nuScore Spielprotokoll

Spielprotokoll

Auf der Seite *Spielprotokoll* zeichnet der Benutzer die für den Spielbericht relevanten Ereignisse des Spieles auf. Der Bildschirm ist dazu in vier Bereiche gegliedert:

- Ereignisprotokoll
- Tastatur für Ereignisse
- Jeweils eine Tastatur für Spieler und Offizielle für Heim- und Gastmannschaft



In der Menüzeile steht rechts neben dem Menü der Spielstand und oberhalb der Ereignistastatur die Uhr für die Spielzeit.

Der Spielstand ist außerdem oberhalb der Spielerbuttons zu sehen.

Je nach Bildschirmauflösung werden dazu zwei unterschiedliche Layouts verwendet (responsive):



Uhr für die Spielzeit

Die Uhr für die Spielzeit besteht aus einem **Start/Pause** button und der Zeitanzeige. Steht die Uhr, zeigt der button das Start-Symbol:



Anstatt den Button anzuklicken, kann auch die Leertaste verwendet werden, um die Uhr zu starten oder zu stoppen.

Die Länge einer Halbzeit wird über einen Liga-Parameter in nuLigaAdmin bestimmt. Erreicht die

Der Testspielbericht öffnet sich mit angehaltener Spielzeit 04:30 beim Spielstand von 1:3. Spielzeit das Ende einer Halbzeit, dann bleibt die Uhr automatisch stehen. Die Uhr bleibt ebenfalls zu den Halbzeiten einer eventuellen Verlängerung stehen, also alle fünf Minuten nach dem Ende der zweiten Halbzeit.

Die Uhr arbeitet im Wesentlichen unabhängig von der Protokollierung der Ereignisse, d.h. sie kann jederzeit, auch während Spielereignisse protokolliert werden, angehalten und gestartet werden. Folgende Spielereignisse führen zum automatischen Anhalten der Uhr:

- Auszeit Heim, Auszeit Gast
- 2-Minuten-Strafe
- Rote Karte, mit oder ohne Bericht.

Mit dem Button "Spielzeit anpassen..." kann die Spielzeit korrigiert werden.

Spielzeit anpassen		
Zeit korrigieren 🕑	Minute Sekunde	
	4 🕄 19 🕄	
	* *	
		Spielzeit übernehmen

Die Spielzeit kann entweder über die blauen Pfeiltasten angepasst werden, oder durch textuelle Eingaben.

Ereignisprotokoll

Das Ereignisprotokoll zeigt für jedes Ereignis die Spielzeit, den neuen Spielstand sowie Details zum Ereignis.

Minute	Stand	Ereignis	Spieler	
Manuell hinzufüge	n			
O 04:19	1: 3	7m mit Tor	2 Mayer L.	•
O 03:55	1: 2	Tor	7 Babarskas P.	*
O 03:07		Verwarnung	4 Kozina K.	*
O 01:59		Verwarnung	7 Babarskas P.	*
O 01:54	1:1	Tor	34 Varvne T.	*
O 00:55	1:0	Tor	4 Kozina K.	*

Die Ereignisse sind chronologisch gereiht, das jüngste Ereignis zuoberst. Die Liste der Ereignisse zeigt alle Ereignisse des Spieles und lässt sich gegebenenfalls scrollen.

Zwischen der Ereigniszeit und den weiteren Informationen des Ereignisses wird ein farbiger Balken angezeigt. Dieser stellt die Trikotfarbe des Teams dar, durch das das Ereignis ausgelöst wurde.

Neues Ereignis protokollieren

Die Ereignisse der Ereignistastatur sind *two button events*. Sie lassen sich protokollieren, indem ein button der Ereignistastatur und ein button einer Mannschaftstastatur betätigt werden. Die Reihenfolge ist beliebig. Der jeweils zuerst gewählte button bleibt im Zustand *gedrückt* und das Ereignis wird abgeschlossen, sobald der zweite, komplementäre button betätigt wird.(In diesem Bild wurde zuerst das Ereignis ausgewählt)

