



# **Der Baseball- und Softball Manager (BSM) – Eine Einführung für Scorer**

**Version 2.0  
Juni 2024**

**Erstellt von Sven Müncheberg, Gerhard Gilk, Martin  
Beckmann und Daniel Nestke**

<b>1</b>	<b>ÜBERSICHT</b> .....	<b>3</b>
1.1	<b>WAS IST DER BSM?</b> .....	<b>3</b>
1.2	<b>LOGIN/REGISTRIERUNG</b> .....	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>LIZENZINFORMATIONEN</b> .....	<b>4</b>
2.1	<b>PERSÖNLICHE DATEN</b> .....	<b>4</b>
2.2	<b>LIZENZDATEN</b> .....	<b>5</b>
2.3	<b>FRÜHERE EINSÄTZE</b> .....	<b>5</b>
2.4	<b>GEPLANTE EINSÄTZE</b> .....	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>LEHRGÄNGE</b> .....	<b>7</b>
3.1	<b>BESUCHTE LEHRGÄNGE</b> .....	<b>7</b>
3.2	<b>ANMELDUNG FÜR LEHRGÄNGE</b> .....	<b>7</b>
3.3	<b>STORNIERUNG VON LEHRGÄNGEN</b> .....	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>SPIELBETRIEB</b> .....	<b>9</b>
4.1	<b>DASHBOARD</b> .....	<b>9</b>
4.2	<b>VOR DEM SPIEL: EINTEILUNG</b> .....	<b>9</b>
4.3	<b>VOR DEM SPIEL: ERINNERUNGSMAIL</b> .....	<b>10</b>
4.4	<b>NACH DEM SPIEL: EINTRAGEN ERGEBNIS</b> .....	<b>10</b>
4.5	<b>NACH DEM SPIEL: STATISTIK</b> .....	<b>12</b>
4.5.1	REITER: SPIELDATEN .....	12
4.5.2	REITER: STATISTIK HEIM / GAST .....	13
4.5.3	PRÜFSUMMEN/CHECKS .....	17
4.5.4	TIPPS ZUR SCHNELLEREN STATISTIKEINGABE .....	18
4.6	<b>NACH DEM SPIEL: PITCHER-STATISTIK</b> .....	<b>19</b>
4.7	<b>NACH DEM SPIEL: HOCHLADEN DER SCORESHEETS</b> .....	<b>20</b>
4.8	<b>NACH DEM SPIEL: SCORING-FEEDBACK</b> .....	<b>20</b>

# 1 ÜBERSICHT

## 1.1 WAS IST DER BSM?

Der Baseball- und Softball Manager (BSM) ist das zentrale Verwaltungsprogramm für Spielbetrieb und Ausbildung im DBV und seinen Landesverbänden. Der BSM unterstützt die Verwaltung

- von Vereinen und deren Mitgliedern,
- von Ligen, Spielplänen und Tabellen,
- von Lehrgängen und Fortbildungen,
- von Schiedsrichter-, Scorer- und Trainerlizenzen,
- von Spielerlisten und Spielerpässen,
- von Spielstatistiken und Scoresheets

Der BSM ist unter dieser Adresse erreichbar: <https://bsm.baseball-softball.de>

Eine ausführliche Hilfe zur Benutzung des BSM findest du hier:  
<https://bsm.baseball-softball.de/faq>

Die Hilfe ist sehr empfehlenswert und enthält auch detaillierte Beschreibungen zu den weiter unten in diesem Dokument beschriebenen Funktionen wie z.B. der Statistikeingabe.

Bei Problemen mit dem BSM wende dich an: [bsm@baseball-softball.de](mailto:bsm@baseball-softball.de)

## 1.2 LOGIN/REGISTRIERUNG

Jeder Scorer sollte sich ein BSM-Konto zulegen, um selbständig seine Daten verwalten und sich zu Lehrgängen anmelden zu können.

Klicke auf der Startseite auf „Neu registrieren“ und gebe deine persönlichen Daten ein.

The screenshot shows the login and registration page of the BSM system. At the top, there is a dark header with the DBV logo and the text 'BASEBALL- UND SOFTBALL-MANAGER Lehrgänge'. Below this, the page is titled 'Anmeldung'. The main content area is a light gray box containing a white form. The form has two input fields: 'E-Mail' and 'Passwort'. The password field is highlighted in yellow and contains several dots. Below the password field is a checkbox labeled 'Angemeldet bleiben'. To the right of the form is a blue 'Absenden' button. To the right of the form, there is a white box containing four links: 'Neu registrieren' (circled in red), 'Passwort vergessen?', 'Keine E-Mail für Bestätigung erhalten?', and 'Benutzerkonto gesperrt?'.

Die Angabe des Geburtsdatums ist zur eindeutigen Identifizierung notwendig. Existierende Daten (z. B. Mitgliedschaften, Lizenzen, Lehrgangsteilnahmen) werden dann durch BSM deinem Konto zugeordnet, sofern deine Person dem BSM bereits bekannt ist.

## 2 LIZENZINFORMATIONEN

### 2.1 PERSÖNLICHE DATEN

Im BSM kannst du selber deine Kontaktdaten wie Anschrift, Telefonnummer und E-Mail-Adresse pflegen. Besonders wichtig ist die Pflege deiner E-Mail-Adresse, damit die für dich zuständigen Scorerobleute (DBV oder Landesverband) mit dir Kontakt aufnehmen können und damit du alle E-Mails aus BSM erhältst

Der BSM verschickt automatische E-Mails zu den folgenden Ereignissen:

- Lehrgangsanmeldung, Bestätigung der Anmeldung durch den DBV, Stornierung
- Erinnerungsmail für eingeteilte Spiele, vor Scorerereinsätzen, Info über Scoring-Feedback
- Ausstellung/Verlängerung der Lizenz oder Änderung Lizenzstufe/Verein

Klicke im Fenster rechts oben auf deinen Namen und dann auf „Meine Person“, um diese Übersicht zu bekommen.

DBV BASEBALL- UND SOFTBALL-MANAGER Organisation Spielbetrieb Lehrgänge Sven Müncheberg

Müncheberg Sven bearbeiten

zurück Personendaten Kontaktinformationen Spielbetrieb Mitgliedschaften Kontodaten Funktionen Lehrgänge Benutzer

Titel

Vorname Sven

Nachname Müncheberg

Namenszusatz

Geburtsname

Geburtsdatum

Geburtsort

Geburtsland Deutschland

Nationalität Deutschland

Geschlecht  männlich  weiblich

Abbrechen Speichern und zurück Speichern

Müncheberg Sven Historie

Im Reiter „Kontaktinformationen“ kannst du deine Kontaktdaten pflegen. Hier ist zu beachten, dass jeder BSM-Nutzer mehrere Adresssätze haben kann, z. B. wenn du bei mehreren Vereinen Mitglied bist/warst oder Funktionen im Verband hast. Für deine Tätigkeit als Scorer ist wichtig, dass der Adressdatensatz des Vereins, dem deine Lizenz zugeordnet ist, immer auf dem neuesten Stand ist. (Hinweis: Bei „vereinslosen“ Lizenzen wird die persönliche Kontaktinformation verwendet - also die, welche auf deinen Namen lautet.)

