



EGREP
Kurzanleitung zu
Highlights bei
automatisierten Livestreams
v. 1.00

(Stand 2.10.2024)

EGREP Spielabschnitt Start/Ende.....	3
Variante 1: Rechtsklick auf „Livetime“ Feld.....	3
Variante 2: Verwendung der „Sidebar“-Buttons.....	3
Variante 3: Verwendung der Zeitleiste	4
Variante 4: Verwendung der manuellen Uhrsteuerung im EGREP.....	4
Highlight Trigger bei Toren und Strafen	5

EGREP Spielabschnitt Start/Ende

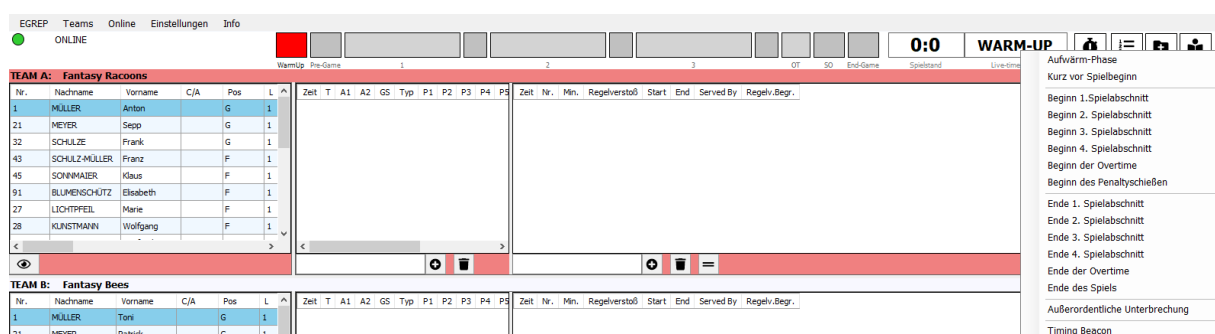
Für die Automatisierung der Streams (z.B: „Automatische Puckverfolgung durch Kamera“ ein/aus) ist es notwendig, entsprechende „Start-“ bzw. „Ende-“ Events auszulösen.

Der Electronic Game Report (EGREP) bietet ab Version 24.1.1 folgende Möglichkeiten, um den Start bzw. das Ende eines Spielabschnitts zu markieren. Im Moment der Markierung wird automatisch im Hintergrund **in Echtzeit** ein Signal an den Server geschickt. Deswegen ist es notwendig, **dass der Punkterichter diese Ereignisse in entsprechender zeitlicher Nähe zum tatsächlichen Ereignis** auslöst.

Es ist dem Punkterichter überlassen, die für seinen Arbeitsablauf jeweils geeignetste Variante zu wählen:

Variante 1: Rechtsklick auf „Livetime“ Feld

- Im Kontextmenü das entsprechende Ereignis auswählen

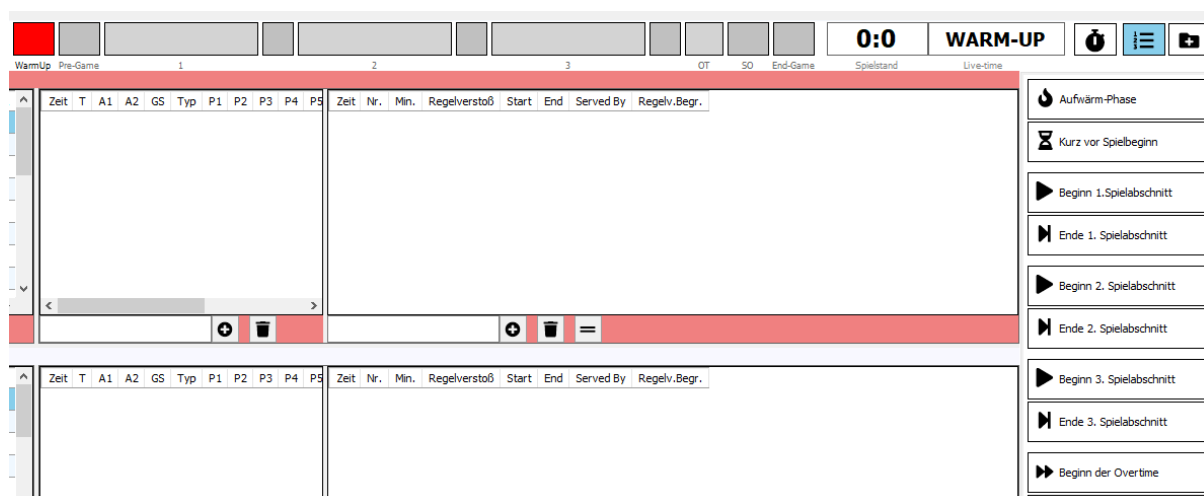


The screenshot shows the EGREP interface with a right-click context menu open over the 'Livetime' field. The menu options include:

- Aufwärm-Phase
- Kurz vor Spielbeginn
- Beginn 1. Spielabschnitt
- Beginn 2. Spielabschnitt
- Beginn 3. Spielabschnitt
- Beginn 4. Spielabschnitt
- Beginn der Overtime
- Beginn des Penaltyschießen
- Ende 1. Spielabschnitt
- Ende 2. Spielabschnitt
- Ende 3. Spielabschnitt
- Ende 4. Spielabschnitt
- Ende der Overtime
- Ende des Spiels
- Außerordentliche Unterbrechung
- Timing Beacon

