



**EGREP Advanced  
Benutzerhandbuch  
v. 2.01**

# Inhaltsverzeichnis

Allgemeines zu EGA.....	3
Was ist EGREP-Advanced (EGA) und wo kann ich es herunterladen?.....	3
Starten der Anwendung EGA .....	4
Update von EGA.....	4
EGA-Code in EGREP erstellen .....	5
EGA-Code in EGA eingeben .....	5
Übersicht und Programmaufbau.....	6
Spielfläche .....	6
Statusleiste .....	6
Team / Spielerauswahl .....	6
Action-Leiste .....	7
Logging .....	7
Reporting .....	8
Statusleiste / Manuelles Timing.....	8
Manuelles Timing .....	9
Uhrzeit manuell steuern .....	9
Faceoffs .....	10
Faceoff eintragen .....	10
Schüsse .....	11
„Shot Save“ eintragen (Ein vom Torhüter abgewehrter Torschuss).....	11
„Shot Goal“ eintragen (Tor) .....	12
„Shot Blocked“ eintragen (Geblockter Schuss).....	13
Editieren/Löschen von Einträgen .....	14
Editieren eines Eintrags .....	14
Löschen eines Eintrags.....	14
Reporting.....	15
Erstellen eines Reports.....	15

# Allgemeines zu EGA

## Was ist EGREP-Advanced (EGA) und wo kann ich es herunterladen?

Der Name EGREP leitet sich ab aus „**Electronic Game REPort**“.

Die Advanced Version ist eine Zusatzsoftware, zur LIVE-Erfassung von Schüssen und Faceoffs, welche direkt in EGREP importiert werden können.

Des Weiteren bietet EGA ein detailliertes Reporting zu den Schüssen und Faceoffs, welche den Teams in den Pausen zur Verfügung gestellt werden können.

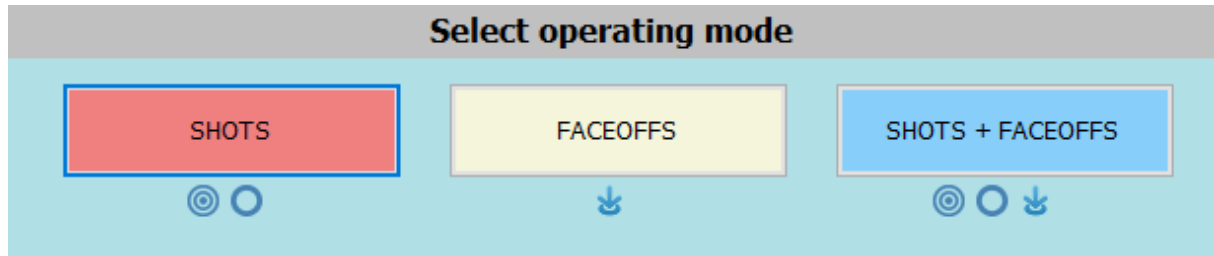
[Download EGREP-Advanced](#)

Sofern Du EGA heruntergeladen hast, entpacke den gespeicherten ZIP-Ordner an einen Ort Deiner Wahl.

EGA wird nicht auf Deinem Windows-PC installiert, was es auch möglich macht, das Programm auf einem USB-Stick auszuführen und bei Bedarf einfach auf einem anderen PC mit dem USB-Stick ebenfalls zu nutzen!

## Starten der Anwendung EGA

Beim Start von EGREP Advanced können Sie zwischen 3 Eingabevarianten



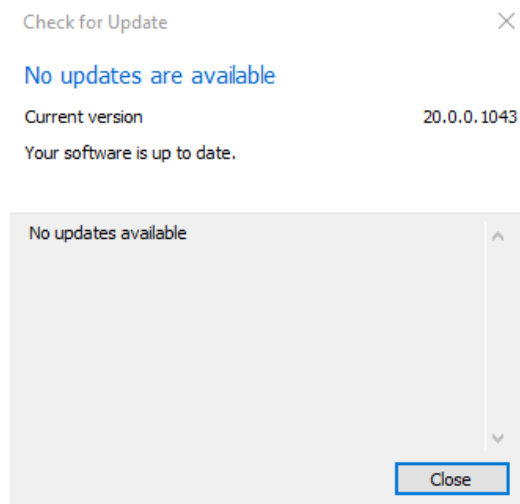
- Shots (Nur Schüsse erfassen)
- Faceoffs (Nur Faceoffs erfassen)
- Shots + Faceoffs (Alles in einem erfassen)