**Wichtig:** Für E-Mails aus BSM wird zunächst deine E-Mail-Adresse in der Organisation verwendet, also deine Vereins- oder Verbands-E-Mail-Adresse. Bei Organisation sollte also nicht die offizielle Vereinsadresse eingetragen werden, sondern deine eigene E-Mail-Adresse im Verein, damit du die Mails direkt erhältst. Sollte diese nicht gefüllt sein, dann wird deine private E-Mail-Adresse genommen. (Hinweis: Dies ist bewusst so gesteuert, damit deine private E-Mail-Adresse nicht bekannt wird, wenn du das nicht willst).

E-Mail zur Anzeige freigeben (z.B. auf Homepage)

**ORGANISATION**

E-Mail  ✓

E-Mail zur Anzeige freigeben (z.B. auf Homepage)

**FOTO**

Foto  Datei auswählen

**E-Mail**

Hier kann die E-Mail-Adresse der PERSON im Verein oder Verband (also seiner Organisation) eingegeben werden.  
Wenn das Feld gefüllt ist, dann wird diese E-Mail-Adresse (anstatt der privaten) für Veröffentlichungen (Homepages) oder zum Versand von E-Mails aus BSM genutzt.

## 2.2 LIZENZDATEN

Über den Reiter „Spielbetrieb/Lizenzen“ kannst du auf deine Lizenzdaten zugreifen. Dort siehst du wichtige Daten wie deine Lizenznummer, Lizenzgültigkeit, die erfassten Einsätze der letzten vier Jahre und den Verein, dem die Lizenz zugeordnet ist.

DBV BASEBALL- UND SOFTBALL-MANAGER Organisation ▾ Spielbetrieb ▾ Lehrgänge ▾ Sven Müncheberg ▾

Müncheberg Sven - Lizenzen

zurück Personendaten Kontaktinformationen ▾ **Spielbetrieb ▾** Mitgliedschaften Kontodaten Funktionen ▾ Lehrgänge ▾ Benutzer ▾

1 Lizenz Lizenzen Historie 🔄 Lizenz anlegen +

alle	Lizenzart	Stufe	Sportart	Lizenznummer	gültig bis	Einsätze	Lizenzzuordnung	Verwalter	
<input type="checkbox"/>	Scorer	A	BB / SB	A-025594-SCO	31.12.2021	0 / 30 / 14 / 18	München Caribes	DBV	Aktion ▾

Aktion auswählen ▾ [alle anzeigen](#)

## 2.3 FRÜHERE EINSÄTZE

Alle deine im BSM erfassten Scorerereinsätze kannst du über den Reiter „Spielbetrieb/Einsätze“ aufrufen.

Durch Klicken auf die Spielnummer kommst du zu den Detaildaten des Spiels.

Durch Klicken auf das Papiersymbol am rechten Rand kannst du dir die hochgeladenen Score-sheets des Spiels ansehen.

Müncheberg Sven - Einsätze

zurück Personendaten Kontaktinformationen Spielbetrieb Mitgliedschaften Kontodaten Funktionen Lehrgänge Benutzer

50 Einsätze

Lizenz	Datum	Liga	Spiel-Nr.	Heim	Gast	Status (Spiel)	Kosten	Abgerechnet	
SCO-BB / SB (A)	05.10.2019 12:00	2BLHPO	10201602-1	MUC	ULM	gespielt		Nein	
SCO-BB / SB (A)	14.07.2019 15:30	BYLBBS	0611101-2	FUS	MUC2	gespielt		Nein	
SCO-BB / SB (A)	14.07.2019 13:00	BYLBBS	0611101-1	FUS	MUC2	gespielt		Nein	
SCO-BB / SB (A)	06.07.2019 12:00	2BLHPO	10261001-1	MUC	FRE	gespielt		Nein	
SCO-BB / SB (A)	06.07.2019 15:30	2BLHPO	10261001-2	MUC	FRE	gespielt		Nein	

Falls du offizielle Spiele gescorst hast, die nicht im BSM verwaltet werden, z. B. All-Star-Games, dann können diese Einsätze manuell erfasst werden. Wende dich dafür an den zuständigen Scorerobmann. Einsätze bei DBV Veranstaltungen wie deutsche Meisterschaften oder Länderpokalen werden vom DBV automatisch am Ende der Saison eingetragen.

31 Externe Einsätze

Datum	Datum	Veranstaltung	Anzahl Einsätze
SCO-BB / SB (A)	13.10.2018	DM Juniorinnen	2
SCO-BB / SB (A)	15.09.2019	BB EM 2019 Bonn/Solingen	15
SCO-BB / SB (A)	30.07.2016	BB EM C-Pool 2016 Ljubljana	11
SCO-BB / SB (A)	26.08.2017	BBSV LL All-Star Games	3

## 2.4 GEPLANTE EINSÄTZE

Alle deine im BSM geplanten Scorerereinsätze kannst du über das Dashboard oder den Reiter „Spielbetrieb/Geplante Einsätze“ aufrufen. Dies sind Einteilungen, die ein Verein für dich vorgenommen hat. Siehe dazu Kapitel 4.1.

## 3 LEHRGÄNGE

### 3.1 BESUCHTE LEHRGÄNGE

Mit dem Reiter „Lehrgänge“ kannst du alle früheren Lehrgangs- und Fortbildungsteilnahmen aufrufen.

### 3.2 ANMELDUNG FÜR LEHRGÄNGE

Um alle angebotenen Lehrgänge und Fortbildungen anzuschauen, klicke oben in der grauen Leiste auf „Lehrgänge“. Mit den Filtern (Verbände, Umpire/Scorer/Trainer, Lizenzstufe A,B,C,D und Ausbildung/Fortbildung) kannst du deinen gewünschten Lehrgang schneller finden.

Um alle Details eines Lehrgangs einzusehen, klicke auf das Symbol mit dem Auge ganz rechts.

