www.matechard.eu

# HANDBOOK THSA-X

## TRAINER HANDBALL SPIEL ANALYSE

Handballspiel Analyse und Wurfbildstatistik vor – während und nach dem Spiel!

THS EXTREME

THS PROF

THS SMALL

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis ..... 0
Zweck ..... 4
Handball Spielbeobachtung, Statistik, Wurfbilderfassung ..... 4
Spielaktionen ..... 5
Aktionen für Spieler/Mannschaft ..... 5
Versionen ..... 7
Versionsauswahl ..... 7
Wichtige links ..... 7
Produktschlüssel ..... 8
Darstellung - Übersicht ..... 9
Menü – Schnelleingabe – Übersicht ..... 10
Schnelleinstieg ..... 11
Das erste Spiel erfassen ..... 11
Spielbegegnung anlegen / speichern (Bottom Leiste - Datei) ..... 11
Spieler anlegen - Sortieren (Bottom Leiste – Heim/Gast) ..... 13
Festlegen wer gerade bei Heim - Gast im Tor steht (Bottom Leiste – Spiel) ..... 15
Spielerpositionen festlegen - Köpertäuschung ..... 17
Spielerauswechslung - welcher Spieler spielt gerade (Bottom Leiste – Spiel) ..... 18
Spielerfassung (Bottom Leiste – Spiel) ..... 20
2 Minuten Strafe für Spieler (Bottom Leiste – Spiel) ..... 25
Spielernamen - Trikotnummer während des Spieles schnell anpassen (Bottom Leiste – Spiel) ..... 27
Erfassung von Passweg und Aufsetzer im 6m Raum (Bottom Leiste – Spiel) ..... 28
Sprungausführung und Wurf Art erfassen (Bottom Leiste – Spiel) ..... 29
Sprungwurfarten - Symbole ..... 30
Wurfarten Symbole ..... 30
Tempo Gegenstoss Tor erfassen (Bottom Leiste – Spiel) ..... 31
Tempo Gegenstoss Tor – Torwart hält (Bottom Leiste – Spiel) ..... 32

Schnelle Analyse Anzeige eines einzelnen Spielers (Bottom Leiste – Spiel) ..... 33
Schnelle Analyse Anzeige Torwart (Bottom Leiste – Spiel) ..... 34
Schnelle Analyse Anzeige einzelner Spielerpositionen (Bottom Leiste – Spiel) ..... 36
Schnelle Analyse 1. Halbzeit – 4. Halbzeit (Bottom Leiste – Spiel) ..... 37
Wurfstrahl an/ ausschalten. (Bottom Leiste – Spiel) ..... 38
Spieler Aktionen Schnellanzeige. (Bottom Leiste – Spiel) ..... 38
Undo Funktion. (Bottom Leiste – Spiel) ..... 39
Abwehr (Spiel) ..... 40
direkte Erfassung ..... 40
Anzeige des Abwehrsystems ..... 42
Analyse Abwehr ..... 43
Abwehrwechsel ..... 44
Anzeige aller Abwehrsysteme im Vergleich ..... 45
*Anzeige der einzelnen eingesetzten Abwehrsysteme* ..... 46
Statistik ..... 48
Statistik pro Mannschaft (Bottom Leiste – Heim od. Gast) ..... 48
Analyse ..... 49
Abwehr: Verschiedenste Analyse Möglichkeiten ..... 49
Angriff: Vergleich beider Mannschaften ..... 50
Zone: Vergleich der Mannschaften - Wurfzonen (Bottom Leiste - Analyse) ..... 51
Analyse der Wurfzonen im Vergleich mit der gegnerischen Mannschaft ..... 52
Speichern ..... 53
Spiel laden (Bottom Leiste – Datei) ..... 53
Spiel speichern lokal (Bottom Leiste – Datei) ..... 56
Spiel in Cloud speichern (Bottom Leiste – Datei) ..... 58
Registrierung Cloud ..... 59
Statistikdaten per E-Mail versenden (Bottom Leiste – Datei) ..... 62
Spiel löschen (Bottom Leiste – Datei) ..... 64

Registrierung ..... 65

Programmregistrierung und Freischaltung (Bottom Leiste – Datei) ..... 65

WEITERE DETAILS ..... 67

Wurf Bild jedes Spielers als Bild sichtbar (Bottom Leiste – Datei) ..... 67

Wurfbilddarstellung (Bottom Leiste – Spiel) ..... 68

genaue Wurfbildanalyse pro Spieler (Bottom Leiste – Spiel) ..... 70

Statistikbeschreibung (Bottom Leiste – Heim od. Gast) ..... 72

Aufbau der Statistik und Formeln ..... 74

Spielauswertung - Historie (Bottom Leiste – Film) ..... 77

Schnelleinstieg ..... 77

History THSA-X ..... 78

# Zweck

## *Handball Spielbeobachtung, Statistik, Wurfbilderfassung*

Vergesst alles was Ihr bisher über Spielbeobachtungen, Strichlisten und Analysen gehört habt. Mit internationalen DHB-/EHF-Master Coaches und Torwarttrainern ist nun eine Handball-App entstanden, die keine Wünsche mehr für Trainer, Betreuer, Spieler und Torhüter offenlässt.

Ihr kennt es alle:

**‚Sei es vor dem Spiel, während des Spiels, nach dem Spiel oder kurz vor dem Rückspiel' – immer die gleichen Fragen?**

- Wie stelle ich meine Abwehr auf?
- Welche Angriffstaktik hat der Gegner?
- Wer ist der gefährlichste Spieler?
- In welche Ecke wirft der Spieler?
- Wo hat der Torwart seine Stärken und Schwächen?
- Wie sieht das Wurf Bild des Gegners/Spielers aus?
- Gibt es ein Wurfzielmuster?
- Wie sieht die Statistik der Mannschaft/Spieler aus.
- Welche Köper- und Lauftäuschungen oder Auslösehandlungen werden ausgeführt.
- Von wo werden die meisten Würfe ausgeführt und wie muss ich meine Abwehr umstellen, um dies zu verhindern?
- Habe ich mich für das Spiel richtig vorbereitet oder wo muss ich mein Hauptaugenmerk für das zukünftige Training legen, um die Schwächen zu beseitigen?

***"Wenn Du Deinen Gegner und Dich selbst kennst, wirst Du viele Spiele gewinnen. Kennst Du Deinen Gegner nicht, aber Dich selbst, so wirst Du ein Spiel gewinnen und eins verlieren. Kennst Du aber weder Deine Gegner noch Dich selbst, wirst Du in jedem Spiel unterlegen sein."***

Am Spielfeldrand können alle Gegebenheiten des Spiels aufgezeichnet und analysiert werden. Diese wichtigen Informationen können dann sofort visuell an den Trainer/Torwart/Spieler weitergeleitet werden.

Alle erfassten Daten pro Mannschaft lassen sich zu jeder Zeit speichern, analysieren und natürlich auch wieder abrufen.

THSA X gibt es in 19 Sprachen (DE, EN, DK, FR, ESP, IT, NL, CZE, IS, NO, SI, RS, HR, PL, SE, MK, SK, TR, GR)

## *Spielaktionen*

**Folgende Spielaktionen können erfasst werden:**

- ✓ Tor, 7m-Tor, Tempogegenstoss Tor, von welcher Position und wohin wird das Tor geworfen.
- ✓ Fehlwurf Tor, Fehlwurf 7m, Tempogegenstoss Fehlwurf, Torwart gehalten, Fehlwurf neben das Tor.
- ✓ Erfassung / Anzeige / Filtern nach Spielerpositionen
- ✓ Das Wurf Bild wird für jeden Spieler wird erstellt.
- ✓ Ein- und Auswechslung pro Spieler, Spielzeit pro Spieler.
- ✓ Spielzeitanteil pro Mannschaft.
- ✓ gelbe, rote, blaue Karte, 2 Minuten
- ✓ Fehlpass
- ✓ technischer Fehler
- ✓ Block
- ✓ 7 Meter verursacht, 7m herausgeholt
- ✓ 1:1 Gegentor
- ✓ Assist (Vorlagen)
- ✓ Freiwurf geholt
- ✓ Ballgewinn
- ✓ 2 Minuten geholt
- ✓ Sprungwurf
- ✓ Schlagwurf
- ✓ Hüftwurf
- ✓ Seitfallwurf
- ✓ Heber
- ✓ Dreher zur Hand, Dreher gegen Hand
- ✓ Abwehrverhalten
- ✓ Taktik für Deckung
- ✓ Filter nach 1. Halbzeit - 2. Halbzeit - Gesamtspiel

## *Aktionen für Spieler/Mannschaft*

**Folgende Aktionen für Spieler/Mannschaft können eingegeben werden:**

- ✓ Spielername
- ✓ Spielerpositionen
- ✓ Wurfposition, Wurf Ecke
- ✓ die genaue Wurffolge
- ✓ Laufweg, Körpertäuschung,
- ✓ Passweg über mehrere Spieler hinweg
- ✓ Auslösehandlung
- ✓ Tor durch Aufsetzer
- ✓ Torwart Statistik (Effektiv, Quote)
- ✓ Spieler Statistik (Effektiv, Quote)
- ✓ Angriff Effektivität (Effektiv, Quote)
- ✓ Wurfeffektivität (Effektiv, Quote)
- ✓ 7 Meter verwandelt
- ✓ 7 Meter kassiert
- ✓ Torschützenliste

- ✓ Spielverlauf
- ✓ Ballbesitz
- ✓ Schnelle Analyse pro Spieler
- ✓ Schnelle Analyse und Gegenüberstellung der jeweiligen Mannschaft.
- ✓ In welchem Bereich werden die meisten Tore geworfen (< 7m, > 7 – 9m, > 9m), mit sofortiger grafischer Darstellung.
- ✓ Abwehrleistung

**Was kann man mit den Spieldaten tun?**

- ✓ Spiel und Spieler speichern.
- ✓ Spiel und Spieler laden.
- ✓ Neues Spiel laden mit vorhandenen Spielern
- ✓ Komplettes Rückspiel laden
- ✓ Spiel-, Bilder-, Statistik versenden
- ✓ Anzahl Angriffe / Tore - Spielzeitanteil in Minuten - Prozent

**Wie gestaltet sich die Erfassung und Auswertung eines Spieles?**

- ✓ schnell und einfach (voll Bundesliga tauglich)
- ✓ maximal 2-3 Mausklicks!
- ✓ kurze Einlernphase (maximal 5 Minuten!)

## Versionen

THSA X ist in der Grundversion kostenlos, läuft dort im Testmodus mit allen Funktionen und ist nur durch die maximale Anzahl von 5 Spielern eingeschränkt. Durch In-App-Käufe können Sie THSA X um viele Funktionen erweitern.

### *Versionsauswahl*

THSA gibt es in 4 verschiedenen Versionen. (Siehe Produktschlüssel THSA X)

1. ***THSA X Small:*** *Die Small - Version der Handball Wurf Bild Analyse. Steigen Sie ein und erleben das Spiel aus einer ganz neuen Sichtweise.*

✓ THSA X – Small (zusätzlich ca. 10% mehr Funktionen über In-App-Kauf)

2. ***THSA X Prof:*** *Die Prof. - Version der Handball Wurf Bild Analyse. Für den ambitionierten Trainer und Taktiker.*

✓ THSA X – Prof (zusätzlich ca. 50% mehr Funktionen über In-App-Kauf)

3. ***THSA X Extreme:*** *Die Vollversion der Handball Wurf Bild Analyse. Keine Kompromisse, keine Einschränkungen.*

✓ THSA X – Extreme (voller Funktionsumfang über In-App-Kauf)

4. ***THSA X Analyse:*** *Das Analyse Tool um die vorhandenen Spieldaten nach dem Spiel von Spielern/Torhütern/Trainer anzuschauen.*

**Für 1 – 3** gibt es die jeweilige Versionen in der Windows, Apple und Android Welt.
Die Windowsversionen können über
https://www.matechard.eu/index.php/hotel-produkte/category/view/16
bezogen werden.
Will man THSA X auf einem IPAD installieren, so muss dieses App über den AppStore von Apple bezogen werden.
https://apps.apple.com/de/app/thsax-handball-spiel-statistik/id1331980218
Für Android gibt es den PlayStore.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.embarcadero.THSAX

**Für 4** (THSAAnalyse) gibt es in der Windows Welt noch dieses kostenlose Analyse Tool. Hier können Sie die Spieldaten die Sie aus 1 – 2 aus der Apple oder Android Welt erstellt haben über Email versenden und anschließend in der Windows Welt mit THSAAnalyse zusätzlich betrachten.

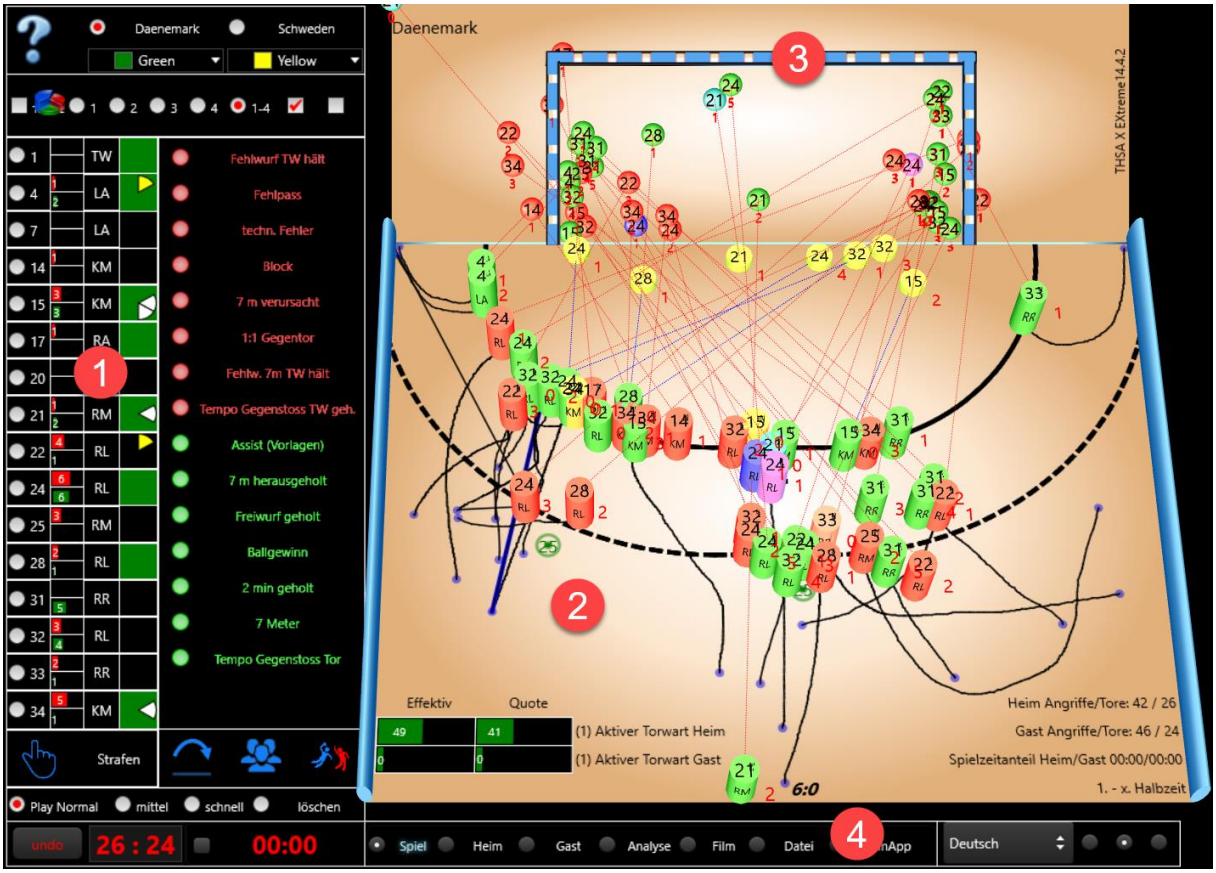
## *Wichtige links*

https://www.matechard.eu Video THSA X

## *Produktschlüssel*

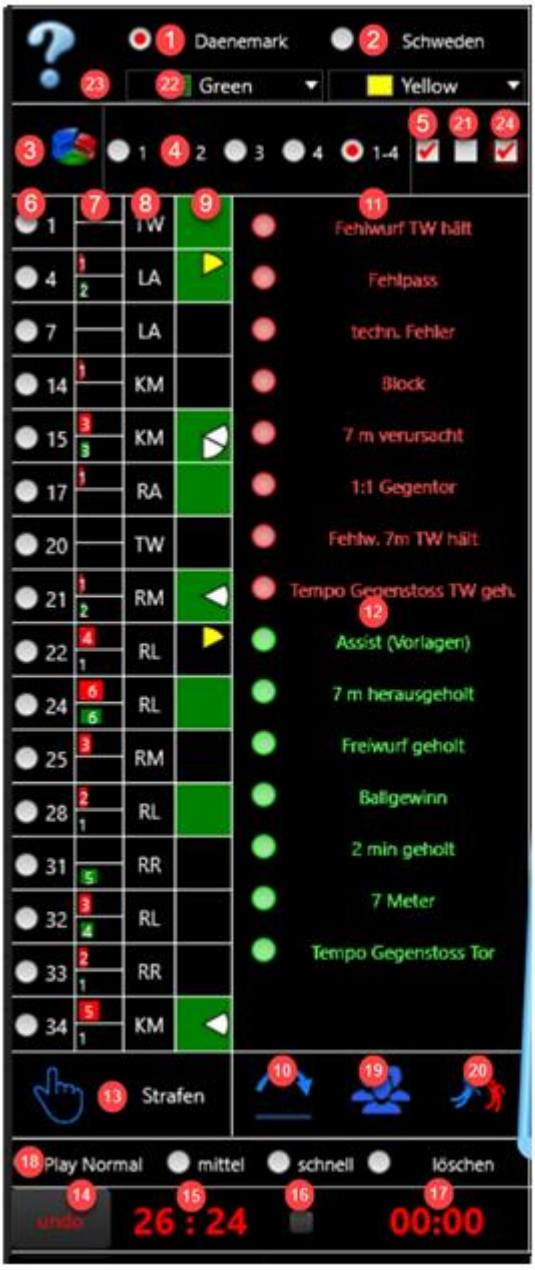
| *Produktschlüssel THSA- X* | SMALL | PROF | EXTREME |
|---|---|---|---|
| Spielfeld Erfassung | ✓ | ✓ | ✓ |
| Torbereich Erfassung | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spielererfassung | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spielhistorie | ✓ | ✓ | ✓ |
| Fehlpass | ✓ | ✓ | ✓ |
| 7m | ✓ | ✓ | ✓ |
| Fehlwurf 7m TW hält | ✓ | ✓ | ✓ |
| Ballgewinn | ✓ | ✓ | ✓ |
| 1:1 Gegentor | ✓ | ✓ | ✓ |
| 2min geholt | ✓ | ✓ | ✓ |
| Passwege aufzeichnen | ✓ | ✓ | ✓ |
| Erfassung und Analyse Wurfbereiche (6-7m, 7-9m, >9m) | ✓ | ✓ | ✓ |
| undo | ✓ | ✓ | ✓ |
| Disqualifikation | ✓ | ✓ | ✓ |
| Statistik berechnen | ✓ | ✓ | ✓ |
| Gelb | ✓ | ✓ | ✓ |
| 2min | ✓ | ✓ | ✓ |
| Rote Karte | ✓ | ✓ | ✓ |
| Blaue Karte | ✓ | ✓ | ✓ |
| 7m verursacht | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spieleranzahl max. 7 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spieleranzahl max. 16 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spielerposition Erfassung / Anzeige / Filter | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spielerposition definieren | ✓ | ✓ | ✓ |
| Darstellung 1. Halbzeit / 2. Halbzeit | ✓ | ✓ | ✓ |
| Anzahl Angriffe / Tore | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spielzeitanteil Minuten / Prozent | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spiel löschen | ✓ | ✓ | ✓ |
| Spiele in der Cloud | | ✓ | ✓ |
| Spiel speichern | | ✓ | ✓ |
| Spiel laden | | ✓ | ✓ |
| Fehlwurf TW hält | | ✓ | ✓ |
| techn. Fehler | | ✓ | ✓ |
| Vorlagen | | ✓ | ✓ |
| Tempo Gegenstoss Tor | | | ✓ |
| Spielzeitanteil Mannschaft | | | ✓ |
| Laufwege Spieler speichern | | | ✓ |
| Sprungwurf | | | ✓ |
| Schlagwurf | | | ✓ |
| Hüftwurf | | | ✓ |
| Seitfallwurf | | | ✓ |
| Heber | | | ✓ |
| Dreher links | | | ✓ |
| Dreher rechts | | | ✓ |
| Block | | | ✓ |
| Analyse Spiel Statistik | | | ✓ |
| 7m herausgeholt | | | ✓ |
| Spielauswertung in Timeline | | | ✓ |
| Spieldaten versenden | | | ✓ |
| Spielername -Trikot Nummer ändern | | | ✓ |
| Darstellung Laufwege | | | ✓ |
| Animation Laufwege | | | ✓ |
| Analyse Abwehr 6:0 <> 5:1 <> 3-2-1 <> 3:3 <> 4:2 <> 1:5 | | | ✓ |

# Darstellung - Übersicht




1. Eingabebereich: Während des Spiels wird hier zuerst festgelegt, wer gerade eine Aktion (Heim/Gast/Trikotnr) ausführt und welche Spieleinflüsse dadurch geschehen.
2. Aktionen im Spielfeld: Angabe von welcher Position das Ereignis/Aktion eintritt.
3. Aktionen Tor: An welcher Stelle schlägt der Ball ein
4. Bottom Leiste: zusätzlich verschiedenste Menüs zur Eingabe der Spielbegegnung, Spieler, Statistik, Analyse, Sprache, Undo Funktion, Spielstand, Uhr, 3-D Darstellung verändern usw.
    a. Spiel: Spielmenü für die Erfassung eines Spieles.
    b. *Heim*: Festlegung Trikotnr, Torwart, Name Heimmannschaft, Analyse, Fehlerquote
    c. *Gast*: Festlegung Trikotnr, Torwart, Name Gastmannschaft, Analyse, Fehlerquote
    d. *Analyse*: Schnelle Anzeige mit Vergleich von Heim- und Gastmannschaft über versch. Fehler und Wurfraumanalyse
    e. *Film*: Aufzeichnung jeder Aktion während des Spiels
    f. *Datei*: Spiel speichern, laden, löschen, Emailversand
    g. *Help-inApp*: Hilfe, Registrierung, Support, weitere in-App Funktionen kaufen

## *Menü – Schnelleingabe – Übersicht*



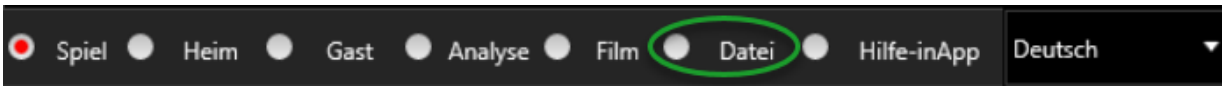

1. Wechsel auf Heimmannschaft
2. Wechsel auf Gastmannschaft
3. Analyse an/aus auf Spieler (6) od. Positionen (8)
4. Filter auf 1. Halbzeit - 4HZ od. Gesamtspiel
5. Wurfstrahl an/aus
6. Spielerauswahl über Trikotnummer
7. Anzeige Fehler/Tore pro Spieler
8. Auswahl der Spielerpositionen LA, RL, RM ..
9. Ein-/Auswechslung Spieler und Strafenanzeige
10. Wechsel auf Wurfart und Wurfausführung
11. negative Aktionen
12. positive Aktionen
13. Strafen
14. undo Funktion
15. aktueller Spielstand
16. Aktueller Torwart und Zeit an/aus
17. Spielzeit Start/Pause
18. Laufwege ablaufen lassen oder löschen
19. Spielernamen anzeigen u. direkt ändern
20. Anzeige des gegnerischen Abwehrsystems
21. Anzeige des gegnerischen Abwehrsystems
22. Festlegung Trikotfarben
23. Schnellhilfe
24. **Abwehrverhalten Bewertung an/ aus**

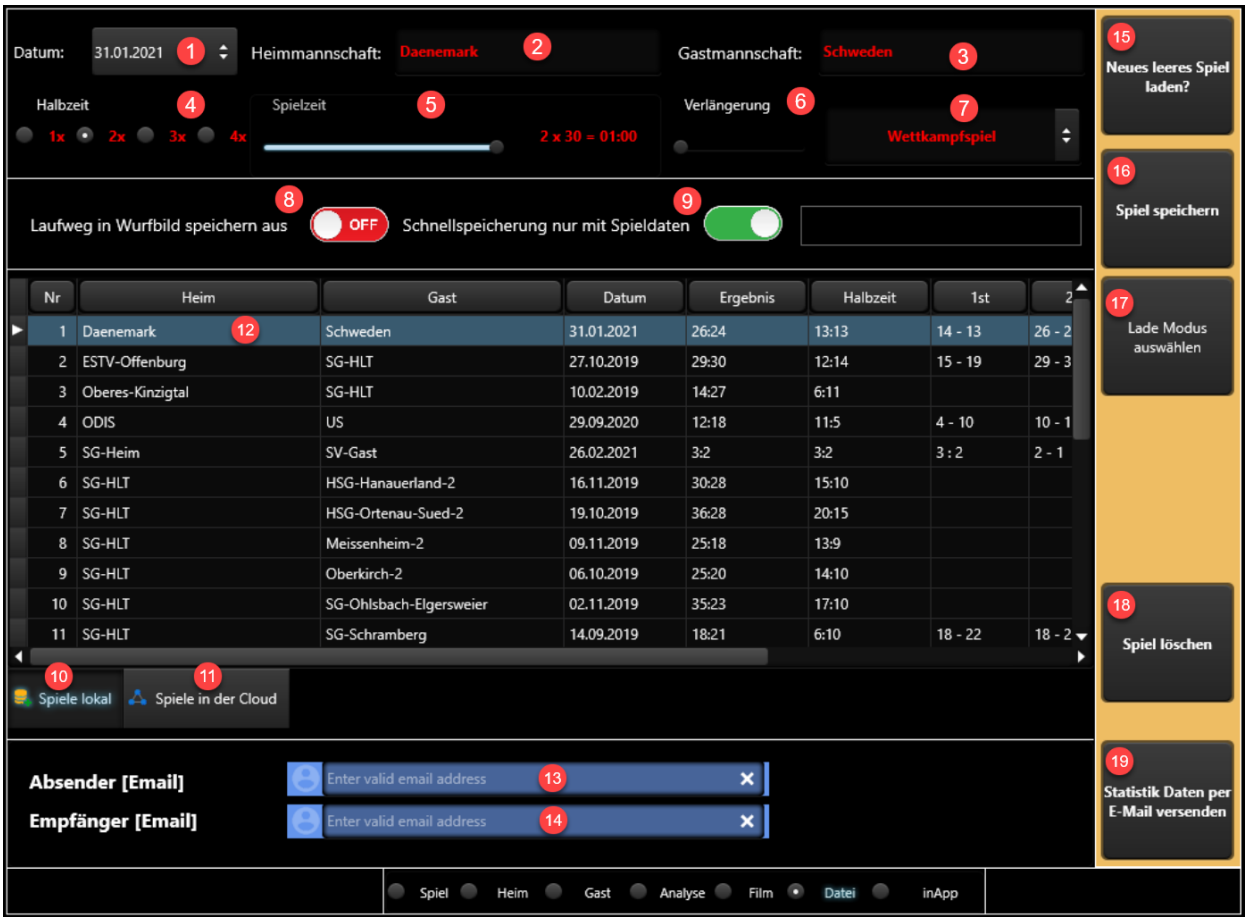
# Schnelleinstieg

## *Das erste Spiel erfassen*

Die grundsätzliche Vorgehensweise ist immer die Gleiche. Spielbegegnung anlegen, Spieler mit Trikotnummer erzeugen, Schnellspeichern und dann kann es schon losgehen. Falls Sie natürlich schon einmal eine Mannschaft angelegt haben, brauchen Sie die Spieler nicht noch einmal neu anlegen, sondern können direkt übernommen werden.