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

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

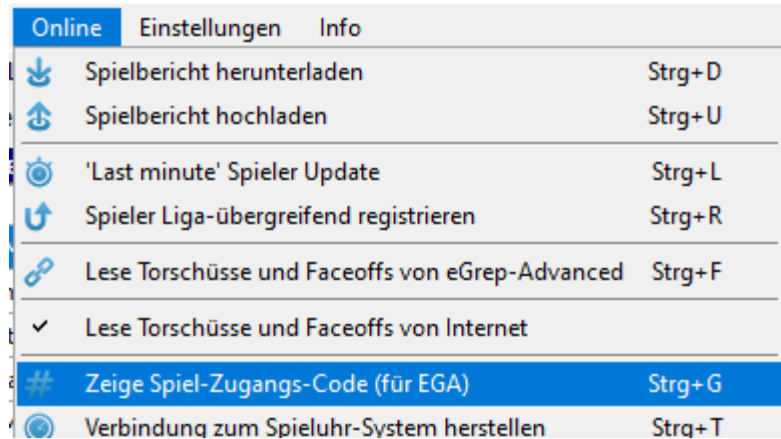
## Update von EGA

Nachdem Du die Variante gewählt hast, prüft EGA den aktuellen Stand der Softwareversion. Bei angebotenen Update bitte immer das Update vor Verwendung installieren.



## EGA-Code in EGREP erstellen

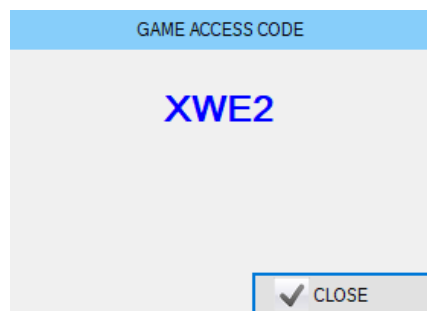
Öffnen das Spiel in EGREP, vervollständige das Line-Up, stelle das Spiel LIVE und öffne dann das Menü „Online“. Klicken dort auf „Zeige Spiel-Zugangs-Code (für EGA)“



### Hinweis!

Der EGA-Code kann in EGREP erst erstellt werden, sofern der erste LIVE-Upload erfolgt ist!

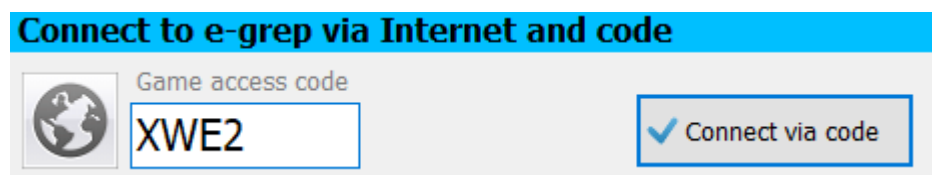
Du erhältst dann den Verknüpfungs-Code, den Du in EGA eingeben müsst, um dich mit dem Spiel für die Eingabe zu verbinden.



## EGA-Code in EGA eingeben

Klicke in EGA auf das Menü „Online“ und dann „Connect to EGREP“ oder drücke „F5“

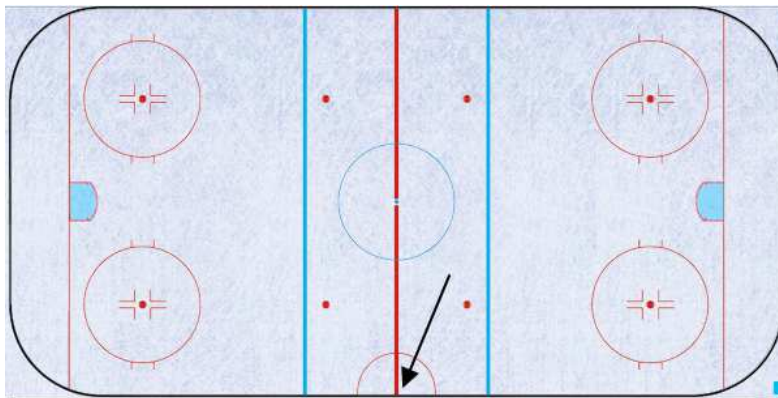
Trage nun den Zugangscode aus EGREP ein und drücke „Connect via Code“ (Das Lineup muss bereist LIVE gespeichert sein!)



# Übersicht und Programmaufbau

## 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 befinden, oder ebenfalls direkt dort positioniert sind.



## Statusleiste



Ganz links siehst du den Verbindungsstatus. In dem mittleren Bereich kannst Du den Spielabschnitt wählen und rechts ist die Spielrichtung des Heimteams wählbar.

