Spielprotokoll

In diesem Bereich werden nun alle Ereignisse des Spiels protokolliert.



MTV Braunschweig	Gast VfL Wittingen
Oberliga Männer Nedersachsen 13.02.2016, Spielbeginn 19.30h Branschweg, Bri Alt Wage, Weterstrafs 2-3, 31100 Branschweg	
Reinschuftsanförlichen Anderung der atteilen Mannachaftesunförblichig von Geel- und heimenweichaft von bicke weitinnen dem Speit Kontrole der Speitischereite	Pressensehmung Erfesse pesanetisspone Deter Hause Spearentenation for Scheducture Zeloutine; Selouti, Spearland, Despitor of Scheducture-Bestechter
Epiequalmat Informationen waltrend zum Typer produzitieren, Tachtiligikhie Konnetzieren und Ergelszungen zu Produzit.	Edministrationen Kantolen un Spellegies und Rakolussiervich der Scheidunster
Progete Progete des forty ausgeführt Spelberchtes.	۵
Lokainn Speilbericht Köschen	

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 mit Ereignisbuttons
- · Jeweils eine Tastatur mit Buttons für Spieler und Offizielle der Heim- und der Gastmannschaft

E Spent	and 0 : 0 (0 : 0)		 Q00.01 O typetest argument 	s.,		• Speech
Minute	Stand	Energenia	Spieler	Tor			
Revel to 245p	en			5e	Trend for	Treative Tar	
				Spieler Sanktion			
				Verwarrung	2 Winder		
				Disgualifikation			
				nt bestt	otre beste		
				nen MTV Braunschweig	11 II II	VE. Witingon	N 12
				2 4	0 7 11 Sectors	0 3 Technet Technet	8 23 Schutze
				12 13 Name	17 18 Steck Krause	24 35 Schuller Rocham	41 84 Tell Lenks
				20 23 Maning th	28 34 Gene	Allerat Carlos	9
				fancta (69)		Notes A	
				Matrix A			

In der Menüzeile steht rechts neben dem Menü der Spielstand und oberhalb der Ereignistastatur die Uhr für die Spielzeit und Start- und Stopp-/Pausetaste für die Zeit. Rechts daneben dann die Möglichkeit, die Spielzeit anzupassen.

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

Spielstand	0 : 0 (0 : 0)			► ©00.01	O anpassen		Spielinto
Minute	Stand	Ereignis	Spieler	Tor			
Manuel hinzufügen				Tor	7m mit Tor	7m ohne Tor	
				Spieler Sanktion			
				Verwarrung	2 Minuten		
				Disqualifikation			
				mt Bericht	ohne Bericht		
Heim MTV Braunschweig			T1 T2	Gast VfL Wittingen			T1 T2
			Spiels	stand			
			0	0			(
Geier 1	44 Felzig	Seekamp	Krause	Eschert	Hidebrandt	O Schutze	20 Schulz
12	13	17	18	24	39	41	84
Higendag 1	Noter	Stock	Krause	Schutze	Kochale	Tietz	Lenke
20 Nikolayzik	23 larendt	Ciese Ciese	34 Körner	Abrot 14	22 Kehn		
16	69			A			
Frerichs	Wikes			Buniow			
A							

oder

E Special	and 0 : 0 (0 : 0)			▶ 000.01 © Spinited argument			• Spatch
Minute	Stand	Ereignia	Spieler	Tor			
Warvel hirovSp	et			1w	7m mil Tor	7m alore Tor	
				Spieler Sanktion			
				Meaning *	2 Wester		
				Disgualification			
				et bestt	une beron		
				nem MTV Braunschweig	n 12	Geel VIL Wittingen	Th Q
					Spie	(stand	
				12 13	17 18	24 30	Schultze Schult 41 84
				20 23	26 34	Schutze Kachan 14 22	Tell Lenke
				Maringth Parent	Owner Kirner	Abox Caton	
				Tel 69 Freiche Willem		Bühlew	
				Reffer			

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:

►	© 33:05	O Spielzeit anpassen	O Spielinfo	L S. Kleindienst
Währer	nd die Zeit lä	uft, ist der rechte Teil der Menüleiste grün hinterlegt und der Button zeigt das Pause	e-Symbol:	
	© 33:03	O Spielzeit anpassen	O Spielinfo	L S. Kleindienst

Wichtiger Hinweis:

Die Start/Pause – Funktion kann auch über die folgende Tastenkombination gesteuert werden!