## Spielbegegnung anlegen */ **speichern** (Bottom Leiste - Datei)*




1. Spieldatum
2. Eingabe Heimmannschaft
3. Eingabe Gastmannschaft
4. Halbzeiten z.B. 4x 10 min
5. Spielzeit pro Halbzeit (5min Schritte bis 30 min)

6. Verlängerung z.B 2x 5min
7. Spielform (Wettkampfform, Freundschaftsspiel, Pokalspiel, Turnier, Andere)
8. Laufwege in Wurfbild speichern
9. Schnellspeicherung nur mit Spieldaten oder zus. Wurfbilder pro Spieler
10. Spiele die lokal gespeichert sind
11. Spiele die in der Cloud gespeichert sind
12. Übersicht aller Spiele lokal oder in der Cloud
13. Absender E-Mail-Adresse eingeben
14. Empfänger E-Mail-Adresse eingeben, um die ausgewählte Spielbegegnung zu versenden
15. Neues leeres Spiel laden
16. Aktuelles Spiel speichern
17. Lade Modus des Spiels auswählen. (gespeichertes Spiel laden, Rückspiel, andere Spielauswahl ..)
18. ausgewählte Spielbegegnung komplett löschen
19. Statistikdaten versenden

**Achten Sie darauf, dass für Heimmannschaft und Gastmannschaft eindeutige Namen verwenden und keine Sonderzeichen (/ \“ usw.) verwenden.**
**Beispiel: THW_Kiel_1H (THW Kiel 1. Herrenmannschaft).**

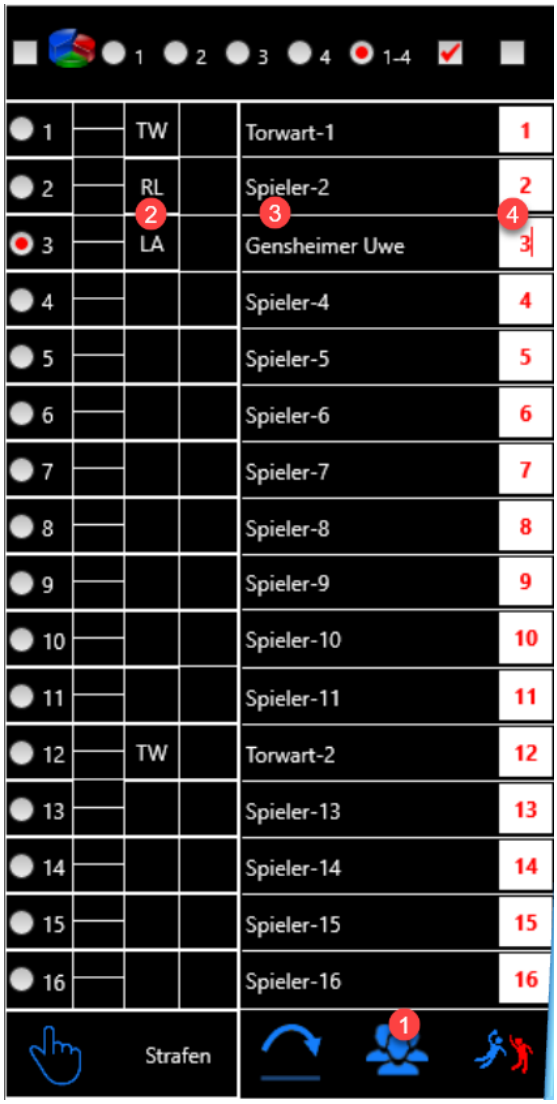
Tragen Sie für Datum das aktuelle Datum der Spielbegegnung ein.
Die Begegnung wird dann im folgenden Format abgespeichert:
Heimmannschaft_Gastmannschaft_Datum.
***Bsp.: THW Kiel_HSV Hamburg_20200517***.

Also achten Sie darauf, dass die Namen und Datum immer eindeutig sind, sonst kann es Ihnen passieren, dass Sie eine bereits gespeicherte Spielbegegnung überschreiben!

## *Spieler anlegen - Sortieren (Bottom Leiste – Heim/Gast)*

Sie können hier direkt die entsprechenden Spieler mit Trikotnummer, Spielposition und Spielernamen erfassen.

Unter Eingabebereich (1) die Spielername usw. zu erfassen.




Tragen Sie nun die Trikotnr (4), die Spielerposition (2) und den jeweiligen Namen (3) ein. Achten Sie bei der Anlage des Spielernamens darauf, dass Sie auch hier immer die Namen gleich eingeben.
***Beispiel: Gernsheimer Uwe (Also Nachname – Vorname, keine Sonderzeichen!).***

**Wichtig:**

**Besteht Ihre Mannschaft zum Beispiel nur aus 12 Spielern, so tragen Sie für die Trikot Nummer eine 0 (Null) ein!**

(1) – Eingabebereich

(2) – Spielerposition

(3) – Spielername

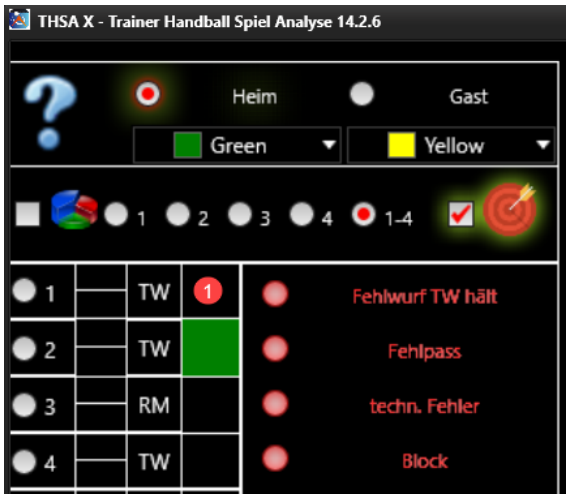
(4) – Anzeige Trikot Nummer

Steht das Rückspiel an, kann dann die ganze Mannschaft übernommen werden und brauch nicht neu angelegt werden. Falls Sie irgendwann einmal eine Gesamtstatistik über alle Ihre Spielbegegnungen erstellen wollen ist es hier wichtig, dass Sie diese Namenskonvention einhalten. Falls Sie **THSARespon** zur Videoanalyse nutzen, können auch direkt diese Spieler übernommen werden.

## *Festlegen wer gerade bei Heim - Gast im Tor steht (Bottom Leiste – Spiel)*

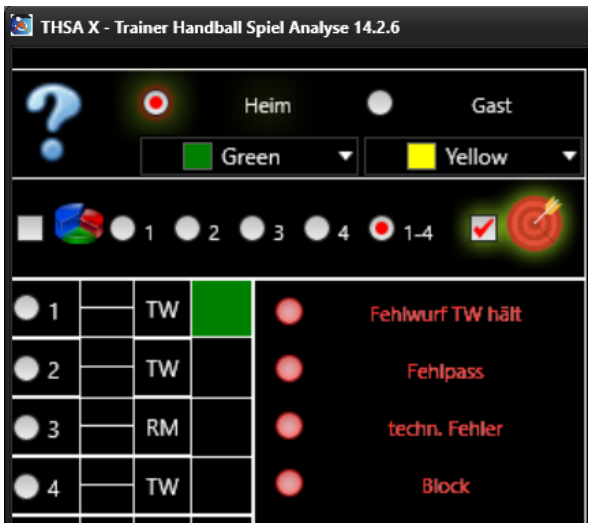
Der aktive Torhüter kann direkt festgelegt werden. Wählen Sie den entsprechenden Torhüter aus, der gerade im Tor steht. Dabei wird automatisch der zweite Torhüter ausgewechselt.

Bsp. TW 2 steht in Tor (grün) und soll durch TW 1 ausgewechselt werden.

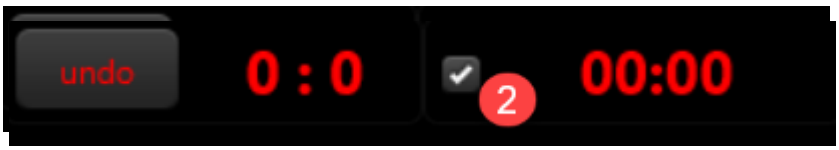



(1) Anklicken.

Nun ist automatisch TW 2 ausgewechselt und TW 1 der aktive Torhüter.



Eine weitere Möglichkeit besteht darin auch, die aktiven Torhüter jeweils für Heim oder Gast einzublenden (2) und dann den aktiven Torhüter für die gegnerische Mannschaft einzuwechseln.

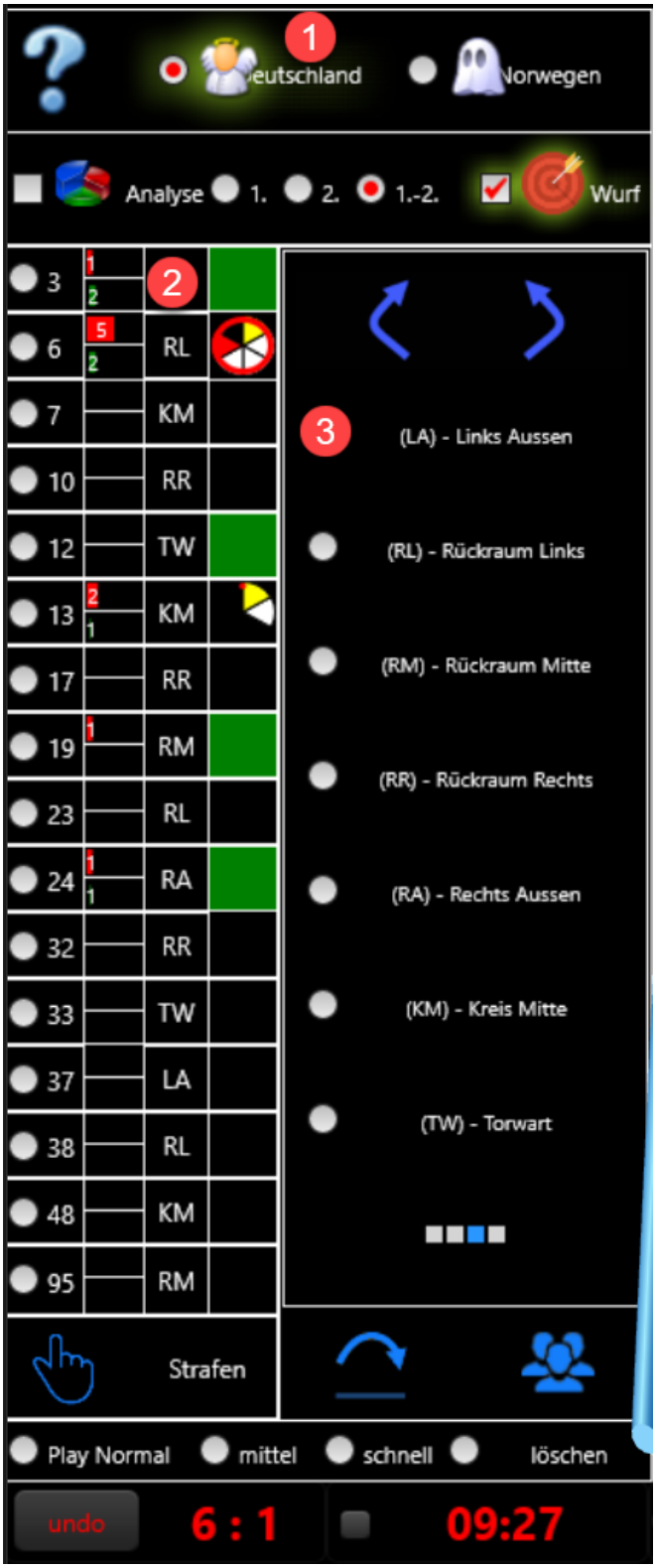



Wählen Sie Heim aus und legen den Torwart fest. In unserem Fall steht von Hamburg die Nr. 12 im Tor und von THW Kiel die Nr. 1.

Wenn Sie auf (1) (Spielstand) oder den Haken bei (2) klicken wird automatische das Menü aktiver Torhüter ein- oder ausgeblendet. Drücken Sie auf (3) fängt die Uhr an zu laufen. Durch nochmaligen Klick auf die Spieluhr geht die Uhr auf Pause.

Wird während des Spiel der Torhüter gewechselt so drücken Sie einfach auf die entsprechende Mannschaft und geben den entsprechenden Keeper ein.

## *Spielerpositionen festlegen - Köpertäuschung*




Die Spielerpositionen werden ganz einfach für die Heim- und Gastmannschaft festgelegt. Haben Sie die Spielpositionen definiert können Sie auch später auf die jeweilige Spielerposition filtern. Also zeig mir mal alle Spieler nur an die die RM (Rückraum Mitte) Position haben.

Wählen Sie die Mannschaft aus. Hier die Heimmannschaft (1). Anschliessend klicken Sie auf die Spielerpositionen (2) hier für Trikotnr. 3. Nun öffnet sich die Spielpostionauswahl. Wir wählen hier für Trikotnr. 3 die Spielerposition LA – Links Aussen links (3) aus.

Definieren Sie nun für jede Trikotnummer eine Spielerposition.

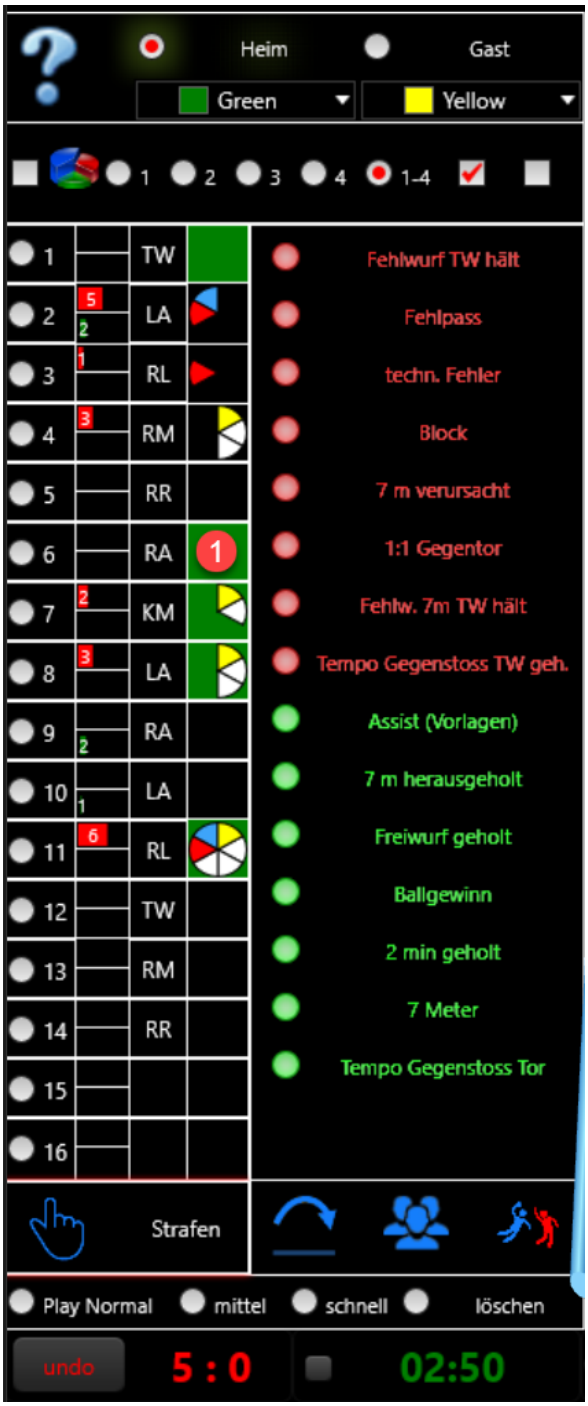
Definieren Sie einen Torhüter so wird automatisch dieser auch als Torhüter vermerkt und gespeichert.

Desweiteren können Sie auch noch angeben ob der Spieler eine **Körpertäuschung links (1)** oder **Körpertäuschung rechts (2)** vorher ausgeführt hat.

## *Spielerauswechslung - welcher Spieler spielt gerade (Bottom Leiste – Spiel)*

Sie können festlegen, welche Spieler gerade spielen und wieviel reine Spielzeit diese Spieler haben. Aus diesen Parametern kann dann anschließend die Effizienz eines Spielers berechnet werden.

***Einfach in die Anzeige der Strafen (1) klicken. Nun ist mit Grün der Spieler aktiv auf dem Spielfeld.***




In diesem Beispiel befinden sich nun Spieler 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9 auf dem Spielfeld. Geben Sie einem Spieler 2 min od. rote Karte so wird dieser automatisch ausgewechselt. Sobald Sie wiederum auf **(1)** klicken wird dieser Spieler entsprechend aus- oder eingewechselt und die reine Spielzeit erfasst.

Denken Sie daran auch die Spielzeit einzuschalten. Aktivieren Sie einen Torhüter so wird dieser automatisch ein- oder ausgewechselt.

Spieler 3 hat 1 x rot, 1 Fehler

Spieler 8 hat hier 1 x gelb, 2 x 2min, 3 Fehler

Spieler 9 hat 2 Tore

Spieler 10 hat 1 Tor

Spieler 11 hat 1 x gelb, 3x2 min, 1 x rot, 1 x blaue Karte, 6 Fehler

Unter Bottom Leiste Heim oder Gast sehen Sie nun die entsprechende Spielzeit als auch die Effizienz eines Spielers.

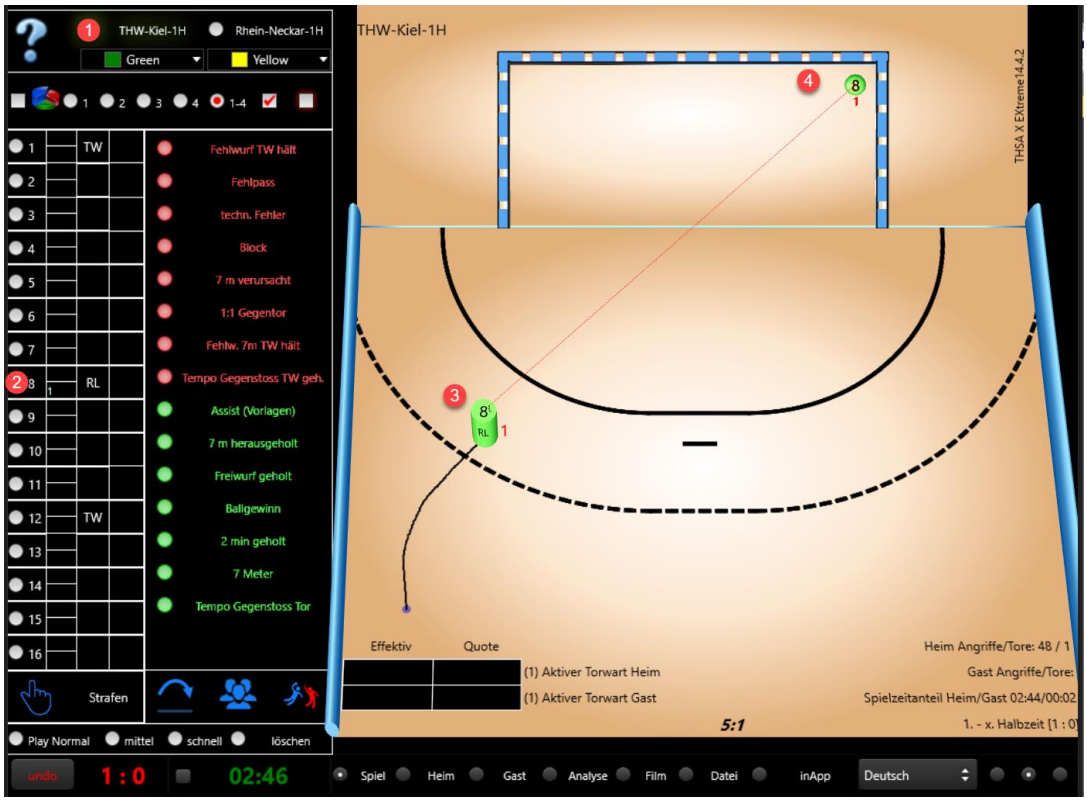
Daenemark

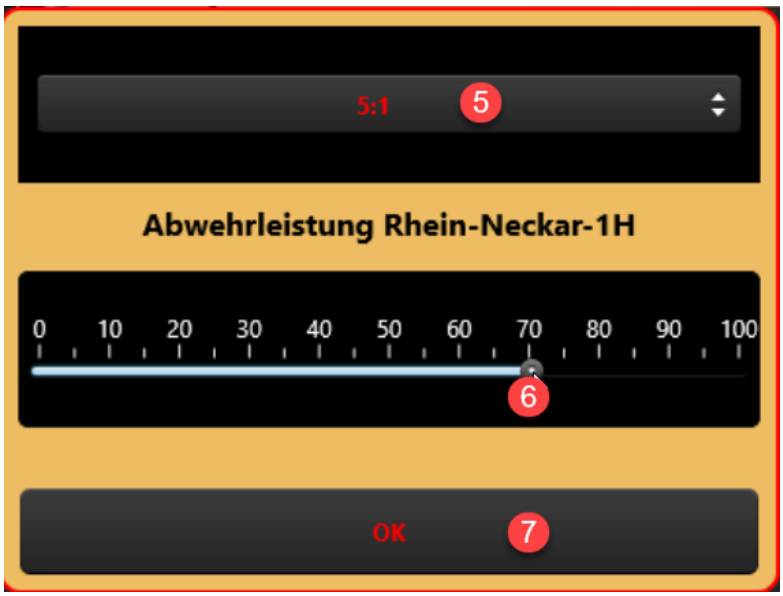
| TW kassiert | TW 7m kassi... | Minus | Plus | Aktionen | Spielzeit | Effizienz [%] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 23 | 2 | 50 | 48 | 41 | 00:01:42 | 29 |
| 0 | 0 | 1 | 8 | 4 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 3 | 10 | 7 | 00:04:51 | 16 |
| 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 00:00:00 | 0 |
| 1 | 1 | 4 | 0 | 2 | 00:01:42 | 0 |
| 0 | 0 | 1 | 6 | 3 | 00:02:00 | 43 |
| 0 | 0 | 7 | 3 | 5 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 10 | 18 | 12 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 5 | 0 | 3 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 4 | 5 | 4 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 15 | 5 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 5 | 12 | 7 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 2 | 3 | 3 | 00:00:00 | 0 |
| 0 | 0 | 8 | 4 | 7 | 00:02:46 | 12 |
| 24 | 3 | 104 | 132 | 105 | | |

## *Spielerfassung (Bottom Leiste – Spiel)*

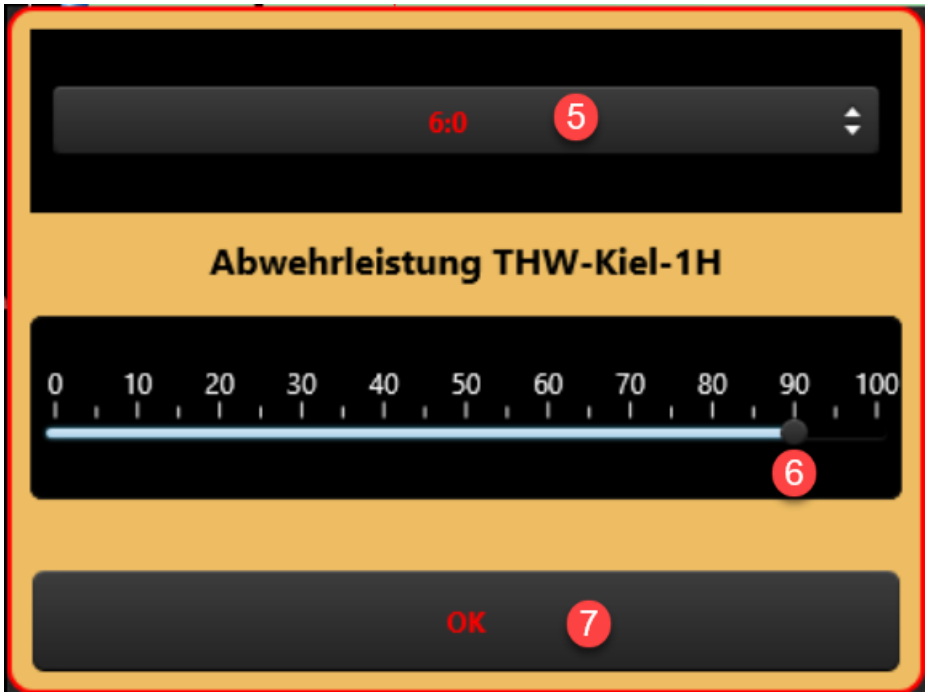
Die Vorgehensweise bei der Spielerfassung ist immer die Gleiche. Mannschaft (Heim od. Gast) auswählen, Trikotnr anklicken, u.U. Spieleinfluss selektieren, im Spielfeld Position erfassen und zu guter Letzt, Einschlag des Balles im Tor anklicken und zum Schluss die Abwehr des Gegners festhalten und bewerten.

***Bsp.: THW_Kiel_1H (1) schießt Spieler Nr. 8 (2) von RL (3) oben rechts ein Tor (4).*** Die Rhein-Neckar-Löwen spielen im Moment eine **5:1 Abwehr (5)** und die ***Abwehrleistung*** liegt für dieses Tor bei **70% (6).** Nachdem Sie das Tor eingetragen haben, kommt automatisch die Abwehrbewertung der Gastmannschaft. Nach dem Sie dann auf OK (7) gedrückt haben, wechselt automatisch die Sicht auf die Gastmannschaft Rhein-Neckar-Löwen!



***Bsp.: Rhein-Neckar (1) schießt Spieler Nr. 5 (2) von RM (3) unten links am Tor(4) vorbei.*** Kiel stellt hier eine sehr gute **6:0 Abwehr (5)**. Die Abwehrleistung liegt bei **90% (6).** Nachdem Sie die Abwehrleistung eingetragen haben und auf OK **(7)** gedrückt haben, wechselt automatisch die Sicht auf die Heimmannschaft THW-Kiel!



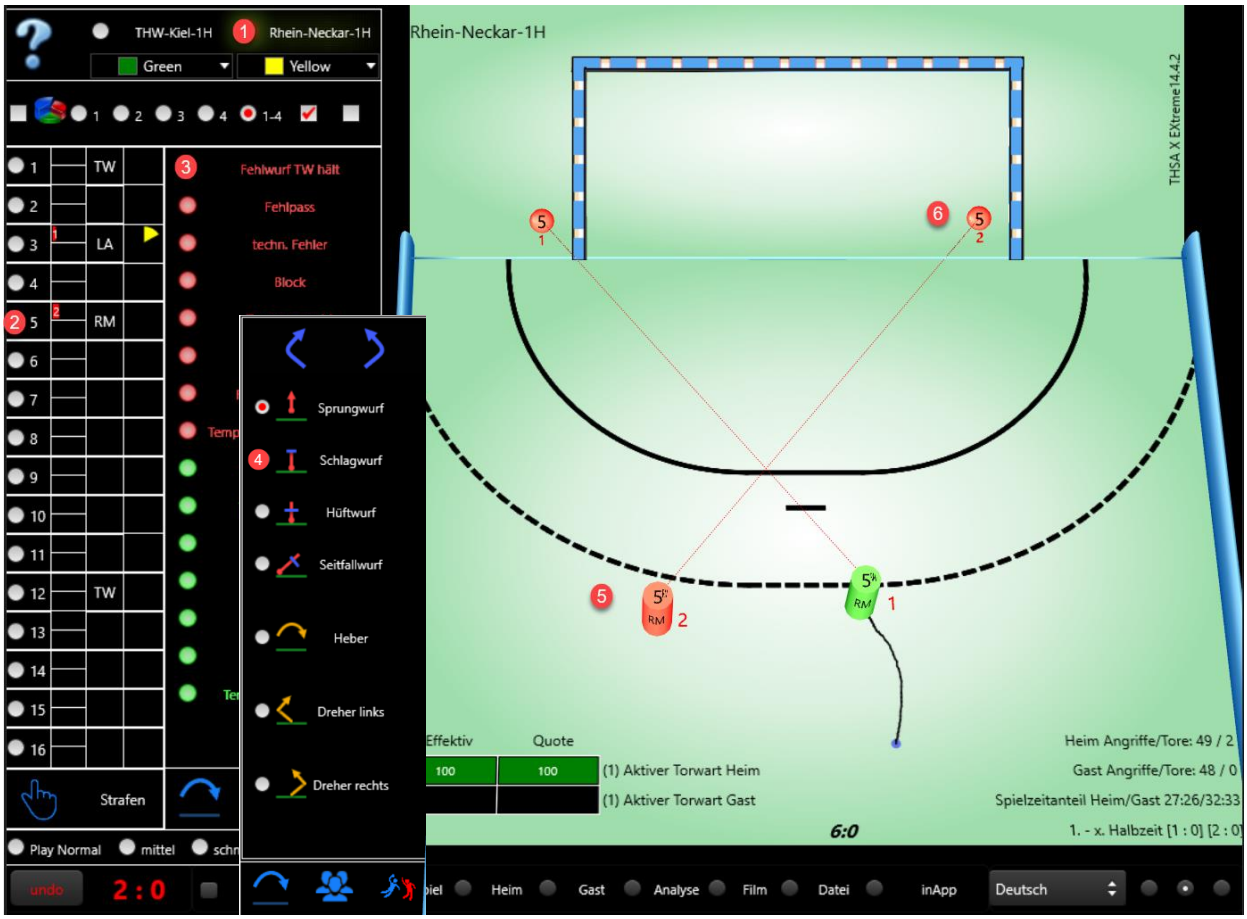
***Bsp.: THW_Kiel_1H (1) bekommt einen 7m. Spieler Nr. 5 (2) verwandelt den 7m (3) oben links (4)***

Nachdem Sie das Tor eingetragen haben, wechselt automatisch die Sicht auf die Gastmannschaft Rhein-Neckar!

