



**Five Strikes  
Handbuch**

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>3</b>
1.1	Von der Idee zur App.....	3
1.2	Aufbau des Handbuchs .....	3
<b>2</b>	<b>Hauptmenü</b> .....	<b>4</b>
2.1	Info.....	4
2.2	Schnelles Spiel (nur Android-Version).....	4
2.3	Bewerten .....	4
2.4	Empfehlen .....	4
2.5	Upload (nur Lite-Version) .....	4
2.6	Download (nur Pro-Version) .....	5
2.7	Aktionen.....	5
<b>3</b>	<b>Mannschaft / Spieler einrichten</b> .....	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Spiel</b> .....	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Ticker</b> .....	<b>9</b>
5.1	Tickerübersicht .....	9
5.2	Aktionen.....	10
5.3	Spielerauswahl .....	11
5.3.1	Spielerwechsel (nur Pro-Version) .....	11
5.3.2	Startaufstellung / Aufstellung 2. Halbzeit (nur Pro-Version) .....	11
5.4	Wurfecke (nur Pro-Version) .....	12
5.5	Übertragung in die Tickermeldungen.....	13



### 1 **Einleitung**

Herzlich Willkommen bei meinem Handbuch für die Handball-App "Five Strikes".

Mit diesem Handbuch möchte ich einen Überblick über die Funktionsweise und Bedienung von Five Strikes geben. Außerdem gebe ich an geeigneten Stellen Tipps, die eine Handhabung eventuell vereinfachen können.

#### 1.1 **Von der Idee zur App**

Die zu Idee zu dieser App kam mir, als ich auf einem Block die Torschützen meiner Mannschaft festhielt. Warum sollte man im digitalen Zeitalter noch Striche auf einem Blatt Papier machen und am Ende des Spiels alles mühevoll zusammenzählen?

Andererseits erntet man wahrscheinlich nur den Spott der Zuschauer, wenn man in der Kreisliga mit einem Laptop am Spielfeldrand sitzt, um die Aktionen der eigenen Mannschaft aufzunehmen.

Dank Apple und Co. passt der Rechner mittlerweile in die Hosentasche und Informationen können überall und jederzeit aufgenommen werden. Warum also nicht die Informationen direkt in eine App eingeben und den Computer rechnen lassen?

Seit September ist es nun soweit und Five Strikes ist im iTunes-Store erhältlich.

#### 1.2 **Aufbau des Handbuchs**

Der Aufbau des Handbuchs hält sich an dem Aufbau der App. Nach einer Einleitung erkläre ich kurz das Hauptmenü. Daran schließen sich Erläuterungen zu den drei Rubriken "Mannschaft", "Spiel" und "Statistik".

Ich habe in den vergangenen Wochen viele Rückmeldungen in Foren und per eMail erhalten. Ich hoffe mit diesem Handbuch, aber auch mit den FAQs und den Tipps & Tricks auf diesen Seiten die meisten Fragen beantworten zu können. Über Rückmeldungen und konstruktive Kritik freue ich mich jederzeit.

Viel Spaß beim Lesen!



## 2 Hauptmenü



*Five Strikes Lite (iPhone)*

*Five Strikes Pro (iPhone)*

*Five Strikes Lite (Android)*

Die Übersicht variiert je nach Version und Plattform der App.

Allen Versionen gemeinsam sind die drei Hauptbereiche "Mannschaft", "Spiel" und "Statistik". Diese sollen in den nächsten Kapiteln weiter vorgestellt werden.

Nachfolgend die weiteren Informationen, die Du in der Übersicht findest und die von Version zu Version variieren können.

### 2.1 **Info**

Der Info-Button führt zu einer kurzen Information über die App.

### 2.2 **Schnelles Spiel (nur Android-Version)**

### 2.3 **Bewerten**

Der Button "Bewerten" verlinkt Dich automatisch mit dem Auftritt der App im iTunes-Store. Dort kannst Du die App bewerten und Deine Kritik loswerden.

### 2.4 **Empfehlen**

Falls Dir die App gefallen sollte, freue ich mich natürlich um Weiterempfehlungen. Der "Empfehlen"-Button führt Dich zur sogenannten "In App E-Mail". Ich habe bereits einen Text vorgeschrieben, der natürlich frei änderbar ist. Gib ansonsten nur eine eMail-Adresse an und Deine Empfehlung wird automatisch an den Empfänger versendet. Die App wird übrigens während des Vorgangs nicht verlassen.