## Team / Spielerauswahl

Eisdler 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 MÜLLER	14 CREMER	15 JAKOBOWSKI
29 GRÖSCHNER	43 BRÄUNIG	44 BAUER	65 BUCHWALD	19 HELLINGRATH	21 BIERMANN	22 EHLERT	23 DUMLER
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 farbig dargestellt. Dies richtet sich nach der gewählten Position im Line-Up.

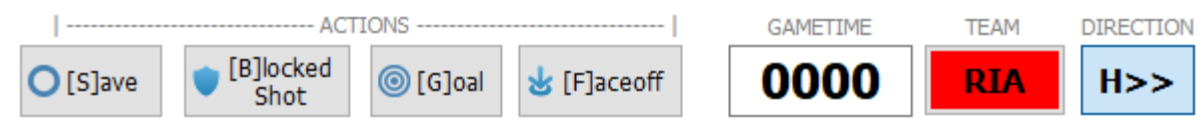
- **Grau: Torhüter**
- **Grün: Verteidiger**
- **Blau: Center**
- **Schwarz: Rechter/Linker Angreifer**

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

Wenn Du auf das Zahnrad hinter dem Mannschaftsnamen klickst, kannst Du das Team hinterlegte Farbschema nach deinen Wünschen anpassen. Dies dient nur deiner persönlichen besseren Übersicht.

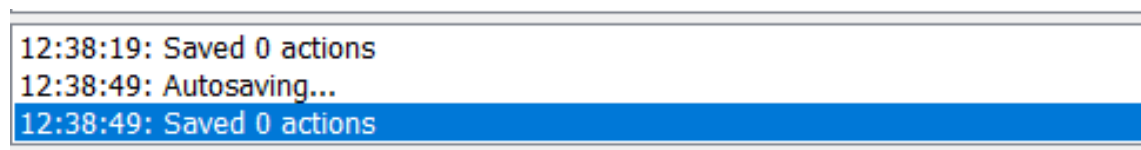
## Action-Leiste

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



## Logging


In dieser Leiste siehst Du die letzte Speicher-Aktion, die durch EGA automatisch, oder von Dir manuell durchgeführt wurde



## Reporting

Hier kannst Du jederzeit Reports generieren und ausdrucken.

Faceoffs
 Shots on Goal
 Blocked
 Faceoffs
 Shots on Goal
 Blocked

 Print Report

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

Period 1  
 Period 2  
 Period 3  
 Overtime

## Statusleiste / Manuelles Timing

In der Statusleiste kannst Du manuelles Timing machen. Des weiteren siehst Du verschiedene Angaben zum Spiel bzw. Programm.

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

### Übersicht der Angaben von links nach rechts

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



# Manuelles Timing

## Uhrzeit manuell steuern

1. Klicke mit der **linken** Maustaste auf die Zeit (vor der Eingabe) um die Zeit um 1 Minute zu erhöhen
2. Klicke 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. Du musst 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.*

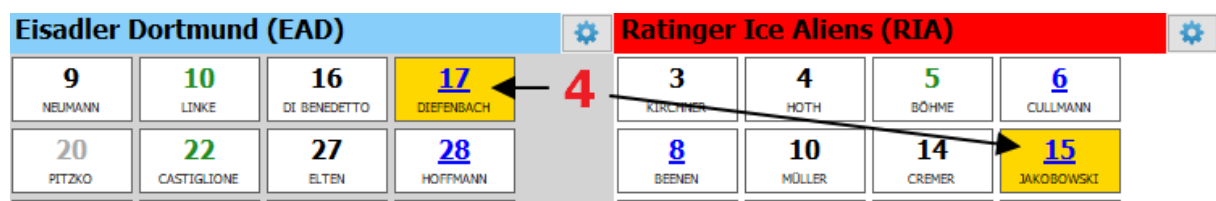
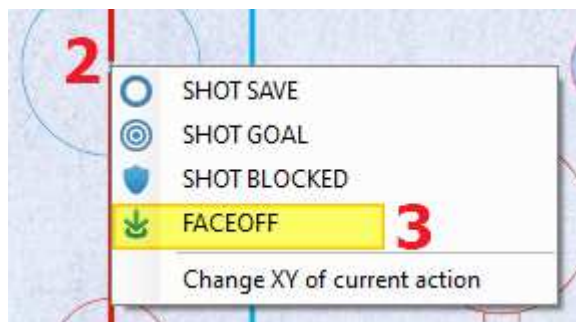
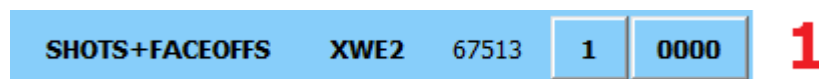
Zeitangabe bei Schüssen mit Torhüter X  
0000 bis 1000

