**Kézilabda adatstruktúra alap**

## **Kézilabda mérkőzés – Jegyzőkönyvi elemek**

### 1. ****Mérkőzés alapadatai****

* Dátum, időpont
* Helyszín
* Csapatok nevei (hazai, vendég)
* Mérkőzés típusa (pl. bajnoki, kupa, döntő)
* Játékidő típusa (2×30, 2×25 stb.)

### 2. ****Csapatösszeállítás****

* Játékosok neve, mezszáma, posztja (kapus / mezőnyjátékos)
* Nevezett cserejátékosok
* Edző neve
* Csapatkapitány megjelölése

### 3. ****Mérkőzés eseményei (időponttal)****

Ezek perc- és játékosazonosítóval rögzítendők:

#### Gólok:

* Gól szerzője
* Perc (vagy játékidő szerinti bejegyzés)
* Gól típusa (akcióból, 7 méteresből)

#### Büntetők (7 méteres dobások):

* Büntetőt elvégző játékos
* Perc
* Eredmény (gól / hiba / védés)

#### Kiállítások és figyelmeztetések:

* **Sárga lap**: játékos neve, perc
* **2 perces kiállítás**: játékos neve, perc
* **Piros lap**: játékos neve, perc
* **Kék lap**: játékos neve, perc, megjegyzés (jelentéssel jár)

#### Cserék:

* Folyamatos csere miatt csak különleges eseteket rögzítenek (pl. hibás csere, szabálytalan csere)
* Jegyzőkönyvezendő lehet az, ha a kapust mezőnyjátékosra cserélik

#### Különleges események:

* **Passzív játék jelzése**
* **Mezőnyjátékos kapus beállása**
* Sérülések, játékmegszakítások (jegyzőkönyvi megjegyzésként)

### 4. ****Eredmény****

* Félidei állás
* Végeredmény
* Hosszabbítás eredménye (ha van)
* 7 méteres párbaj eredménye (ha van)

### 5. ****Játékvezetők és hivatalos személyek****

* Játékvezetők nevei
* Jegyzőkönyvvezető
* Időmérő, statisztikus (ha van)