



Richtlinien E-Scoring Baseball-Bundesliga 2022

Diese Richtlinien regeln die Zusammenarbeit zwischen dem Papierscorer (= Offizieller Scorer) und dem Bediener des Easyscore Programms (= E-Scorer). Das Ziel ist eine klare Aufgabenverteilung im Team sowie die Qualitätskontrolle der Daten in Easyscore, aus denen die offiziellen Ligastatistiken generiert werden.

1) Zuständigkeiten

Die Zuständigkeiten der beiden Scorer sind in der folgenden Tabelle definiert.

	Offizieller Scorer	E-Scorer
Vor dem Spiel	Entgegennahme der Lineup-Cards Vorbereitung der Scoresheets	Aufbau des Rechners Eingabe der Lineups in Easyscore
Während des Spiels	Ausfüllen des Scoresheets	Eingabe aller Spielzüge in Easyscore
	Verantwortlich für alle Scoringentscheidungen	Verantwortlich für die Erfassung aller Pitches
	Kommunikation mit Bediener Anzeigetafel und Stadionsprecher	Entscheidung über die Art von geschlagenen Bällen (z.B. Flyball, Groundball)
	Kontrolle von Spielerwechseln (mit Fokus auf das Infield)	Kontrolle von Spielerwechseln (mit Fokus auf das Outfield)
Nach dem Spiel	Fertigstellung der Scoresheets	Abschluss des Spiels in Easyscore
	Auswerten der Scoresheets	
	Abgleich der Scoresheetauswertung mit den Easyscore Statistiken	Abgleich der Easyscore Statistiken mit der Scoresheetauswertung
	Hochladen der Scoresheets in den BSM	

2) Kommunikation während des Spiels

Damit sie problemlos miteinander kommunizieren können, müssen der Offizielle Scorer und E-Scorer in unmittelbarer Nähe zueinander platziert sein (Regel 9.01 (a) in den offiziellen Baseballregeln).

Der Offizielle Scorer sagt alle Spielzüge laut an, auch wenn der Spielzug einfach und offensichtlich ist. Damit soll sichergestellt werden, dass die Eingaben des E-Scorers in Easyscore immer mit den Eintragungen auf dem Papierscoresheet übereinstimmen. Der Offizielle Scorer ist für alle Scoringentscheidungen verantwortlich, insbesondere für alle Ermessensentscheidungen wie Hit/Error oder WP/PB und für die Vergabe von Earned Runs oder RBIs.

Der E-Scorer sagt jeden Pitch laut an, bevor er ihn in Easyscore einträgt. Auch hier dient die Ansage der Kontrolle.



Der Offizielle Scorer kommuniziert den Spielstand sowie die Anzahl der Hits und Errors an den Bediener der Anzeigetafel.

Am Ende des Spiels muss der Offizielle Scorer sofort über die Vergabe von Win, Loss und Save entscheiden, damit der E-Scorer das Spiel in Easyscore abschließen kann.

3) Datenabgleich während des Spiels

Der E-Scorer sollte während des Spiels so oft wie möglich kontrollieren, dass sein Lineup, seine eingegebenen Spielzüge, die RBI-Vergabe und Earned Run-Kennzeichnung mit dem Papierscoresheet übereinstimmen.

Auch durch Abgleich der Inningsummation lassen sich Abweichungen aufspüren. Werden Abweichungen erkannt, so sollten diese unverzüglich beseitigt werden. Wenn die Korrektur während des laufenden Spiels wegen des Spieltempos nicht möglich ist, dann sollten die Korrekturen in der folgenden Inningpause vorgenommen werden.

4) Korrektur von Spielzügen

Zur Korrektur von Spielzügen drückt man die STRG-Taste und klickt auf ein Scoringkästchen. Dadurch erscheint das Edit Play Fenster.



Mit dem Stift kann die Aktion bearbeitet und mit dem Mülleimer gelöscht werden. Bei Kästchen, die mehrere Aktionen haben, können alle bearbeitet, aber nur die letzte kann gelöscht werden.



Falls sich der falsche Spielzug nicht korrigieren lässt, müssen die letzten Spielzüge in Easyscore komplett gelöscht und neu eingegeben werden.

5) Korrektur von Spielerwechseln

Analog zum Edit Play kann man bei gedrückter STRG-Taste auf den Auswechselfeile beim entsprechenden Spieler klicken. Danach kommt die Auswahl, ob man den Wechsel ändern, einen fehlenden Wechsel einfügen oder einen Wechsel löschen will.



6) Korrekturen nach dem Spiel

Werden Spielzüge oder Spielerwechsel erst vorgenommen, nachdem das Spiel bereits abgeschlossen ist, müssen die Box Scores in Easyscore neu erstellt werden. Dies kann man direkt mit dem Button „End game“ tun oder man klickt in der Spieleübersicht auf das Zahnrad-Icon:





7) Datenabgleich nach dem Spiel

Nach dem Spiel ist ein kompletter Abgleich der ausgewerteten Statistiken auf dem Scoresheet und den Statistiken in Easyscore durchzuführen, um sicherzustellen, dass diese übereinstimmen. Dies muss nicht unbedingt am Feld passieren, sondern kann auch später gemacht werden (z.B. per Telefon).