Neben allen relevanten Informationen für den Lehrgang findest du rechts oben auch den Button „Teilnehmer anmelden“, um dich zum Lehrgang anzumelden:

Lehrgang

zurück Lehrgang

Allgemeine Informationen

**Verband (Ausrichter)** BBSV

**Lehrgangsart** Ausbildung Scorer BB/SB (C-Lizenz) - 36 Lerneinheiten

**Lehrgangscode** SCO-C2-2020-RGB

**Bezeichnung** Scorer C-Lizenz 2

**Beschreibung** In diesem Kurs werden die Grundkenntnisse und wichtigsten Informationen für das Scoren eines Baseball- bzw. Softballspiels vermittelt. Nach erfolgreich abgelegter Prüfung ist man im Besitz der Lizenzstufe C und darf damit alle Spiele im Nachwuchsbereich und die Landesligen im Herren und Damenbereich scoren.

+ Teilnehmer anmelden

*Wichtig: Bevor du dich anmeldest, solltest du dich mit deinem Verein abstimmen. Wenn der Verein dich anmeldet, geht die Rechnung direkt zum Verein und die neue Lizenz – wenn du den Lehrgang bestehst – wird deinem Verein zugeordnet. Auch wenn der Verein dich anmeldet, bekommst du alle relevanten E-Mails an deine, unter „Organisation“ hinterlegte, E-Mail-Adresse. Wenn du dich für einen Lehrgang selbst anmeldest, dann kannst du auch nur dich selbst als Rechnungsempfänger hinterlegen. Dies bedeutet, dass du die Rechnung bekommst und dass die Lizenz als „vereinslos“ ausgestellt wird.*

### 3.3 STORNIERUNG VON LEHRGÄNGEN

Wenn du deine Anmeldung stornieren möchtest, dann kannst du in der Ansicht „Lehrgänge/Teilnahmen“ (siehe auch Kapitel 3.1) diese über die Aktionen rechts vornehmen.

Auswahlkader	Sichtung Jugend D2-Kader (Jg. 2007-2005)	10.11.2019	--	--	bestätigt				Teilnehmer stornieren	👁
Umpire	Umpire Baseball D-Lizenz 1	14.01.2020	--	--	bestätigt	bezahlt	bes		Skript benötigt	👁
Scorer	Scorer C-Lizenz 2	13.03.2020-29.03.2020	Nein	Nein	angemeldet	bezahlt				Aktion ✎

Eine Stornierung ist nur bis zu dem im Lehrgang genannten Termin möglich. Danach musst du dich direkt an den Lehrgangsverwalter wenden.

Je nach Lehrgang und Optionen (z.B. Skript oder Übernachtung) können die Aktionen hier variieren.

*Wichtig: Bei Stornierungen gelten die Stornobedingungen des DBV bzw. des Landesverbands, die bei den Lehrgangsinformationen hinterlegt sind.*

## 4 SPIELBETRIEB

### 4.1 DASHBOARD

Nach der Anmeldung im BSM siehst du als erstes das Dashboard, das dir deine geplanten Einsätze zeigt.

#### DBV BASEBALL- und SOFTBALL-MANAGER

Meine nächsten Einsätze								
Lizenz	Datum	Spiel	Liga	Heim	Gast	Feld	UMP	SCO
<a href="#">SCO-BB/SB</a>	11.07 13:00	<a href="#">0624092-1</a>	LLBBSO	<a href="#">BAI/ROS</a>	-	<a href="#">MUC3</a>	<a href="#">ROS</a>	DAC <a href="#">ROS</a>
<a href="#">SCO-BB/SB</a>	11.07 15:30	<a href="#">0624092-2</a>	LLBBSO	<a href="#">BAI/ROS</a>	-	<a href="#">MUC3</a>	<a href="#">ROS</a>	DAC <a href="#">ROS</a>
<a href="#">SCO-BB/SB</a>	26.09 13:00	<a href="#">0685132-1</a>	LLSB	<a href="#">ROS/MUC/BAL</a>	-	<a href="#">GRO</a>	<a href="#">ROS</a>	ROS <a href="#">ROS</a>
<a href="#">SCO-BB/SB</a>	26.09 15:30	<a href="#">0685132-2</a>	LLSB	<a href="#">ROS/MUC/BAL</a>	-	<a href="#">GRO</a>	<a href="#">ROS</a>	ROS <a href="#">ROS</a>

[zu meinen geplanten Einsätzen](#)

Indem du auf dem Dashboard auf die Spielnummer klickst kannst du am Spieltag schnell zur Ergebniseingabe zu dem jeweiligen Spiel gelangen.

### 4.2 VOR DEM SPIEL: EINTEILUNG

Dein Verein wird dich für Scorerereinsätze einteilen, in dem beim jeweiligen Spiel deine Lizenz im Feld Scorer eingetragen wird.

**SCORER**

Mindestanzahl Scorer

---

Scorer (Lizenznr.)

Fahrtkosten  EUR

Abgerechnet

Deine in dieser Saison geplanten Scorerereinsätze kannst über das Dashboard oder den Reiter „Spielbetrieb/Geplante Einsätze“ abfragen.

Über diese Ansicht kannst du deine Einsätze bestätigen bzw. auch absagen. Dennoch empfiehlt es sich bei Absagen, direkt Kontakt mit dem Verein aufzunehmen.

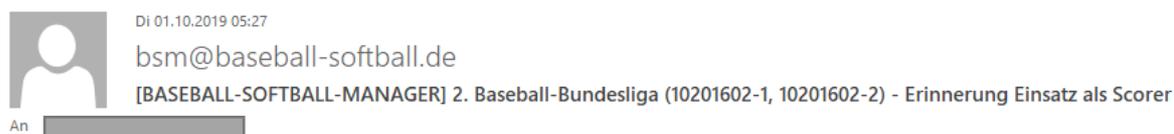
4 Geplante Einsätze

alle	Lizenz	Datum ^	Liga	Spiel-Nr.	Heim	Gast	Spielfeld	INN	Eingeteilte Umpire	Eingeteilte Scorer	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">SCO-BB/SB</a>	11.07.2020 13:00	LLBBSO	<a href="#">0624092-1</a>	<a href="#">BAI/ROS</a>	<a href="#">MUC3</a>	<a href="#">ROS</a>	6		<a href="#">Stowe K.</a>	<input type="button" value="Aktion"/>
<input type="checkbox"/>	<a href="#">SCO-BB/SB</a>	11.07.2020 15:30	LLBBSO	<a href="#">0624092-2</a>	<a href="#">BAI/ROS</a>	<a href="#">MUC3</a>	<a href="#">ROS</a>	6		<a href="#">Stowe K.</a>	<input type="button" value="Aktion"/>
<input type="checkbox"/>	<a href="#">SCO-BB/SB</a>	26.09.2020 13:00	LLSB	<a href="#">0685132-1</a>	<a href="#">ROS/MUC/BAL</a>	<a href="#">GRO</a>	<a href="#">ROS</a>	7		<a href="#">Stowe K.</a>	<input type="button" value="Aktion"/>
<input type="checkbox"/>	<a href="#">SCO-BB/SB</a>	26.09.2020 15:30	LLSB	<a href="#">0685132-2</a>	<a href="#">ROS/MUC/BAL</a>	<a href="#">GRO</a>	<a href="#">ROS</a>	7		<a href="#">Stowe K.</a>	<input type="button" value="Aktion"/>

## 4.3 VOR DEM SPIEL: ERINNERUNGSMAIL

Vier Tage vor einem geplanten Einsatz wird dir der BSM eine automatisch generierte Erinnerungsmail schicken.