***Bsp.: Rhein-Neckar (1) Spieler Nr. 3 (2) erhält Gelbe Karte (3)***

Die Sicht wechselt nicht!

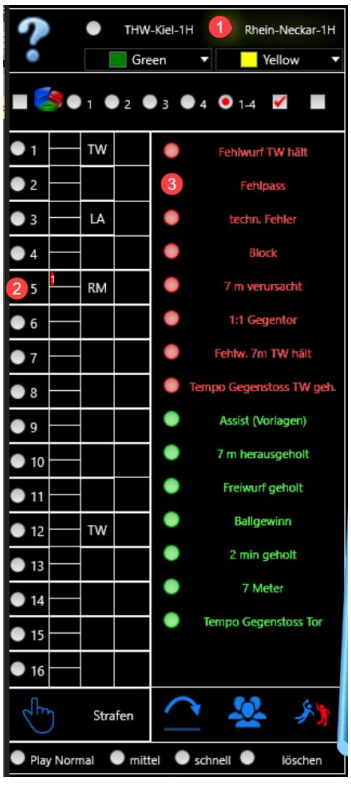
***Bsp.: Rhein-Neckar (1) Spieler Nr. 5 (2) schießt mit einem Schlagwurf (4) den der Torwart hält (3) auf das Tor. Die 6:0 Abwehrleistung liegt bei 90%.***




Nachdem der Torhüter gehalten hat, wechselt automatisch die Sicht auf die Heimmannschaft THW Kiel!

***Bsp.: THW_Kiel_1H (1) bekommt einen 7m. Spieler Nr. 5 (2) verwandelt den 7m nicht. Gasttorwart hält. (3 – 4 - 5)***

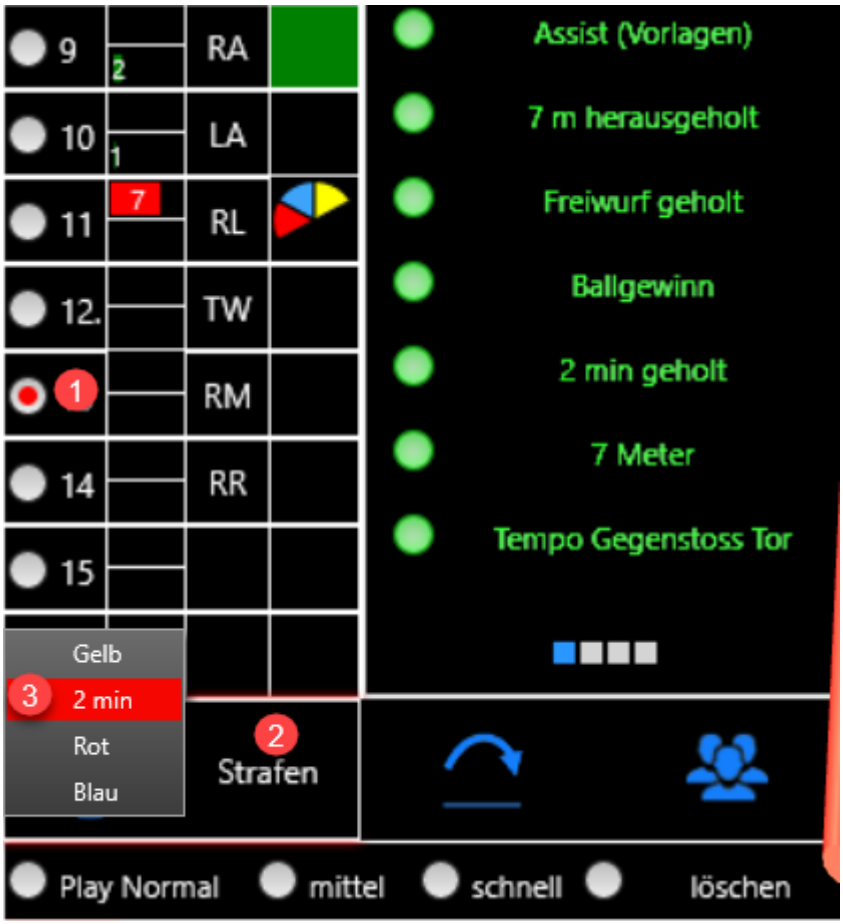
***Bsp.: Rhein-Neckar (1) Spieler Nr. 5 (2) leistet sich einen Fehlpass (3).***



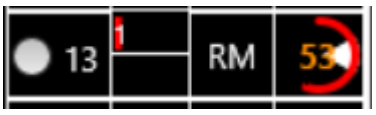
## ***2 Minuten Strafe für Spieler*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Erhält ein Spieler eine 2 Minuten Strafen, so wird auch diese automatisch erfasst. Gleichzeitig läuft pro Spieler eine interne Uhr von 120 Sekunden rückwärts und wird jeweils angezeigt. Wird die Spielzeit unterbrochen, so bleibt auch die 2 Minuten Strafanzeige Zeit stehen.

***Bsp.: Spieler Nr. 13 (1) erhält eine 2 Minuten Strafe (2) – (3)***



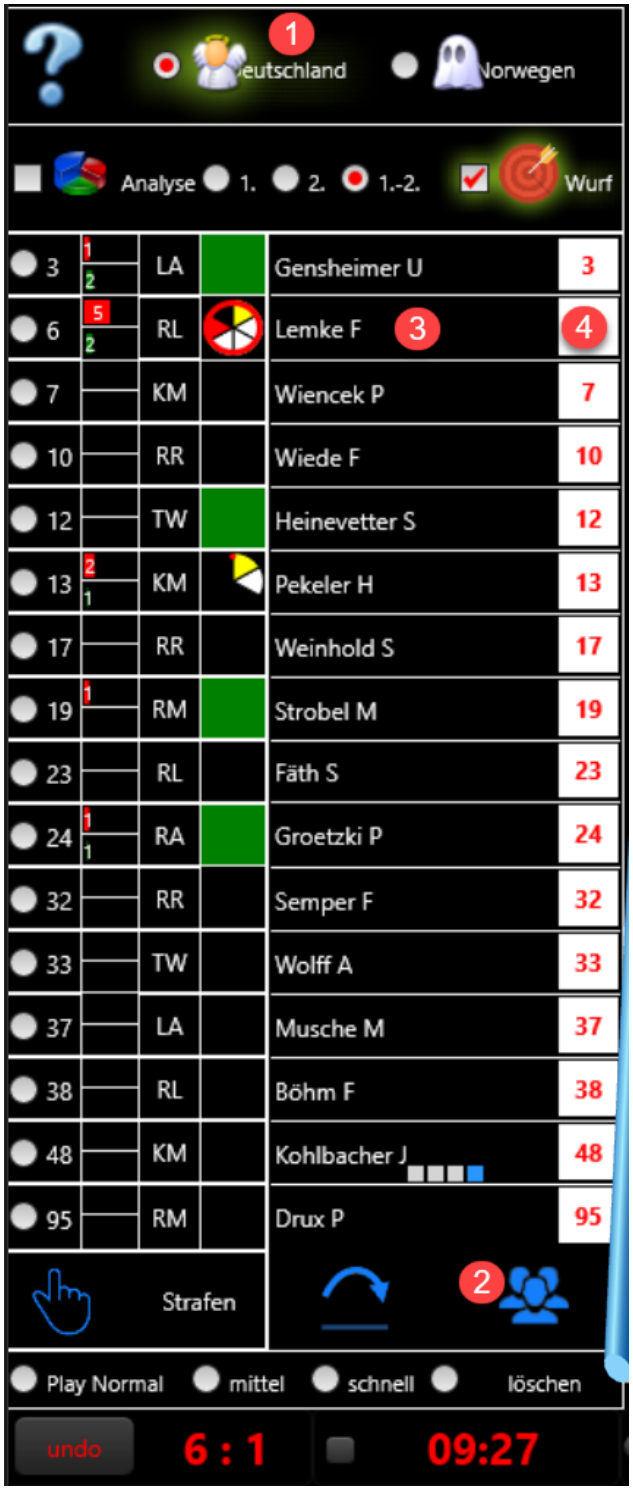

Die Strafzeit wird nun für Spieler 13 angezeigt und läuft rückwärts in Sekunden (120 s) herunter.




***Bsp.: In diesem Fall hat der Spieler noch eine Strafzeit von 53 s zu verbüßen.***

## ***Spielernamen - Trikotnummer während des Spieles schnell anpassen*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Es ist nun auch möglich während des Spiels sich die Spielernamen direkt anzeigen zu lassen oder den Namen auch noch zu ändern.




***Bsp.: Es sollen die Spielernamen von Deutschland direkt angezeigt werden. (1) . Um die Spielernamen und Trikotnummer zu ändern drücken Sie auf (2).***

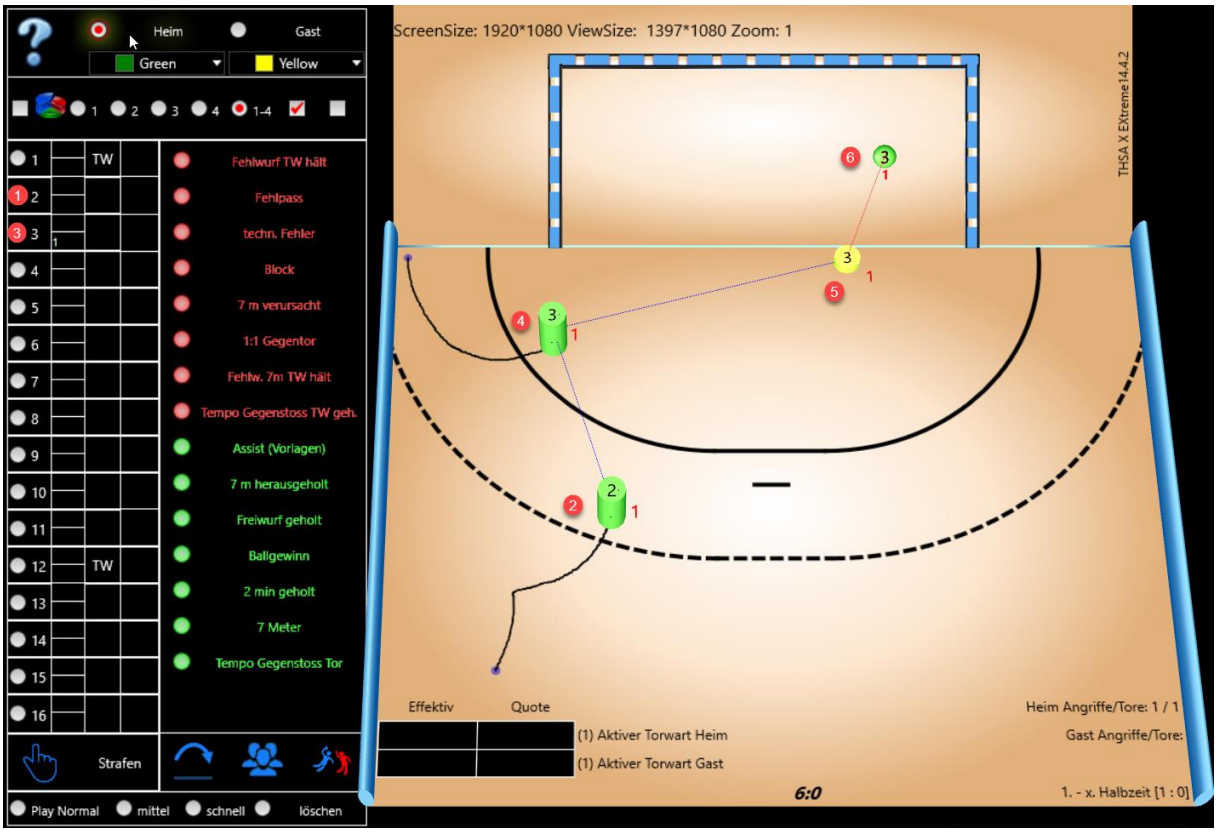
***(3) - Spielernamen zu ändern, tippen Sie auf den entsprechenden Namen und korrigieren Sie diesen dann.***

***(4) – Trikotnummer ändern. (achten Sie darauf, dass Sie die Trikotnummer nicht doppelt angelegt haben! Geben Sie für die Trikot Nummer eine 0 (Null) ein, so hat Ihre Mannschaft einen Spieler weniger eingetragen.***

## ***Erfassung von Passweg und Aufsetzer im 6m Raum*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Sie können Passwege und Aufsetzer im 6m Raum erfassen. Diese werden dann in einer gelblichen Farbe dargestellt. Die Aufsetzer sind etwa bis zu 4m von der Torausline erfassbar.

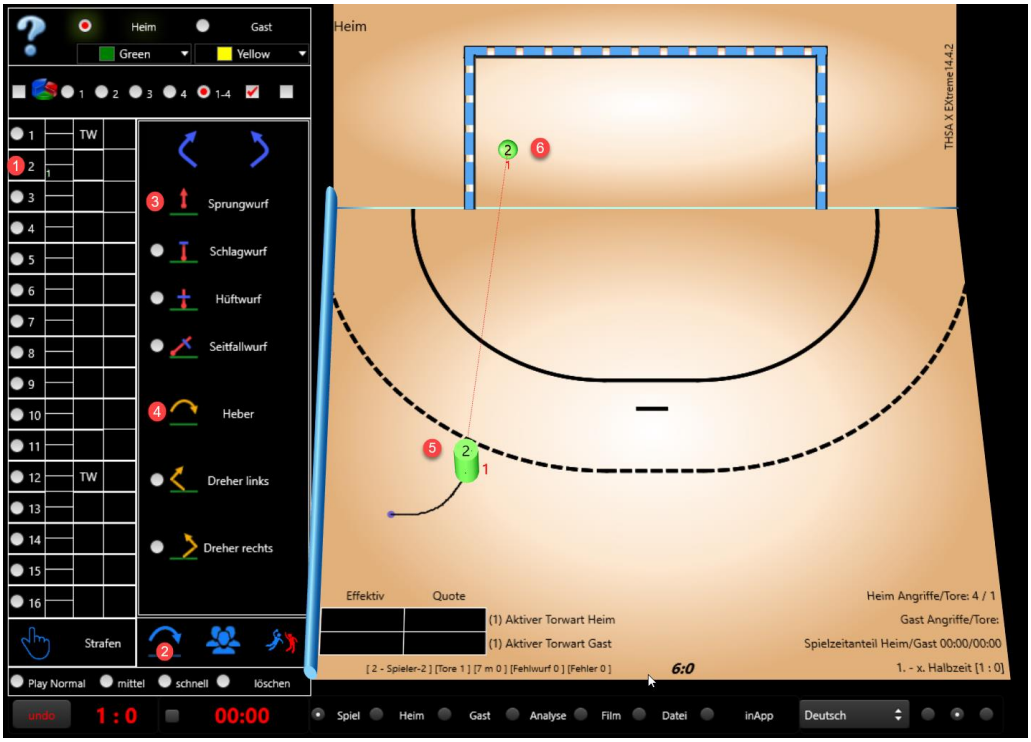
***Bsp.: Spieler Nr. 2 (1) – (2) spielt einen Pass auf Spieler Nr. 3 (3) – (4) und schießt mit einem Aufsetzer (Dreher) (5) im Tor ab (6).***



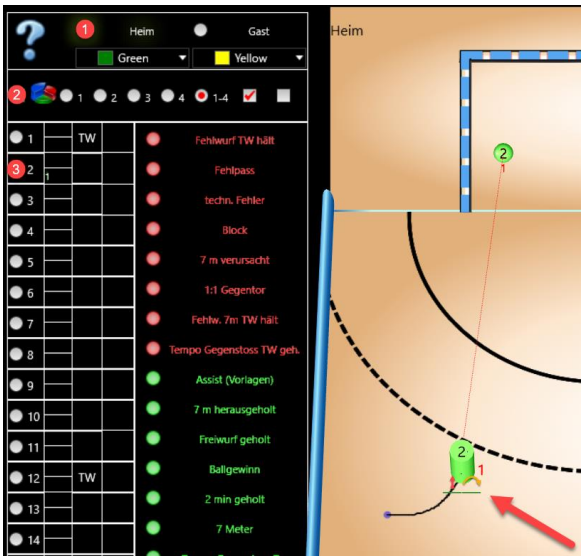
## ***Sprungausführung und Wurf Art erfassen*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Alle Würfe wie Sprung-, Schlag-, Hüft- oder Seitfallwurf können Sie darstellen. Des Weiteren ist es möglich festzuhalten, ob der Werfer während des Sprungwurfs einen Heber oder Dreher angesetzt hat. Anschließend besteht die Möglichkeit pro Spieler über die Analyse sich das genaue Wurf Bild anzeigen zu lassen. Geben Sie direkt ohne Wurfauswahl ein Tor ein, so wird automatisch ein Sprungwurf hinterlegt.

***Bsp.: Spieler Nr. 2 (1 – 2 – 3 - 4) wirft ein Tor durch einen Sprungwurf den er als Heber (Kopfleger) abschließt. (5 - 6)***




Wenn Die nun Heim (1) – Analyse (2) und auf die Trikotnummer 2 (3) klicken, sehen Sie das Symbol für Sprungwurf und Heber hinterlegt.



## *Sprungwurfarten - Symbole*

***- Sprungwurf***

***- Schlagwurf***

***- Hüftwurf***

***- Seitfallwurf links***

***- Seitfallwurf rechts***

## *Wurfarten Symbole*

***- Heber***

***- Dreher links***

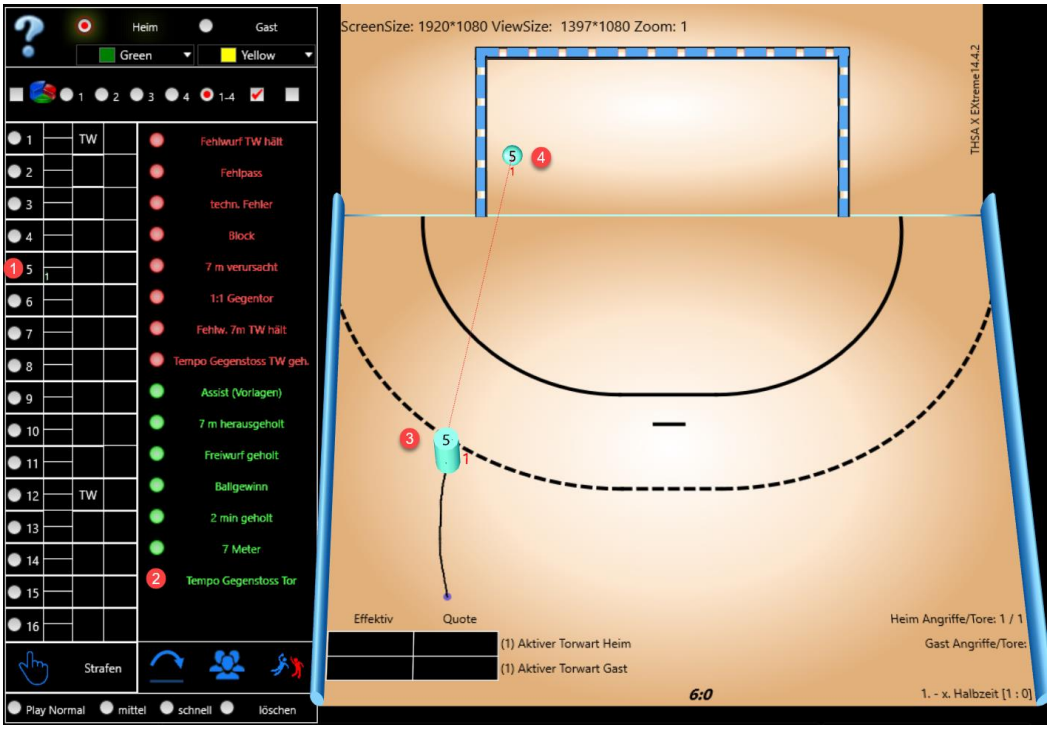
***- Dreher rechts***

THSA X erkennt automatisch die Position und passt die entsprechenden Symbole an.

## ***Tempo Gegenstoss Tor erfassen*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Sie können Tempogegenstoss Tore erfassen. Die Farbe wird in Aqua dargestellt.

***Bsp.: Spieler Nr. 5 (1) wirft durch einen Tempogegenstoss (2) aus RL (3) ins Tor unten links (4).***

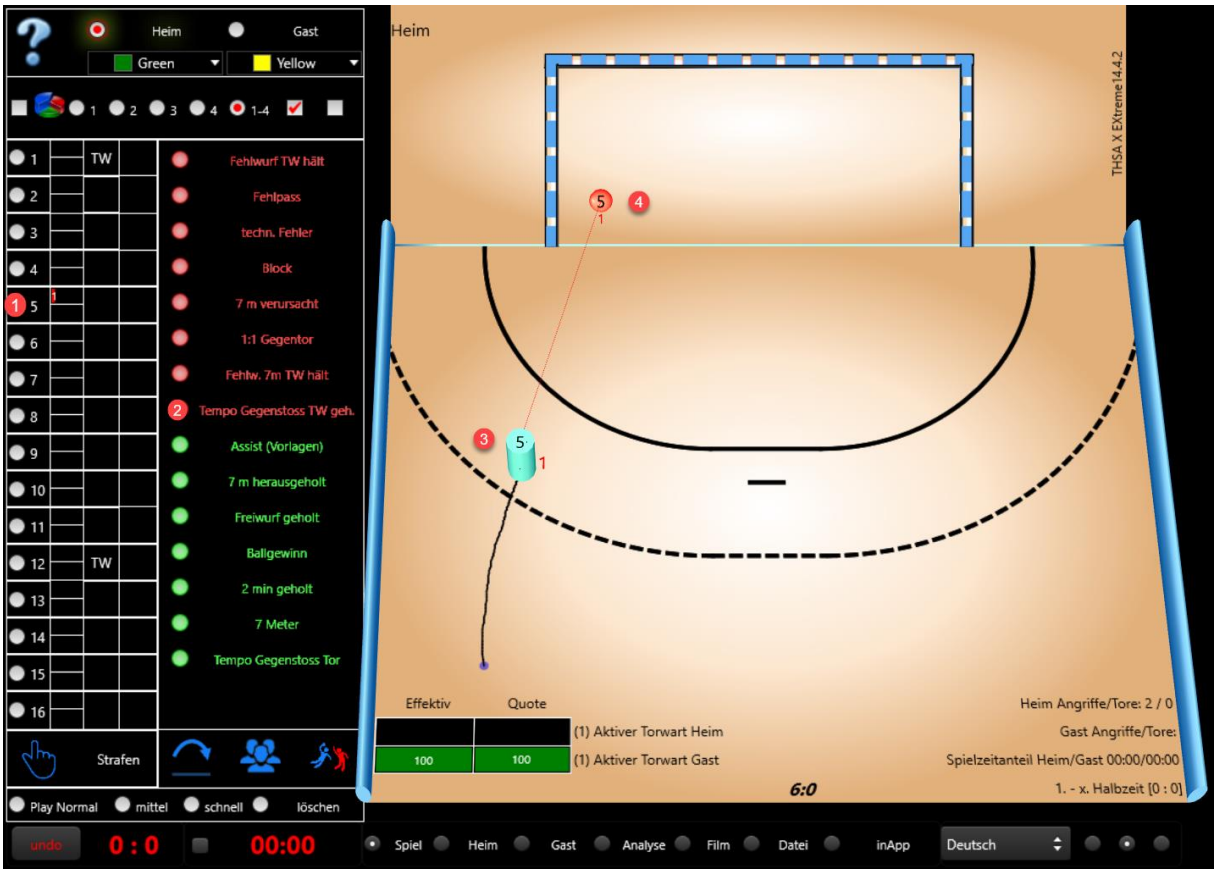


***Bsp.: Spieler Nr. 6 (1) wirft durch einen Tempogegenstoss (2) aus RR (3) mit Aufsetzer (4) ins Tor (5).***

## ***Tempo Gegenstoss Tor – Torwart hält*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Sie können Tempogegenstoss Tore erfassen, die aber der Torwart hält. Die Farbe wird in Aqua - Rot dargestellt.

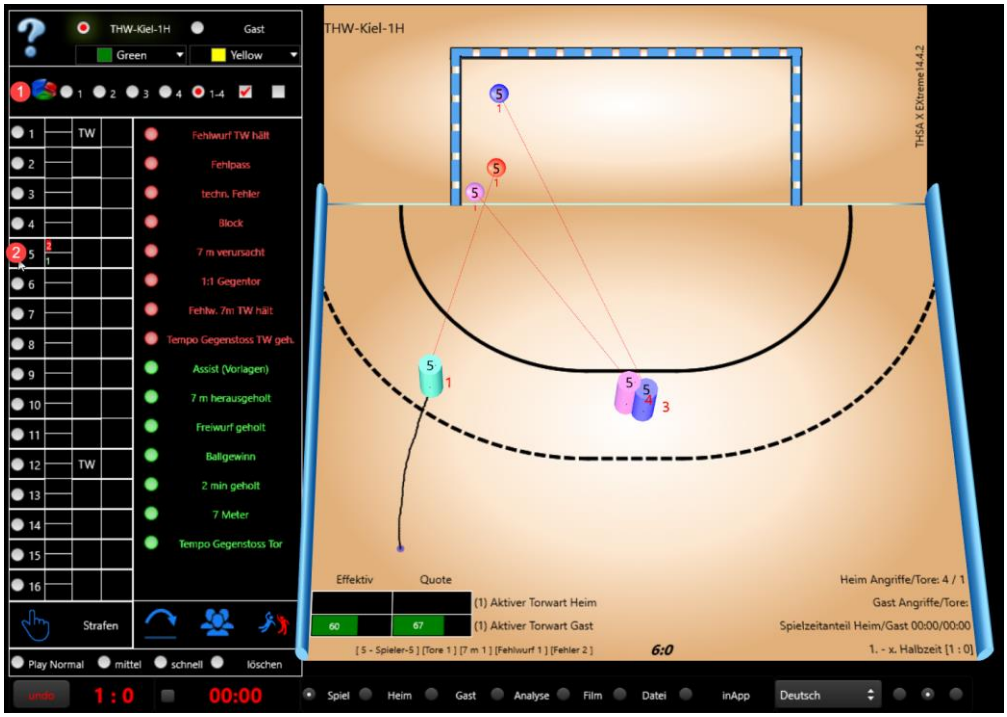
***Bsp.: Spieler Nr. 5 (1) wirft durch einen Tempogegenstoss (2) aus RL (3) auf das Tor (4). Der Torhüter hält den Ball.***



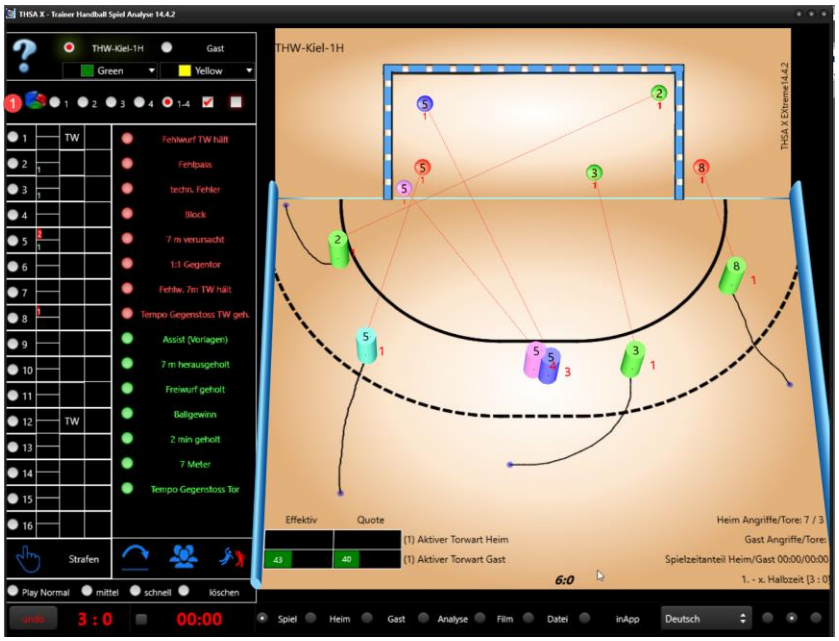
## ***Schnelle Analyse Anzeige eines einzelnen Spielers*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Während des Spieles wollen Sie blitzschnell nur von einem bestimmten Spieler die Aktionen sehen. Hierfür nutzen Sie den Analyse Button. Sie können auch den Analyse Button eingeschaltet lassen und weiterhin Tore usw. eingeben.