Zeitangabe bei Schüssen mit Torhüter Y  
1100 bis 2000

# Faceoffs

## Faceoff eintragen

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

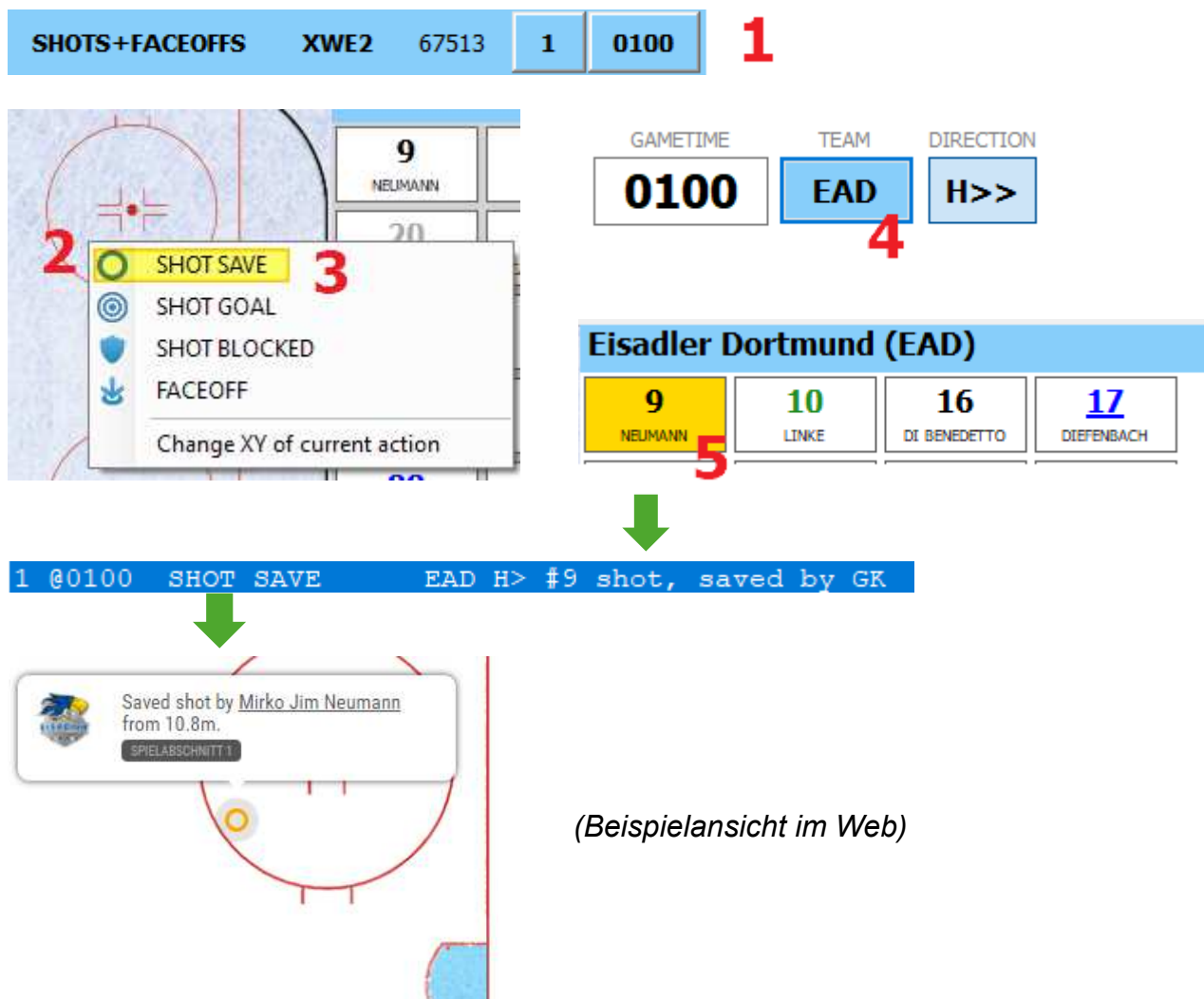


1 @0000 FACEOFF RIA H> #15 wins vs. #17

# Schüsse

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

1. Passe die Spielzeit in der Leiste für Manuelles Timing an (falls nötig)
2. Klicke mit der rechten Maustaste auf den Bereich auf der Spielfläche, aus dem der Schuss abgegeben wurde.
3. Klick im Kontextmenü auf **SHOT SAVE**
4. Wähle das Team des Schützen (Das aktive Team ist weiß hinterlegt)
5. Wähle den Schützen
6. Drücke „F4“, um zu speichern (Speichert auch automatisch 1-mal pro Minute)