In dieser E-Mail findest du alle relevanten Spieldaten sowie Kontaktdaten für die Schiedsrichter und den Heimverein.



Hallo Sven Müncheberg!

Für Dich sind im BASEBALL-SOFTBALL-MANAGER folgende nächste Einsätze als Scorer hinterlegt:

\*\*\*\*\*

DATUM: 05.10.2019 12:00  
 LIGA: 2. Baseball-Bundesliga Play-offs und Relegation  
 SPIEL-NR: 10201602-1  
 HEIM: München Caribes  
 GAST: IT sure Falcons Ulm  
 UMPIRESTELLUNG: DBV  
 SCORERSTELLUNG: München Caribes  
 SPIELFELD: Ballpark Oberwiesefeld, Moosacher Str. 99, 80809 München  
 ANGESETZTE INNINGS: 9

UMPIRE:

HP: Vlado Cupic, A-005816-UMP-BB ( [redacted] )  
 1B: Daniel DiBacco (CC), A-067813-UMP-BB ( [redacted] )

SCORER:

Sven Müncheberg, A-025594-SCO ( [redacted] )

KONTAKT(E) HEIM:

Stephen Walker ( [redacted] )  
 Nixie Zarate-Trassl ( [redacted] )

\*\*\*\*\*

## 4.4 NACH DEM SPIEL: EINTRAGEN ERGEBNIS

Nach dem Spiel muss das Ergebnis im BSM eingetragen werden. Du solltest mit deinem Verein abklären, wer das übernimmt.

Am einfachsten geht dies über das Dashboard. Klicke auf die Spielnummer und dann auf „zur Ergebniseingabe“.

Spiel: 0624062-1

0624062-1  
13.06.2020 13:00  
6 Innings

[zur Ergebniseingabe](#)  
[zur Statistikeingabe](#)

0624062-1	LLBBSO	BAI/ROS	-	ERD	ROS	AUG
0624062-2	LLBBSO	BAI/ROS	-	ERD	ROS	AUG
0624081-1	LLBBSO	BAI/ROS	-	GAR2	ROS	ERD
0624081-2	LLBBSO	BAI/ROS	-	GAR2	ROS	ERD

Gehe zum Reiter „Ergebnis“, trage das korrekte Ergebnis ein, setze den Status auf „Gespielt“ und klicke auf „Speichern“.

DBV BASEBALL- UND SOFTBALL-MANAGER Organisation Spielbetrieb Lehrgänge Sven Müncheberg

Spiel 10260104-1 - Ergebnis bearbeiten

zurück Basisdaten Umpire/Scorer Ergebnis Strafen Scoring-Feedback

Runs Heim: 12

Runs Gast: 11

Kommentar:

Status: **gespielt**

Scoresheets: Datei auswählen

Scoresheets herunterladen

Eine zweite Möglichkeit zum Spiel zu navigieren geht so: Klicke in der grauen Leiste auf „Spielbetrieb/Spieleübersicht“ und nutze die Filter (Verbände, Liga, Spieltag), um dein Spiel zu finden. Klicke am rechten Rand auf das Stiftsymbol, um das Spiel zu bearbeiten.

DBV BASEBALL- UND SOFTBALL-MANAGER Organisation Spielbetrieb Lehrgänge Sven Müncheberg

Spiele

112 Spiele Spiele Historie

2019 Verbände (alle)

2. Baseball-Bundesliga St alle alle Filter zurücksetzen

Suchbegriff(e) Suche

Saison	Liga	Datum/Zeit	Spiel-Nr.	Heim	Gast	Spielfeld	Ergebnis	UMP	SCO	EGD
2019	2BLHSO	14.04.2019 12:00	10260704-1	München-Haar Disciples 2	Buchbinder Legionäre Regensburg 2	HAA	6-13	DBV	HAA	HAA
2019	2BLHSO	14.04.2019 15:30	10260704-2	München-Haar Disciples 2	Buchbinder Legionäre Regensburg 2	HAA	6-19	DBV	HAA	HAA
2019	2BLHSO	14.04.2019 12:00	10261304-1	Baldham Boars	Ingolstadt Schanzer	BAL	16-13	DBV	BAL	BAL
2019	2BLHSO	14.04.2019 15:30	10261304-2	Baldham Boars	Ingolstadt Schanzer	BAL	7-4	DBV	BAL	BAL
2019	2BLHSO	20.04.2019 12:00	10261302-1	München Caribes	Raiffeisen Wölfe Lauf	MUC	5-15	DBV	MUC	MUC
2019	2BLHSO	20.04.2019 15:30	10261302-2	München Caribes	Raiffeisen Wölfe Lauf	MUC	8-0	DBV	MUC	MUC

## 4.5 NACH DEM SPIEL: STATISTIK

In einigen Ligen ist es erforderlich die Statistik des Spiels im BSM einzugeben. Hierzu kann man wiederum über das Dashboard die Statistikansicht zu einem Spiel aufrufen.

Die Eingabe gliedert sich in allgemeine Spieldaten, Statistiken der Heimmannschaft, Statistiken der Gastmannschaft und schließlich eine Ansicht für Prüfsummen, mit denen die eingegebenen Daten auf automatisiert erkennbare Fehler überprüft werden können.

In diesen Ansichten sind die Spieldaten wie auf dem Scoresheet ermittelt einzugeben. Falls in den Prüfsummen vom System Fehler festgestellt wurden wird unabhängig vom gerade angezeigten Reiter oben beim Speichern Button ein Hinweis „Ungültige Eingaben!“ angezeigt.