Bei einem Seniorenspiel wird die erste Halbzeit mit 00:00 bis 30:00 gemessen, die zweite Halbzeit mit 30:00 bis 60:00. Erreicht die Spielzeit 30:00 bzw. 60:00 dann bleibt die Uhr automatisch stehen.



Die "Länge einer Halbzeit" holt sich nuScore aus der Eintragung in der Grundkonfiguration der zum Spiel zugehörigen Liga.

Spielbetrieb			
nuScore	🗹 Lig	a in der nuScore eingesetzt wird	
Verlängerung	🖾 Lig	a in der Verlängerungen gespielt werden können	
Mannschaftsgröße*	14		
Länge einer Halbzeit*	30	Minuten	G
Anzahl der Timeouts je	2		

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

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

Spielzeit anpassen			
Zeit korrigieren 🛇	Minute	Sekunde	
	4 (19 🔅	
	*	*	
			Spielzeit übernehmen

Spielstandanzeige

Zur besseren Übersicht wird oberhalb der Mannschaftaufstellung der Spielstand noch einmal angezeigt:



Ereignisprotokoll

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

O 47:54	18 : 18	Tor	9 Schröder M.	~
O 46:29	17 : 18	Tor	15 Wiezorrek J.	*
O 45:57	16 : 18	Tor	14 Krewenka J.	*
O 45:47	16 : 17	Tor	13 Jachens L.	*
O 44:46		Auszeit Gast		*
O 44:26		7m ohne Tor	4 Thalmann M.	*
O 43:42	15 : 17	Tor	14 Krewenka J.	*

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

Hinweis: Fehlerkorrekturen werden nicht protokolliert!

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 grundsätzlich beliebig, Ausnahme ist das Ereignis Mannschaftsstrafe! Der jeweils zuerst gewählte Button bleibt im Zustand gedrückt (hier grau hinterlegt) und das Ereignis wird abgeschlossen, sobald der zweite, komplementäre Button betätigt wird.

Spielstand 0 :	0 (0 : 0)		▶ 000.01 © Spelcet argessen	O Spielinto
Minute Stand	Ereignis Tor	Spater 1	Tor Tor Ter Ter Ter Ter Ter Ter Ter Ter Ter Te	
		l	Mem Oast VIL Witingen Spielstand	n n
			2 4 7 111 3 7 8 Greer Weizg Serkarep Kreuse Schutze Rödetrandt Schutze Schutze 12 13 17 18 24 39 41 12 Voter Stock Krause Schutze Kotheit Teiz Leit	23 84
			20 23 25 34 14 22 Maximysik Maximum Karmer Adardi Karmer 16 69 Villeon Adardi Karmer	
			A Nudrum	

Empfehlung: Immer erst das Ereignis aktivieren und dann die Person zuordnen!

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 den ersten Buttonpush 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 (bei Heim bzw. Gast) und des Ereignistyps signalisiert.

Minute	Stand	l Ereignis	Spieler	
Manuell	hinzufü	gen		
O 04:33	2 : 3	Tor	10 Wüstner F.	~
O 04:19	1:3	7m mit Tor	2 Mayer L.	~

Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler

Als Spieler-Sanktionen stehen die Verwarnung (gelbes Icon) und die 2-Minuten Strafe (schwarzes Icon) zur Verfügung.

Die Anzahl der gelben Karten pro Spieler und pro Spiel ist nicht begrenzt. Hat ein Spieler mehrere gelbe Karten erhalten, wird nur die die Spielzeit der ersten Karte im Bericht abgelegt.

		•	
Verwarnung	2 Minuten	2	

Bei einer 2-Minuten Strafe hält die Uhr automatisch an. Im Spiel muss der Schiedsrichter zuerst das Timeout anzeigen. Dann sollte auch die Uhr angehalten werden, damit das Ereignis dem korrekten Zeitpunkt zugeordnet wird.