**Sie wollen nur von *THW_Kiel_1H Spieler Nr. 5 (1) die Aktionen sehen (2).***




**Analysen wieder ausschalten.**

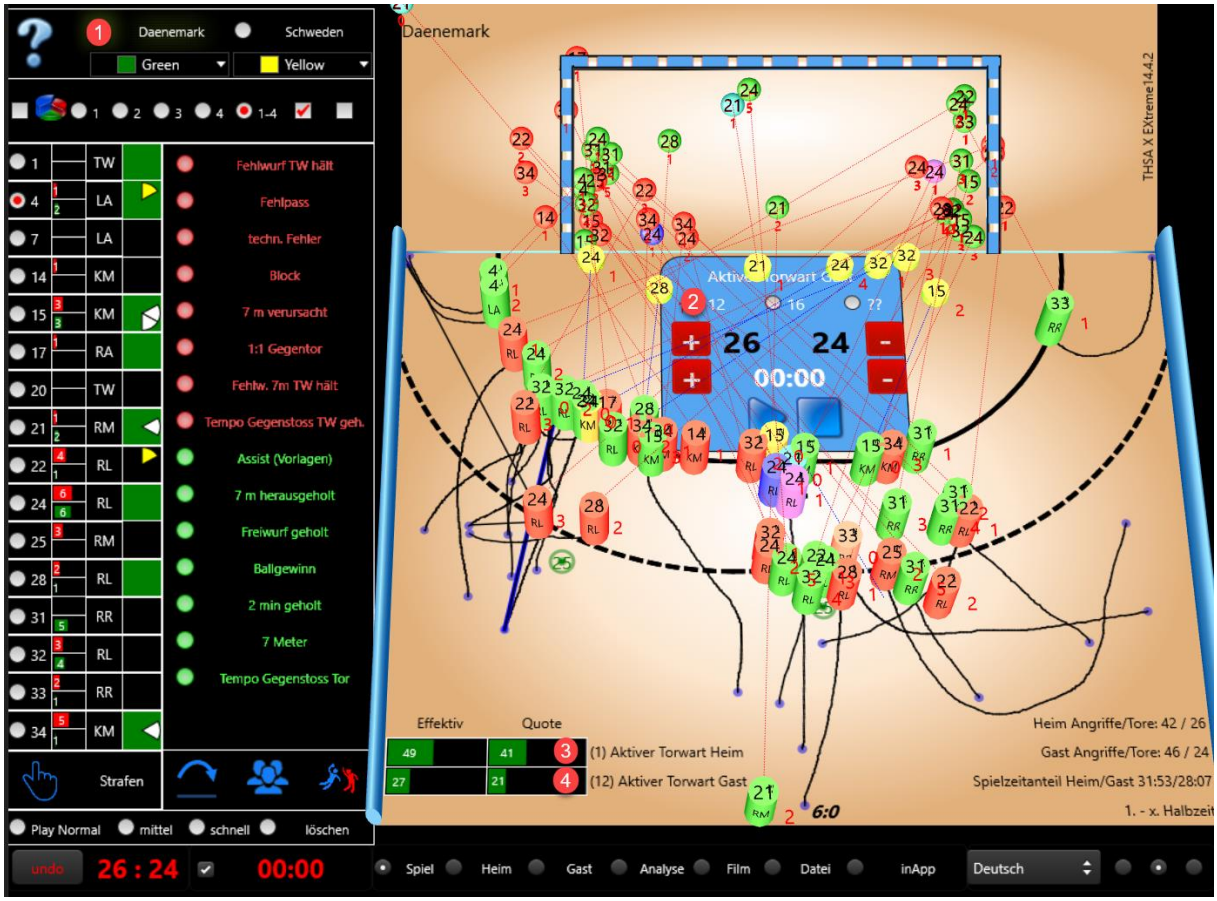



Drücken Sie einfach nochmals auf Analyse (1). Es erscheinen wieder alle Spieler.

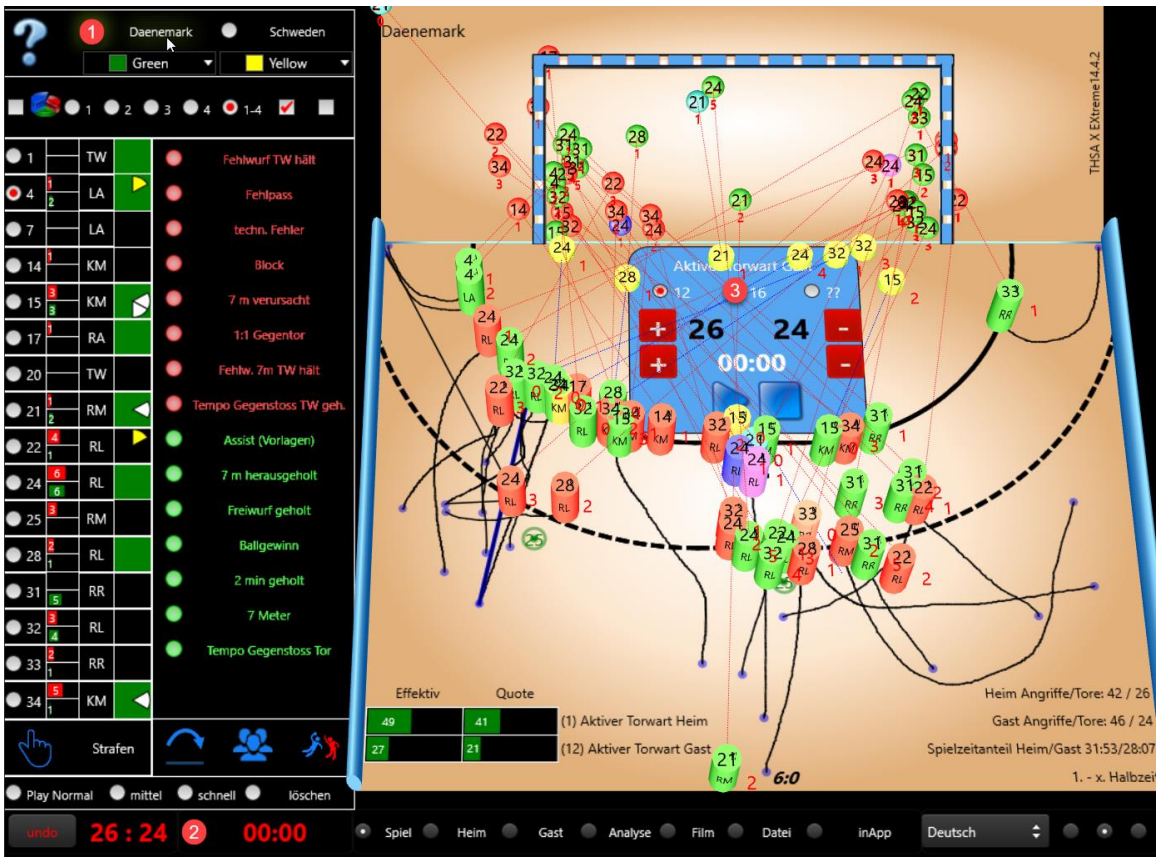
## ***Schnelle Analyse Anzeige Torwart*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Die Analyse jedes einzelnen Torwarts kann während des Spiels sowohl für den jeweils im Einsatz befindlichen Heim- oder Gasttorwart sofort angezeigt werden. Sie haben sofort die Quote zu jeder Zeit im Überblick und können schnell wechseln, wenn die Quote gegenüber dem Gasttorhüter niedriger wird.

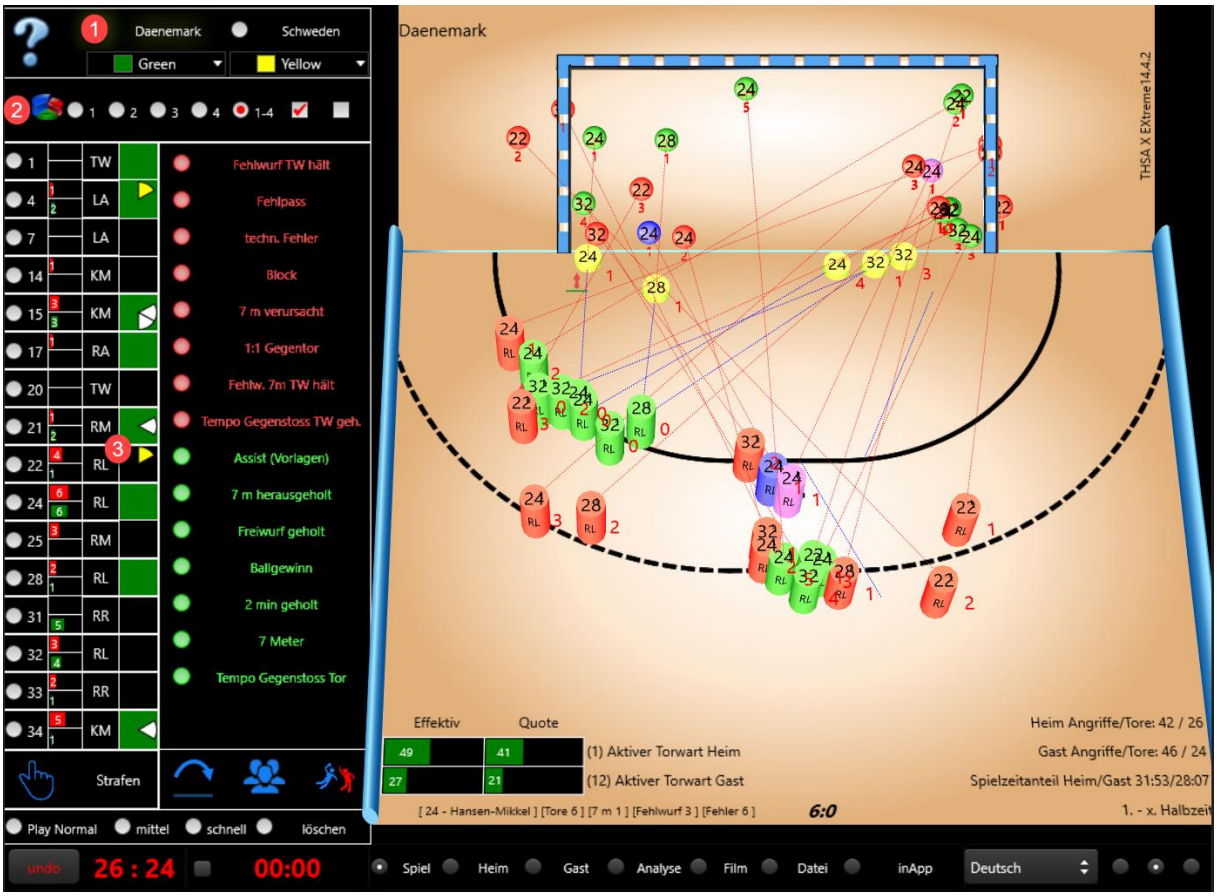
In diesem Beispiel ist die **Heimmannschaft (1)** im Angriff. Im Tor der Gastmannschaft steht **Torhüter Nr. 12. (2). Der Heimtorhüter hat eine Quote von 41% (3). Der Gasttorhüter eine Quote von 21% (4).**



Sie können nun sehr schnell den Gasttorwart wechseln (1 – 2 – 3). In diesem Fall wird Gasttorwart 12 durch 16 ersetzt. Sie sehen nun sofort die neue Quote von Gasttorhüter 16.



## ***Schnelle Analyse Anzeige einzelner Spielerpositionen*** *(Bottom Leiste – Spiel)*




Aus diesem Schaubild sollen nur die Wurfbilder der Rückraum – Links von Dänemark angezeigt werden.

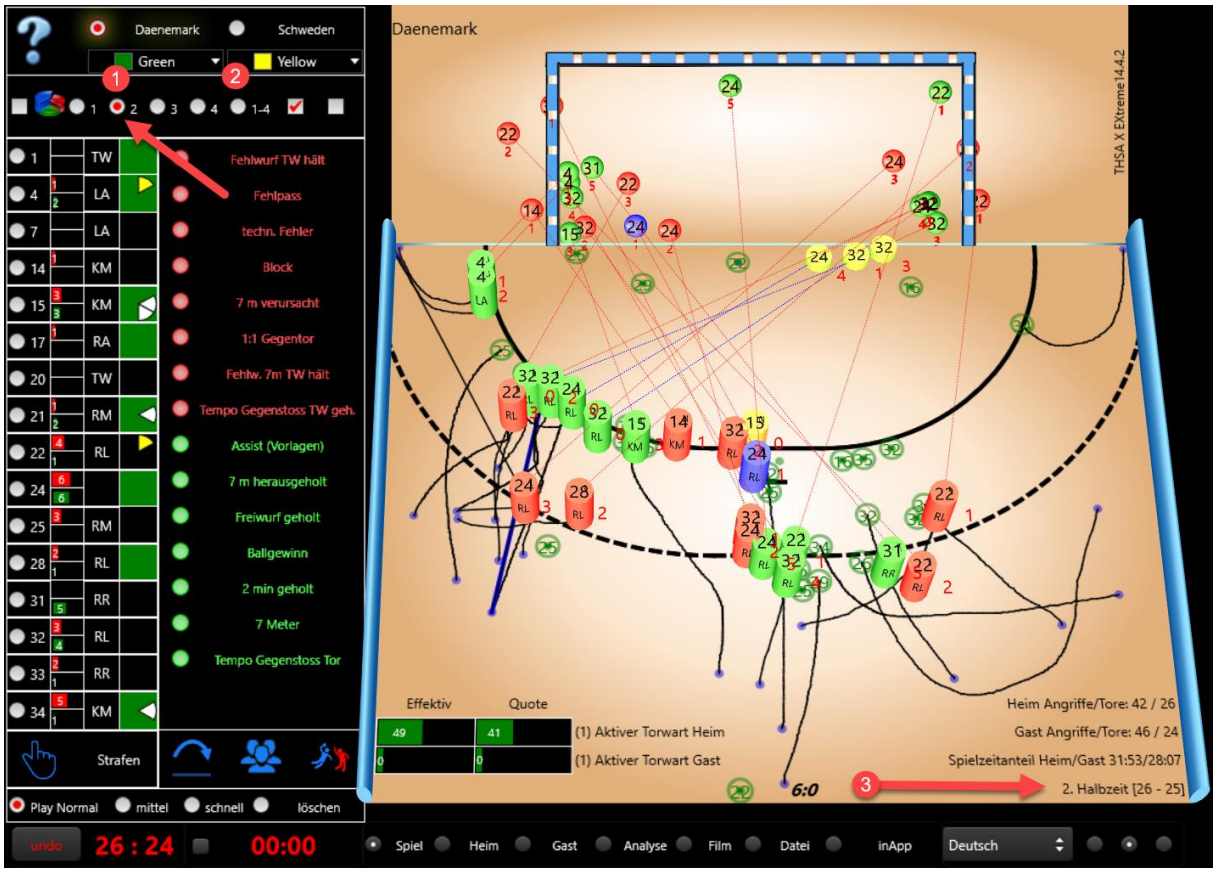
- Wählen Sie Dänemark (1) aus.
- Drücken Sie auf Analyse (2).
- Klicken Sie auf die Spielposition RL (3).

Es werden nun nur die Spieler (Trikotnr 22, 24, 28, 32) mit Wurfbild von RL angezeigt.

## ***Schnelle Analyse 1. Halbzeit – 4. Halbzeit*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Sie können sich jede Halbzeit zu jeder Zeit getrennt anzeigen lassen. Wählen Sie dementsprechend die 1. HZ, 2. HZ, 3. HZ, 4.Hz  oder 1.-4. Halbzeit aus.

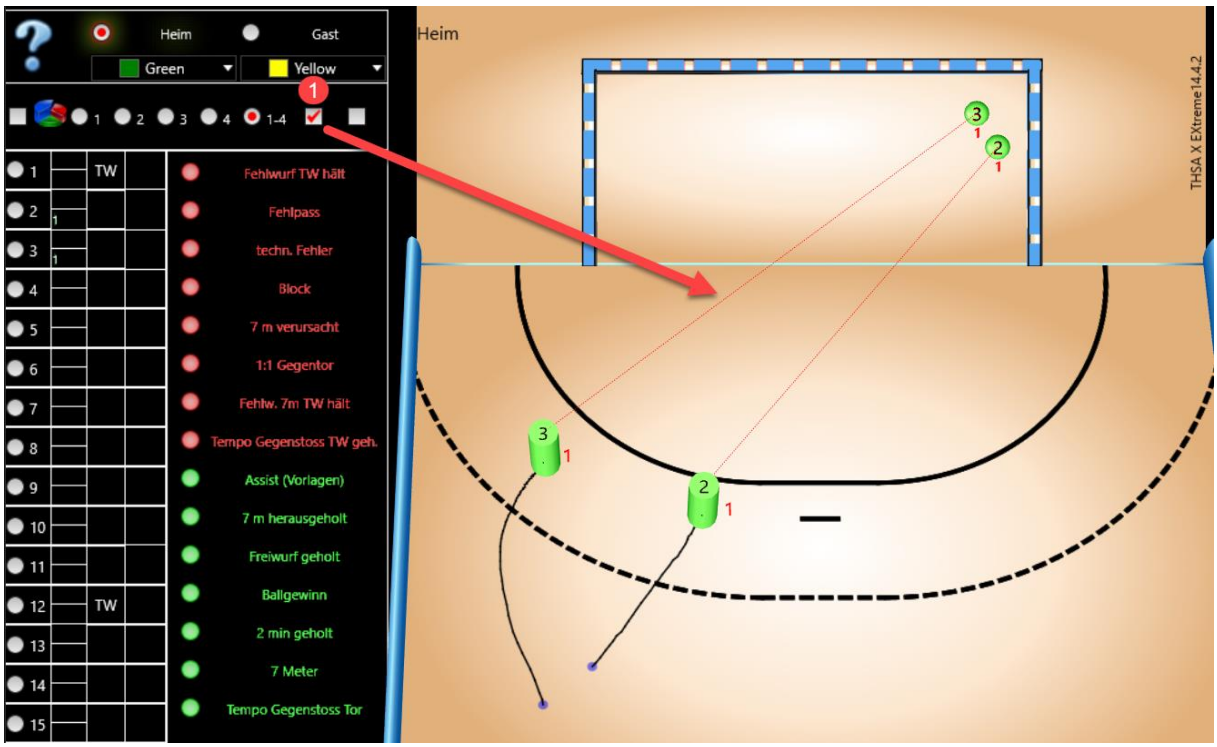
Im Spielfeld werden dann gefiltert, nur die jeweiligen Aktionen wieder angezeigt. Während Sie ein Spiel erfassen, sollten Sie auf alle Fälle die Uhr mitlaufen lassen. THSA X legt dann automatisch die Aktionen in die richtige Halbzeit. Vergewissern Sie sich auch, dass Sie die richtige Spielzeit (Film – Spielzeit) eingestellt haben.




1. Nur 2.te Halbzeit wird angezeigt
2. Alle Halbzeiten werden wieder angezeigt (1-4)
3. Spielstand der 2.ten Halbzeit wird angezeigt.

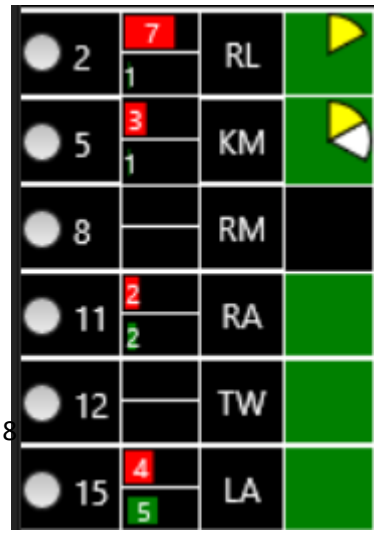
## ***Wurfstrahl an/ ausschalten.*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Der Wurfstrahl kann während des Spiels über den Wurf Button (**1**) an- oder ausgeschaltet werden. Sie sehen hier genau von welcher Position in welche Richtung der Ball geworfen wird.




## ***Spieler Aktionen Schnellanzeige.*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Während des Spieles haben Sie alle Aktionen voll im Überblick. Sie sehen die Trikotnummern, wer Torhüter ist, wer wie viele Bestrafungen und natürlich wieviel Fehler und Tore der einzelne Spieler hat.




Spieler Nr. 5 ist Kreis Mitte, 1x gelb, 1x 2min

Spieler Nr. 5 hat Gesamt 3 Fehler verursacht und 1 Tor erzielt.

Spieler Nr. 15 hat 4 Fehler und 5 Tore erzielt

## ***Undo Funktion.*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Mit der Undo Funktion (1) ist es nun möglich, Eingaben rückgängig zu machen. Wenn Sie eine falsche Eingabe getätigt haben, drücken Sie einfach Undo und die jeweils letzte Aktion wird gelöscht.

**Wichtig: Sie können auch Undo mehrmals hintereinander betätigen – es wird immer dann die letzte Aktion nacheinander gelöscht.**

**Beispiel: Eingabe:**

**2 –Tor, 3 – Fehlwurf, 4 – 7m verursacht.**

**1x Undo: 4 – 7m verursacht wird gelöscht**

**2x Undo: 4 – 7m verursacht wird gelöscht, 3 – Fehlwurf gelöscht**

**3x Undo: 4 – 7m verursacht wird gelöscht, 3 – Fehlwurf gelöscht, 2 – Tor gelöscht**

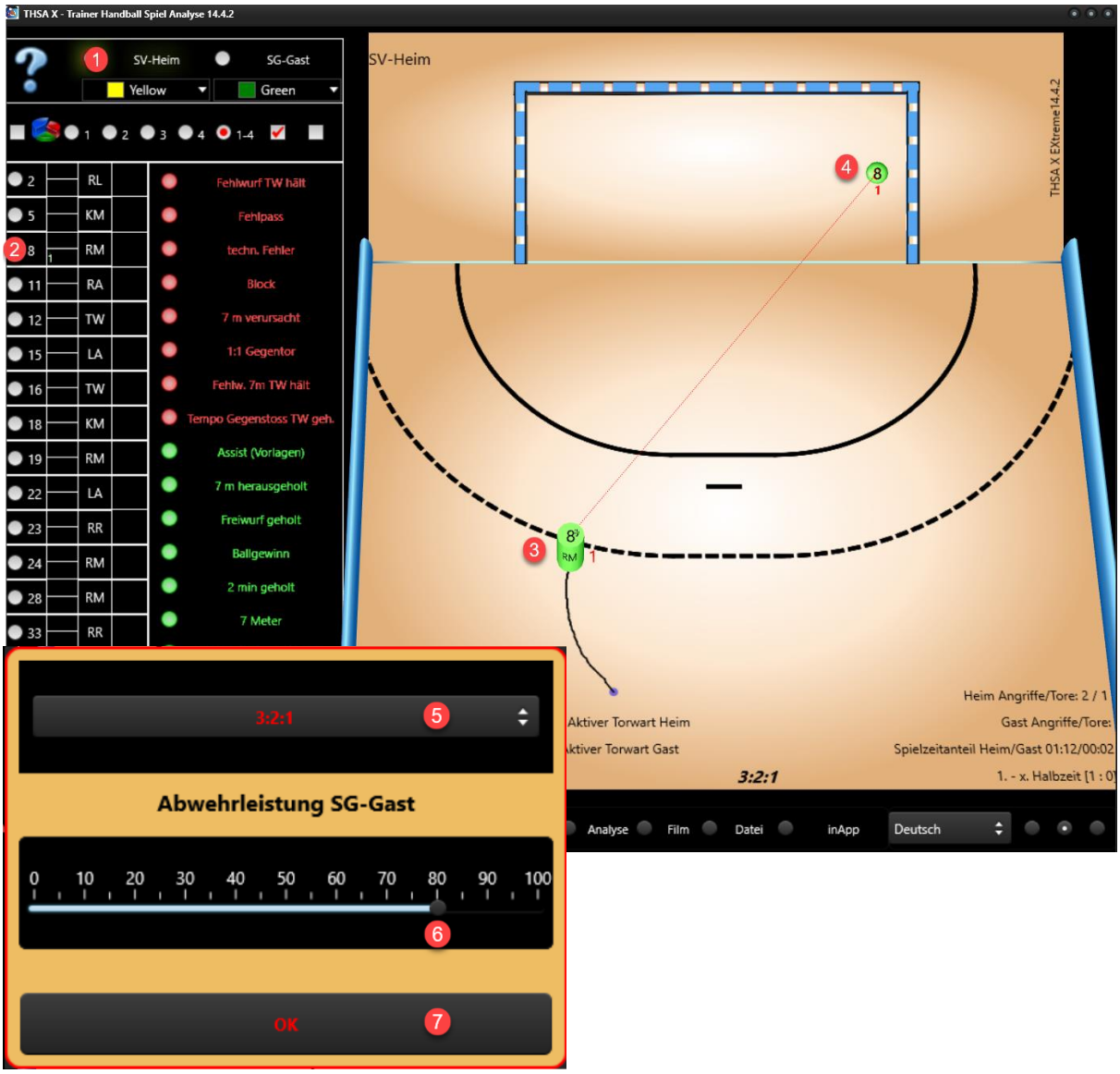
# **Abwehr** (Spiel)

## *direkte Erfassung*

Während Sie ein Spiel erfassen, können sie direkt auch die Abwehr des Gegners analysieren. Es stehen Ihnen alle Abwehrsysteme von der 6:0, 5:1, 3-2-1, 3:3, 4:2 und 1:5 zur Verfügung. Die Abwehranalyse wird auf die komplette Mannschaft, als auch bis auf die einzelne Abwehrpositionen heruntergebrochen und sie können direkt vergleichen, wo im Moment die Schwachstellen während des Spiels sind.