≡ s	pielstand 1 : 3 (1	: 3)			▶ ©04:19	O Spielzeit anpassen												0 s	pielinto
Minute	Stand	Ereignis	Spieler		Tor														
O 04:19		Tor			Tor			7m mit Tor				7m ohne Tor							
© 04:19		7m mit Tor	2 Mayer L.	~	Spieler Sanktic	n													
O 03:55		Tor	7 Babarakas P.	~	Verwamung		•	2 Minuten			•								
© 03:07		Verwamung	4 Kozina K.	~	Disqualifikation														
© 01:59		Verwarnung	7 Babarskas P.	~	mit Bericht		•	ohne Bericht			•								
© 01:54		Tor	34 Varvne T.	~															
O 00.55		Tor	4 Kozina K.	~	Heim Alpla HC Hard					T1 T2	Gast Bregenz Handball						пр	2 13	
	1.1							Spielstand											
											1	3							
					 Kozina 	4 ZMrovio	9	Wüstner	10	lochum	11	Mayor	2	Frühstück	6	Babarskas	7	Burger	8
						13	20		21		23		13		14		17		18
					Tanaskovic	Schänger	20	Knauth		Krsmancie	20	Gavranovic	10	Rauch		Watzi		Bernmer	10
						24	26		27		28		20		28		29		34
					Dicker	Herburger		Weber		čelner		Exegovic		Gangi		Wassel		Varvne	
					Stockhouse	16	32					Basia	1	Supportechity	12				
						A	в		0		D		A		в		0		D
					Watzl	Burger		Maier		Krevatin		Rinnerthaler		Hedin		Kresser		Prühstück	

Mit dem Betätigen des ersten buttons erscheint eine rot hinterlegte neue Zeile oben im Ereignisprotokoll. Mit dem trash-button am Ende dieser Zeile, kann die Erfassung des neuen Ereignisses abgebrochen werden. Das erneute Betätigen des buttons im gedrückten Zustand führt ebenso zum Abbruch der Ereigniserfassung.

Der Zeitpunkt des Ereignisses wird durch der ersten button-push festgelegt.

Wird zuerst ein Spieler-button gedrückt, kann die Eingabe durch Wahl eines anderen Spielers (beider Mannschaften) korrigiert werden. Ebenso kann der Ereignistyp eines Spielerereignisses geändert werden, indem ein anderer button der Ereignistastatur gewählt wird.

Ändert sich infolge eines Ereignisses der Spielstand, wird die Änderung durch Fettschrift des Spielstandes (neuer Torstand bei Heim bzw. Gast) und des Ereignistyps signalisiert.

Für Offizielle und Spieler, die gerade eine 2-Minuten-Strafe absitzen, können keine Torereignisse protokolliert werden.

2 Minuten Strafe für Spieler

Bei einer 2-Minuten Strafe hält die Uhr automatisch an.

O 04:40	2 Minuten	4 Kozina K.	•
---------	-----------	-------------	---

So sieht ein etwaiger Protokolleintrag aus.

Der Start-button der Uhr muss bei Fortführung des Spieles betätigt werden.

Mannschaftsstrafe

Das Ereignis "Mannschaftsstrafe" entsteht dann, wenn ein Spieler, der bereits eine rote Karte/Disqualifikation erhalten hat, solange die Spieluhr noch die Zeit dieser roten Karte/Disqualifikation anzeigt, eine 2-Minuten Strafe erhält. Diese wird automatisch zu einem "Mannschaftsstrafe" Ereignis geändert, und der auslösende Spieler wird zusätzlich angezeigt.

© 04:40	Mannschaftsstrafe Heim	4 Kozina K.	~
© 04:40	Disqualifikation	4 Kozina K.	~

Ereignis bearbeiten

Jedes Ereignis im Protokoll läßt sich durch Betätigen des buttons mit dem nach **unten gerichteten Pfeil** *aufklappen*, um es zu bearbeiten. Dabei wechseln die dem Ereignis zugeordneten buttons in den Zustand *gedrückt*. Bisher können Zeitereignissen, der Auszeit und der Bankstrafe so Spieler zugeordnet werden. Kann das so bleiben?