Variante 2: Verwendung der „Sidebar“-Buttons

- Die Sidebar direkt anwählen (Tableiste rechts) oder mittels dem „1/2/3“ Button (rechts oben) öffnen.
- Den entsprechenden Button (Beginn/Ende) drücken

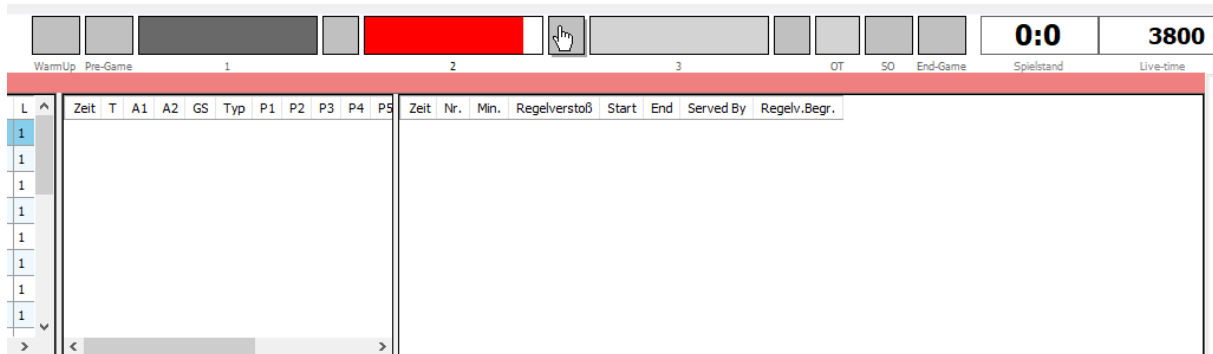


The screenshot shows the EGREP interface with the sidebar open. The sidebar contains the following buttons:

- Aufwärm-Phase
- Kurz vor Spielbeginn
- Beginn 1. Spielabschnitt
- Ende 1. Spielabschnitt
- Beginn 2. Spielabschnitt
- Ende 2. Spielabschnitt
- Beginn 3. Spielabschnitt
- Ende 3. Spielabschnitt
- Beginn der Overtime

Variante 3: Verwendung der Zeitleiste

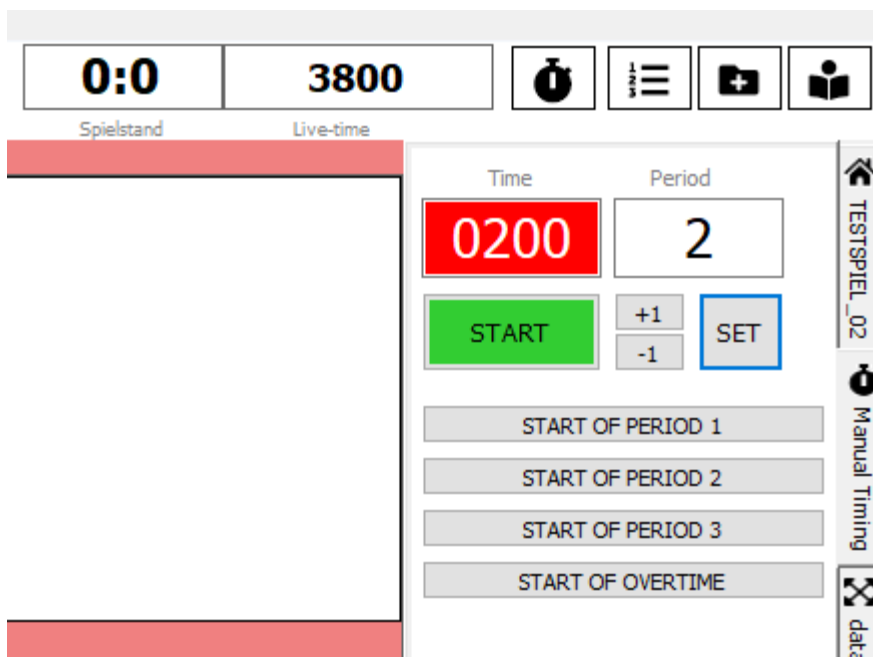
- Auf der Zeitleiste den im Spielverlauf nächstfolgenden „Block“ anklicken
- Im Screenshot wird damit beispielsweise das Event „END-2“ ausgelöst



Variante 4: Verwendung der manuellen Uhrsteuerung im EGREP

Im EGREP findet sich die optionale Möglichkeit, auch als Punkterichter, die Spieluhr sekundengenau zu steuern.

Ein Klick auf den Start-Button, bzw. das Ende eines Abschnittes (=Uhr geht auf 0000) löst ein entsprechendes „Event“ aus.



Highlight Trigger bei Toren und Strafen

Ein entsprechender Mechanismus von Streaming-Events ist auch für Tore und Strafen im Hintergrund aktiv:

Vor allem für die automatische Highlight-Generierung von Toren **werden die Punkterichter daher angehalten, entsprechend zeitnah ein Tor einzutragen**, dabei reicht die alleinige Angabe der Spielzeit und des (vermeintlichen) Torschützen.

Beispiel: Eingabe in der Schnelleingabe-Zeile: „1844 22“ => „Tor bei Spielzeit 01:16 durch #22“

Eine ggf. notwendiges Update/Korrektur bzw. die Angabe der Assistenten kann nach offizieller Übermittlung durch den Schiedsrichter später (üblicherweise innerhalb von 10-30 Sekunden) erfolgen.

Damit können Punkterichter wesentlich zu einem gesamtheitlich guten (und möglichst automatisiert ablaufenden) Streaming beizutragen.