### 2.5 **Upload (nur Lite-Version)**



### 2.6 **Download (nur Pro-Version)**

### 2.7 **Aktionen**

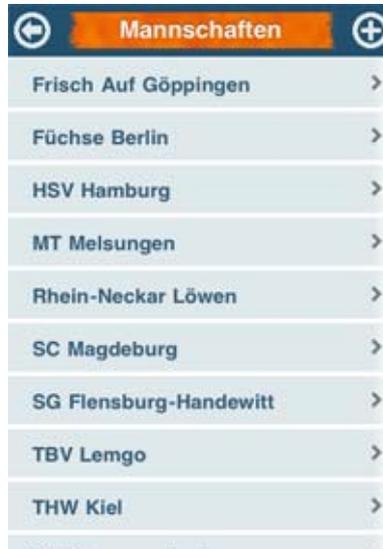
Am unteren Rand der Übersicht befindet sich ein Hinweis auf aktuelle Aktionen oder ein Link auf die Webseite für weitere Informationen.



### 3 Mannschaft / Spieler einrichten



Hauptmenü



Übersicht Mannschaften

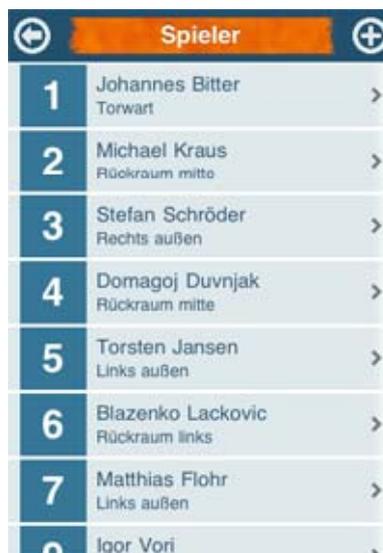


Editierbildschirm

Über den Punkt 'Mannschaft' in dem Hauptmenü kannst Du die Mannschaften einrichten und die Spieler verwalten.

Zunächst erscheint eine Übersicht über die bereits gespeicherten Mannschaften. Über den '+'-Button rechts oben in der Navigationsleiste kannst Du eine Mannschaft hinzufügen. Tippst Du auf den Namen einer bereits existierenden Mannschaft, kannst Du diese bearbeiten.

In dem Editierbildschirm kann der Mannschaftsname und ein Mannschaftskürzel (höchstens 4-stellig) eingetragen werden. Das Kürzel wird in allen Übersichten verwendet und sollte daher eindeutig sein.





*Hauptmenü)*

*Übersicht Spieler*

*Editierbildschirm*

Über den Button 'Spieler verwalten' kommst Du zur Spielerübersicht der betreffenden Mannschaft.

Zunächst erscheint die Übersicht über die Spieler einer Mannschaft. Über den '+'-Button rechts oben in der Navigationsleiste kann ein Spieler hinzugefügt werden. Angezeigt werden neben dem Spielernamen auch Rückennummer und Position (in der Lite Version nur Rückennummer und Spielername).

Tippst Du auf das Tabellenfeld oder den '+'-Button, erscheint der Editierbildschirm.

In dem Editierbildschirm können der Spielername, Rückennummer und Position (nur Pro-Version) eingegeben werden.



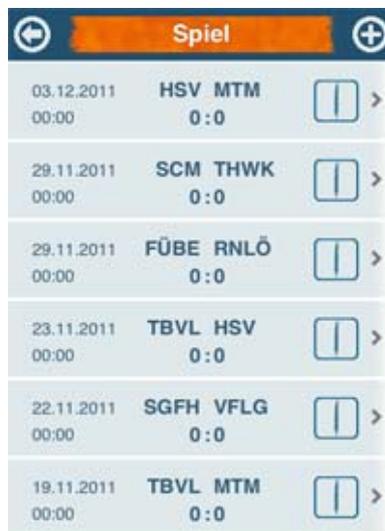
Die Position der Feldspielers hat (noch) keine Bedeutung. Die Torwartposition sollte jedoch angegeben werden. Denn im Ticker wird einem eingewechselten Torwart automatisch ein Gegentor oder ein gehaltener Ball zugeschrieben, falls beim Gegenspieler ein Tor oder einen Fehlwurf notiert wird.



4 **Spiel**



Hauptmenü



Übersicht Spiele



Editierbildschirm

Über den Punkt 'Spiel' im Hauptmenü kannst Du Spiele einrichten und über einen Ticker Spielaktionen und den Spielverlauf zur statistischen Auswertung erfassen.

Im Spiel-Menü erscheint zunächst eine Übersicht über die bereits gespeicherten Spiele. Rechts oben wieder das aus dem Mannschaft- und Spieler-Menü bekannte Pluszeichen. In der Kurzübersicht zu den gespeicherten Spielen werden neben dem Kürzel der Heim- und Auswärtsmannschaft und dem aktuellen Spielergebnis auch das Datum sowie die Spielzeit beim letzten Verlassen des Tickers angezeigt.