E Spiel	stand 1 : 3	(1:3)			▶ ©04:19 © Spietzeit anpassen 0	Spielinfo
linute	Stand	Ereignis	Spieler		Tor	
Manuell hinzufi	igen				Tor 7m rrit Tor 7m ohne Tor	
04:19		7m mit Tor	2 Mayer L	~	Spieler Sanktion	
0 03:55		Tor	7 Babarskas P.	~	Verwamung 2 Minuten	
0 03:07		Verwarnung	4 Kozina K.	~	Disqualifikation	
0 01:59		Verwarnung	7 Babarskas P.		mit Bericht anne Bericht	
~ ~		8		^		
01:54		Tor	34 Varvne T.	~	Heim T1 T2 T3 Gast T1	T2 T3
00:55		Tor	4 Kozina K.	*		8
					13 20 21 23 13 14 17 Barner Tataskovic Software Koauth Komancic Barner	18
					24 26 27 28 20 28 29 Ocker Hufcorger Weicer Zahrer Einigrotic Garagi Wassel Wassel	34
					16 32 Stockbauwr Boolic Stoppenschitz Suppenschitz	
					Vatzi A Burger B Maler C Krevatin D Rinnerthaler A Hedin B Kresser C Prühstlick	0

Das Ereignis kann nun durch Betätigen eines anderen Ereignis-buttons oder Spieler-buttons korrigiert werden. Dabei wird der Bearbeitungsmodus wieder beendet, d.h. das Ereignis klappt wieder zu. Durch den button mit dem nach oben gerichteten Pfeil beim aufgeklappten Ereignis oder einen der beiden gedrückten buttons kann die Bearbeitung eines Ereignisses ohne Änderung abgebrochen werden.

Ändert sich der Torerfolg des Ereignisses (z.B. indem es von *7m mit Tor* auf *7m ohne Tor* geändert wird), wird der aktuelle Spielstand und der Spielstand aller dem geänderten Ereignis folgenden Ereignisse entsprechend angepasst.

Durch Klicken auf die blauen Pfeiltasten kann die Zeit des Ereignisses in Sekundengenauigkeit angepasst werden.

Das Ereignis kann durch Klicken auf den Mülleimer-Button gelöscht werden.

Ereignis nachdokumentieren

Mit dem Button "Manuell hinzufügen" kann ein Ereignis nachdokumentiert werden. Im Gegensatz zur normalen Erstellung eines Ereignisses, kann hier manuell die Zeit eingetragen werden.

	0.04:19	O Spielzeit anpassen
I	Einfügen	
	Zeit anpassen 🕓	Minute Sekunde
М.		<u>^</u> ^
м.		4 3 19 3
м.		* *
м.		
м.		Ereigniszeit übernehmen

Anchließend kann, wie bei der normalen Erfassung eines Ereignisses, in beliebiger Reihenfolge der Spielerbutton und der Ereignisbutton für das zu erfassende Ereignis geklickt werden.

	Spielstand 1	: 3 (1 : 3)			▶ ⊙04:19	O Spielzeit anpase	ien											0 Spi	idinto
Minute	Stan	d Ereignis	Spieler		Tor														
© 04:19				8	Tor			7m mit Tor				7m ohne Tor							
© 04:19		7m mit Tor	2 Mayer L.	~	Spieler Sanktic	n													
© 03:55		Tor	7 Babarskas P.	~	Verwarnung		•	2 Minuten			•								
© 03:07		Verwarnung	4 Kozina K.	~	Disqualifikation	n													
© 01:59		Verwarnung	7 Babarskas P.	~	mit Bericht		•	ohne Bericht			•								
© 01:54		Tor	34 Varvne T.	~						let let								Let Let	
© 00:55		Tor	4 Kozina K.	~	Alpla HC Hard					11 12	13	Gast Bregenz Har	ndball					11 12	13
	1.1				•	4	9		10		11		2		6	•	7		8
					Kozina	Zhrkovic		Wüstner		Jochum		Mayer		Prühstück		Babarskas		Burger	
					Transformeter	13	20		21		23	Contractor	13	Dent	14	1154	17		18
					Tallaskorio	autility a	00	KINDI	07	Kismanoro	00	Canalons	00	- ABOUT	00	110.0	00	Gammer	04
					Dicker	24 Herburger	20	Weber	21	Zeiner	28	Esegovic	20	Gangl	28	Wassel	29	Vanme	34
						16)	32						1		12				
					Stockbauer	Doknio						Bozio		Supparachitz					
					Watzi	A Burger	B	Maler	c	Krevatin	D	Rinnerthaler	۸	Hedin	8	Kresser	c	Frühstück	D

Auszeit für eine Mannschaft

Mit den jeweiligen grünen Timeout Karten auf den Mannschaftstastaturen wird eine Auszeit

Bisher wird beim Nachdokumentieren einer Auszeit der Auszeit-Couter gestartet. Kann das so bleiben? gestartet und ein Eintrag im Ereignisprotokoll erstellt. Die Uhr wird automatisch angehalten und ein 1-Minuten counter erscheint neben der Uhr. Die grünen Karten dienen ebenfalls dazu dem Benutzer anzuzeigen, wie viele Timeouts eine Mannschaft noch zur Verfügung hat (benutzt = deaktivierter Button).