*Hinweis: Da bei der Statistikeingabe sehr viele Daten eingegeben werden müssen und die Statistik Eingabemasken im BSM darüber hinaus nicht gut für Mobilansichten geeignet sind sollte die Eingabe mit einem Gerät mit größerem Bildschirm und Tastatur erfolgen.*

Es empfiehlt sich im allgemeinen, die Daten so einzugeben, dass man nicht zu oft zwischen verschiedenen Eingabemasken hin- und her wechselt, da man mit jedem Wechsel Zeit verliert. So sollte man beispielsweise die Prüfsummen gesammelt nach der Eingabe prüfen statt nach jeder Teilstatistik einzeln. Es ist auch empfehlenswert, sich mit dem Wechsel der Eingabemaske per Tabulatortaste vertraut zu machen, da auch der Wechsel von der Tastatur zur Maus und zurück zur Tastatur viel Zeit kostet. Viele Masken setzen außerdem beim Öffnen den Cursor für die Eingabe automatisch auf das erste Eingabefeld, so dass direkt nach dem Öffnen die Eingabe möglich ist.

### 4.5.1 REITER: SPIELDATEN

Auf dem Reiter „Spieldaten“ findet sich zunächst eine Übersicht zum Spiel, für das die Statistik eingegeben werden soll. Es empfiehlt sich, hier kurz anhand der Spielnummer zu überprüfen, dass das korrekte Spiel ausgewählt wurde.

Danach müssen die allgemeinen Spieldaten eingegeben werden, was neben Zuschauerzahl und Spieldauer insbesondere die gespielten Innings und den Linescore umfasst. Weiterhin sind Zusatzinformationen wie z.B. Ejections einzugeben.

Spieldaten	Statistik Heim (ING3)	Statistik Gast (SRL2)	Prüfsummen/Checks
Saison	2024		
Liga	Landesliga Baseball Südost		
Sportart	Baseball		
Spielnummer	0623021-1		
Datum	20.04.2024, 13:00		
Spielfeld	Ingolstadt Schanzer, Die Schanz, Ingolstadt		
Gast	Schwaig Red Lions 2		
Heim	Ingolstadt Schanzer 3		
Gespielte Innings	<input type="text" value="6"/>		
Zuschaueranzahl	<input type="text"/>		
	Pflichtfeld		
Spieldauer (netto)	<input type="text" value="x:xx"/>		
	Pflichtfeld		

Bei den Gespielten Innings ist zunächst die angesetzte Zahl an Innings vorab eingetragen. Sofern die Spieldauer von dieser abweicht (z.B. aufgrund von Verlängerungen oder vorzeitigen Spielabbrüchen) sollte die Zahl korrigiert werden und zunächst zwischengespeichert werden, so

dass die Ansicht des Linescores korrigiert wird und die erzielten Punkte in allen gespielten Innings angegeben werden können.

Gespielte Innings	7									
Zuschaueranzahl	0									
Spieldauer (netto)	2:20									
	1	2	3	4	5	6	7	R	H	E
COC2	0	0	0	1	0	0	0	1	2	10
DOW	0	8	0	2	0	0	x	10	10	0
Zusatzinformationen	z.B. Ejections, Delays, ...									
Statistiken veröffentlichen	<input checked="" type="checkbox"/>									

Beim Linescore müssen sämtliche Felder ausgefüllt werden, also auch Nullen in Innings in denen keine Punkte erzielt wurden. Falls die Heimmannschaft im letzten Inning keinen Schlagdurchgang mehr durchgeführt hat ist hier statt einer Punktzahl ein „X“ einzutragen.

Das Feld „Statistiken veröffentlichen“ sollte erst angehakt werden, wenn die Statistikeingabe vollständig abgeschlossen ist und alle Fehler behoben wurden.

## 4.5.2 REITER: STATISTIK HEIM / GAST

Die Statistikreiter für Heim und Gastmannschaft sind jeweils gleich aufgebaut. Im oberen Bereich sind zunächst keine Daten enthalten. Im unteren Bereich findet sich eine Spielerliste der jeweiligen Mannschaft. Um die Statistiken der Mannschaft einzugeben müssen zunächst die eingesetzten Spieler ausgewählt werden.

Die Spieler werden entsprechend der Reihenfolge in der sie zur Liste hinzugefügt werden auch in die Schlagreihenfolge als Startspieler eingetragen. Die Position in der Schlagreihenfolge ist in der Zahl ganz links in jeder Zeile zu erkennen. Ist keine Zahl vorhanden handelt es sich um einen Einwechselspieler. Die Reihenfolge lässt sich per Drag & Drop (Button mit gegensinnigen Pfeilen ganz rechts in jeder Zeile) und durch einen Klick auf den Spielernamen korrigieren.

Spielplandaten										Statistik Heim (DOW)										Statistik Gast (COC2)										Prüfsummen/Checks									
Name	Passnr.	STKZ	Jahrg.	Springer	Offensive	Pitching	Defensive																																
1			A	1994	OFF		CF	x	IT																														
2			A	1977	OFF		DH	x	IT																														
3			D	2000	OFF		SS	x	IT																														
4			D	1996	OFF		C	x	IT																														
5			A	1982	OFF		1B	x	IT																														
6			A	1987	OFF		3B	x	IT																														
7			A	1987	OFF		2B	x	IT																														
			A	2001	OFF		2B	x	IT																														
8			A	2005	OFF		RF	x	IT																														
9			E	1993	OFF		LF	x	IT																														
10			D	1999	OFF	PIT	P	x	IT																														
						Team	Team																																

*Es empfiehlt sich, hier zunächst sämtliche Spieler (inkl. Einwechselspieler) in der Reihenfolge des Scoresheets zu suchen bevor man zur Eingabe der Statistiken übergeht, so dass man nicht regelmäßig zwischen Spielersuche und Eingabe hin und her wechseln muss.*

Nachdem die Reihenfolge stimmt sollten die Spielerdaten in jeder Zeile durch Klick auf den Spielernamen korrigiert werden. Hier kann die Schlagreihenfolge nochmals korrigiert werden und auch angegeben werden, ob ein Spieler Startspieler ist.

Zusätzlich müssen alle Defensivpositionen des Spielers eingegeben werden und in die richtige Reihenfolge gebracht werden, wiederum per Drag & Drop:

Batting Order

Starter

**Positionen**

- 8 - Center Fielder
- 1 - Pitcher
- 2 - Catcher
- 3 - First Baseman
- 4 - Second Baseman
- 5 - Third Baseman
- 6 - Shortstop
- 7 - Left Fielder
- 9 - Right Fielder
- DH - Designated Hitter
- PH - Pinch Hitter
- PR - Pinch Runner
- DP - Designated Player

Es ist sinnvoll, zunächst für alle Spieler diese Basisdaten anzugeben.

In der Übersicht sind dann anschließend neben den Daten vom Spielerpass die Spalten „Offensive“, „Pitching“ und „Defensive“ zu finden. In der Defensivzeile ist außerdem die Position des jeweiligen Spielers zu erkennen, sofern sie bereits im vorherigen Schritt eingegeben wurde. Durch einen Klick auf die Abkürzungen in jeder Zeile lässt sich die jeweilige Statistik des Spielers eingeben, durch einen Klick auf „OFF“ in der Zeile 1 also z.B. die Offensivstatistik des ersten Spielers.