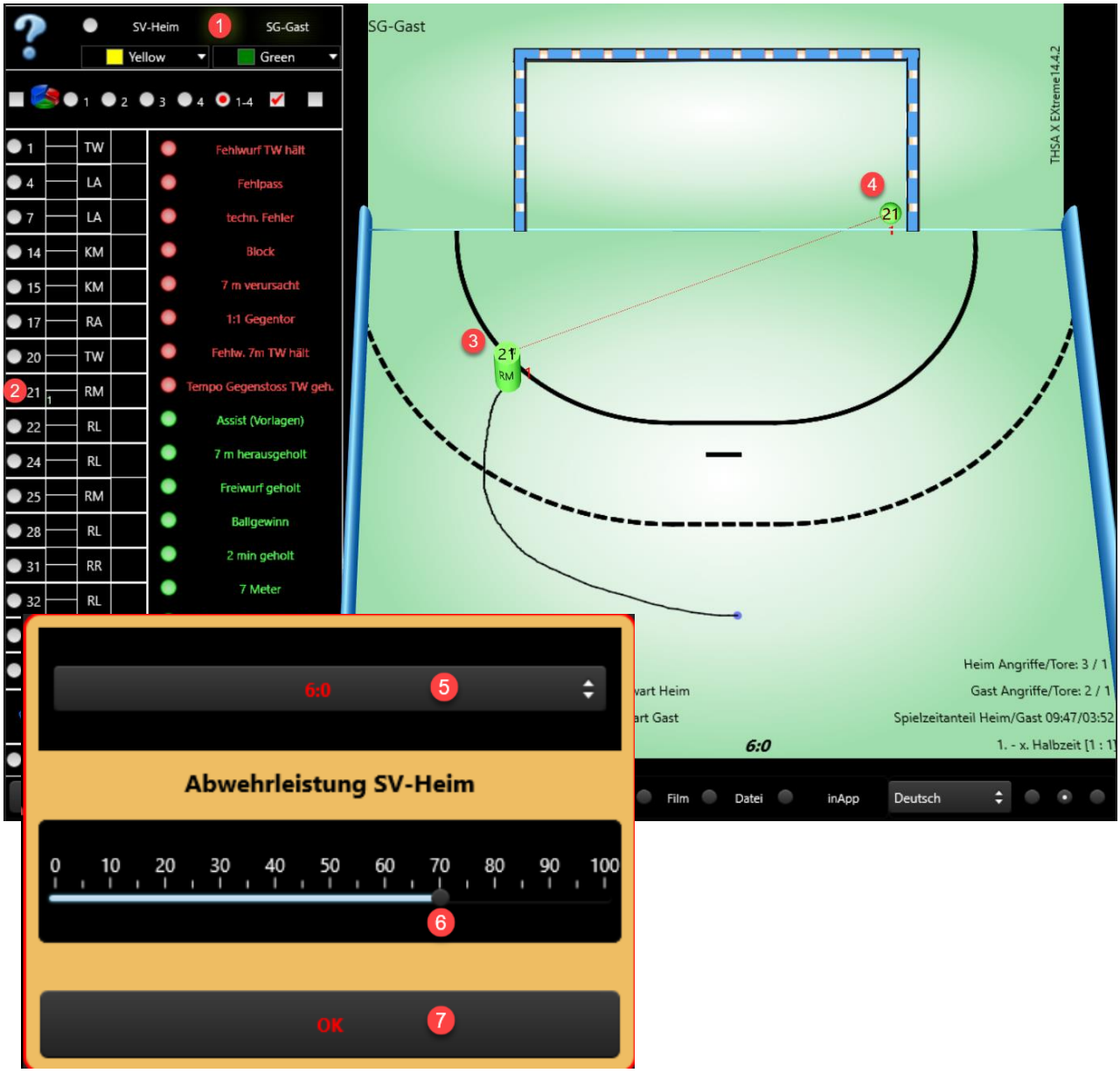
Beispiel: SV-Heim spielt mit einer 6:0 Abwehr und SG-Gast startet mit einer 3:2:1 Abwehr.

SV-Heim (1) erzielt ein Tor durch die Nr. 8. (2 – 3 – 4). Die 3:2:1 Abwehr der SG-Gast wird mit Abwehrleistung von 80% angegeben.



Die Anzeige wechselt auf SG-Gast.

SG-Gast (1) erzielt ein Tor durch die Nr. 21. (2 – 3 – 4). Die 6:0 (5) Abwehr der SV-Heim stand in dieser Situation nicht so gut. Die Abwehrleistung wird mit 70% (6) angegeben.

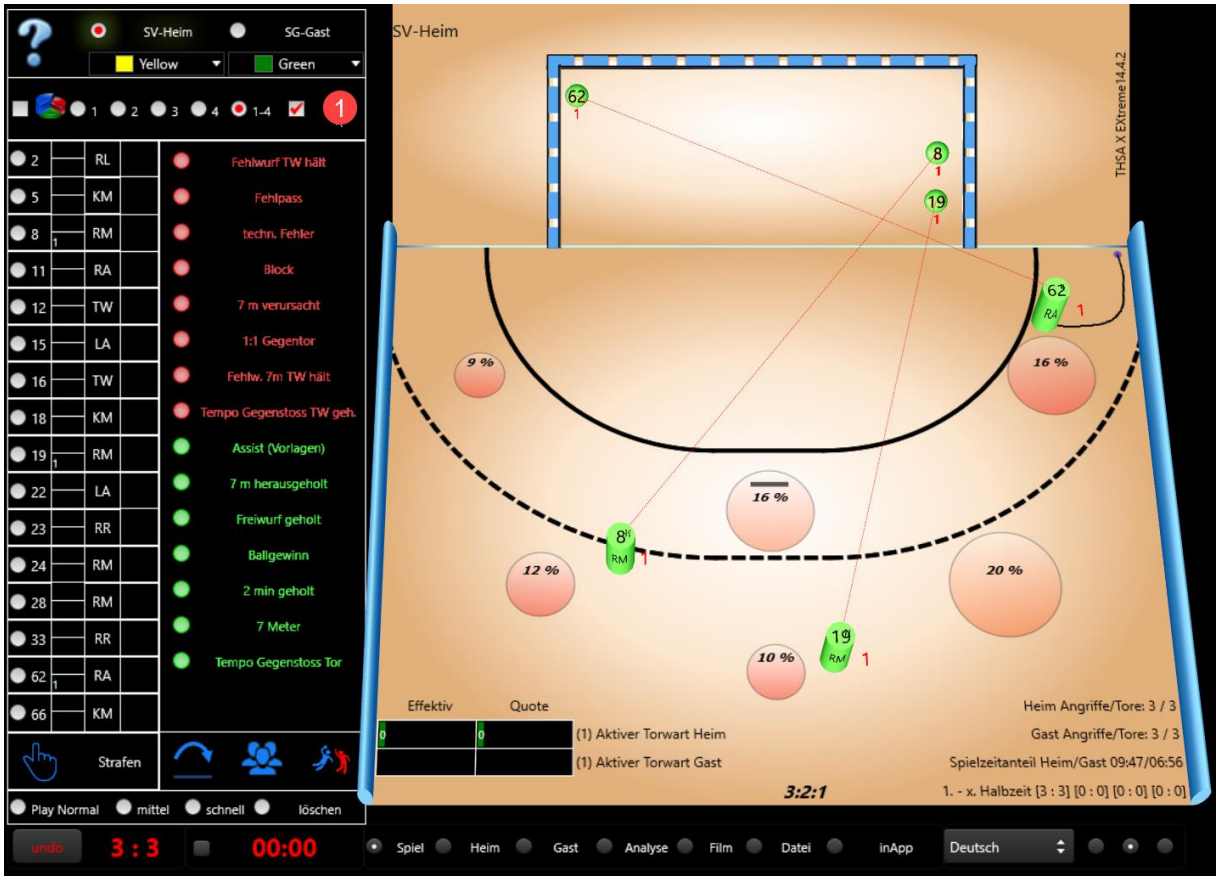


## *Anzeige des Abwehrsystems*

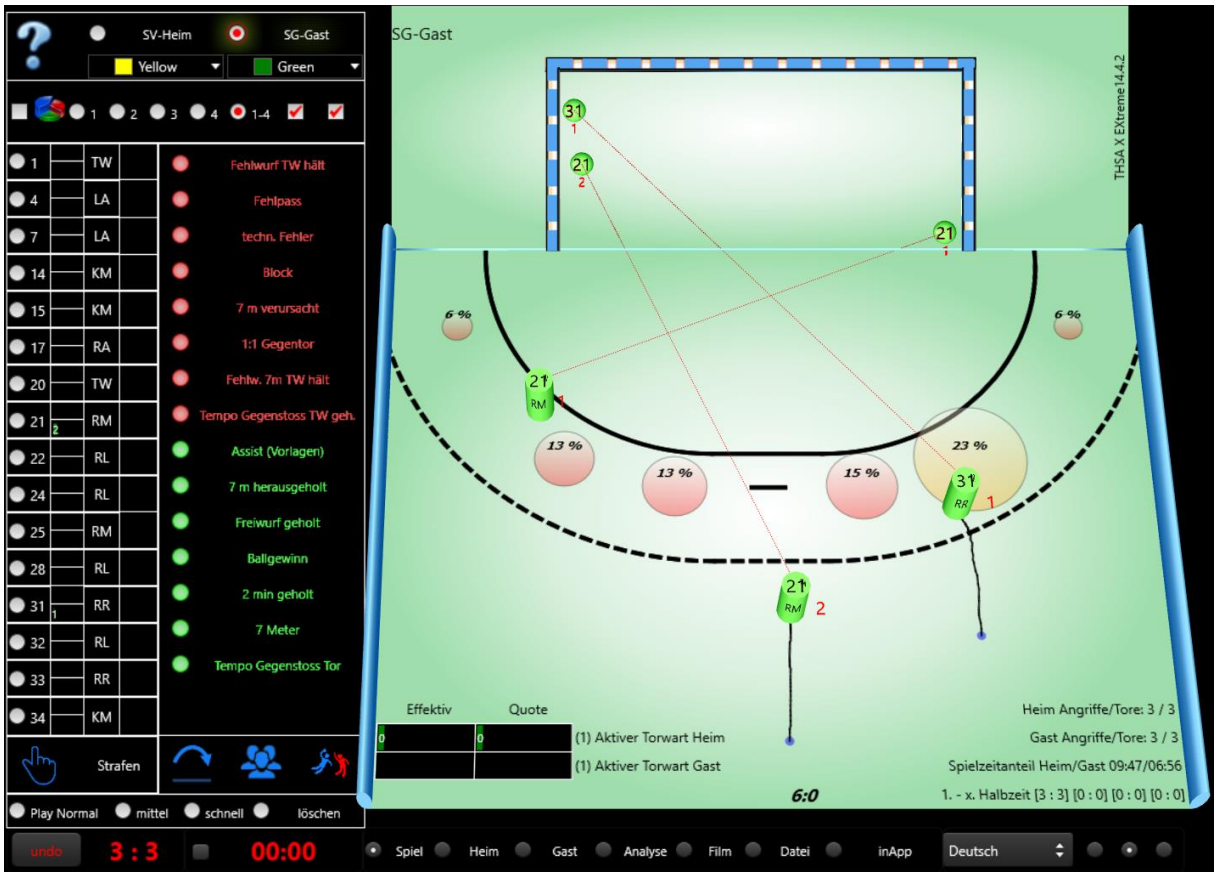
Der SV-Heim als auch die SG-Gast erzielen noch weitere Tore mit jeweils einer Abwehrleistung für SG-Gast mit 85% und 70% für die Abwehr des SV-Heim. Nun kann die Abwehrleistung jeweils sichtbar im Spielfeld angezeigt werden.

Schalten Sie einfach die gegnerische Abwehrleistung an (1)

Anzeige der 3-2-1 Abwehr des Gegners SG-Gast mit jeweiligen Prozentangaben der Abwehrleistung auf den einzelnen Positionen. (Rot – schwache Abwehrleistung, Orange – Durchschnittlich, Grün – Top Abwehrleistung)

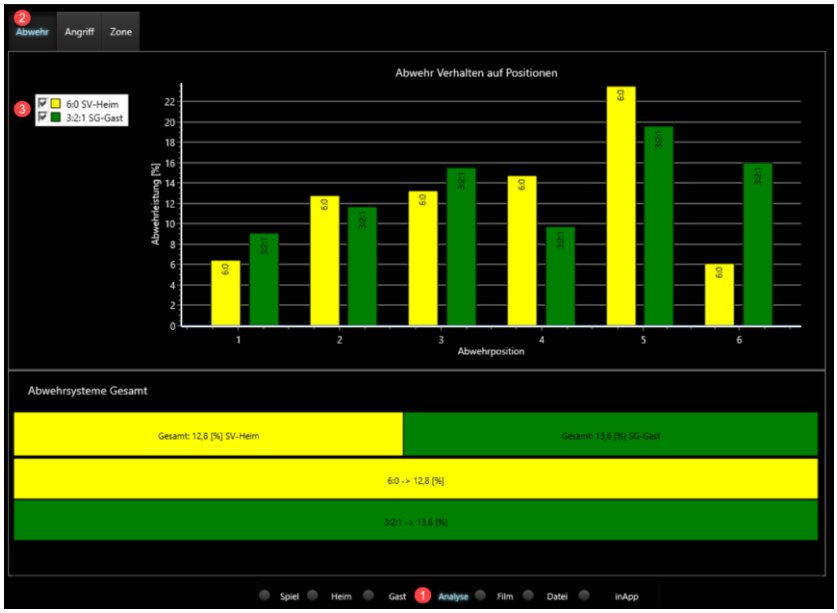


Anzeige der 6:0 Abwehr des SV-Heim.



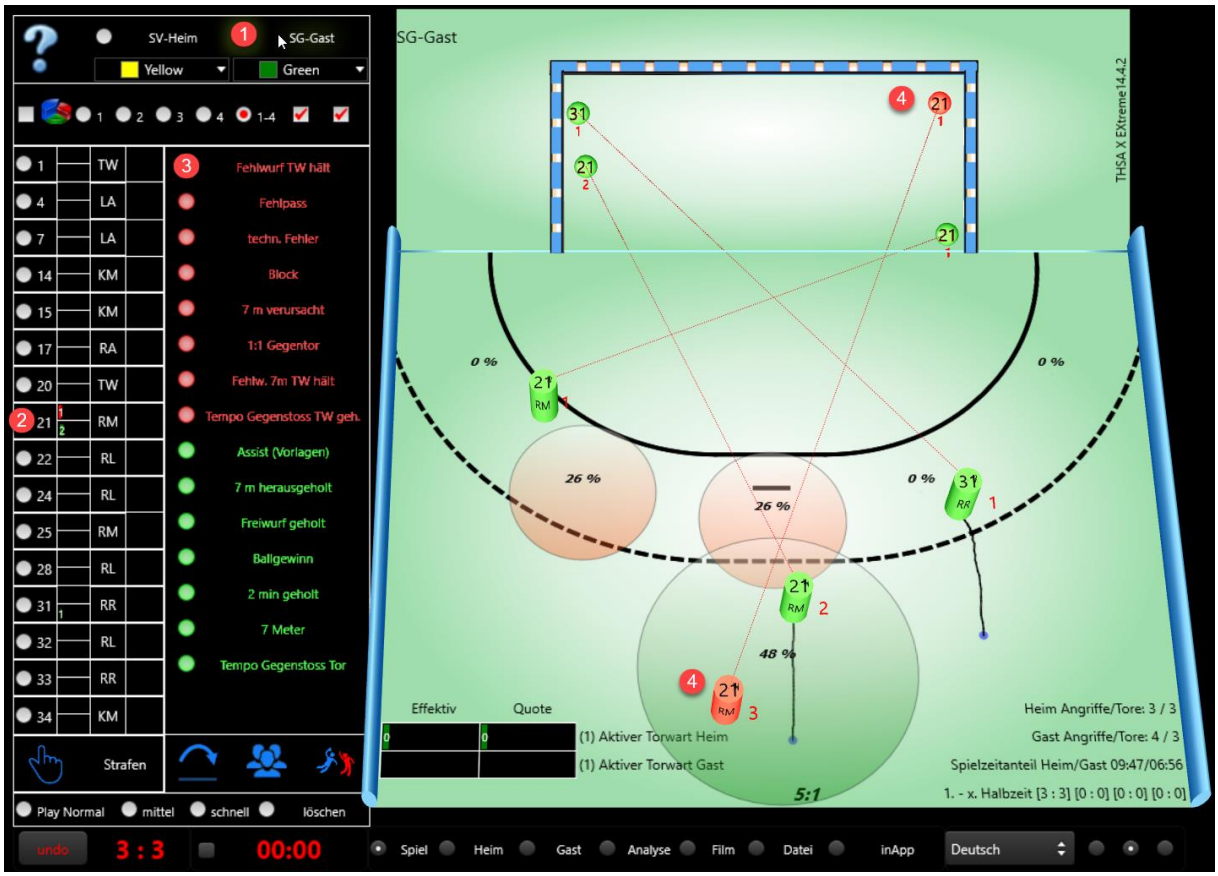

## *Analyse Abwehr*

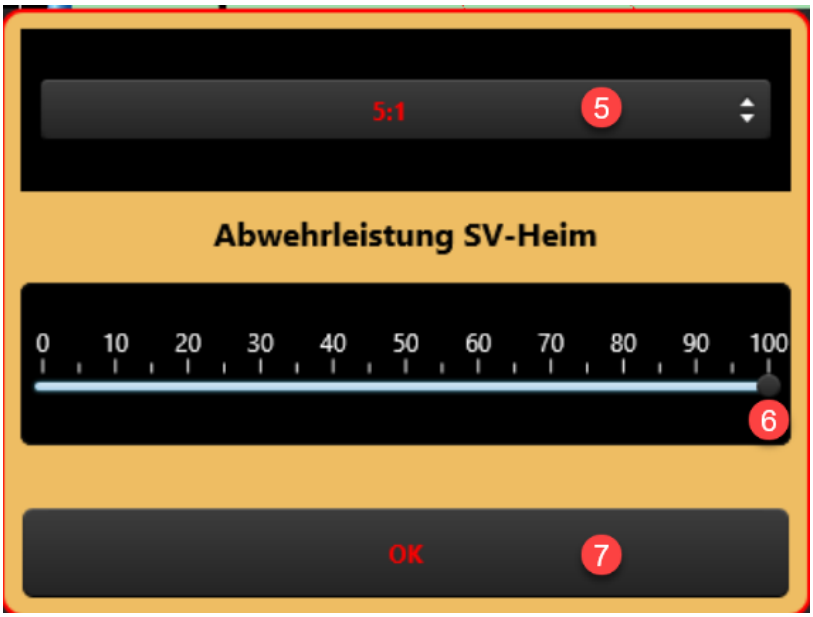
Sie können Sich das Ganze in der Analyse (1) aber auch noch auf jede Einzelposition (2) oder als Vergleich auf die Gesamtabwehr anzeigen lassen. Unter (3) können Sie sich entsprechend nur eine entsprechende Abwehr auswählen.



## *Abwehrwechsel*

Der SV-Heim (1) wechselt von einer 6:0 Abwehr auf eine 5:1 Abwehr (5). Die 100% Abwehrleistung (6) ermöglicht es, dass der Torwart den Ball abwehrt.



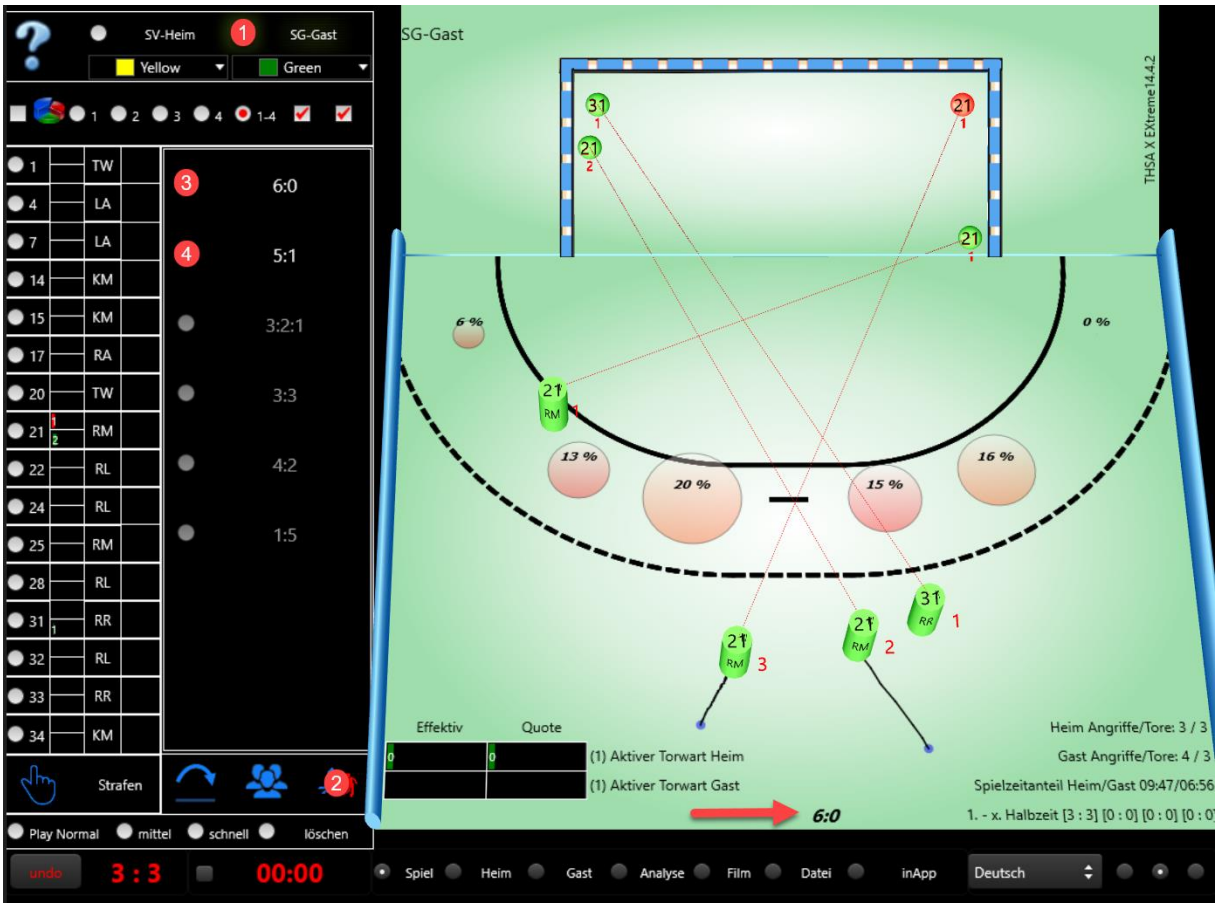
## *Anzeige aller Abwehrsysteme im Vergleich*

In der Analyse (1) wird nun jedes Abwehrsystem dementsprechend auf die jeweilige Position dargestellt und bewertet.

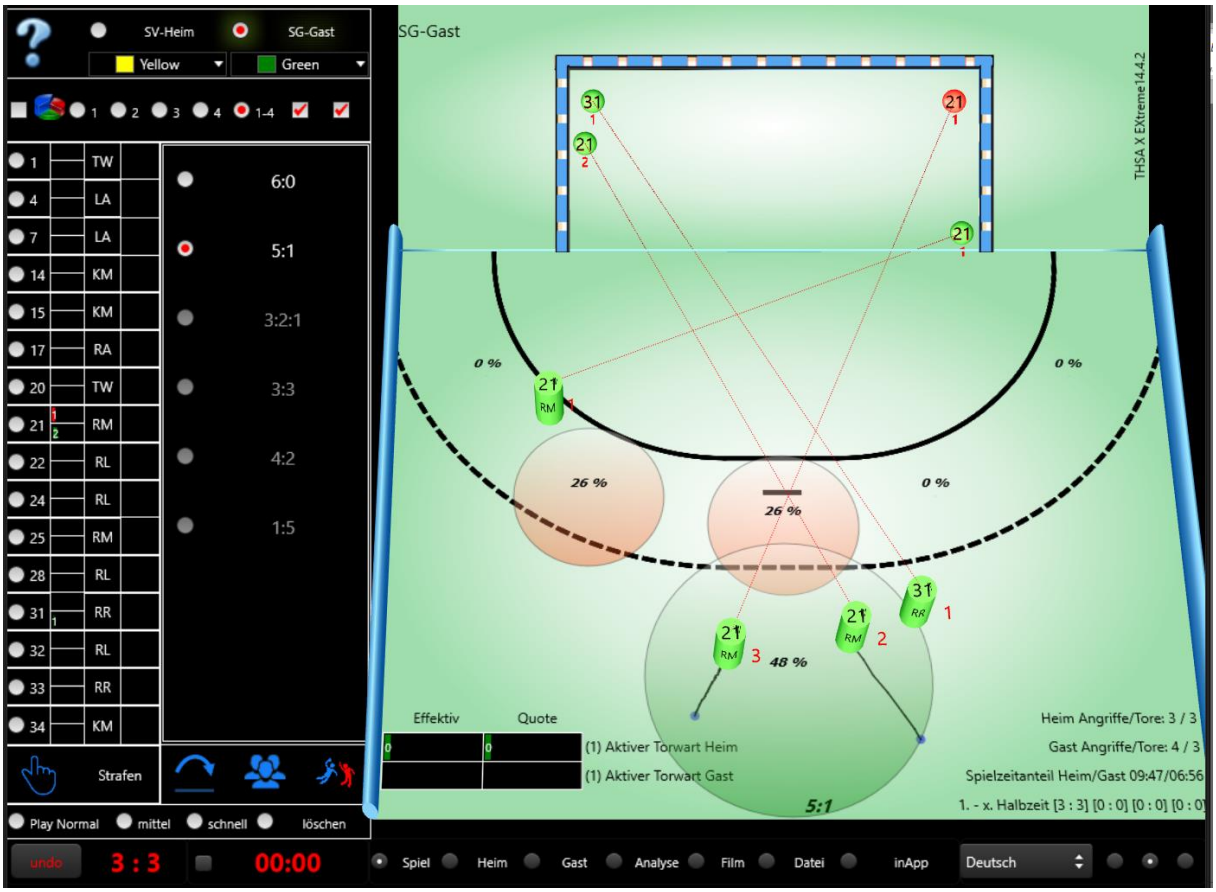
## *Anzeige der einzelnen eingesetzten Abwehrsysteme*

Während des Spiels kommt es vor, dass der Gegner sein Abwehrsystem wechselt. Diese verschiedenen Abwehrsystem kann man nun direkt anschauen und entsprechend direkt darauf reagieren.

In diesem Beispiel will man von dem SV-Heim (1) direkt die eingesetzten Abwehrsysteme (2) in der Analyse sehen. Hier wird nun die 6:0 Abwehr (3) angezeigt.



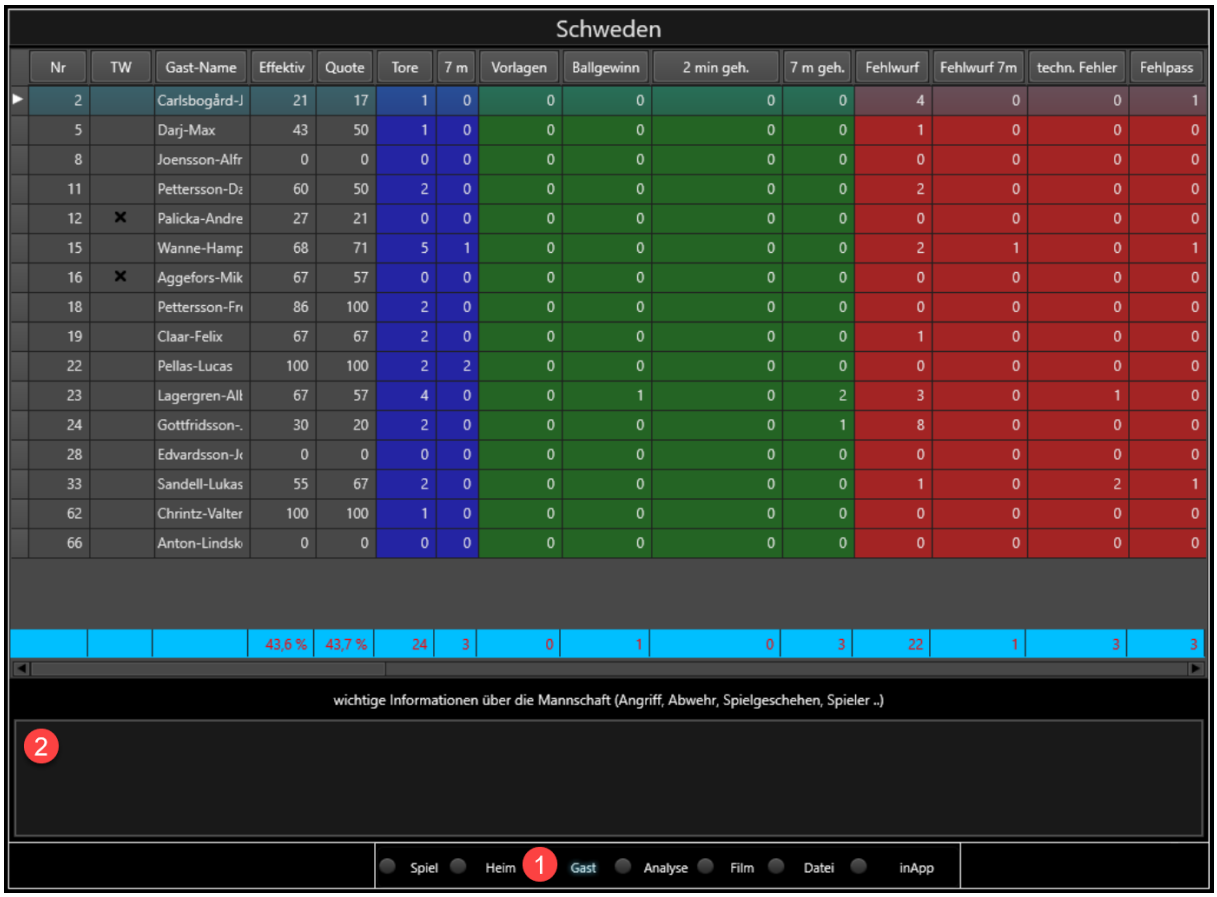
Der SV-Heim hat auch eine 5:1 Abwehr (4) eingesetzt.