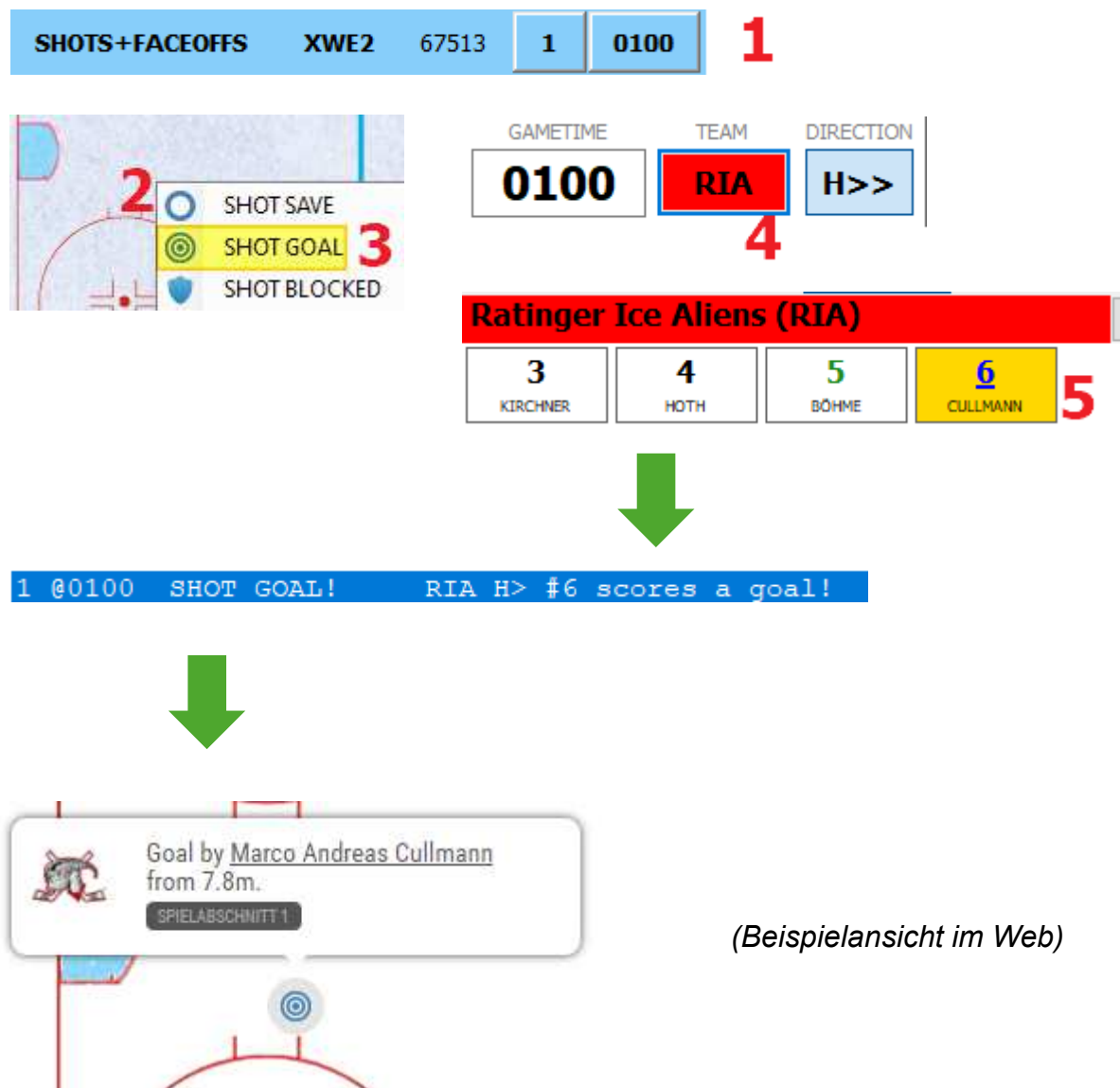
The screenshot illustrates the process of recording a 'Shot Save' in the EGREP-Advanced software. It is divided into several sections:

- Top Bar:** Shows 'SHOTS+FACEOFFS', 'XWE2', '67513', '1', and '0100'. A red '1' is placed next to the '0100' field.
- Gameplay Area:** A partial view of the ice rink shows a context menu with options: 'SHOT SAVE' (highlighted in yellow), 'SHOT GOAL', 'SHOT BLOCKED', 'FACEOFF', and 'Change XY of current action'. A red '2' is next to the menu, and a red '3' is next to 'SHOT SAVE'. A player card for '9 NEUMANN' is visible.
- Control Panel:** Shows 'GAMETIME' (0100), 'TEAM' (EAD), and 'DIRECTION' (H>>). A red '4' is next to the 'EAD' team selection.
- Player Selection:** A list of players for 'Eisadler Dortmund (EAD)' is shown: '9 NEUMANN' (highlighted in yellow), '10 LINKE', '16 DI BENEDETTO', and '17 DIEFENBACH'. A red '5' is next to '9 NEUMANN'.
- Command Line:** A blue bar displays the command: '1 @0100 SHOT SAVE EAD H> #9 shot, saved by GK'.
- Result:** A green arrow points to a notification box on the rink: 'Saved shot by Mirko Jim Neumann from 10.8m.' with a 'SPIELABSCHNITT 1' button.

(Beispielansicht im Web)

## „Shot Goal“ eintragen (Tor)

1. Passe die Spielzeit in der Leiste für Manuelles Timing an (falls nötig)
7. Klicke mit der rechten Maustaste auf den Bereich der Spielfläche, aus dem der Schuss abgegeben wurde.
2. Klicke im Kontextmenü auf **SHOT GOAL**
3. Wähle das Team des Schützen (Das aktive Team ist weiß hinterlegt)
4. Wähle den Schützen
5. Drücke „F4“, um zu speichern (Speichert auch automatisch 1-mal pro Minute)



1 SHOTS+FACEOFFS XWE2 67513 1 0100 1

2 SHOT SAVE  
3 SHOT GOAL  
SHOT BLOCKED

GAMETIME 0100 TEAM RIA DIRECTION H>> 4

Rater Ice Aliens (RIA)

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

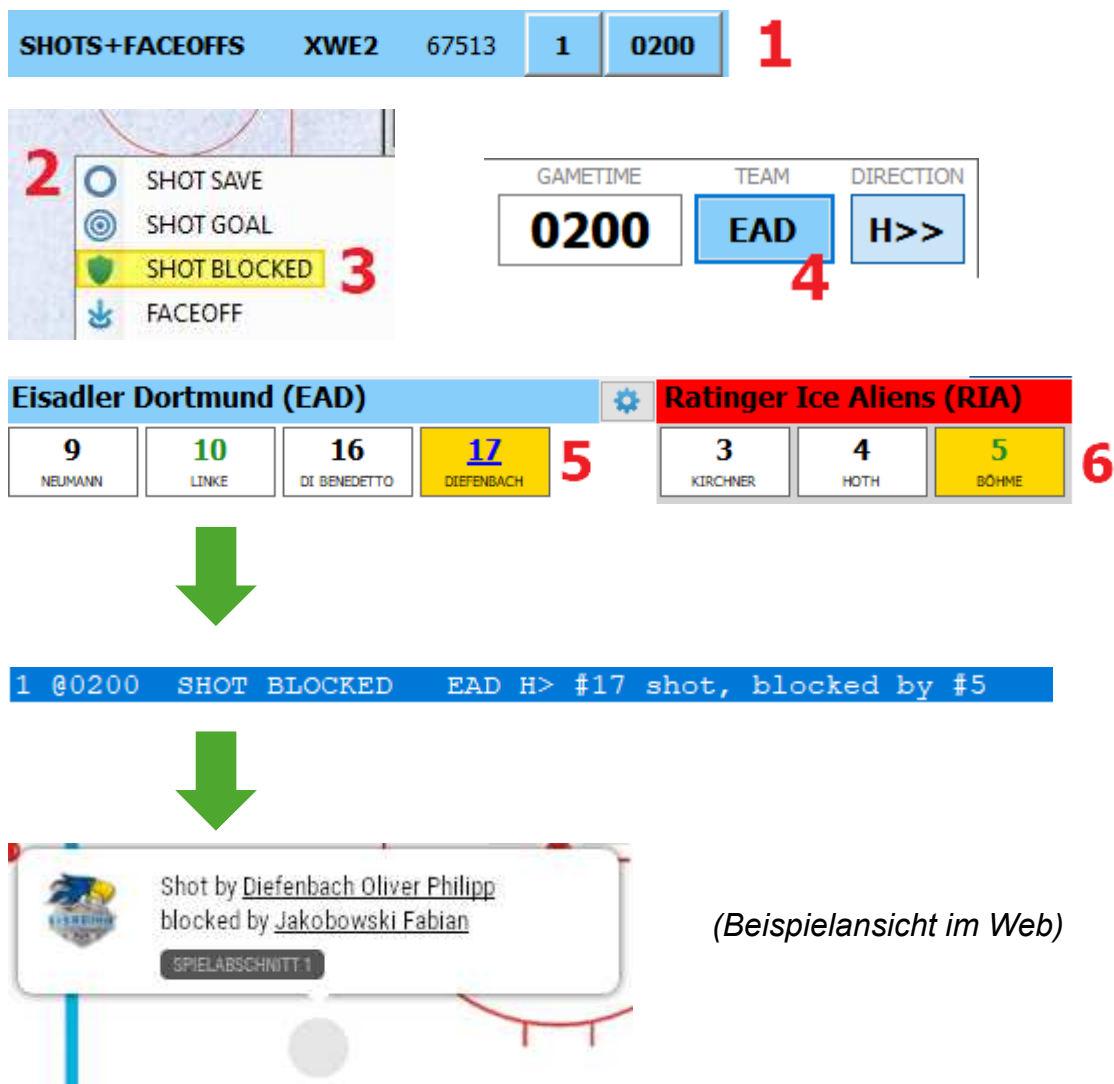
1 @0100 SHOT GOAL! RIA H> #6 scores a goal!

