Faceoff zu wählen, da dies in der Regel Center sind.

Wenn Sie auf das Zahnrad hinter dem Mannschaftsnamen klicken, können Sie die Teamhinterlegte Farbe nach Ihren Wünschen anpassen. Dies dient nur Ihrer persönlichen besseren Übersicht.

3.4 Action-Leiste

Hier werden die Angaben zu der jeweils eingetragenen Aktion bearbeitet. Dies wird im Detail bei den jeweiligen Aktionen noch erläutert.



3.5 Logging

In dieser Leiste sehen Sie die letzte Speicher-Aktion, die durch EGA automatisch, oder von Ihnen manuell durchgeführt wurde

```
12:38:19: Saved 0 actions
12:38:49: Autosaving...
12:38:49: Saved 0 actions
```



3.6 Reporting

Hier können Sie jederzeit Reports generieren und ausdrucken.

Faceoffs Shots on Goal Blocked Faceoffs Shots on Goal Blocked

Period 1
 Period 2
 Period 3
 Overtime

```
0 shots on goal total
0 shots on goal for team EAD
0 shots on goal for team RIA
0 faceoffs
```

3.7 Statusleiste / Manuelles Timing

SHOTS+FACEOFFS XWE2 67513 **1** **0000** BEACON - --- USE MANUAL PERIOD 1

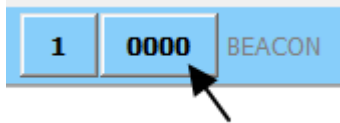
In der Statusleiste können Sie manuelles Timing machen und sehen verschiedene Angaben zum Spiel bzw. Programm.

Übersicht der Angaben von Links nach Rechts

- Gewählte Programmfunktion (Shots/Faceoffs/Shots+Faceoffs)
- E-Grep Connect Code
- Die LOS ID des Spiels
- Drittelanzeige
- Spielzeit für manuelles Timing



4.1 Uhrzeit manuell steuern



1. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf die Zeit (vor der Eingabe) um die Zeit um 1 Minute zu erhöhen
2. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf die Zeit (vor der Eingabe) um die Zeit um 1 Minute zu reduzieren

Die Zeitangabe zu Faceoffs und Schüssen muss nicht exakt zur Spielzeit sein. Sie müssen hierbei nur eine wichtige Regel beachten.

ACHTUNG!

Findet ein Torhüterwechsel statt, so muss die Zeitangabe für Aktionen nach dem Wechsel angepasst sein, da die Schüsse sonst dem falschen Torhüter angerechnet werden!
(Beispiel gerundet auf Minuten)

Beispiel:

Team A wechselt den Torhüter X->raus / Y->rein im ersten Drittel bei Spielzeit 10:30.

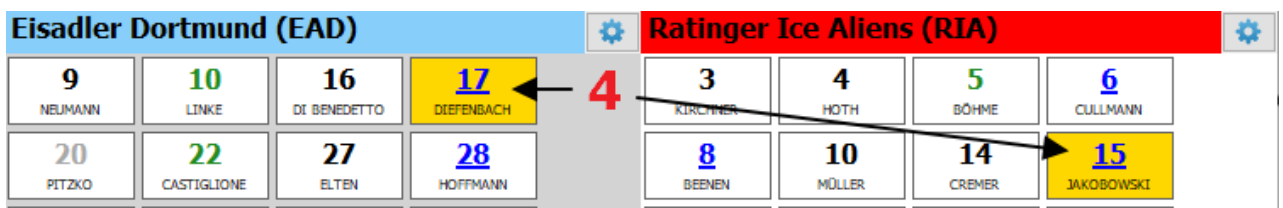
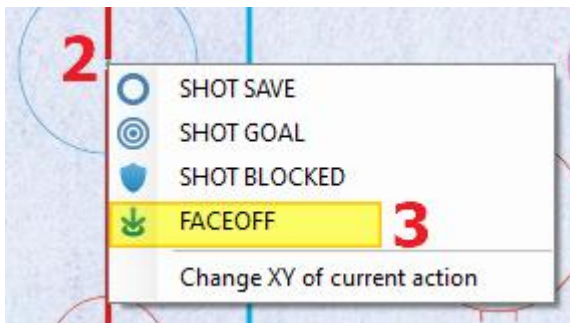
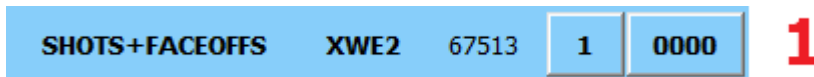
Zeitangabe bei Schüssen mit Torhüter X
0000 bis 1000