# Statistik

## *Statistik pro Mannschaft* (Bottom Leiste – Heim od. Gast)

Wollen Sie die Statistik der Gastmannschaft (**1**) anschauen, so können Sie sich das Verhalten pro Mannschaft anzeigen lassen. Des Weiteren ist es auch möglich noch zusätzliche Notizen (**2**) abzulegen.



# Analyse

Unter der Analyse (1) können Sie eine Spielbegegnung nach verschiedensten Kriterien direkt anschauen und analysieren.

## *Abwehr: Verschiedenste Analyse Möglichkeiten*

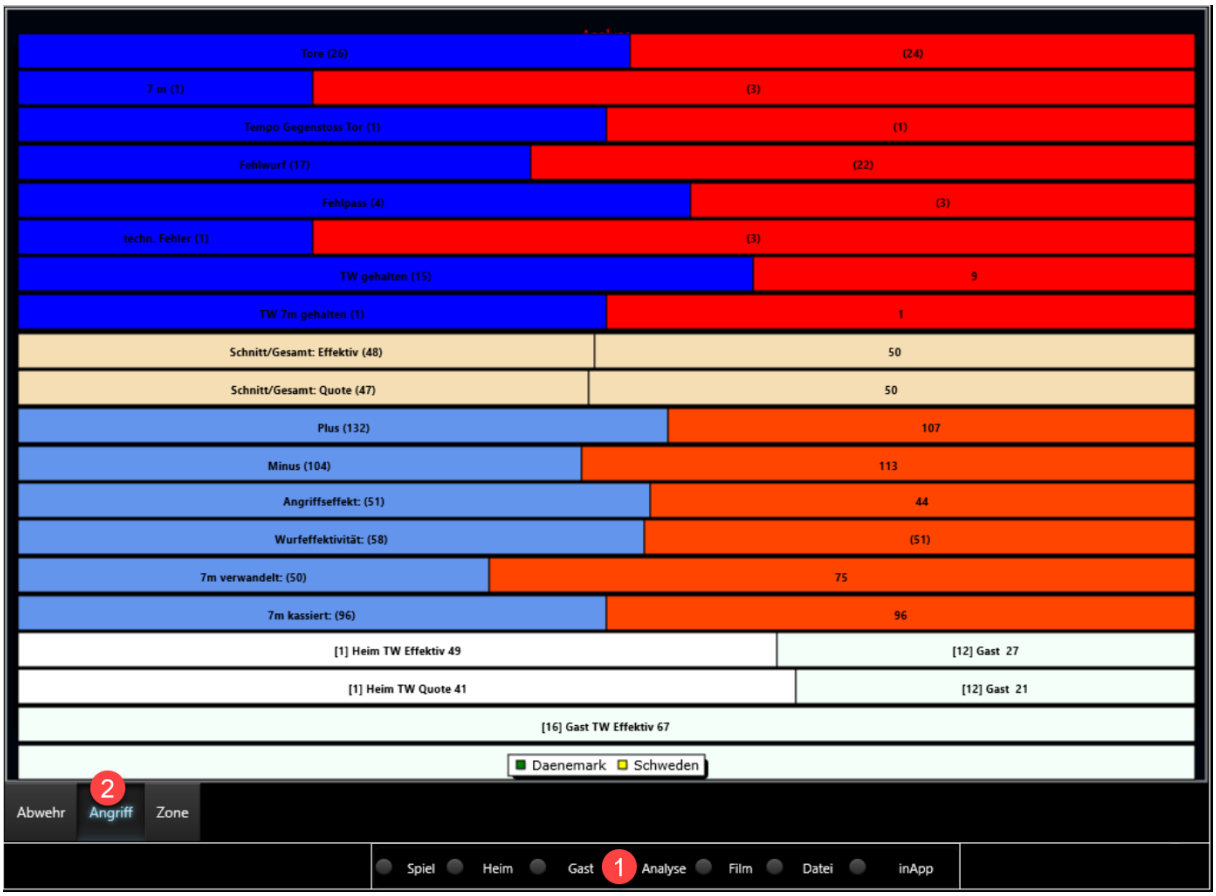
2) Abwehr: Abwehrverhalten der jeweiligen Abwehrformation auf die einzelne Abwehrposition und Gesamtvergleich der Abwehrformation.

3) Einzelne Abwehrsystem anzeigen lassen

4) Angriff: Alle im Angriff erzeugten Handlungen werden verglichen

5) Zone: Prozentuale Verteilung der Wurfpositionen auf die verschiedensten Wurfbereiche (Kreis, Nahwurfzone, Fernwurfzone)

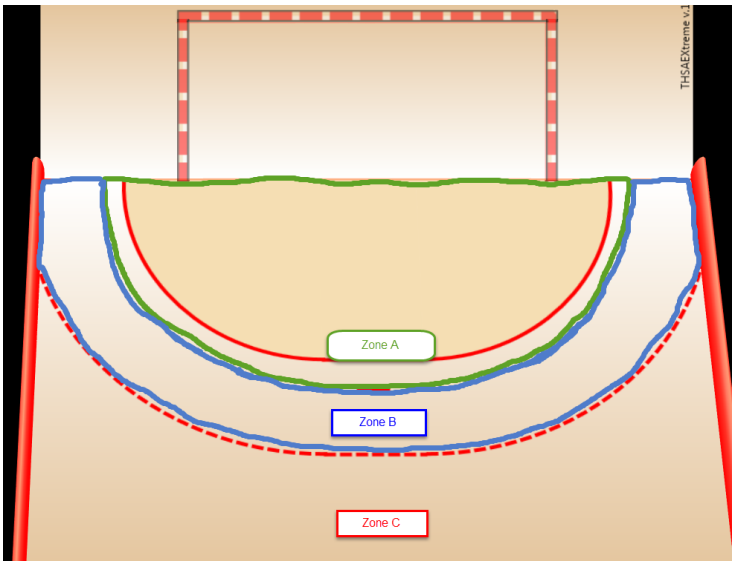
## *Angriff: Vergleich beider Mannschaften*



## ***Zone: Vergleich der Mannschaften - Wurfzonen*** *(Bottom Leiste - Analyse)*

Das komplette Spiel kann während der Erfassung immer wieder analysiert werden. Hieraus ergeben sich schon wichtige Faktoren im Vergleich mit der gegnerischen Mannschaft. Auch kann sofort festgestellt werden, in welchem Bereich (Wurf Zone) prozentual die meisten Tore geschossen werden. Hieraus ergibt sich sofort die Möglichkeit dementsprechend die Abwehr umzustellen.

**Wurfzonen:**

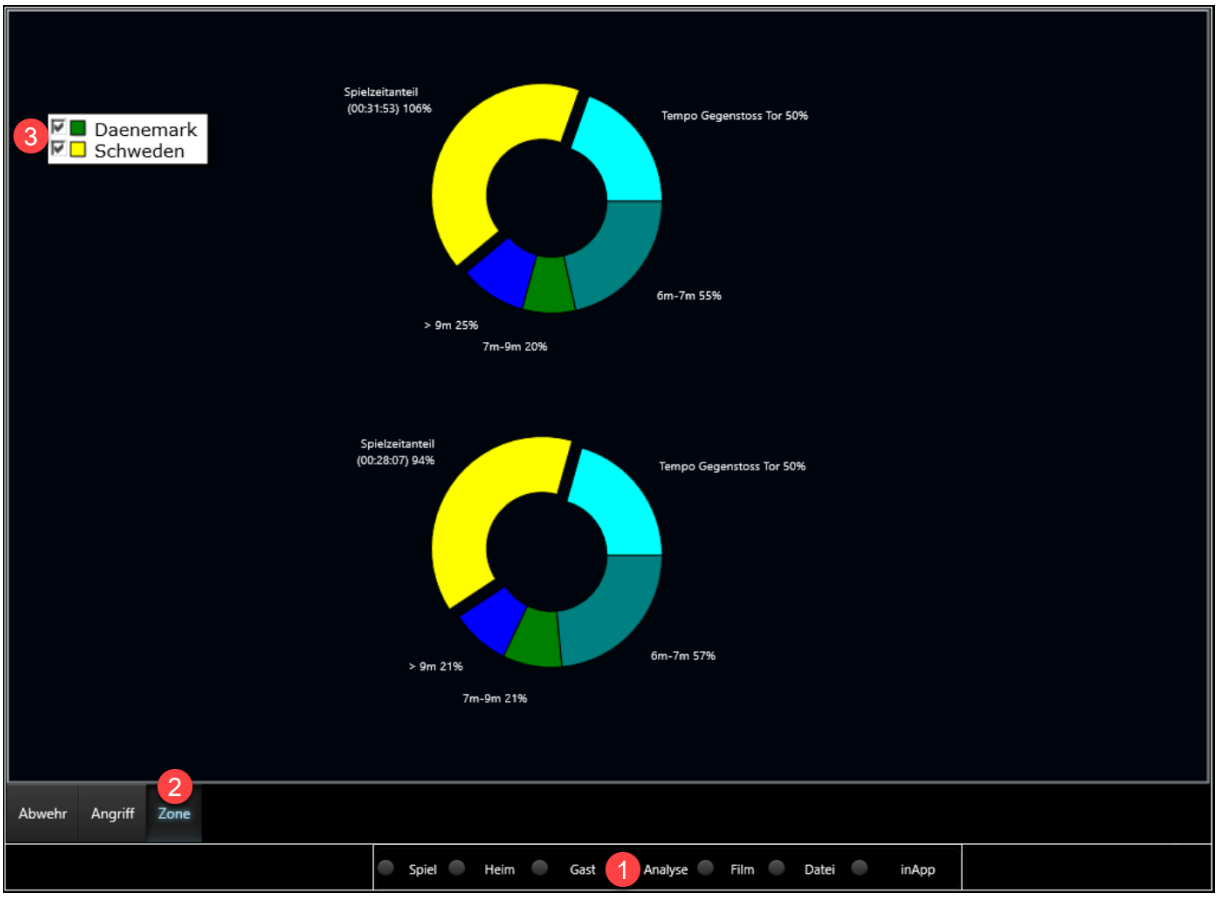



**Zone A**: Im Bereich kleiner 6m bis 7m. (Nahwurfzone)

**Zone B**: Im Bereich 7 bis 9m. (mittlere Wurf Zone)

**Zone C**: Bereich größer 9m. (Fernwurfzone)

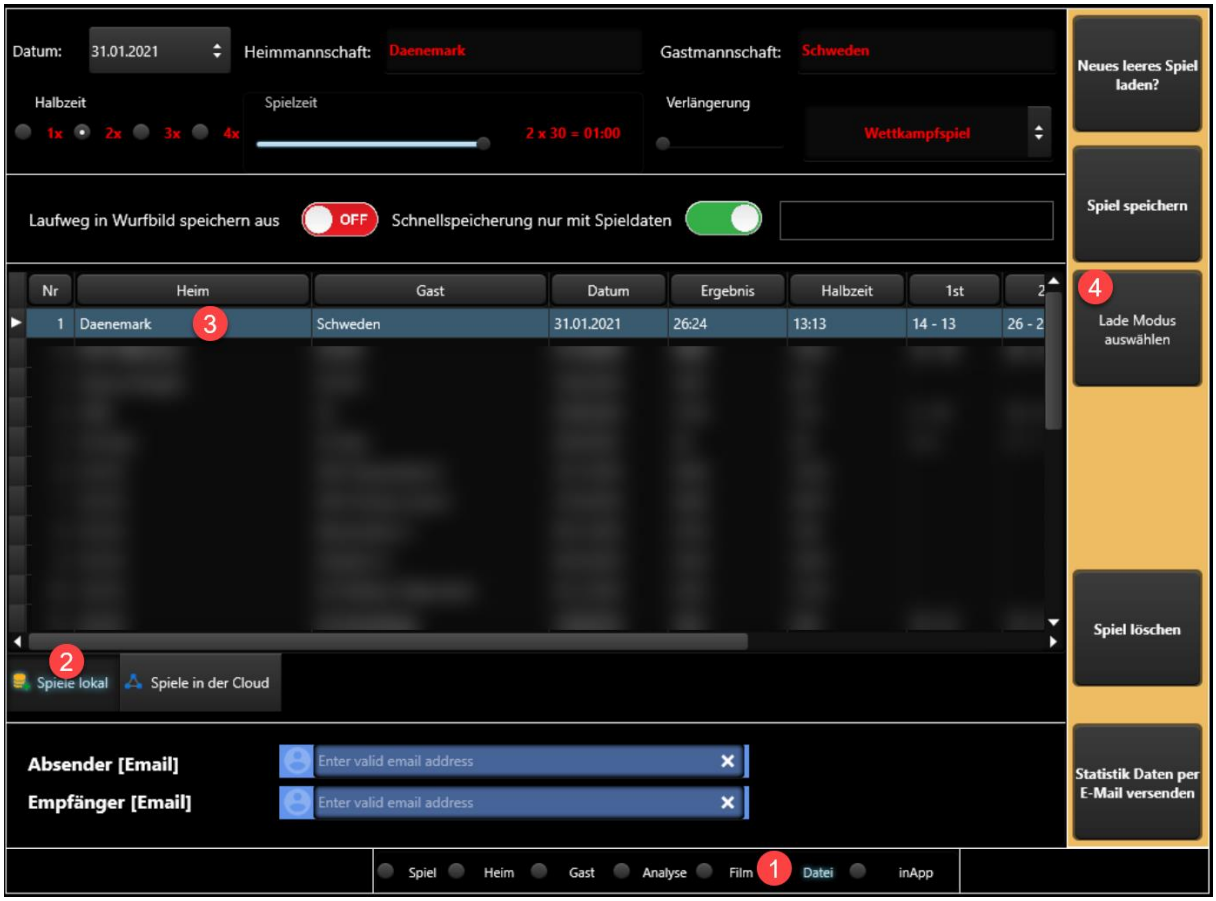
## *Analyse der Wurfzonen im Vergleich mit der gegnerischen Mannschaft*



# Speichern

## *Spiel laden **(Bottom Leiste – Datei)***

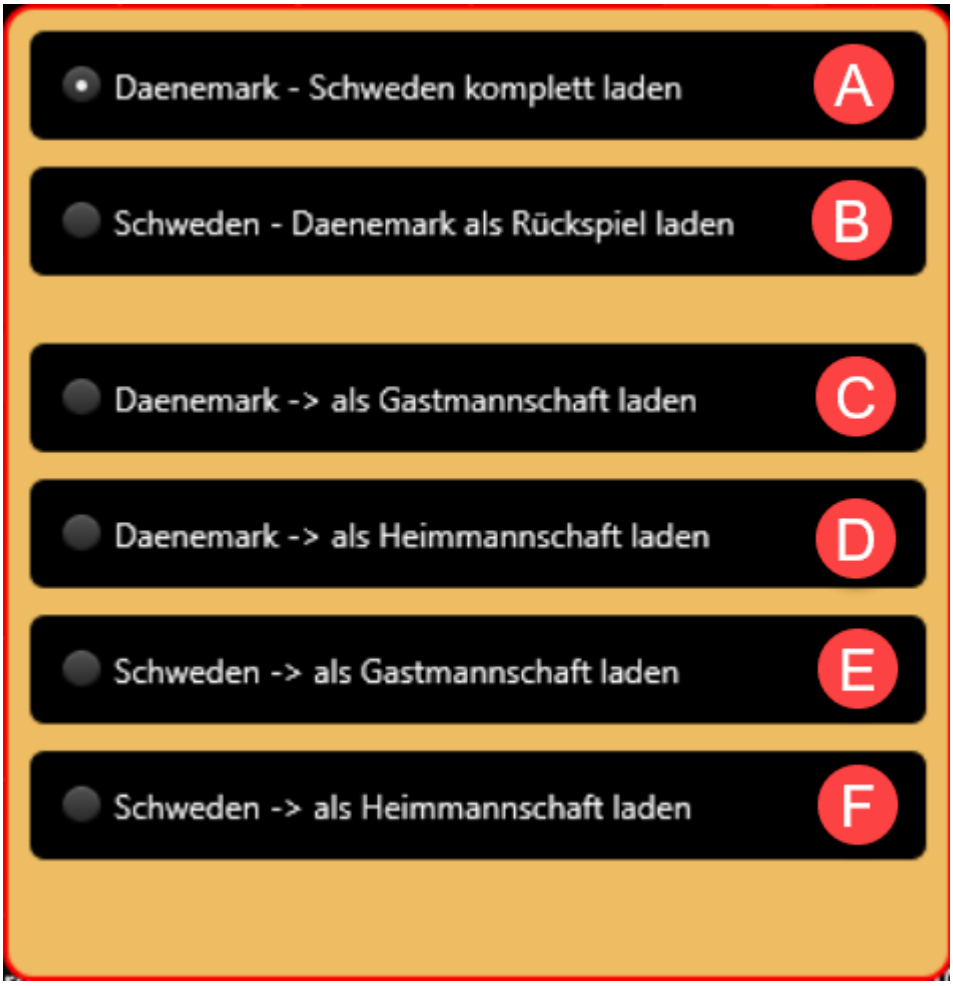
Unter Datei können Sie ein Spiel speichern, laden, löschen oder per E-Mail versenden.




Wie funktionierts:

1. Auf Datei (**1**) klicken und in Spiel speichern/laden wechseln
2. Spiel direkt lokal (**2**) (Ipad, Laptop, PC ..) laden
3. Spielbegegnung auswählen

4. Lade Modus (**4**) wählen: Hier können Sie nun entscheiden wie das Spiel geladen werden soll:




a. Das Spiel wird komplett mit der kompletten Statistik geladen

b. Das Spiel wird als Rückspiel geladen. Es werden nur die Heim und Gastspieler mit den Trikotnummern geladen und natürlich ist die Spielbegegnung getauscht

c. Sie können auf irgendeine Begegnung klicken und dann die Heimmanschaft nun als Gastmannschaft laden (nur Namen + Trikotnummer).

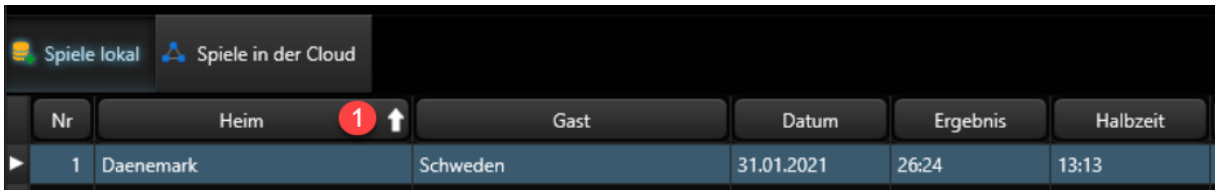
d. Sie können auf irgendeine Begegnung klicken und dann die Heimmanschaft nun als Heimmannschaft laden (nur Namen + Trikotnummer).

e. Sie können auf irgendeine Begegnung klicken und dann die Gastmanschaft nun als Heimmannschaft laden (nur Namen Trikotnummer).

f. Sie können auf irgendeine Begegnung klicken und dann die Gastmanschaft nun als Gastmannschaft laden (nur Namen + Trikotnummer).

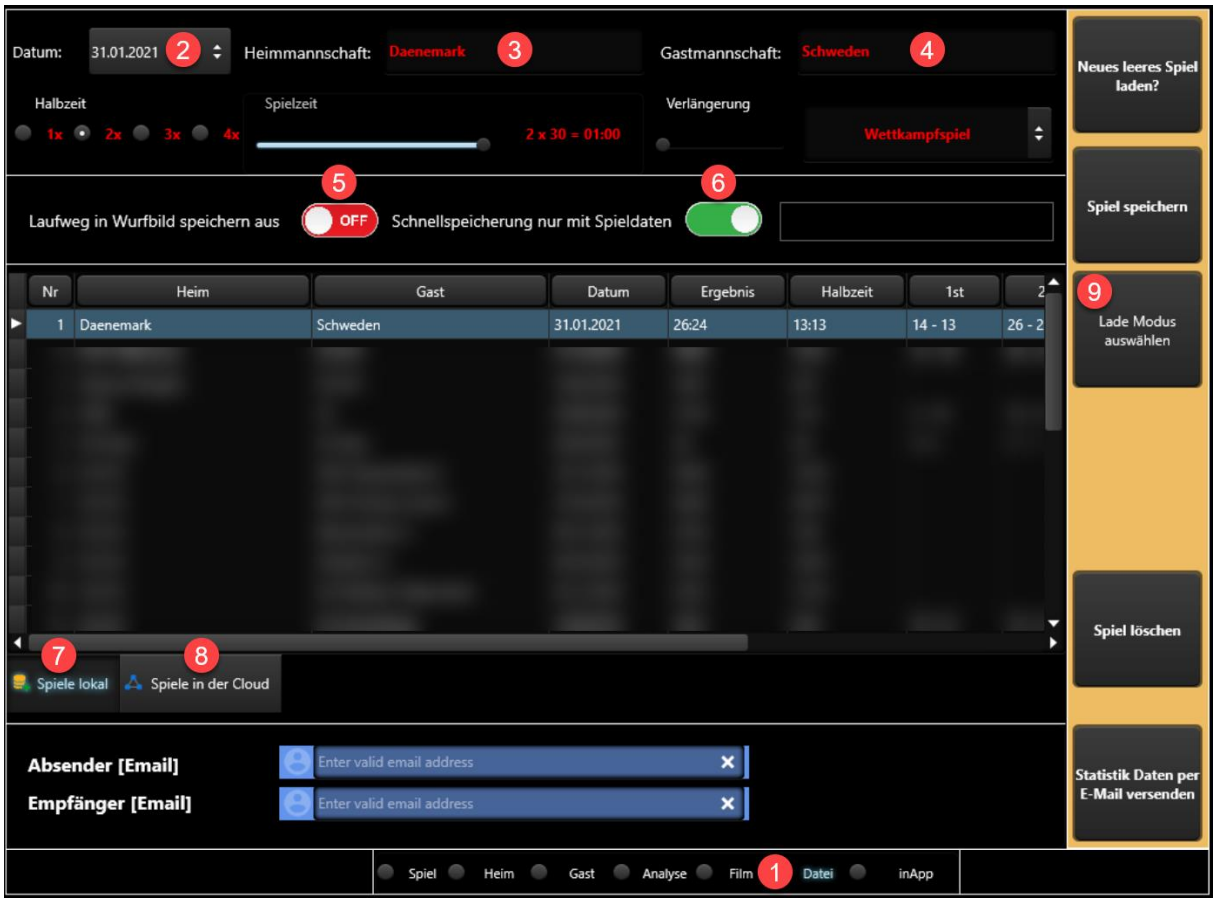
Der Hintergrund liegt darin, dass Sie nun eine beliebige Mannschaft aus den ganzen Begegnungen heraussuchen können und dann eben die neue Partie demenstsprechend zusammen stellen.

**Zusätzlich können Sie nun auch nach einzelnen Spalten sortieren. Klicken Sie zum Beispiel in Spalte Heim (1) so wird auf- oder absteigend sortiert.**



## ***Spiel speichern lokal*** *(Bottom Leiste – Datei)*

Eine Schnellspeicherung während des Spiel ist möglich. Sie können hier z.B in der Halbzeit schnell das Spiel speichern. Hierbei werden nur vom Spiel wichtigen Daten gespeichert. Es werden hier keine Bilder erzeugt. Ist das Spiel beendet, führen Sie eine normale Speicherung durch. Nun werden die Wurfbilder, Statistiken und Laufwege gespeichert die dann per Email versendet werden können.




**(1)** In Datei Modus wechseln

**(2)** Spieldatum angeben

**(3)** eindeutiger Name der Heimmannschaft z.B THW-1-H (erste Herrenmannschaft Kiel)

**(4)** eindeutiger Name der Gastmannschaft z.B Rhein-Neckar_loewen-1-H (erste Herrenmannschaft Rhein Neckar Löwen)

**(5)** Standardmäßig ist der Laufweg in Wurfbild ausgeschaltet. Wenn eine Schnellspeicherung ausgeführt wird, wird auf alle Fälle der Laufweg gespeichert, aber anschließend wenn Sie die Daten per Email verteilen wird dieser Laufweg nicht im Wurfbild dargestellt.

**(6)** Die Schnellspeicherung ist standardmäßig immer aktiviert. Wenn Sie das Spiel speichern werden nur die Spieldaten ohne die grafischen Wurfbilder gespeichert. Sie können das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen, die Schnellspeicherung auschalten und dann das Spiel speichern. Nun werden auch die Wurfbilder erzeugt, dieser Vorgang dauert aber länger, da

die Grafik erzeugt werden muss.

**(7)** Spiel lokal speichern

**(8)** Spiel in Cloud speichern

**(9)** Spiel speichern Button

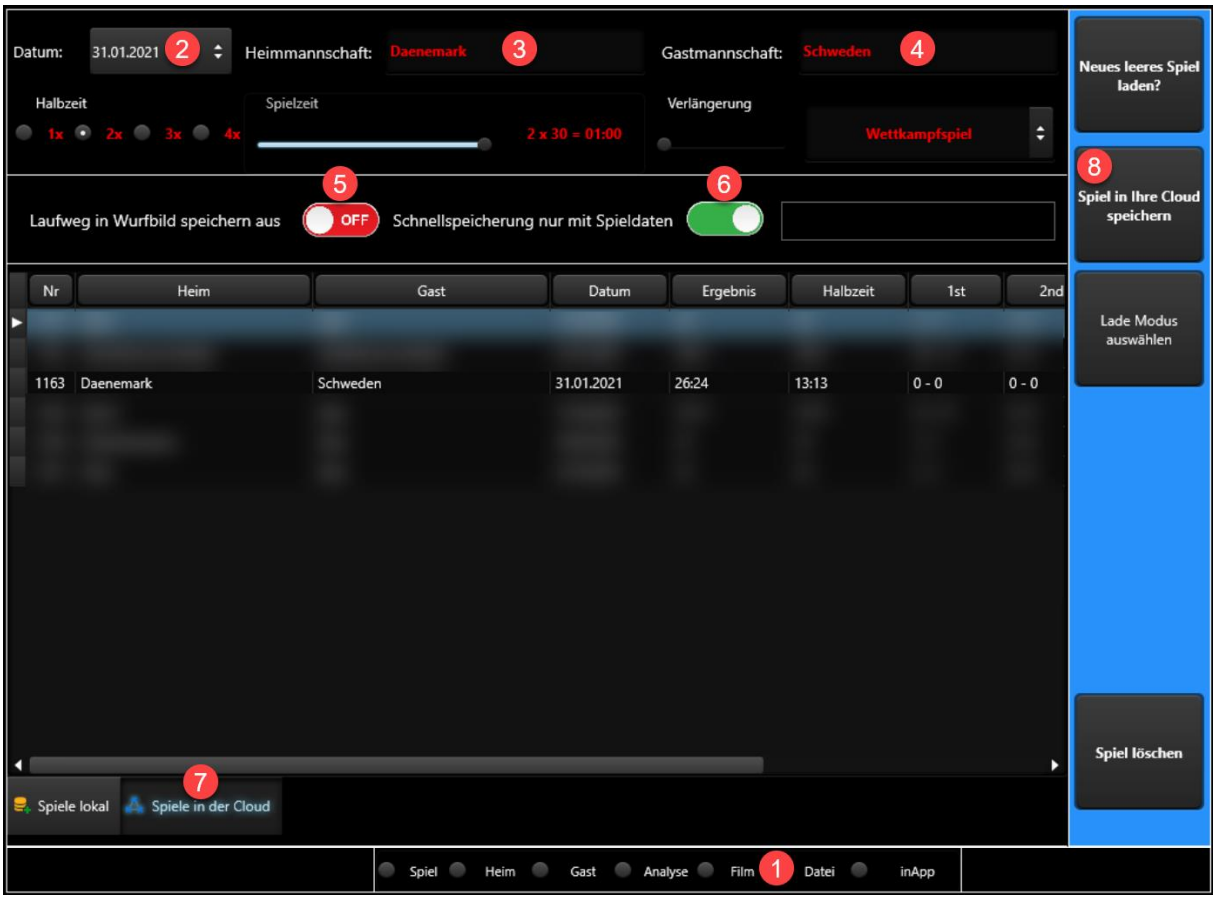
## ***Spiel in Cloud speichern*** *(Bottom Leiste – Datei)*

Sie können jedes Spiel auch in Ihrer Cloud abspeichern. Der Vorteil liegt darain, dass Sie sich keine Gedanken mehr machen müssen, wenn Ihr Gerät defekt ist oder Sie ein neues Tablett kaufen und Sie nun die bereits gespeicherten Spiele wieder auf das neue Tablett zu bekommen.