Goal by Marco Andreas Cullmann from 7.8m.  
SPIELABSCHNITT 1

(Beispielansicht im Web)

## „Shot Blocked“ eintragen (Geblockter Schuss)

6. Passe die Spielzeit in der Leiste für Manuelles Timing an (falls nötig)
8. Klicke mit der rechten Maustaste auf den Bereich der Spielfläche, aus dem der Schuss abgegeben wurde.
1. Klicke im Kontextmenü auf **SHOT BLOCKED**
2. Wählen Sie das Team des Schützen  
(Das aktive Team ist weiß hinterlegt)
3. Wähle das Team des Schützen (Das aktive Team ist weiß hinterlegt)
4. Wähle den Schützen
5. Drücke „F4“, um zu speichern (Speichert auch automatisch 1-mal pro Minute)



**SHOTS+FACEOFFS** XWE2 67513 1 0200 **1**

**2** SHOT SAVE  
SHOT GOAL  
**3** SHOT BLOCKED  
FACEOFF

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

**Eisadler Dortmund (EAD)** **5** **Ratinger Ice Aliens (RIA)** **6**

9 NEUMANN	10 LINKE	16 DI BENEDETTO	<b>17</b> DIEFENBACH	3 KIRCHNER	4 HOTH	<b>5</b> BÖHME
--------------	-------------	--------------------	-------------------------	---------------	-----------	-------------------

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

Shot by [Diefenbach Oliver Philipp](#)  
blocked by [Jakobowski Fabian](#)

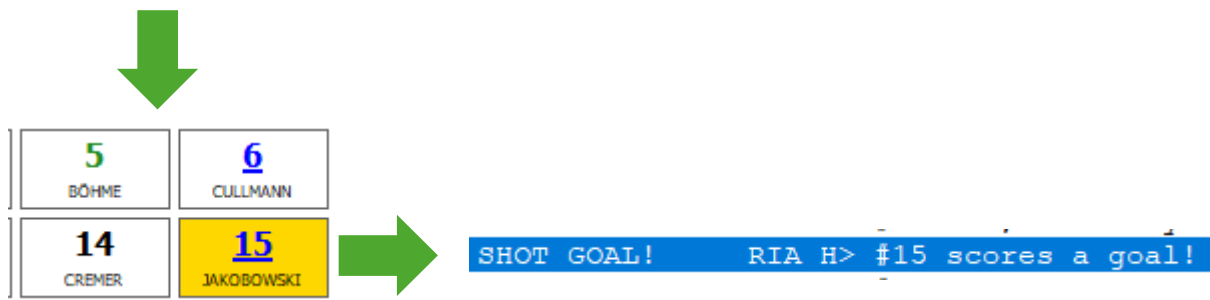
(Beispielansicht im Web)