O 14:22 1:8	2 Minuten	10 Wüstner F. (01:57)	*
O 13:36 1:8	2 Minuten	20 Schlinger R. (01:11)	*

Der Startbutton der Uhr muss bei Fortführung des Spieles betätigt werden.

Nach erfolgter 3. 2-Minuten-Strafe wird automatisch die rote Karte beim betroffenen Spieler eingeblendet:

O 06:46		2 Minuten	17 Stock M.	*	Spieler Sanktion
O 06:44		2 Minuten	17 Stock M.	*	Verwarnung 2
0 06:23	4:1	Tor	20 Nikolayzik K.	*	Disqualifikation
0 05:37		7m ohne Tor	8 Schultze M.	*	mit Bericht o
0 05:07		2 Minuten	17 Stock M.	*	
O 04:46	3:1	Tor	4 Melzig S.	*	Meim MTV Braunschweig
O 04:03	2:1	Tor	11 Krause J.	*	2 4
O 02:41		Verwamung	17 Stock M.		Geier Metzig Se
O 02:14	1:1	Tor	4 Melzig S.	~	Stock 17 18
0 01:00	0:1	Tor	3 Eschert K		

Wird anschließend das Spiel fortgesetzt (Uhr läuft wieder), wird die Spielerkarte für weitere Aktionen gesperrt:

O 06:46		2 Minuten	17 Stock M.	*	Spieler Sanktion
O 06:44		2 Minuten	17 Stock M.	~	Verwarnung
O 06:23	4:1	Tor	20 Nikolayzik K.	*	Disqualifikation
O 05:37		7m ohne Tor	8 Schultze M.	~	mit Bericht
O 05:07		2 Minuten	17 Stock M.	*	
O 04:46	3:1	Tor	4 Melzig S.	*	Heim MTV Braunschweig
O 04:03	2:1	Tor	11 Krause J.	*	2 4
O 02:41		Verwarnung	17 Stock M.	*	Geler Melzig
O 02:14	1:1	Tor	4 Melzig S.	*	Stock 17 Krause
O 01:00	0:1	Tor	3 Eschert K.	~	

Erhält ein Spieler eine 2. Verwarnung, so zeigt das System einen Warnhinweis: (nuScore verhindert aber die Zuordnung der 2. Verwarnung **nicht**!)

Minute	Stand	Ereignis	Spieler		Tor
Manuell hinz	ufügen				Tor 7m mit Tor
O 13:30		Verwarnung	2 Geier F.	~	Spieler Sanktion
O 10:17		Verwarnung	2 Geier F.	~	Verwamung B 2 Minuten
					Disqualifikation
					mit Bericht ohne Bericht
					Der Spieler Geler Felix hut mehr als eine gelbe Karte ernalten.
					MTV Braunschweig
					<u>a</u> 2 4 7
					Geier Melzig Seekamp Kraus

Disqualifikation ohne/mit Bericht

Bitte in diesen Fällen immer zuerst das Ereignis aktivieren bzw. auf TO-Zeichen des SR die Uhr anhalten!

Disqualinitation		
mit Bericht	ohne Bericht	
	onne benchi	

Die Disqualifikation ohne Bericht wird symbolisiert durch ein rotes Icon (rote Karte), die Disqualifikation mit Bericht durch ein blaues Icon (blaue Karte).

Bei der Disqualifikation ohne Bericht eines Spielers wird das rote Icon in der Spielerkarte eingeblendet und die Spielerkarte deaktiviert:

1 T2	_{Gast} VfL Wittingen				Т1
11 ie	3 Eschert	Hildebran	7 Schu	8 Ittze	Sc ulz
23	24		39	41	
idt	Schultze	Kochale	Tietz		Lemke

Bei einer Disqualifikation mit Bericht – Schiedsrichter zeigt zusätzlich zur roten Karte die blaue Karte – wird das blaue Icon in der Spielerkarte eingeblendet und die Spielerkarte deaktiviert:



Mannschaftsstrafe

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

Die korrekte Verarbeitung dieses Ereignisses funktioniert nur, wenn erst das Ereignis (rote Karte oder 3. Zwei-Minuten-Strafe) aktiviert wird und dann der fehlbare Spieler zugeordnet wird.