Zeitangabe bei Schüssen mit Torhüter Y
1100 bis 2000



5.1 Faceoff eintragen

1. Passen Sie die Spielzeit in der Leiste für Manuelles Timing an (falls nötig)
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bullypunkt, bei dem das Faceoff stattfindet
3. Klicken Sie im Kontextmenü auf **FACEOFF**
4. Wählen Sie den rechts den Spieler des Heimteams und des Gastteams
5. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf Team um zu wählen, welches Team das Faceoff gewonnen hat. (Das angezeigte Team – im Bsp. RIA hat - gewonnen)
6. Drücken Sie F4 um zu speichern (Dies geschieht auch automatisch 1 mal pro Minute)



1 @0000 FACEOFF RIA H> #15 wins vs. #17



6.1 „Shot Save“ eintragen (Ein vom Torhüter abgewehrter Torschuss)

1. Passen Sie die Spielzeit in der Leiste für Manuelles Timing an (falls nötig)
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich auf der Spielfläche, von wo aus der Schuss abgegeben wurde.
3. Klicken Sie im Kontextmenü auf **SHOT SAVE**
4. Wählen Sie das Team des Schützen (Das aktive Team ist weiß hinterlegt)
5. Wählen sie den Schützen
6. Drücken Sie F4 um zu speichern (Dies geschieht auch automatisch 1 mal pro Minute)

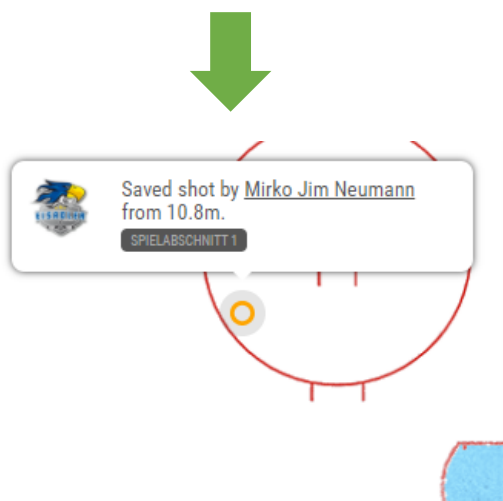
SHOTS+FACEOFFS XWE2 67513 1 0100

GAMETIME 0100 TEAM EAD DIRECTION H>>

Eisadler Dortmund (EAD)

| | | | |
|--------------|-------------|--------------------|------------------|
| 9 NEUMANN | 10 LINKE | 16 DI BENEDETTO | 17 DIEFENBACH |
|--------------|-------------|--------------------|------------------|

1 @0100 SHOT SAVE EAD H> #9 shot, saved by GK



(Beispielansicht im Web)



6.2 „Shot Goal“ eintragen (Tor)

1. Passen Sie die Spielzeit in der Leiste für Manuelles Timing an (falls nötig)
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich auf der Spielfläche, von wo aus der Torschuss abgegeben wurde.
3. Klicken Sie im Kontextmenü auf **SHOT GOAL**
4. Wählen Sie das Team des Schützen (Das aktive Team ist weiß hinterlegt)
5. Wählen sie den Schützen
6. Drücken Sie F4 um zu speichern (Dies geschieht auch automatisch 1 mal pro Minute)

1 SHOTS+FACEOFFS XWE2 67513 1 0100

2 SHOT SAVE
3 SHOT GOAL
SHOT BLOCKED

GAMETIME 0100 TEAM RIA DIRECTION H>>

Rater Ice Aliens (RIA)

| | | | |
|---------------|-----------|------------|---------------|
| 3 KIRCHNER | 4 HOTH | 5 BÖHME | 6 CULLMANN |
|---------------|-----------|------------|---------------|

1 @0100 SHOT GOAL! RIA H> #6 scores a goal!