# Editieren/Löschen von Einträgen

## Editieren eines Eintrags

Klicke den Eintrag an und mache die gewünschten Änderungen

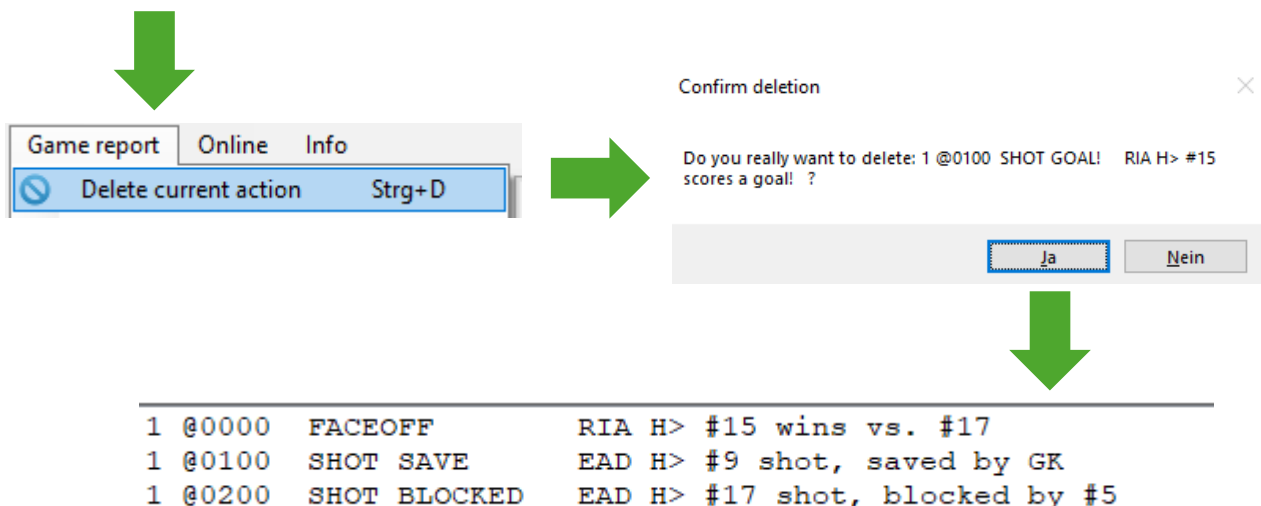
```
1 @0000 FACEOFF          RIA H> #15 wins vs. #17
1 @0100 SHOT SAVE        EAD H> #9 shot, saved by GK
1 @0100 SHOT GOAL!       RIA H> #6 scores a goal!
1 @0200 SHOT BLOCKED     EAD H> #17 shot, blocked by #5
```



## Löschen eines Eintrags

Klicke den gewünschten Eintrag an und klicke im Menü auf „Game Report“ → „Delete current action“ oder drücke Sie ‚STRG+D‘

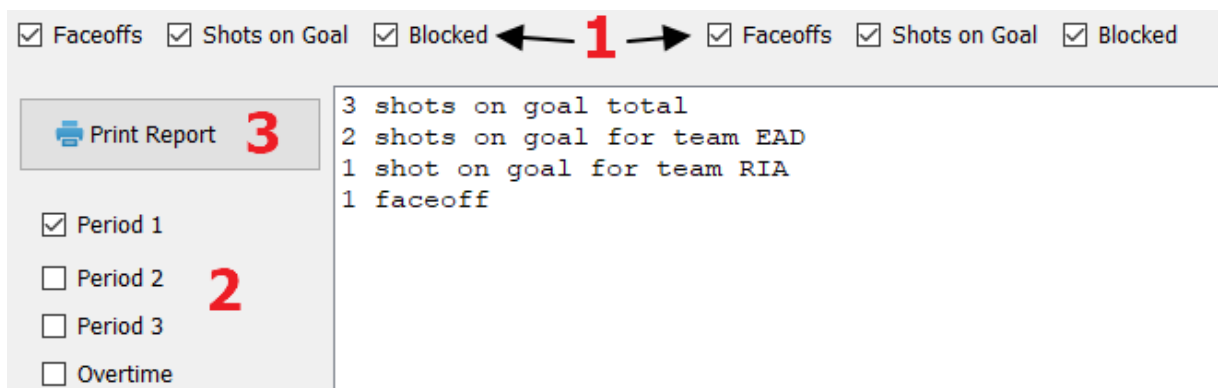
```
1 @0000 FACEOFF          RIA H> #15 wins vs. #17
1 @0100 SHOT SAVE        EAD H> #9 shot, saved by GK
1 @0100 SHOT GOAL!       RIA H> #6 scores a goal!
1 @0200 SHOT BLOCKED     EAD H> #17 shot, blocked by #5
```



# Reporting

## Erstellen eines Reports

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



The screenshot shows a reporting interface with the following elements:

- At the top, there are two sets of filters:  Faceoffs,  Shots on Goal, and  Blocked. A red '1' with arrows points to the 'Blocked' filter in both sets.
- Below the filters, there is a 'Print Report' button with a printer icon and a red '3' next to it.
- To the left of the report preview, there are period selection options:  Period 1,  Period 2,  Period 3, and  Overtime. A red '2' is next to the 'Period 2' option.
- The report preview area contains the following text:

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

4. Dein PDF-Programm öffnet sich – Du kannst den gewünschten Bericht nun ausdrucken und beispielsweise an Trainer und Presse verteilen.