Die Spielerkarte wird erst für weitere Aktionen gesperrt, wenn die Uhr gestartet wird!

Bestrafung von Offiziellen

Die Regelungen für die Bestrafung von Offiziellen ist nicht im System automatisiert hinterlegt. Es ist daher Aufgabe des Sekretärs, diese Regelungen korrekt umzusetzen. Für die "Bank" gibt es ja nur eine Verwarnung, eine 2-Minuten-Strafe und anschließend nur noch Disqualifikationen. Es ist geplant, auf diese Ereignisse mit einem Warnhinweis zu reagieren.

Der Sekretär muss also jeweils bei dem Offiziellen die Strafen eintragen, für die die Schiedsrichter die Strafe anzeigen. Die 2-Minuten-Strafe gegen die Bank führt dazu, dass ein weiterer Spieler herausgenommen werden muss. Dieser wird aber nicht gekennzeichnet, da dieser Spieler jederzeit gegen einen anderen Spieler ausgetauscht werden darf. der Sekretär muss nur darauf achten, dass die max. Anzahl der Spieler eingehalten wird. Dieses Ereignis wird nicht protokolliert.

Wird ein Offizieller hinausgestellt, so wird er mit einer Disqualifikation markiert.

Beispiel:

	16		32					\bigcap
Stockbauer		Doknic						Bo
Watzl	A	Burger	B	∎ Maier	С	Krevatin	D	Rin

A hat eine Verwarnung erhalten, C eine 2-Minuten-Strafe und D eine Disqualifikation und muss die Bank verlassen.

Warnhinweise

Bei Verwarnungen bzw. Strafen gegen die Bank erscheinen Warnhinweise

• bei der 2. Verwarnung

	Mehr als ein Offizieller der Heimmannschaft hat eine geibe Karte erhalten.	
	Heim MTV Braupschweig	T1 T2
	wit v bradnochweig	
		Coiel
		Chiel
		Chinl
pei der 2. Z	Zeitstrafe	Chiel
pei der 2. Z	Zeitstrafe	Chial
bei der 2. Z	Zeitstrafe	Chial
oei der 2. Z	Zeitstrafe	Chinl

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*.



Das Ereignis kann nun durch Betätigen eines anderen Ereignisbuttons oder Spielerbuttons 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.

Manuell hinzufügen					Т
0 04.13	crwarnung	10 Wüstn	er F.	*	Sp
Einfügen	19 U Spie	zeit anpassi	in		
Linugen					
Zeit anpassen 🛇	Minute	Sekund	ie		
Zeit anpassen 🛇	Minute	e Sekund	ie		
Zeit anpassen 🛇	Minute	Sekund 19	e		
Zeit anpassen 🛇	Alloute	Sekund	c		
Zeit anpassen 🛇	Minute 4	Sekund C 19	C		

Ainute	Stand Ereignis	Spieler		Tor
9 20:16			û	Tor 7m mit Tor 7m ohne Tor
D 10:48	2 Minuten	18 Krause P.	~	Spieler Sanktion
9 10:48	2 Minuten	18 Krause P.	~	Verwamung 2 Minuten
D 10:48	2 Minuten	18 Krause P.	~	Disqualifikation
D 10:45	Verwarnung	18 Krause P.	-	mit Bericht
D 09:03	mit Bericht	34 Körner L.	~	

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

≡ s	pielstand 4 : 2			▶ Ø30.09 Ø Spielzeit anpassen	O Spielin fo
Minute 1	Stand Ereignis	Spieler		Tor	
Manuel hir	nzufügen			Tor 7m mit Tor 7m ohne Tor	
© 20:16 4	1:2 Tor	7 Hildebrandt T.	*	Spieler Sanktion	
O 10:48	2 Minuten	18 Krause P.	٠	Verwarnung b 2 Minuten	
O 10:45	Verwarnung	20 Nikolayzik K.	٠	Disqualifikation	
© 09:03	mit Bericht	34 Körner L.	٠	mt Bericht bine Bericht	
© 09:03	Mannschaftsstrafe Gast	8 Schultze M.	*		
O 09:03	ohne Bericht	8 Schultze M.	*	Heim T1 T2 Gast VfL Wittingen	T1 T2
© 05:44	2 Minuten	17 Stock M.	٠		23
© 06:23 4	1:1 Tor	20 Nikolayzik K.	*	Geer Metzg Seekamp Krause Eschert Hidebrandt Schultze	Schulz
O 05:37	7m ohne Tor	8 Schultze M.	*	12 12 17 18 20 24 39 441 Higendag Stock Krause Hikoleyzik Schutze Kochale Tietz	84 Lenke
© 05:07	2 Minuten	17 Stock M.	٠	23 25 34 14 22	