Die Farbe des jeweiligen Eintrags zeigt an, ob Daten hinterlegt wurden oder nicht.

**Wichtig:** Hierbei findet keine Plausibilitätsprüfung statt! Es empfiehlt sich daher, die Daten eines Spielers innerhalb der gleichen Statistik-Maske immer vollständig einzugeben, bevor du mit der nächsten Eingabe fortfährst.

Beim Klick auf die Statistik erscheint die Eingabemaske jeweils rechts von der Statistikeingabemaske. Für alle Spieler der Schlagreihenfolge kann die Offensivstatistik erfasst werden:

Offensivstatistik			
PA	5	K	
AB	5	BB	
R	1	IBB	
RBI	2	HP	
H	1	SB	1
2B		CS	
3B		SH	
HR		SF	
		IO	

Bei der Eingabe der Spieler-Statistiken müssen Nullen anders als im Linescore nicht angegeben werden, die Daten können also identisch vom Scoresheet übernommen werden. Falls keine Offensivstatistiken vorliegen (z.B. bei Pitchern mit DH, Flex oder weil ein Einwechselspieler nicht mehr zum Schlagen kam) kann die Eingabe ausgelassen werden.

In den Defensivstatistiken finden sich auch die Felder für die zusätzlichen Catcherstatistiken „PB“, „SB“ und „CS“:

Defensivstatistik - Center Fielder			
A		PB	
PO	1	SB	
E		CS	
DP			
IP	7	TP	

Das ist selbst dann der Fall, wenn es sich – wie im gezeigten Beispiel – eigentlich um die Statistik für eine andere Position handelt. In diesem Fall sind die Felder leer zu lassen. Bitte beachte, dass die Statistiken nach Position getrennt einzugeben sind. Zu dem gleichen Spieler sind Defensivstatistiken daher ggf. mehrfach zu erfassen.

Für Pitcher wird auch in der Spalte „Pitching“ ein Eintrag angezeigt, bei einem Klick darauf lassen sich die Pitchingstatistiken des Spielers eingeben:

Pitchingstatistik

Num.	<input type="text" value="1"/>	K	<input type="text" value="13"/>
GS	<input checked="" type="checkbox"/>	BB	<input type="text" value="4"/>
CG	<input checked="" type="checkbox"/>	IBB	<input type="text"/>
IP	<input type="text" value="7"/>	HP	<input type="text"/>
BF	<input type="text" value="27"/>	SH	<input type="text"/>
AB	<input type="text" value="22"/>	SF	<input type="text" value="1"/>
R	<input type="text" value="1"/>	WP	<input type="text"/>
ER	<input type="text" value="1"/>	BK	<input type="text"/>
H	<input type="text" value="1"/>	W/ L/S	<input type="text" value="W"/>
2B	<input type="text" value="1"/>	IO	<input type="text"/>
3B	<input type="text"/>		
HR	<input type="text"/>		

Diese Felder sind grundsätzlich wie auf dem Scoresheet zu befüllen, allerdings finden sich in der Pitcherstatistik einige zusätzliche Einträge. Wenn du mit dem Mauszeiger auf die jeweiligen Bezeichnungen zeigt bekommst du eine kurze Erklärung angezeigt (Tooltip).

Bei „Num.“ handelt es sich um die Reihenfolge der eingesetzten Pitcher. Der erste Pitcher erhält eine 1, der zweite eine 2, usw. Das Feld „GS“ wird zusätzlich für den Starting Pitcher markiert (Game Started). Das Feld „CG“ muss angewählt werden, wenn ein Pitcher das komplette Spiel gepitcht hat (Complete Game). Die übrigen Felder sind bereits vom Scoresheet bekannt und werden hier nicht weiter erläutert.

Die Innings Pitched sind als ganze Zahl oder als Dezimalwerte in der Form  $x,33/x.33$  und  $x,67/x.67$  sowie  $x.1/x.2$  einzugeben.

Im Feld W/L/S darf nur W (Win), L (Loss) oder S (Save) eingegeben werden.

Zusätzlich zu den Spielerstatistiken gibt es noch einige Teamstatistiken die erfasst werden müssen. Diese sind über die „Team“ Links in den drei Statistikspalten zugänglich.

Werden sie aufgerufen zeigen sie zunächst eine Gesamtsumme der jeweils erfassten Spielerstatistiken an, die z.B. zur Fehlerfindung mit den selbst ermittelten Summen im Scoresheet verglichen werden kann. Zusätzlich muss in der Team-Offensivstatistik die Zahl der LOB und TIE eingegeben werden und in der Defensivstatistik die Gesamtzahl der DPs und TPs, die sich nicht aus der Summe der beteiligten Spieler bestimmen lässt.

In der Team-Pitchingstatistik sind keine zusätzlichen Daten zu erfassen, sie dient lediglich der Fehlerkontrolle.

**- Offensivstatistik**

PA	37	K	4
AB	34	BB	2
R	10	IBB	0
RBI	8	HP	0
H	10	SB	9
2B	0	CS	0
3B	0	SH	0
HR	0	SF	1
		IO	0

LOB  TIE

**- Pitchingstatistik**

Anzahl	1	K	13
GS	1	BB	4
CG	1	IBB	0
IP	7.0	HP	0
BF	27	SH	0
AB	22	SF	1
R	1	WP	0
ER	1	BK	0
H	1	W/L/S	1W
2B	1	IO	0
3B	0		
HR	0		

**- Defensivstatistik**

A	4	PB	0
PO	21	SB	2
E	0	CS	0
DP	<input type="text"/>	TP	<input type="text"/>

### 4.5.3 PRÜFSUMMEN/CHECKS

Der Reiter Prüfsummen/Checks dient zur Überprüfung der Eingaben. Das System versucht möglichst viele Fehler zu erkennen und zu melden. So wird beispielsweise gemeldet, wenn kein Win oder Loss vergeben wurde, oder wenn z.B. eine startende Feldposition doppelt vergeben wurde oder fehlt.

Neben den Prüfsummen vom Scoresheet werden auch die Offensivspalten mit den Pitching und Defensivspalten des Gegners abgeglichen. Zusätzlich werden zahlreiche Plausibilitätsprüfungen durchgeführt (z.B. darf die Zahl der RBI und ER die der R nicht übersteigen, das Team muss mindestens 1 DP durchgeführt haben, wenn ein Spieler ein DP durchgeführt hat, usw.)

Nachdem alle Statistiken vollständig eingegeben wurden sollte der Reiter auf gemeldete Fehler hin überprüft werden.