Für jedes Spiel ist ein Symbol mit einem bis fünf Strichen zu sehen. Die Striche zeigen an, ob genügend Aktionen zu einem Spiel erfasst wurden, um eine aussagekräftige statistische Auswertung zu erhalten. Fünf Striche sind die ideale Ausbeute. Bei weniger Strichen wurden zu wenige Aktionen erfasst, d.h. die Statistik zu dem Spiel ist entsprechend geringer in der Aussagekraft.

Tippst Du auf das Tabellenfeld, erscheint der Editierbildschirm. Dort kann die Heim- und Auswärtsmannschaft und außerdem das Datum des Spiels eingegeben werden.

Über den Button 'Ticker aufrufen' kommst Du zu dem Ticker. Neben dem Button 'Ticker aufrufen' findet sich auch wieder das Strich-Symbol, das die Aussagekraft der eingegebenen Daten anzeigt.



## 5 Ticker

Der Ticker ist das Herzstück von FiveStrikes. Hier können Aktionen eines Spiels in einem Live-Ticker erfasst werden.

### 5.1 Tickerübersicht



Editorbildschirm



Ticker

In der Mitte oben befindet sich die Uhr, links und rechts davon Button mit den Mannschaftskürzeln. Darunter links Button mit den Toren der Heim- und rechts die der Auswärtsmannschaft. Darunter befinden sich dann die einzelnen Tickermeldungen.

#### Uhr

Durch tippen auf die Uhr wird die Zeit angehalten bzw. gestartet. Durch längeres Drücken auf die Uhr erscheint ein Einstellrad, über das die Zeit eingestellt werden kann.

#### Mannschaft-Button

Über den Mannschaft-Button kann ein Wechsel des Ballbesitzes eingegeben werden. Ist die Mannschaft bereits im Ballbesitz, passiert gar nichts.



Den Mannschaft -Button solltest Du zu Beginn eines Spiels verwenden, um einzugeben, welche Mannschaft Anwurf hat. Die Mannschaft, die im Ballbesitz ist, wird durch einen roten Tor-Button angezeigt. Danach sollte der Mannschaft-Button aber nur in Ausnahmefällen benutzt werden, da er eigentlich nicht notwendig ist. Denn wenn der Ballbesitz wechselt, ist dies meistens die Folge einer

Aktion (Tor, Fehlwurf, technischer Fehler). Die App ergänzt bei Eingabe einer entsprechenden Aktion automatisch, dass auch der Ballbesitz gewechselt hat.

#### Tor-Button



Über den Tor-Button, auf dem der aktuelle Spielstand angezeigt wird, kann eine Aktion für die jeweilige Mannschaft eingegeben werden. Dazu mehr unter "Aktionen".

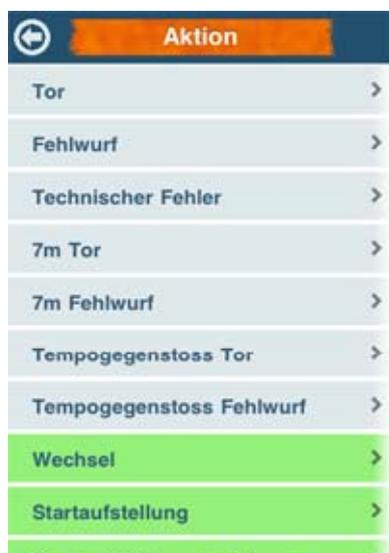
### Tickermeldungen

Die Tickermeldungen zeigen sämtliche Aktionen, die zu dem Spiel eingegeben wurden. Angezeigt werden in einer Tickermeldung neben der Art der Aktion, auch der betroffene Spieler (oder die betroffene Mannschaft), sowie die Spielzeit, zu der die Aktion ausgeführt wurde.



Falls Du Dich irgendwann bei der Eingabe vertan hast, kannst Du die Tickermeldung durch antippen der betreffenden Meldung ändern. Mehr dazu unter Tickermeldung editieren.

### 5.2 Aktionen



Für die Eingabe der Aktionen ist zunächst die Art der Aktion auszuwählen. 15 Aktionen stehen hier zur Auswahl (in der Lite-Version 7 Aktionen), die farblich in Gruppen unterteilt sind: Würfe bzw. technische Fehler, Wechsel, Zeitstrafen und Auszeit.

**Tor:**

**Fehlwurf:**

**Technischer Fehler:**

**7m Tor:**

**7m Fehlwurf:**

**Tempogegenstoss Tor:**

**Tempogegenstoss Fehlwurf:**

**Wechsel:**

**Startaufstellung:**

**Startaufstellung 2. Halbzeit:**

**Zwei Minuten / 2x2 Minuten:**

**Gelbe und Rote Karte:**

**Auszeit:**



Übersicht der Spielaktionen



### 5.3 Spielerauswahl

Startaufstellung		
1	Thierry Omeyer Torwart	✓
5	Kim Andersson Rückraum rechts	
6	Henrik Lundström Links außen	✓
7	Milutin Dragicevic Kreisläufer	
11	Christian Sprenger Rechts außen	✓
17	Daniel Kubes Rückraum links	
19	Tobias Reichmann Rechts außen	
20	Christian Zeitz	✓

Nach Auswahl der Aktion kann der Spieler der betreffenden Mannschaft bestimmt werden, der die Aktion ausgeführt hat.