Ebenfalls nicht verfügbar ist eine Timeout Karte wenn sie nicht benutzt werden kann. So ist in Halbzeit 1 die Karte "T3" nicht verfügbar und in Halbzeit 2 "T1" nicht verfügbar.

	Spielstand 1 : 3					©04:19 Auszeit Heim 00:09 O Spielzeit anpassen												O Spielinto			
Minute	Stand	Ereignis	Spieler		То	Tor															
Manu	il hinzufügen					Tor			7m mit Tor		7m	ohne Tor									
© 04:19	· · · · ·	Auszeit Heim		*	Sp	Spieler Sanktion															
O 04:19		7m mit Tor	2 Mayer L.	*		Verwamung		•	2 Minuten	•]										
© 03:55		Tor	7 Babarskas P.	*	Di	Disqualifikation															
O 03:07		Verwarnung	4 Kozina K.	*		mit Bericht		•	ohne Bericht	•											
© 01:50		Verwarnung	7 Baberskas P.	*																	
© 01:54		Tor	34 Varvne T.	*	A	Heim Alpla HC Hard				T1 T2 T3	G	^{iast} Bregenz Han	dball					11 12	<u>T3</u>		
© 00.55		Tor	4 Kozina K.	*	ſ	4		9	10	11			2		6	•	7		8		
					К	Kozina	Zhrkovic		Wüstner	Jochum		Mayer		Frühstück		Babarskas		Burger			
						13 Tecestrosic	Schloper	20	21	23	3	Cauranosio	13	Reach	14	11.harvel	17	Bammer	18		
						Tal assore	ounnya		NIGHT	NSHAROC		Sanalono		Habor		mata		eanna			
					D	24 Dicker	Herburger	26	27 Weber	Zeiner	5	Esegovia	20	Gand	28	Wassel	29	Vanne	34		
						16		32	-				1	_	12						
					s	Stockbauer	Doknia	OL.				Bozio		Suppanschitz	144						
					w	Watzi	Burger	в	Maler	Krevatin		Rinnerthaler	A	Hedin	B	Kresser	C	Frühstlick	D		

Der counter zählt von 00:00 aufwärts und beginnt unmittelbar zu laufen. Erreicht er den Stand 01:00 verschwindet er wieder.

Die Auszeit kann durch Betätigen des Uhr-Start-buttons vorzeitig beendet werden. Auch bei der normalen Fortführung des Spieles nach Ablauf der Auszeit muss der Uhr-Start-button betätigt werden.



Symbole auf den Spieler-Buttons

Auf den Spieler-Buttons wird mit farbigen Kartensymbolen angezeigt, wieviele Zeitstrafen ihm bereits erteilt wurden und ob er bereits eine gelbe oder rote Karte erhalten hat. Ein Spieler kann höchtens drei Zeitstrafen, eine gelbe und eine rote Karte erhalten.



Hat ein Spieler eine rote Karte und die Spielzeit ist bereits weiter, als die Zeit, zu der die rote Karte für diesen Spieler erteilt wurde, so wird der Spielerbutton deaktiviert und kann nicht mehr für weitere Ereignisse verwendet werden.



Pausentimer

Wenn die erste Halbzeit abgeschlossen ist wird die Uhr angehalten und ein Button "Halbzeit starten" erscheint daneben.



Wird dieser Button angeklickt, erscheint ein Timer, der die Dauer der Halbzeitpause zählt. So kann der Sekretär jederzeit Auskunft geben, wie lange die Halbzeitpause noch dauern wird.



Spiel abschließen

Nach der zweiten Halbzeit und nach jeder Halbzeit der Verlängerung, erscheint der Button "Spiel abschließen" neben der Uhr. Über diesen Button kann das Spiel abgeschlossen werden.



Nachdem das Spiel abgeschlossen wurde, kann auf das Spielprotokoll und die Mannschaftsaufstellung nicht mehr zugegriffen werden.