Auf diese Weise können auch 1-Klick-Ereignisse wie die Auszeit nachdokumentiert werden.

Änderung der Trikotnummer während des Spiels

Muss während des Spiels ein Trikot ausgetauscht werden und ist kein weiteres Trikot mit derselben Rückennummer vorhanden, kann die Trikotnummer entsprechend dem Austauschtrikot geändert werden. Beispiel:

	Tor	Tor
	Tor 7m mit Tor 7m ohn	e Tor 7m mt Tor
*	Spieler Sanktion	Spieler Sanktion
*	Verwamung 2 Minuten	Verwarrung b 2 Minuten
~	Disqualifikation	Disgualifikation
•	mit Bericht bricht	mt Bericht otne Bericht
~		11 12 1
v	Alpla HC Hard	Alpla HC Hard
•	9 10 11 13	9 10 13 2 Zuberic Vicitizer
~	Zivkovic Wüstner Jochum Tr	
	20 21 23 24	Knauth Krismancic Dicker
	Schinger Knauth Kramanoc Dicker Gave	27 28 77 8
	26 27 28 77 Herburger Weber Zeiner Kazina (1992	Weber Zeiner Kazin Jochum
	16 32	Storthouser
	16 32 Stockbauer Doknic Bozic	Stockbauer Doknic

Man wechselt in die Mannschaftsaufstellung, ruft den Spieler (Nr. 11) auf und ändert die Trikotnummer (88). Anschl. steht im Spielprotokoll der Spieler mit der Nummer 88 zur Verfügung.

Spieler nachtragen

Solange die Maximalzahl der möglichen Spieler nicht erreicht ist, können Spieler während des Spiels nachgetragen werden.



Dazu das Menü Ausklappen und Mannschaftsaufstellung anklicken, Spieler nachtragen ...

101686 18012	4 0	Contt 188704	1 0	Bertrand 2222167	10	Fabian 204754	4 0	Finn Mogerna 317136	¥ 0 24	640 V
	12	Silver		1						Trikotfarbe 📫
lan 7×20	v 0	Patrick 408409	v 0		+					
Torhüler				J						
riand	1									
0029	* 0		+							
tzele										
Airpill	A									
uite ennestratio-ennente	otion		+							

... und speichern.

Wichtiger Hinweis: In jedem Fall ist hier die Spielausweiskontrolle zu vermerken (Ausweis vorhanden oder nicht vorhanden!!). Bevor kein Haken bei der Spielausweiskontrolle gesetzt ist, kann die Passnummer – wenn vorhanden – nicht eingetragen werden und der Spieler wird im Bericht als nicht kontrolliert vermerkt.

Ein Korrigieren nach Spielabschluß ist nicht mehr möglich!!

Anschließend zurück ins Protokoll.

≣ Spie	Istand 1	: 1 (1 : 1)			DOD:13 O Speciel argument.	O Speleto
Minute	Stand	Ereignia	Spieler		Tor	
Manuel Network	figen				Ter Ter Ter Ter	
O 00 07		Verwarrung	4 Salowedel B.	*	Spieler Sankdon	
00036	1.1	Tor	3 Gröger M.	*	Vervanung b 2 Minuten	
O 00 03	110	Tor	3 Zener C.	٠	Disgualification	
					nt beicht alite beicht	
					Man MTV Großenheidom il Spielstand 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	5 048

Das funktioniert auch, während die Uhr weiterläuft.

Auszeit für eine Mannschaft

Mit dem Aktivieren der jeweiligen grünen TeamTimeOut-Karte wird eine Auszeit 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).