Jede Prüfung kann dabei einen von drei möglichen Zuständen annehmen:

	Die Prüfung hat keine Fehler festgestellt.
	Die Prüfung hat Fehler festgestellt. In der Beschreibung sind weitere Hinweise zur Korrektur zu finden.
	Es ist (aktuell) nicht eindeutig prüfbar, ob es zu diesem Punkt Fehler gibt oder nicht. Die entsprechenden Punkte sollten ggf. manuell geprüft werden, sofern die Statistikeingabe bereits vollständig ist.

Das System weist bei Fehlern, bei denen es die Ursache feststellen kann auch auf die konkreten Spieler hin zwischen denen ein Konflikt besteht, so dass ein Fehler später sehr schnell gefunden werden kann:

Lineup/Starter (Heim - Team)

Im Lineup muss jede Position vergeben und als „Starter“ eingetragen sein (mit Ausnahme von PH/ PR)



**Pitcher - „Starter“ für diese Position mehrfach eingetragen:**



Mit einem Klick auf die jeweiligen Namen kann direkt zur Eingabemaske des jeweiligen Spielers gewechselt werden um den Fehler zu korrigieren. Auch bei den übrigen Fehlern erlaubt ein Klick auf den Link den direkten Wechsel zur fehlerhaften Maske oder zumindest zum entsprechenden Statistiker.

Aus der Kombination von mehreren Prüfungen die denselben Wert enthalten, lässt sich schnell identifizieren, an welcher Stelle sich ein Fehler befindet.

Wenn beispielsweise ein Fehler beim Abgleich der Runs zwischen Gast-Offensive und Heim-Pitching festgestellt wurde, aber gleichzeitig der Abgleich zwischen Gast-Offensive und Linescore in Ordnung ist handelt es sich mit hoher Wahrscheinlichkeit um einen Fehler bei den Punkten im Heim-Pitching. Ist hingegen der Abgleich zwischen Gast-Offensive und Linescore ebenfalls fehlerhaft, dann ist der Fehler mit hoher Wahrscheinlichkeit in der Gast-Offensive.

Wenn der Abgleich der AB zwischen Pitcher und Offensivstatistik fehlschlägt und gleichzeitig die PA Prüfsumme fehlschlägt, dann ist der Fehler mit hoher Wahrscheinlichkeit in der Offensivstatistik zu finden. Ist hingegen die PA Prüfsumme in Ordnung ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass die Pitcherstatistik einen Fehler enthält.

#### 4.5.4 TIPPS ZUR SCHNELLEREN STATISTIKEINGABE

Bei der Statistikeingabe sind sehr viele Daten vom Scoresheet in Eingabemasken zu übertragen. Neben der Häufigkeit mit der Spiele eingegeben werden hat vor allem die Vorgehensweise einen entscheidenden Einfluss darauf, ob die Statistikeingabe zehn Minuten oder eine Stunde für ein einzelnes Spiel benötigt.

Im Folgenden sind die wichtigsten Tipps zur Eingabe zusammengefasst, die eine schnelle Eingabe ermöglichen.

Allgemeines:

- Sorge für eine stabile Netzwerkverbindung. Nichts ist ärgerlicher und zeitraubender, als wenn du aufgrund von Verbindungsproblemen Schwierigkeiten bei der Eingabe bekommst, z.B. weil die Spielerliste gerade nicht geladen werden kann.
- Führe gleichartige Eingaben direkt nacheinander aus ohne zwischendurch andere Daten einzugeben. Bei der ersten Eingabe suchst du noch nach Masken und schaust an welcher Stelle die Strikeouts hingehören, spätestens nach dem dritten oder vierten Spieler weißt du wo alles ist und bist viel schneller.
- Nutze den Tabulator zum Weiterspringen ohne die Maus nutzen zu müssen. Die Nutzung der Maus ist einer der größten Zeitfresser bei der Statistikeingabe.
- Die meisten Eingabemasken entsprechen in ihrer Reihenfolge mit wenigen Abweichungen (z.B. in der Pitcherstatistik, wo es zusätzliche Felder am Anfang und Ende der Maske gibt) exakt der Reihenfolge des Scoresheets. Mit etwas Übung kann man daher die Augen komplett auf dem Scoresheet lassen und eine Zeile vom Scoresheet komplett eingeben. Hierbei schaltet z.B. die linke Hand mit dem Tabulator die Eingabefelder durch während die rechte Hand auf dem Ziffernblock die Zahlen eingibt und die Augen die Zeile auf dem Scoresheet entlangwandern.
- Prüfe die Prüfsummen erst ganz am Ende. Sehr viele Prüfsummen gehen nur auf, wenn Daten von beiden Mannschaften zusammenpassen. Das wird erst dann der Fall sein, wenn du alle diese Daten eingegeben hast.
- Falls du immer wieder die Position auf dem Scoresheet bei der Eingabe mit den Augen verlierst und suchen musst kannst du versuchen, die Zahleneingaben mit der linken

Hand auf den Ziffern oberhalb des Buchstabenfeldes vorzunehmen und mit der rechten Hand einen Finger auf das Scoresheet zu legen. Auf diese Weise kannst du weiterhin den Tabulator verwenden um zum nächsten Feld weiterzuschalten. Überspringe hierbei Nullen, so dass du deine Handposition nur selten ändern musst.

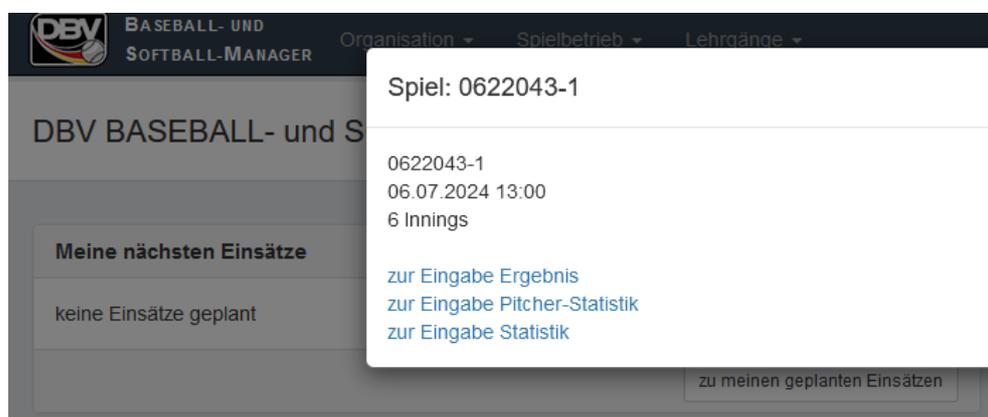
Tipps zur Reihenfolge:

- Gib zunächst die komplette Lineup inklusive aller Auswechselspieler ein bevor du zu irgend einem Spieler der gleichen Mannschaft irgendwelche Statistiken eingibst. Achte hierbei darauf, dass du die Spieler in der gleichen Reihenfolge eingibst wie sie auf dem Scoresheet stehen (du gibst also die Einwechselspieler zur Schlagposition 1 ein, bevor du den Starter zu Schlagposition 2 eingibst).
- Anschließend klickst du auf jeden der Spieler und gibst alle seine Defensivpositionen ein. Bei Einwechselspielern wählst du das Häkchen „Starter“ ab. Hierdurch sollte anschließend die Schlagreihenfolge und auch die Einwechselreihenfolge korrekt sein.
- Nun kannst du nach Belieben mit den Statistiken des gleichen Teams fortfahren. Achte aber darauf, dass du alle Statistiken einer Art direkt nacheinander eingibst, also z.B. erst alle Offensivstatistiken eingibst bevor du zu den Defensivstatistiken oder Pitcherstatistiken wechselst. Auf diese Weise kannst du in einen „Fluss“ geraten so dass mit jeder Eingabe die nächste Eingabe schneller vonstattengeht während du deine Vorgehensweise optimierst.

## 4.6 NACH DEM SPIEL: PITCHER-STATISTIK

In einigen Landesverbänden kann es gemäß DVO erforderlich sein, in bestimmten Ligen auch Eingaben zu Pitcher-Statistik vorzunehmen, obwohl ansonsten keine Statistikauswertung und -eingabe notwendig ist.

Am einfachsten geht dies über das Dashboard. Klicke auf die Spielnummer und dann auf „zur Statistikeingabe“. Oder du gehst wieder über „Spielbetrieb/Spieleübersicht“ in das Spiel und dann auf den Reiter „Statistik“.



*Hinweis: Der Link bzw. Reiter zur Pitcher-Statistik wird nur angezeigt, wenn dies für die Liga bzw. das Spiel auch erforderlich ist.*

Gib dann in der Maske für alle Pitcher die benötigten Daten ein, z.B. Name, Jahrgang, Innings Pitched, Batters Faced oder die Anzahl der geworfenen Pitches.

Hinweis: Es ist ausreichend, die jeweils vom Landesverband benötigten Daten anzugeben. Da verschiedene Landesverbände unterschiedliche Daten verlangen sind ggfs. mehr Daten in der Maske vorhanden als tatsächlich eingegeben werden müssen.

Spiel-Nr. 0654022-1 - Pitcher-Statistik bearbeiten

zurück Basisdaten Umpire/Scorer Ergebnis Pitcher-Statistik Statistik Strafen Scoring-Feedback

Bitte an die Eingabe ALLER eingesetzten Pitcher auf dem Reiter "Pitcher-Statistik" denken! Hierzu sind alle Pitcher, die *INNINGS PITCHED* und die *BATTERS FACED* zu notieren! (HINWEIS: Die Anzahl der Pitches sind nicht einzutragen!)

PITCHER

Verein	Person	Jahrg.	IP	BF	Pitches
<input type="button" value="Pitcher hinzufügen"/>					

## 4.7 NACH DEM SPIEL: HOCHLADEN DER SCORESHEETS

Nach der Eingabe des Ergebnisses müssen noch die fertig ausgewerteten Scoresheets hochgeladen werden. Am besten ist es, die Scoresheets mit einem Flachbett-Scanner als PDF-Datei einzuscannen. Solltest du keinen Scanner haben, kannst du die Scoresheets auch mit deinem Handy scannen (z. B. mit einer Scan-App, die PDF-Dateien erzeugen kann) oder abfotografieren. Achte darauf, dass das komplette Scoresheet sichtbar und gut lesbar ist.

Klicke im Fenster „Ergebnis bearbeiten“ auf den Button „Datei auswählen“ und wähle die Datei aus. Das Hochladen der Scoresheets ist als PDF oder Bilddatei (.jpg, .jpeg, .png) möglich.

## 4.8 NACH DEM SPIEL: SCORING-FEEDBACK

Falls die Statistikstelle Fehler auf deinem Scoresheet gefunden hat, dann kann sie ein Feedback im BSM hinterlegen. In diesem Fall erhältst du eine automatische E-Mail vom BSM.



Mo 03.09.2018 19:15

bsm@baseball-softball.de

[BASEBALL-SOFTBALL-MANAGER] Bayernliga Baseball Playdowns - Scoring-Feedback für 0613013-1

An

Hallo!

Für folgendes Spiel wurde ein Scoring-Feedback hinterlegt:

LIGA: Bayernliga Baseball Playdowns

DATUM/ZEIT: 02.09.2018 13:00

SPIEL-NR.: 0613013-1

HEIM: München Caribes 2

GAST: Freising Grizzlies 2

SCORER:

Sven Müncheberg, 10-A-00-0038 ( [REDACTED] )

FEEDBACK:

- 6. Inning; Batter #9 erhält insgesamt 2 RBI (Freising Grizzlies 2)

Scoresheets (Original) öffnen: <https://bsm.baseball-softball.de/system/matches/scoresheets/000/016/323/original/0613013-1.pdf?1535911875>Link zum Spiel: <https://bsm.baseball-softball.de/matches/16323>

Solltest Du Fehler in den obigen Angaben feststellen, kontaktiere bitte die Ligaleitung oder die zuständige Statistikstelle.

Mit freundlichen Grüßen

Das BSM-Team

Außerdem werden alle Feedbacks durch ein Info-Symbol in deiner Einsatzübersicht angezeigt.

SCO-BB / SB (A)	28.04.2019 12:00	2BLH50	10260104-1	BAL	FRE	gespielt	Nein	
SCO-BB / SB (A)	02.09.2018 13:00	BYLBBD	0613013-1	MUC2	FRE2	gespielt	Nein	
SCO-BB / SB (A)	02.09.2018 15:30	BYLBBD	0613013-2	MUC2	FRE2	gespielt	Nein	

Durch Klicken auf das Symbol kommst du direkt zum Feedback. Alternativ kannst du auch in den Spieldetails den Reiter „Scoring-Feedback“ aufrufen.

BASEBALL- UND  
SOFTBALL-MANAGER

 Organisation ▾ Spielbetrieb ▾ Lehrgänge ▾

### Spiel 0613013-1 - Scoring-Feedback bearbeiten

zurück
Basisdaten
Umpire/Scorer
Ergebnis
Strafen
Scoring-Feedback

Scoresheet
Fehler

FRE2 ▾
6. Inning; Batter #9 erhält insgesamt 2 RBI

Scoresheets (korrigiert)