Goal by Marco Andreas Cullmann from 7.8m.
SPIELABSCHNITT 1

(Beispielansicht im Web)



6.3 „Shot Blocked“ eintragen (Geblockter Schuss)

1. Passen Sie die Spielzeit in der Leiste für Manuelles Timing an (falls nötig)
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich auf der Spielfläche, von wo aus der geblockte Schuss abgegeben wurde.
3. Klicken Sie im Kontextmenü auf **SHOT BLOCKED**
4. Wählen Sie das Team des Schützen
(Das aktive Team ist weiß hinterlegt)
5. Wählen sie den Schützen
6. Wählen Sie den Spieler, der den Schuss geblockt hat
7. Drücken Sie F4 um zu speichern (Dies geschieht auch automatisch 1 mal pro Minute)

SHOTS+FACEOFFS XWE2 67513 1 0200 1

2 SHOT SAVE
SHOT GOAL
3 SHOT BLOCKED
FACEOFF

GAMETIME **0200** TEAM **EAD** (4) DIRECTION H>>

Eisadler Dortmund (EAD) Ratinger Ice Aliens (RIA)

| | | | | | | |
|--------------|-------------|--------------------|-----------------------------|---------------|-----------|-----------------------|
| 9 NEUMANN | 10 LINKE | 16 DI BENEDETTO | 17 DIEFENBACH (5) | 3 KIRCHNER | 4 HOTH | 5 BÖHME (6) |
|--------------|-------------|--------------------|-----------------------------|---------------|-----------|-----------------------|

1 @0200 SHOT BLOCKED EAD H> #17 shot, blocked by #5

Shot by Diefenbach Oliver Philipp
blocked by Jakobowski Fabian
SPIELABSCHNITT 1

(Beispielansicht im Web)



7.1 Editieren eines Eintrags

Klicken Sie den Eintrag an und machen Sie die gewünschten Änderungen

```
1 @0000 FACEOFF          RIA H> #15 wins vs. #17
1 @0100 SHOT SAVE        EAD H> #9 shot, saved by GK
1 @0100 SHOT GOAL!       RIA H> #6 scores a goal!
1 @0200 SHOT BLOCKED     EAD H> #17 shot, blocked by #5
```



| | |
|--------------|------------------|
| 5 BÖHME | 6 CULLMANN |
| 14 CREMER | 15 JAKOBOWSKI |



```
SHOT GOAL!      RIA H> #15 scores a goal!
```

7.2 Löschen eines Eintrags

Klicken sie den gewünschten Eintrag an und klicken Sie im Menü auf „Game Report“ → „Delete current action“ oder Drücken Sie ‚STRG+D‘

```
1 @0000 FACEOFF          RIA H> #15 wins vs. #17
1 @0100 SHOT SAVE        EAD H> #9 shot, saved by GK
1 @0100 SHOT GOAL!       RIA H> #6 scores a goal!
1 @0200 SHOT BLOCKED     EAD H> #17 shot, blocked by #5
```



Game report | Online | Info

⊘ Delete current action Strg+D



Confirm deletion ✕

Do you really want to delete: 1 @0100 SHOT GOAL! RIA H> #15 scores a goal! ?



```
1 @0000 FACEOFF          RIA H> #15 wins vs. #17
1 @0100 SHOT SAVE        EAD H> #9 shot, saved by GK
1 @0200 SHOT BLOCKED     EAD H> #17 shot, blocked by #5
```



8.1 Erstellen eines Reports

1. Wählen Sie unter dem Heim und Gast Team aus, welche Aktionen in den Report aufgenommen werden sollen
2. Wählen Sie aus, für welche Spielabschnitte der Report erstellt werden soll
3. Klicken Sie auf „Print Report“ um den Bericht zu erstellen

Faceoffs Shots on Goal Blocked ← **1** → Faceoffs Shots on Goal Blocked

Print Report **3**

Period 1
 Period 2 **2**
 Period 3
 Overtime

```
3 shots on goal total
2 shots on goal for team EAD
1 shot on goal for team RIA
1 faceoff
```

4. Ihr PDF Programm öffnet sich - Sie können den gewünschten Bericht nun ausdrucken und beispielsweise an Trainer und Presse verteilen.