**Ein weiterer Vorteil ist, dass diese Daten in der Cloud dann auch automatisch für THSA-Season (Saisonauswertung) zur Verfügung stehen und diese dann über THSA-Season direkt nutzen können.**

https://www.matechard.eu/index.php/hotel-produkte/category/view/17

Der Zugriff auf die Cloud ist komplett kostenlos. Sie müssen sich nur mit Ihrer Email Adresse registrieren und schon steht Ihnen der Cloud Speicherort zur Verfügung. Falls Sie alle Spiele in der Cloud gesichert haben und Sie müssen ein Spiel bestreiten, wo Sie keine Internetverbindung haben, können Sie das Spiel aus der Cloud vorher laden und anschließend lokal speichern.




**(1)** In Datei Modus wechseln

**(2)** Spieldatum eingeben

**(3)** eindeutiger Name der Heimmannschaft z.B THW-1-H (erste Herrenmannschaft Kiel)

**(4)** eindeutiger Name der Gastmannschaft z.B Rhein-Neckar_loewen-1-H (erste Herrenmannschaft Rhein Neckar Löwen)

**(5)** Standardmäßig ist der Laufweg in Wurfbild ausgeschaltet. Wenn eine Schnellspeicherung ausgeführt wird, wird auf alle Fälle der Laufweg gespeichert, aber anschließend wenn Sie

die Daten per Email verteilen wird dieser Laufweg nicht im Wurfbild dargestellt.

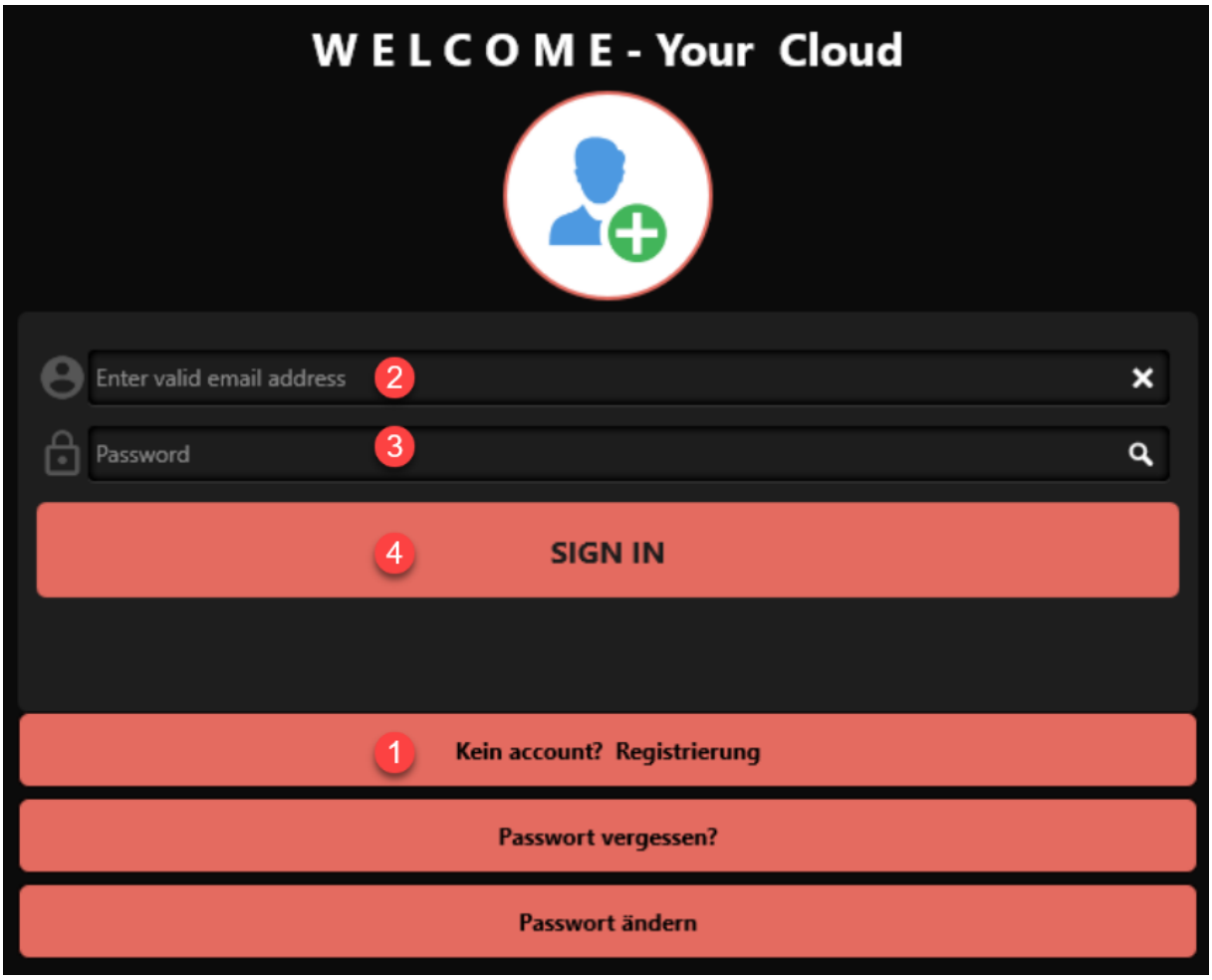
**(6)** Die Schnellspeicherung ist standardmäßig immer aktiviert. Wenn Sie das Spiel speichern werden nur die Spieldaten ohne die grafischen Wurfbilder gespeichert. Sie können das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen, die Schnellspeicherung auschalten und dann das Spiel speichern. Nun werden auch die Wurfbilder erzeugt, dieser Vorgang dauert aber länger, da die Grafik erzeugt werden muss.

**(7)** Spiel in Cloud speichern auswählen

**(8)** Spiel in Cloud speichern

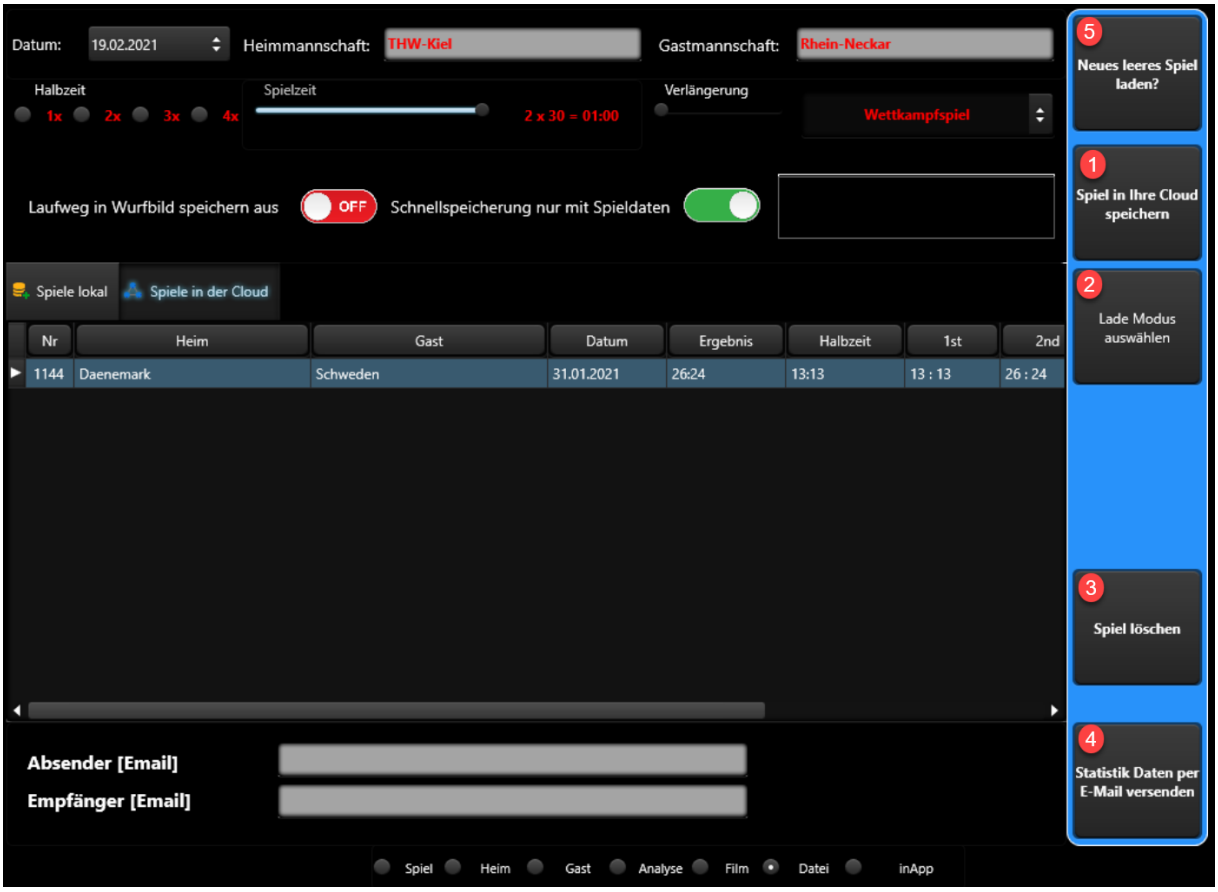
### *Registrierung Cloud*

Wenn Sie sich noch nicht in der Cloud registriert haben, erscheint die Cloud Registrierungsmaske Kein Account? Registrieren (1) in der Sie kurz Ihre Daten eingeben.




1) Sie haben noch keine Account. Einfach registrieren
2) Ihre Email Adresse eingeben
3) Ihr Passwort für die Cloud eingeben
4) In Cloud einloggen

Nachdem Sie Sign In (4) gedrückt haben, sehen Sie alle Spiele die Sie in der Cloud bereits gespeichert haben. Sie können  auch direkt Spiele aus der Cloud laden oder auch Spiele löschen.




1) Spiel THW Kiel – Rhein Neckar in Cloud speichern

2) Lade Modus auswählen

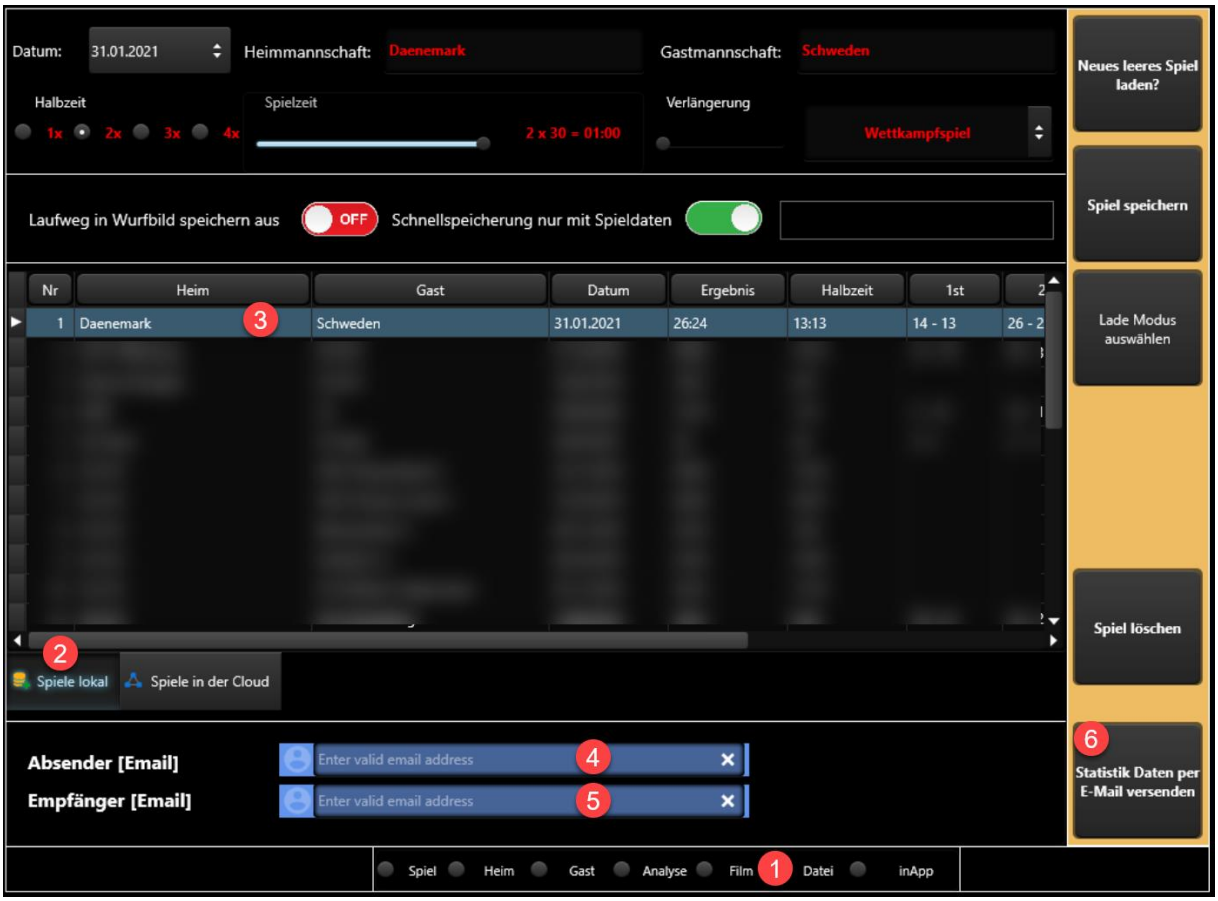
3) Spiel löschen

4) Spiel versenden

5) Neues leeren Spiel laden

## ***Statistikdaten per E-Mail versenden*** *(Bottom Leiste – Datei)*

Die kompletten Spieldaten können Sie per Email versenden. Haben Sie das Spiel nur in der Schnellspeicherung abgelegt, so werden auch nur die reinen Spieldaten in einem ZIP File versendet. Ist das Spiel von Ihnen so gespeichert worden, dass auch die Wurfbilder erzeugt wurden, so werden die Spieldaten und die Wurfbilder versendet.
Einschränkungen gibt es hier für IPad (IOS kleiner 9.3). Unter IOS kleiner 9.3 werden die Wurfbilder nicht erzeugt, sie müssen das Spiel versenden und dann anschließend mit dem kostenlosen THSAAnalyse Tool aufrufen, dort mit Wurf Bild speichern. Nun haben Sie auch dort das Wurf Bild zur Verfügung.




**(1)** In Datei Modus wechseln

**(2)** Speicherort von Spiel auswählen

**(3)** Spielbegegnung auswählen

**(4)** Absenderadresse (z.B. name@gmx.de)

**(5)** Empfängeradresse (z.B. theo@gmx.de)

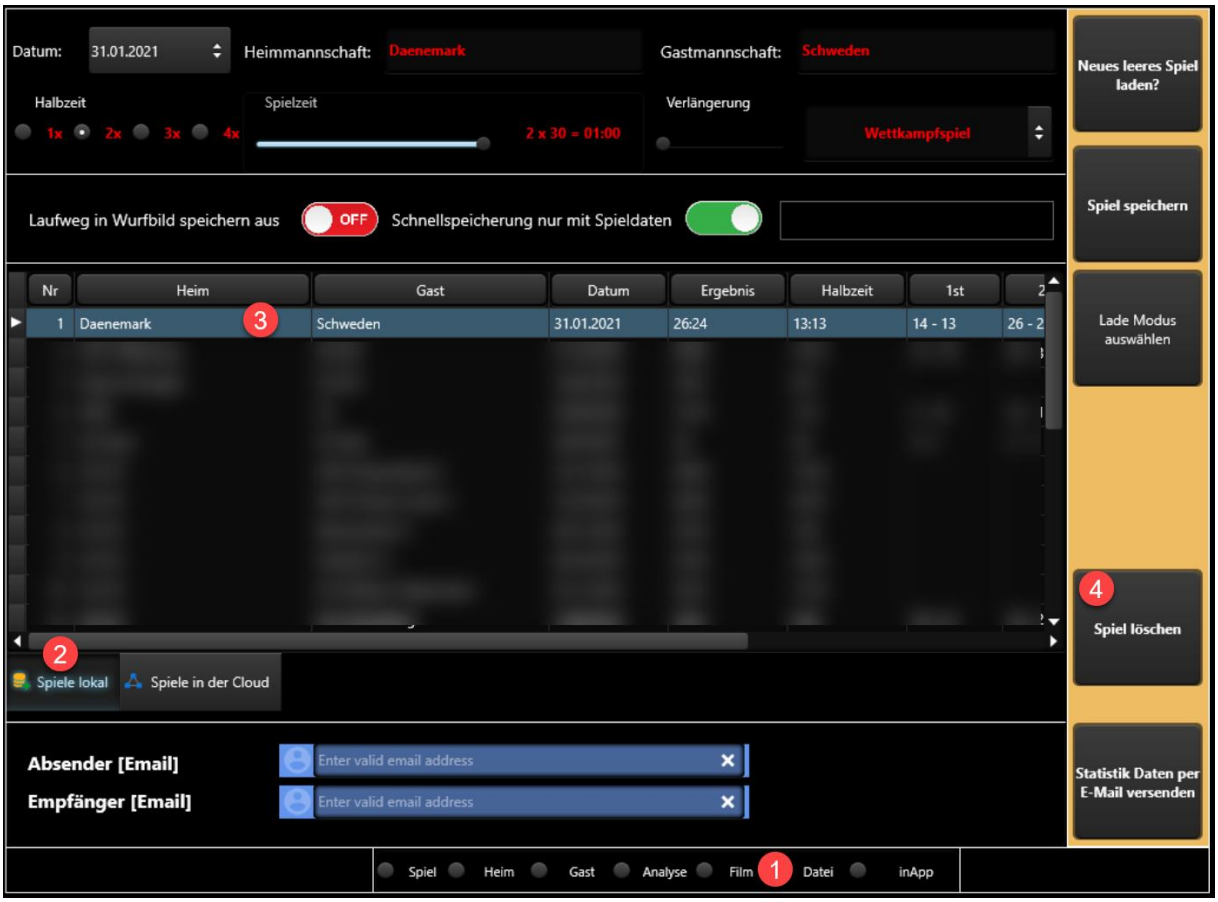
**(6)** E-Mail versenden Button

In der Microsoft, IOS und Android Welt brauchen Sie hier kein Email Account wie z.B. Outlook einrichten. Eine

WLAN-Verbindung ist natürlich Grundvoraussetzung, dass Sie das Spiel auch versenden können

## ***Spiel löschen*** *(Bottom Leiste – Datei)*

Sie können auch eine Spielpartie komplett löschen. Nach dem Löschen ist das komplette Spiel gelöscht. Nachträglich kann das Spiel nicht wiederhergestellt werden, also die Daten sind verloren.




**(1)** In Datei Modus wechseln

**(2)** Speicherort von Spiel auswählen

**(3)** Spielbegegnung auswählen

**(4)** Drücken Sie den Löschen Button

# Registrierung

## ***Programmregistrierung und Freischaltung*** *(Bottom Leiste – Datei)*

In der Windows Welt müssen Sie sich über die Programmcodenummer registrieren. Anschließend erhalten Sie eine Registrierungsnummer. Erst dann ist es möglich THSA X vollumfänglich zu nutzen. In der Android oder IOS Welt können Sie THSA X nur über der entsprechenden App Store beziehen. Sie brauchen anschließend keinen Registrierungscode.

**(1)** In inApp Modus wechseln

**(2)** Registrierung drücken

**(3)** Programmcodenummer

**(4)** Ihre Email Adresse eingeben

**(5)** Ihr Verein

**(6)** Drücken Sie den Senden Button um die Programmcodenummer an maTEChard zu senden. Sie erhalten dann in kürzester Zeit den Registrierungscode.

**(7)** Geben Sie hier den Registrierung Code ein.

**(8)** Bestätigen Sie den Registrierung Code.

Nun müssen Sie THSA X neu starten, das Programm ist nun freigeschaltet.

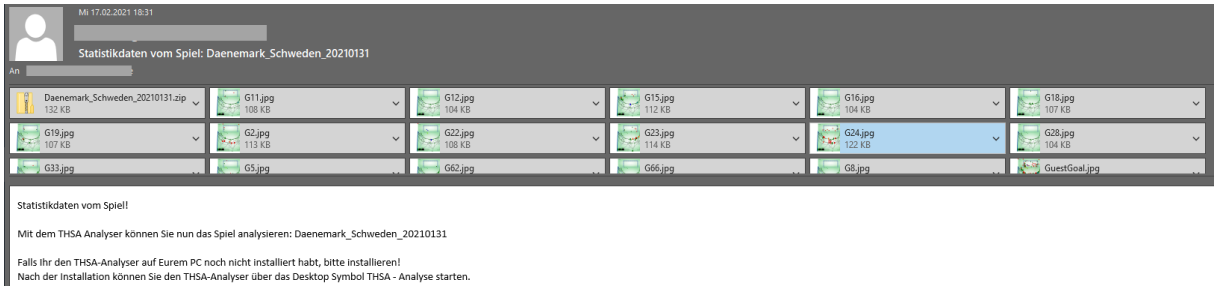
# WEITERE DETAILS

## *Wurf Bild jedes Spielers als Bild sichtbar* (Bottom Leiste – Datei)

Die Wurfbilder jeder einzelne Spieler werden nun in einzelne Bilder zusammengefasst angezeigt und können per E-Mail versendet werden (Schnellspeicherung ausgeschaltet). Sobald Sie das Spiel speichern wird automatisch das Spieler Wurf Bild erzeugt und als Bild abgespeichert.

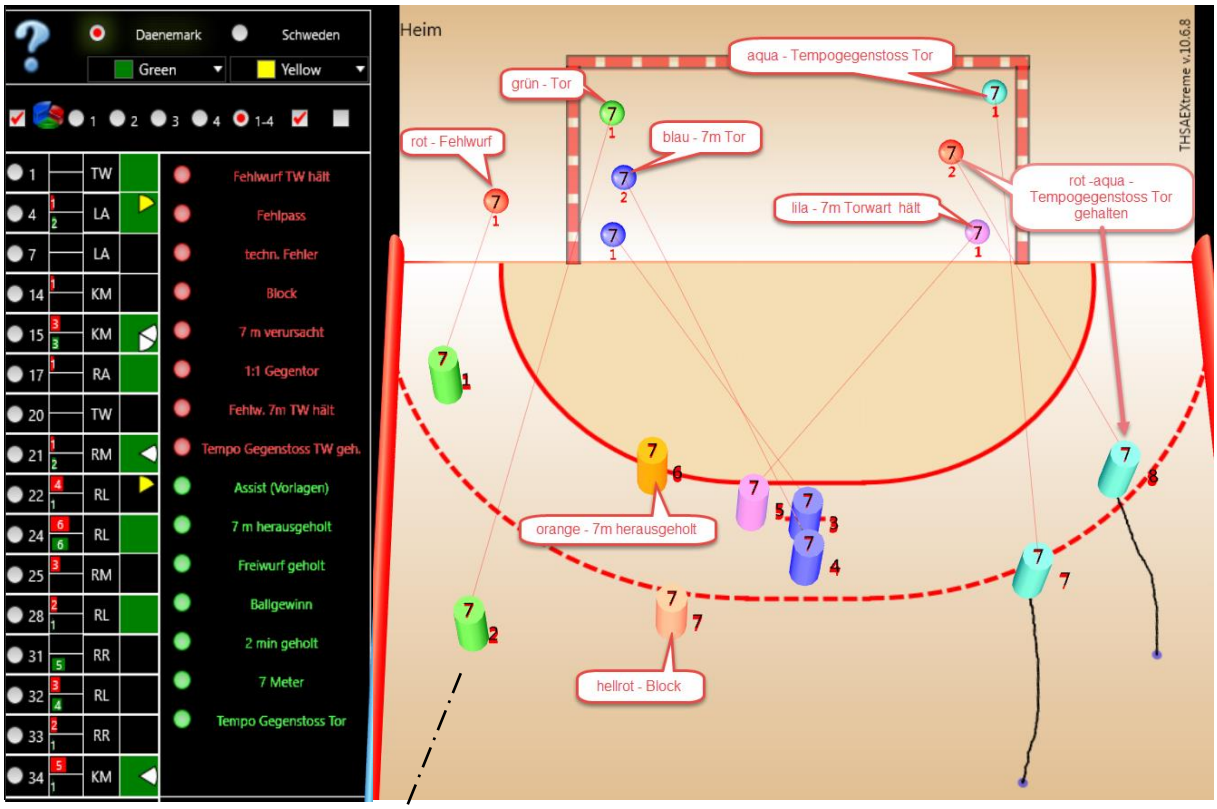
Wie funktioniert es:
(1) Komplette Speicherung mit Spieldaten + Grafik.
(2) Spiel speichern. Wurfbilder werden pro Spieler zusammengefasst und erzeugt.

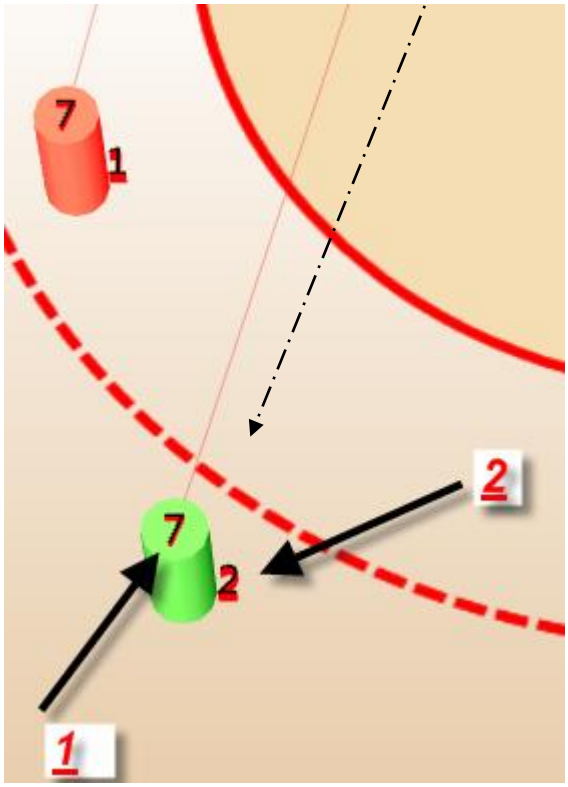
Sie sehen dann für jeden Spieler einzeln das Wurf Bild. Sie können nun diese Bilder nutzen und den jeweiligen Spielern, Trainer, oder Torhüter zusenden damit diese sich schon einmal auf das Wurfverhalten einstellen können. Des Weiteren ist es auch denkbar, dass Sie auf Ihrer Vereins - Seite (Portal) einen geschützten Bereich zur Verfügung stellen, wo eben pro Spiel die entsprechenden Personen darauf zugreifen können.