In Easyscore sind die Statistiken sichtbar, wenn das Spiel abgeschlossen wird oder wenn ein Scoresheet eines bereits abgeschlossenen Spiels aufgerufen wird. Zunächst kommt die Meldung "generating stats...".

1. Baseball-Bundesliga game 10121202-2

20.06.2019

	1
Mannheim Tornados	1
Mainz Athletics	0
End game ▶	

Away team | Home team | **Play-By-Play** | Box Scores | G

generating stats...

Name	Pass-Nr.	Pos	Inn	1	2	3	4	5	6
1 #8 Kotowski Kevin		CF	1T1	1 3 5 2 4	6-4 1B		1-3		x3

Nach ein paar Sekunden können die Offense-, Defense- und Pitching-Statistiken individuell über die entsprechenden Links ein- und ausgeblendet werden.

1. Baseball-Bundesliga game 10121202-2

20.06.2019

	1
Mannheim Tornados	1
Mainz Athletics	0
End game ▶	

Away team | Home team | Play-By-Play | Box Scores | G

[Defense](#) | [Offense](#) | [Pitching](#)

Name	Pass-Nr.	Pos	Inn	1	2	3	4	5	6
1 #8 Kotowski Kevin		CF	1T1	1 3 5 2 4	6-4 1B		1-3		x3



Wie auf dem Scoresheet findet man die Defensivstatistiken am linken Rand.

1. Baseball-Bundesliga game 10121202-2

20.06.2019

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	
Mannheim Tornados	1	1	0	0	0	0	1	0	5	1	-	9	16	4
Mainz Athletics	0	1	0	1	0	4	0	2	0	2	-	10	12	2

End game ? Undo actions

Defense
 Offense
 Pitching

A	PO	E	DP	IP	Name	Pass-Nr.	Pos	Inn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	0	0	10.0	1 #8 Kotowski Kevin		CF	1T1	1 3 5 2 4	6-4 1B				WP2 x3 BB	DP 6-3 III		SB2 BB	
0	3	0	0	10.0	2 #11 Johannessen Peter		RF	1T1	x5 SB4 1B	II K				x3 1BB		I F 5	III F 6	
3	1	0	0	10.0	3 Gallagher Austin		3B	1T1	1 2 3 3	II F 7	FC			x4 2B (E4) ***		x4 1B		I F 6
0	1	0	0	10.0	4 #23 Boldt Maximilian		DH	1T1	1 2 4 3	x5 WP7	x5 BB							WP6 x5
0	1	0	0	10.0			1B	9T7			III K							HR
0	8	0	0	10.0	5 Blanke Mike		C	1T1	1 2 3 3		(WP7) 1B			1 4 2 3	WP6 E4		II F 2	x7 (WP6) (E6) BB
1	3	0	1	6.0	6 #17 Kipphan Martin		1B	1T1	2 3 1 4				3 4 1 2 F					(E6) x7
1	2	0	0	4.0		#33 Voll Victor		PH	6B8									
1	2	0	0	4.0				1B	7T1		III							



Gefördert durch:
 Bundesministerium des Innern
 aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages





8) Verhalten bei Problemen

Sollte es während des Spiels zu Problemen beim E-Scoring kommen, z.B. wegen eines Ausfalls der Internetverbindung, eines Absturzes des Programms oder weil sich ein komplizierter Spielzug nicht eingeben lässt, ist das Wichtigste, dass der E-Scorer die Ruhe bewahrt und dass während der Problemlösung das Spielgeschehen durch den Offiziellen Scorer weiter beobachtet und notiert wird.

Für die Lösung von Problemen mit Easyscore ist allein der E-Scorer zuständig. Der Offizielle Scorer konzentriert sich weiter auf das Spiel und führt sein Scoresheet. Zusätzlich sollte er versuchen, die Pitches mitzuschreiben.

Sobald der E-Scorer das Problem gelöst hat, sind die verpassten Pitches und Spielzüge in Easyscore nachzutragen.

Sollte das Mitschreiben der Pitches aufgrund der Arbeitsbelastung nicht möglich sein, dann kann darauf verzichtet werden. Wichtig ist vor allem, dass alle Spielzüge und Spielerwechsel korrekt erfasst werden. Als Kompromiss könnte der Offizielle Scorer statt aller einzelnen Pitches nur den Count am Ende einer Plate Appearance notieren. Ein Full Count wird dann nachträglich als Ball-Ball-Ball-Strike-Strike in Easyscore eingegeben, so dass zumindest ein Teil der Information erfasst wird.

9) Anerkennung von Einsätzen

Sofern der E-Scorer über eine gültige Scorerlizenz verfügt (egal auf welcher Stufe), bekommt er für jedes in Easyscore gescorte Spiel einen Einsatz für die Lizenzverlängerung gutgeschrieben.

Damit der Einsatz gezählt werden kann muss der E-Scorer auf dem Gast-Scoresheet seinen Namen und seine Lizenznummer im Feld Scorer eintragen und unterschreiben.

Schiedsrichter	
Scorer E-Scorer: Müller A-123456-SCO	
Müller	
Scorer	Schiedsrichter
Manager Heim	Manager Gast

Im BSM ist der E-Scorer als Scorer 2 einzutragen.