• 04:22Auszeit Heim 00:25	O Spielzeit anpassen
---------------------------	----------------------

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

Verwarnung 2 Minuten	•	
Rote Karte		
Disqualifikation Tote Karte	•	
Heim Alpla HC Hard	Gast Bregenz Handball	T1 T2 T3
4 9 10	11 2	6 7 8
Kozina Zivkovic Wüstner Jo	Chum Mayer Frühst	tück Babarskas Burger
	22	44 47 47

... in Halbzeit 2 "T1" nicht verfügbar (sofern 3 Karten zulässig sind) und ...

Disqualifikation	rote	Karte	•				
ieim Npla HC Hard		T1 T2	2 T3 Gi	ast regenz Hand	Iball		T1 T2 T3
4 Kozina Zivkovic	9 Nüstr	10 ner Joch	11 um	2 Aayer	6 Frühstück	Babarskas	Burger

... bei zwei TTO-Karten pro Spiel jeweils eine pro Halbzeit.

nschweig			1 12	Gast VfL Witting	en			\square	T1 T2
2 Metzig	4 Seekamp	7 Krause	11	Eschert	3	Hidebrandt	7 Schultze	8	23 Schulz
12 Stock	17 Krause	18 Nikolayza	20	Schultze	24	3 Kochale	9 Tietz	41	84 Lette
23 Giese	25 Körner	34		Albrot	14	2 Kiehm	2		
16	69			Bühlow	A				ß

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

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



Symbole auf den Spieler-Buttons

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



Hat ein Spieler eine rote Karte/Disqualifikation (gleiches Symbol) und die Spielzeit ist bereits weiter als die rote Karte/Disqualifikation für diesen Spieler, so färbt sich seine Trikotnummer rot und der Spieler ist nicht mehr verwendbar.



Halbzeitpause

Nach Ablauf der 1. Halbzeit stoppt die Uhr automatisch. Es erscheint dann ein Button "Halbzeit starten":



Damit startet man eine mitlaufende Uhr für die Halbzeitpause. Diese Uhr läuft vorwärts.



Ist die Pause vorbei und der Schiedsrichter pfeift das Spiel wieder an, wird die Uhr gestartet und die Halbzeitpausen-Anzeige verschwindet.

■ ©30:04	O Spielzeit anpassen	
Tor		N

Zwischen dem letzten Ereignis bis Minute 30:00 und dem ersten Ereignis nach Minute 30:00 wird ein grauer Trennungsstrich angezeigt.

Manuell hinz	ufügen			
O 30:25	2:4	Tor	13 Gavranovic F.	*
O 28:39	2 : 3	Tor	9 Zivkovic B.	•

Beenden des Spiels

Auch nach Ablauf der 2. Halbzeit hält die Uhr automatisch an. 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.

► ©60:00 Spiel abschließen © Spielzeit anpagsen
Wichtig: Nachdem das Spiel abgeschlossen wurde, kann auf das Spielprotokoll und die Mannschaftsaufstellung <u>nicht</u> mehr zugegriffen werden.
Bevor man das Spiel abschließt, sollten alle Eintragungen zusammen mit den Schiedsrichtern kontrolliert werden!
Bevor das Spiel nicht abgeschlossen ist, hat man auch keinen Zugriff auf die Freigabe mit den Unterschriften.
Hinweis! Der nuScore-Client überträgt bei der Aktion "Spiel abschließen" bereits alle vorhandenen Daten zum Server. Ab diesem Zeitpunkt wird das Spiel sogar in der Tabelle gewertet. Dies natürlich nur, wenn zum Zeitpunkt der Aktion "Spiel abschließen" eine Verbindung zum Server besteht. Die Freigabe aktualisiert im Endeffekt nur noch das bereits abgeschlossene Spiel mit dem Schiedsrichterbericht und den Passwörtern.
Sonderfälle

Im Folgenden ein paar Hinweise zu speziellen Ereignissen und wie dann mit dem Spielprotokoll verfahren wird. <u>Spielabbruch</u> *tbd* <u>Nichtantreten einer Mannschaft</u> *tbd*