*Spielerauswahl*

#### 5.3.1 Spielerwechsel (nur Pro-Version)

Startaufstellung		
1	Thierry Omeyer Torwart	✓
5	Kim Andersson Rückraum rechts	
6	Henrik Lundström Links außen	✓
7	Milutin Dragicevic Kreisläufer	
11	Christian Sprenger Rechts außen	✓
17	Daniel Kubes Rückraum links	
19	Tobias Reichmann Rechts außen	
20	Christian Zeitz	✓

*Editierbildschirm*

Startaufstellung		
1	Thierry Omeyer Torwart	✓
5	Kim Andersson Rückraum rechts	
6	Henrik Lundström Links außen	✓
7	Milutin Dragicevic Kreisläufer	
11	Christian Sprenger Rechts außen	✓
17	Daniel Kubes Rückraum links	
19	Tobias Reichmann Rechts außen	
20	Christian Zeitz	✓

*Ticker*

#### 5.3.2 Startaufstellung / Aufstellung 2. Halbzeit (nur Pro-Version)



Startaufstellung		
1	Thierry Omeyer Torwart	✓
5	Kim Andersson Rückraum rechts	
6	Henrik Lundström Links außen	✓
7	Milutin Dragicevic Kreisläufer	
11	Christian Sprenger Rechts außen	✓
17	Daniel Kubes Rückraum links	
19	Tobias Reichmann Rechts außen	
20	Christian Zeitz	✓

Spielerauswahl

Da es zu Spielbeginn mühevoll ist, jeden Spieler einzeln einzusetzen, gibt es die Möglichkeit der Startaufstellung. Du kannst sieben Spieler auswählen, die dann in der 00:00 Minute eingewechselt werden. Das Gleiche gilt für die Startaufstellung in der 2. Halbzeit (Spieler werden dann natürlich in der 30:00 Minute eingewechselt).



Wenn Du weniger als sieben Spieler einwechseln möchtest, gehe einfach auf das Häkchen oben rechts.



Wenn ein Spieler nach 30:00 Minuten eingewechselt wird, erkennt die App automatisch, ob der Spieler zum Ende der ersten Halbzeit noch auf dem Platz war oder nicht.

Bei der Wechsel-Aktion wird zunächst nach dem Einwechselspieler gefragt. Hat man einen Spieler ausgewählt schließt sich die Auswahl des auszuwechselnden Spielers an.



Es ist kein Problem, wenn ein Spieler, den Du einwechselst, eigentlich schon längst spielt. Auch kannst Du einen Spieler, der bereits ausgewechselt ist, wieder auswechseln.



Wenn Du nur einen Spieler einwechseln willst, ohne einen Spieler auszuwechseln, klicke einfach auf das Häkchen oben rechts.

#### 5.4 Wurfecke (nur Pro-Version)



Editierbildschirm

Bei der Auswahl einer Wurf-Aktion (Siebenmeter-, Tempo-gegenstoss- oder normales Tor) wird nach der Eingabe des Spielers auch die Wurfecke abgefragt. Solltest Du die Wurfecke nicht erkannt haben oder möchtest Du keine Wurfecke eingeben, kannst Du auf den Button "Keine Angaben" klicken.

Ggf. kann die Wurfecke, wie auch sämtliche anderen Angaben, im Nachhinein noch im Tickermeldungen-Editor geändert werden.

Bei Fehlwürfen wird abgefragt, ob der Fehlwurf zu einem Verlust des Ballbesitzes geführt hat.



### 5.5 Übertragung in die Tickermeldungen

Bei der Übertragung der eingegebenen Daten in die Tickermeldungen werden in den meisten Fällen automatisch weitere Aktionen hinzugefügt, die unmittelbar mit der eingegebenen Aktion zusammenhängen:

- beim Tor das Gegentor für den Torwart der Gegenmannschaft und Wechsel des Ballbesitzes;
- beim Fehlwurf - falls gehalten - einen gehaltenen Ball für den Torwart der Gegenmannschaft und ggf. Wechsel des Ballbesitzes;
- beim technischen Fehler ggf. Wechsel des Ballbesitzes;
- bei Zeitstrafen die Rückkehr des Spielers.



Bei einer roten Karte wird automatisch ein "SPIELER" als Rückkehrer eingetragen. Dieser ist natürlich über den Ticker-Editor durch den Spieler zu ersetzen, der tatsächlich für den bestraften Spieler zurückgekehrt ist.