## ***Wurfbilddarstellung*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Das Wurf Bild wird **im Spielfeld** in der **jeweiligen Aktionsreihenfolge** jedes einzelnen Spielers dargestellt. **Im Tor** wird die Wurfaktion noch weiter unterteilt in Torwurf, 7m usw. Unterscheiden werden die Tore durch die Farbe und jeweilige Nummerierung.

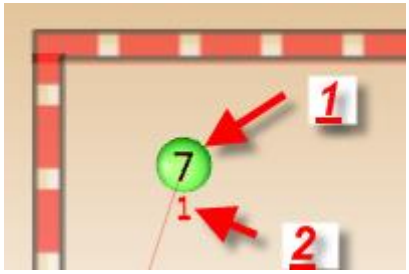


**Aktionsreihenfolge im Spielfeld:**

**hier Spieler Nr. 7 (1) mit 2ter Aktion (2)**

**Folge im Tor:** Der Spieler mit der Nummer 7 **(1)** verwandelt das erste Tor **(2)**




**Die komplette Aktionsfolge stellt sich nun wie folgt dar:**

Aktion 1: erster Fehlwurf (Rot Spieler Nr7)

Aktion 2: erstes Tor aus normalem Wurf (Grün Spieler Nr7)

Aktion 3: erstes 7m Tor (Violett)

Aktion 4: zweites 7m Tor (Violett)

Aktion 5: erster Fehlwurf 7m (Lila). Torhüter hält 7m.

Aktion 6: Spieler Nr. 7 hat für seine Mannschaft einen 7m herausgeholt.

Aktion 7: Spieler Nr.7 wirft und gegnerische Mannschaft blockt den Wurf ab. (hellrot)

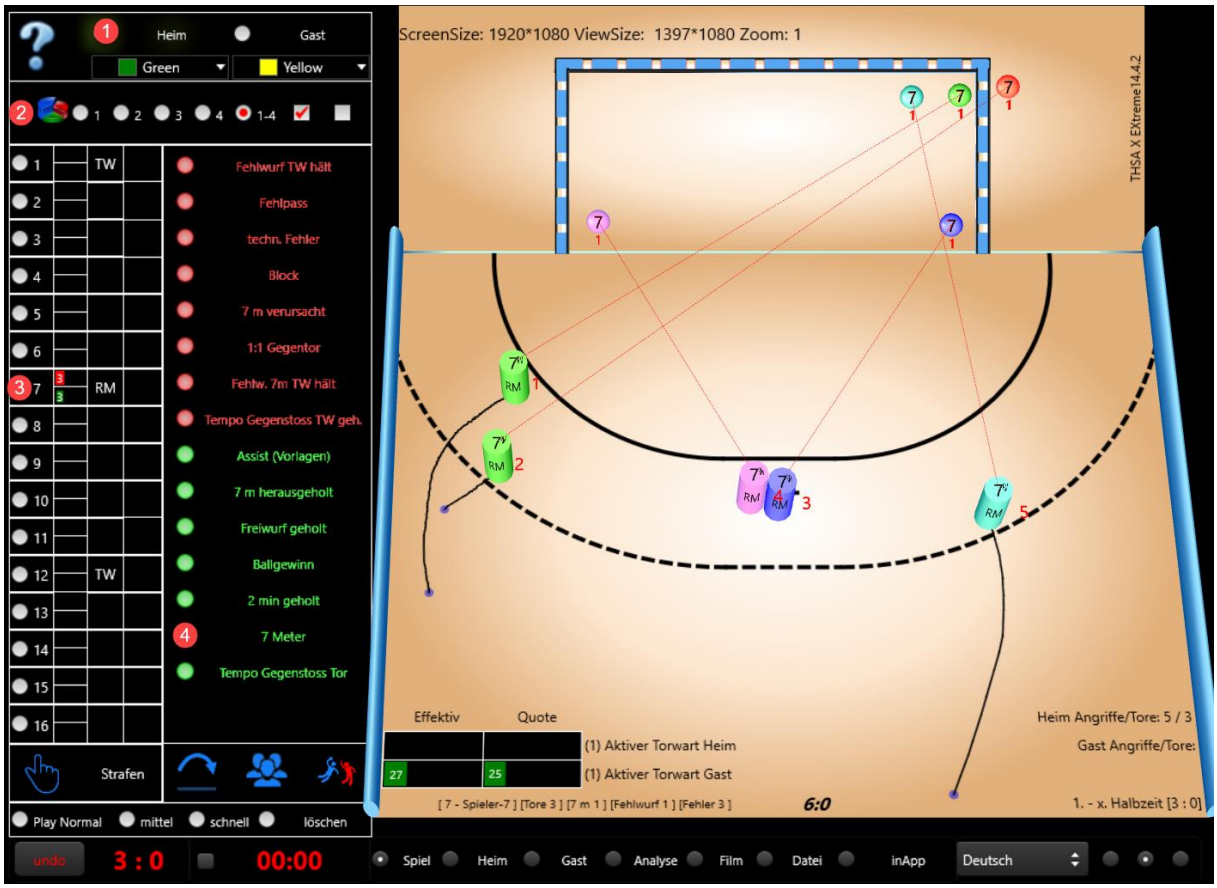
Aktion 8: Tempogegenstoss von Spieler Nr. 7. Torwart hält den Ball.

Darstellung: Spieler Nr. 7 holt 7m heraus (1 – 2 – 3)

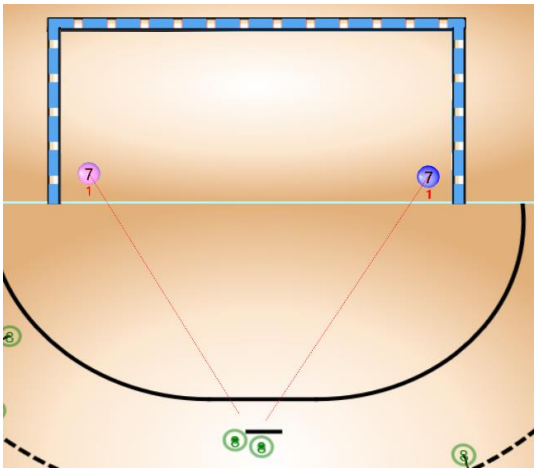
## ***genaue Wurfbildanalyse pro Spieler*** *(Bottom Leiste – Spiel)*

Mit Aktivierung von Analyse und anschließender Spielerauswahl wird das Wurfbild nur auf den jeweiligen Spieler angezeigt. Die Analyse kann während des Spiels an- oder ausgeschaltet werden. Für eine schnelle Darstellung z.B. bei einem 7m ist diese Darstellung sehr hilfreich, auch um z.B dem Torhüter während des Spiels wichtige Informationen zukommen zu lassen.

**Beispiel 1:** Es soll nur das Wurfbild des Heimspielers **(1)** zur Analyse **(2)** mit der Nr. 7 **(3)** gezeigt werden.




**Beispiel 2:** Es soll von der Heimmannschaft **(1)** zur Analyse **(2)** nur vom Spieler mit der Nr. 7 **(3)** alle 7m **(4)** als Wurfbild gezeigt werden.



# Spielverzeichnis - Schnittstellen

Die kompletten Daten des Spieles in der Windows Welt werden unter

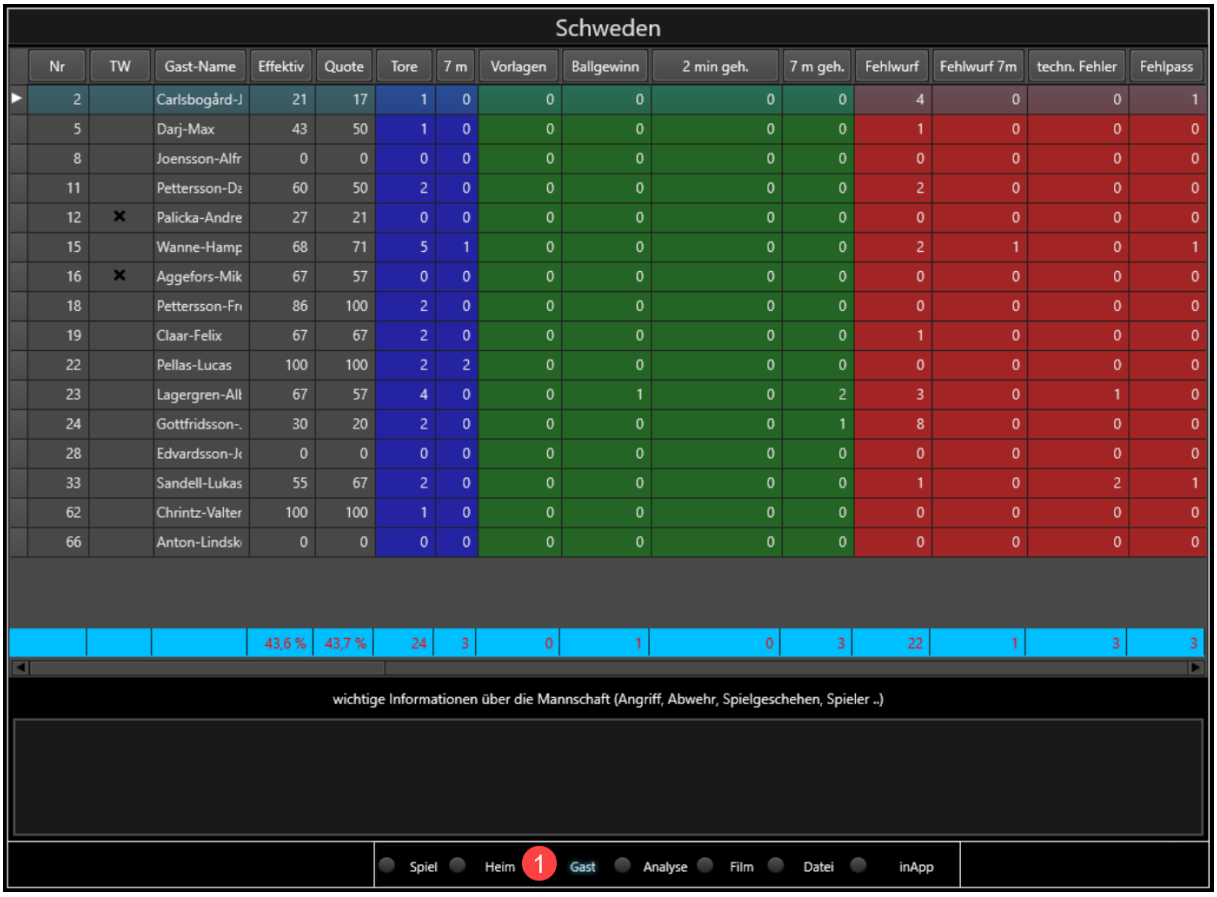
C:\Program Files (x86)\maTEChard\Trainer\Documents\..Spielbegegnung

abgelegt. Hier können Sie auch die jeweiligen Wurfbilder direkt anschauen.

Wenn Sie desweiteren noch eine Videoanalyse machen wollen können Sie dies mit **THSARespon** tun. THSARespon liefert eine direkte Schnittstelle zu THSA X und Sie können sofort diese Daten nutzen.

Mit THSARespon ist es möglich ein Spiel, das über eine Videocamera aufgezeichnet wurde, visuell zu analysieren und die Stärken und Schwächen der Mannschaft und der Spieler pro Sequenz aufzuzeichnen. Diese Sequenzen können Sie dann in Mannschaftbesprechungen zeigen oder direkt den jeweiligen Spielern per Video zusenden.

# Statistikbeschreibung (Bottom Leiste – Heim od. Gast)




Nr: Trikotnummer

TW: wenn Haken gesetzt, dann ist dieser Spieler ein Torhüter

Heim-Name: Name des Heimspielers. Keine Sonderzeichen verwenden. Eindeutiger Name vergeben und darauf achten, dass immer gleich eingegeben wird. z.B. Nachname Vorname.

Effektiv: Handlungseffektivität. Wie effektiv ist der Spieler wirklich? Ein Spieler schiesst 8 Tore macht aber im Spiel 10 Fehler und 4 Fehlwürfe. Ist dieser Spieler wirklich so effektiv obwohl er 8 Tore geschossen hat? Angabe in Prozent.

Quote: Die Wurfquote ist das Verhältnis von geworfenen Toren zu Fehlwürfen. Angabe in Prozent.

**Positive Handlungen (grün)**

Tore: Anzahl der Tore die ein Spieler geworfen hat

7m: Anzahl der 7m die ein Spieler geworfen hat

| | |
|---|---|
| Vorlagen: | Vorlagen die ein Spieler geliefert hat |
| Ballgewinn: | Durch 1:1 Aktion herausgespielter Ballgewinn |
| 2 min geholt: | Spieler hat zum Vorteil seiner Mannschaft eine 2 min Strafe für den Gegener geholt |
| 7m geholt: | 7m für Mannschaft herausgeholt. |
| Freiwurf geholt | Spieler holt einen Freiwurf für die eigene Mannschaft heraus |

**Negative Handlungen (rot)**

| | |
|---|---|
| Fehlwurf: | Spieler schiesst am Tor vorbei oder Torhüter hält den Wurf. |
| Fehlwurf 7m: | Spieler schiesst 7m daneben oder Torhüter hält den Ball. |
| Techn. Fehler: | technischer Fehler – selbsterklärend. |
| Fehlpass: | selbsterklärend |
| 1:1 Gegentor: | durch eine 1:1 Aktion wurde ein Gegentor erzielt |
| 7m verursacht: | selbsterklärend |
| Block | Spieler wirft aufs Tor aber Abwehr blockt den Ball weg |

| | |
|---|---|
| Minus: | Anzahl negative Handlungen |
| Plus: | Anzahl positive Handlungen |
| Aktionen: | Anzahl Aktionen |

## *Aufbau der Statistik und Formeln*

Für die verschiedensten pos. oder negativen Handlungen werden nun die entsprechenden Felder in der Statistik gefüllt und über festgelegte Faktoren (Gewichtungen) berechnet.

Faktoren:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tore: | Plus: | +3 | Aktionen: +1 |
| Vorlagen: | Plus: | +2 | Aktionen: +1 |
| Ballgewinn: | Plus: | +2 | Aktionen: +1 |
| 2 min geholt: | Plus: | +1 | Aktionen: +1 |
| 7m geholt: | Plus: | +1 | Aktionen: +1 |
| Freiwurf geholt | Plus: | +1 | Aktionen: +1 |
| Fehlwurf: | Minus: | +2 | Aktionen: + 1 |
| Techn. Fehler: | Minus: | +1 | Aktionen: + 1 |
| Fehlpass: | Minus: | +1 | Aktionen: + 1 |
| 1:1 Gegentor: | Minus: | +2 | Aktionen: + 1 |
| 7m verursacht: | Minus: | +1 | Aktionen: + 1 |
| 2 min/rot: | Minus: | +1 | Aktionen: + 1 |
| Block: | Minus: | +1 | Aktionen: + 1 |

**Berechnung:**

| | |
|---|---|
| Quote (Wurfquote) | = Tore / (Tore + Fehlwurf + Block) |
| Effektiv (Handlungseffektivität) | = Plus / (Plus + Minus) |
| Schnitt/Gesamt Quote | = Summe Quote / Anzahl Spieler |
| Schnitt/Gesamt Effektiv | = Summe Effektiv / Anzahl Spieler |
| Effizienz | = Effektiv * 100 / reineSpielzeit |

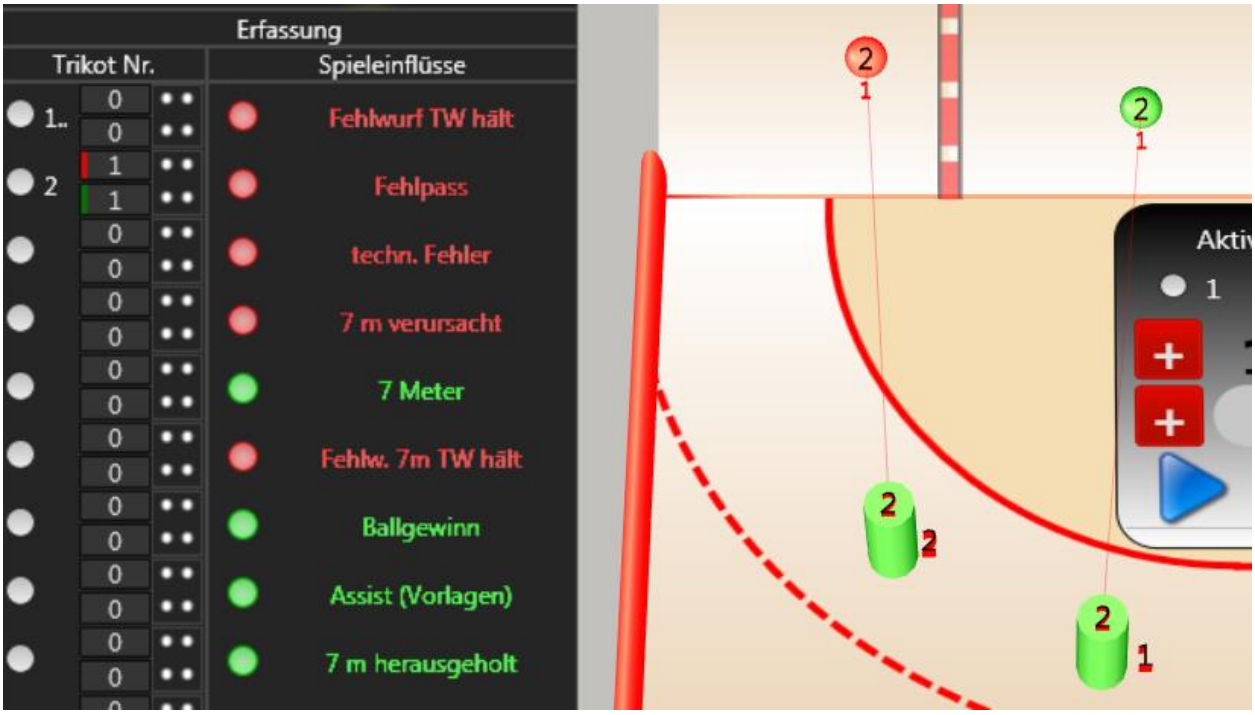
**Summe über alle Spieler:**

| | |
|---|---|
| Angriffseffektivität | = Summe Tore / (Summe Tore + Summe Fehlwurf<br>+ Summe Fehlwurf 7m +Summe techn. Fehler<br>+ Summe Fehlpass + Summe Block) |

Wurfeffektivität = Summe Tore / (Summe Tore + Summe Fehlwurf)

**Beispiel 1:**

Spieler Nr. 2 schiesst 1 Tor und hat ein Fehlwurf




Ergebnis Statistik:

Heim

| Nr | TW | Heim-Name | Effektiv | Quote | Tore | 7 m | Vorlagen | Ballgewinn | 2 min geh. | 7 m geh. | Fehlwurf | Minus | Plus | Aktionen |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ☑ | Torwart-1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | ☐ | Spieler-2 | 60 | 50 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | 2 |

| Team Gesamt: | | |
|---|---|---|
| Angriffseffekt: | 50 | |
| Wurfeffektivitä | 50 | |

Berechnung:

Quote = 1 / 1 + 1 = 0,5 = 50 %

Effektiv= 3 / 3 + 2 = 0,6 = 60 %

**Beispiel 2:**

Spieler Nr. 2 leistet sich noch zusätzlich einen Fehlpass und noch einen technischen Fehler

| Nr | TW | Heim-Name | Effektiv | Quote | Tore | 7 m | Vorlagen | Ballgewinn | 2 min geh. | 7 m geh. | Fehlwurf | Fehlwurf 7m | techn. Fehler | Fehlpass | 1:1 Gegentor | Minus | Plus | Aktionen |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ☑ | Torwart-1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | ☐ | Spieler-2 | 43 | 50 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | 3 | 4 |

Berechnung:

Quote = 1 / 1 + 1 = 0,5 = 50 %

Effektiv= 3 / 3 + 4 = 0,428 = 43 %

**Beispiel 3:**

Spieler Nr. 2 holt noch einen Ballgewinn heraus

| Nr | TW | Heim-Name | Effektiv | Quote | Tore | 7 m | Vorlagen | Ballgewinn | 2 min geh. | 7 m geh. | Fehlwurf | Fehlwurf 7m | techn. Fehler | Fehlpass | 1:1 Gegentor | Minus | Plus | Aktionen |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ☑ | Torwart-1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | ☐ | Spieler-2 | 56 | 50 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | 5 | 5 |

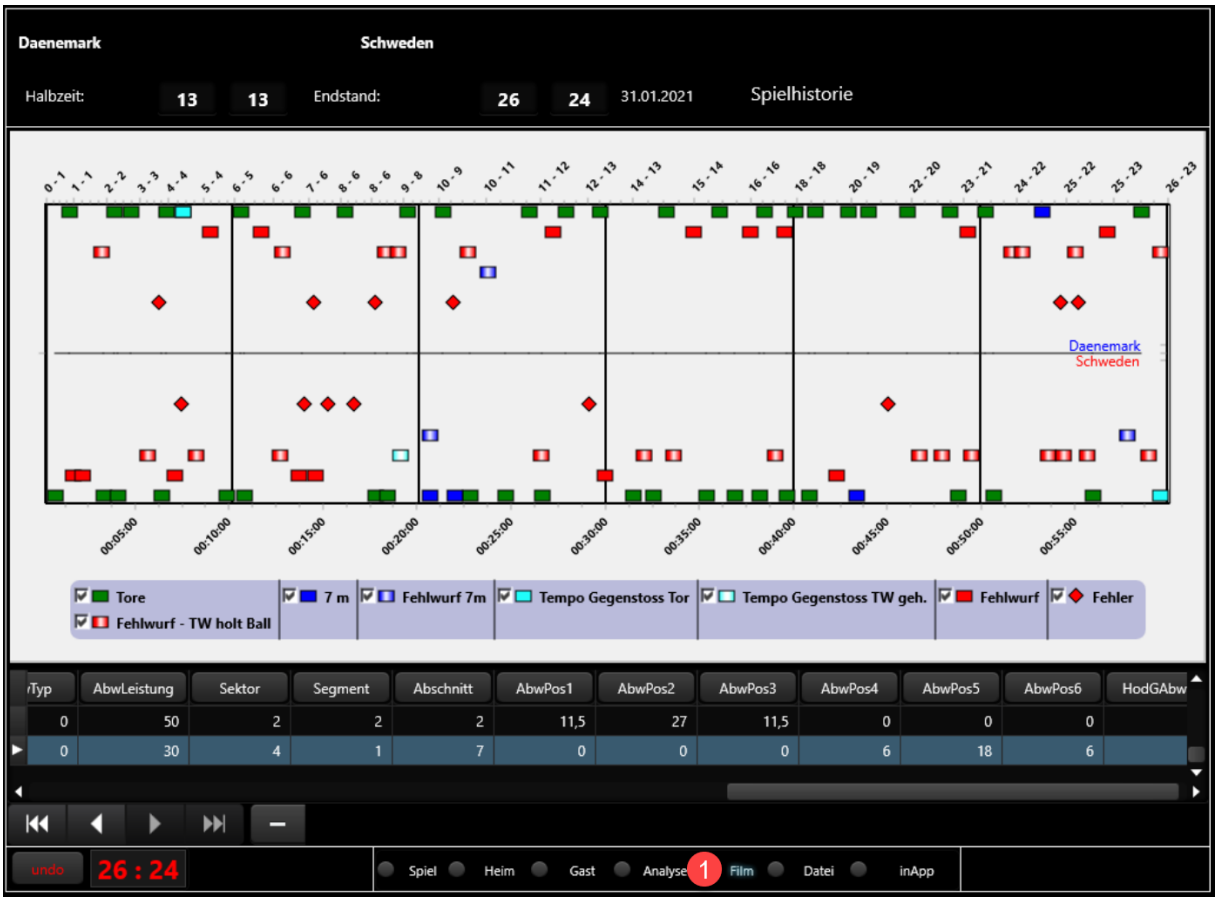
Berechnung:

Quote = 1 / 1 + 1 = 0,5 = 50 %

Effektiv= 5 / 5 + 4 = 0,555 = 56 %

### ***Spielauswertung - Historie*** *(Bottom Leiste – Film)*

Während des Spiels werden alle Gegenheiten in der Spielhistorie aufgezeichnet. Diese Aufzeichnung können Sie nun nutzen um schon während des Spiels zu erkennen, dass z.B die Fehlerquote rapide ansteigt. Über eine Timeline werden alle entsprechenden Daten aufbereitet. Mit ***THSA-Season*** (Saisonauswertung) können Sie nun Spielauswertungen über die ganze Saison pro Mannschaft und Spieler führen.




In diesem Beispiel sieht man sehr gut, dass z.B. zwischen der 40. und 55 min Schweden zu viele Fehler produziert hat.

# Schnelleinstieg

Desweiteren gibt es eine Schnellanleitung mit einer kurzen Einweisung in alle wichtigen Funktionen die THSA-X bietet.

Download Schnellanleitung

**Viel Spaß und sportlichen Erfolg wünschen Euch**

**Rolf Hauger**

**www.matechard.eu**

**support@matechard.de**

# History THSA-X

**Version 14.4.6 – 01.10.2021**

1. **New: Abwehrbewertung kann an- oder ausgeschaltet werden**
2. **fixed: Trikot Nmmer auf 0 (Null) setzten. Spieler nicht eingetragen**
3. **fixed: Neues leeres Spiel laden – Anzeige korrigiert**
4. **New: Die Spieler Neuanlage wird nur noch unter Spiel eingegeben**
5. **New: Unter Heim/Gast reine Anzeige der Spieleranalyse**
6. **fixed: kleinere bugs korrigiert**

**Version 14.4.2 – 01.05.2021**

7. **New: Spiel in Cloud speichern**
8. **New: Abwehranalyse (6:0, 5:1, 3:2:1, 3:3, 4:2, 1:5)**
9. **New: Abwehrverhalten auf alle Abwehrsysteme sichtbar**
10. **New: Abwehrleistung direkt bei Aktionshandlung definierbar**
11. **New: Abwehr in Sektoren darstellbar**
12. **New: aktive Abwehr direkt sichtbar**
13. **New: Mannschaftfarben direkt in Abwehrstatistik integriert**
14. **fixed: 7m keine Abwehrleistung**
15. **fixed: 2min löschen**

**Version 14.2.9 - 16.10.2020**

**1. New: Spiele können nun in verschiedenen Wettkampfformen gespeichert werden.**

**2. fixed: 7m Anzeige nach Halbzeit korrigiert**

**3. fixed: kleinere bugs in der Anzeige**

**englisch**

**1. New: Games can now be saved in different forms of competition.**

**2. fixed: 7m display corrected after half time**

**3. fixed: minor bugs in the display**

**Version 14.2.7 - 20.09.2020**

**1. New: Wurfbild pro Spieler genau zugeordnet**

**2. New: Torhüter Einwechslung direkte Eingabe nun möglich**

**3. New: Nach 2min Strafe wird der Spieler wieder automatisch eingewechselt**

**4. fixed: Spielstand bei Halbzeit korrigiert**

**5. fixed: Nach Zeitkorrektur - Zuordnung Spieler zur jeweiligen Halbzeit**

**6. fixed: 1st, 2nd, 3rd, 4th Halbzeit**

**7. fixed: Halbzeitstand Spaltenbreite**

**englisch**

**1. New: Throwing image precisely assigned to each player**

**2. New: Goalkeeper substitution direct entry is now possible**

**3. New: After a 2min penalty, the player is automatically substituted again**

**4. fixed: corrected the score at halftime**

**5. fixed: After time correction - allocation of players to the respective half-time**

**6. fixed: 1st, 2nd, 3rd, 4th half**

**7. fixed: Halftime score column width**