



Handball – attraktiv, erfolgreich, teamorientiert!

Handlungsanleitung

elektronischer

Spielbericht

nuScore

Inhaltsverzeichnis

Diese Handlungsanleitung beschreibt die Bedienung des elektronischen Spielberichts nuScore in nuLiga.

• Vorbemerkungen

Der DHB hat auf der Sitzung des Bundesrates am 15./16. Mai 2015 entschieden, dass ab der Saison 2018/19 auf **allen Ebenen** einen elektronischen Spielbericht eingeführt wird und somit die Papierform ablöst.

Der Ergebnisdienst von nuLiga für Handball war bis heute auf die Erfassung des Mannschaftsergebnisses mit Halbzeitstand, sowie den Schiedsrichtereinsatz beschränkt.

1.1 Allgemeines					
Spieltag	19.09.2014				
Spielbeginn	20:15	Uhr			
Spielende	21:40	Uhr			
1.2 Spielergebnis					
Sollte eine der beiden Mannschaften nicht zur Begegnung angetreten sein, wählen Sie bitte hier den Sieger wegen Nichtantretens des Gegners : <input type="text"/> In einem solchen Fall muss untenstehendes Formular nicht ausgefüllt werden.					
Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore (Endstand)		Tore (Halbzeit)	
TV Erl.-Bruck	HC Erlangen III	29	17	16	9
1.3 Schiedsrichter					
	Schiedsrichter A		Schiedsrichter B		SR-Beobachter/-Betreuer
geplant	Grimm, Ulrich		Müller, Florian		-
eingesetzt	20000889 Grimm, Ulrich - HC Cadol		20000438 Müller, Florian - HC Cado		
Ablfahrt vom Wohnort	18:15	Uhr	18:00	Uhr	Uhr
Voraussichtliche Heimkehr	23:45	Uhr	00:00	Uhr	Uhr
Fahrtkosten	44,55	€	70,20	€	€
Spielleitungsentschädigung	33,00	€	33,00	€	€
Sonstige Auslagen		€		€	€
1.4 Bemerkungen					
Bemerkungen					
<div style="border: 1px solid black; height: 40px;"></div>					

Es geht hier also im ersten Schritt **nicht** um einen sogenannten Online-Spielbericht, für den eine permanente Netzverbindung bestehen muss, um z.B. die Daten für den Liveticker liefern zu können, sondern hier ist gefordert, dass gewisse Funktionen wie

- Erstellen der Mannschaftsaufstellung,
- die Ereignisprotokollierung,
- ergänzende Eingaben und die
- Signierung (Freigabe und Versiegelung)

auch Offline erfolgen können.

Nach der Freigabe des Protokolls werden die Daten „automatisch“ bei bestehender Netzverbindung an das System nuLiga übermittelt. Eine Erfassung des Spielergebnisses in der bisherigen Form entfällt dann.

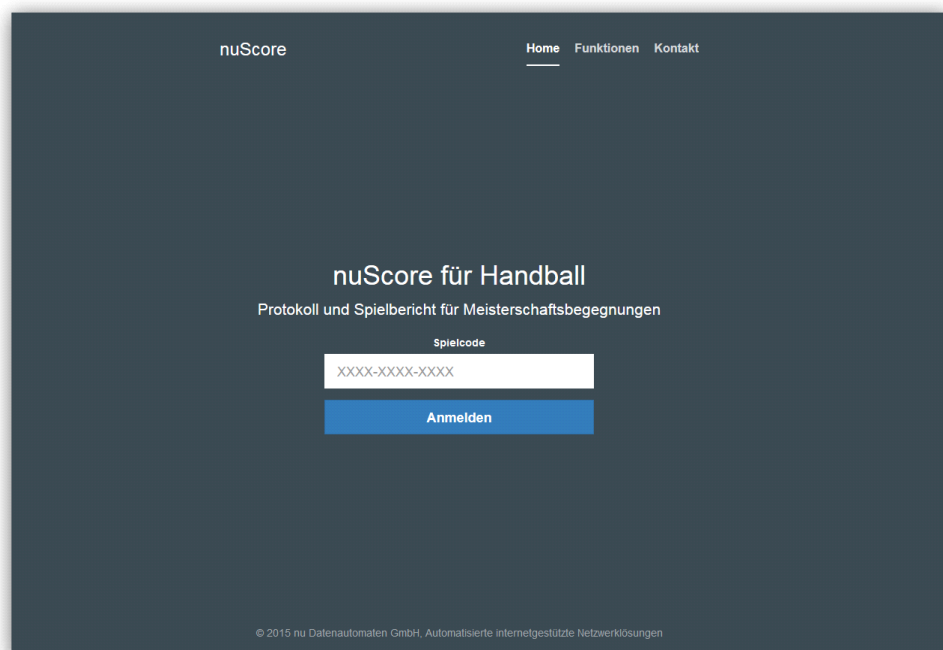
Voraussetzungen

Die Voraussetzung für die elektronische Protokollierung ist der Zugriff auf eine entsprechend erstellte Software und die erforderliche Hardware, auf der diese Software laufen kann.

Die Software ist in unserem Fall der nuScore Client. Es handelt sich hier um eine Web-Applikation, d.h. sie wird über einen Web- bzw. einen Applikations-Server ausgeliefert und sie wird in einem Internetbrowser betrieben. Es soll jedoch möglich sein, gewisse Funktionen auch ohne permanente Netzwerkverbindung auszuführen.

Diese Vorgehensweise ist Voraussetzung, damit die Applikation plattformunabhängig betrieben werden kann. Der nuScore Client soll auf einer breiten Hardware- und Betriebssystem-Basis einsetzbar sein:

- PC/Laptop unter Windows
- Mac/MacBook unter OS X
- Tablet-Computer unter Android oder Windows, iPad unter iOS



Hardwareempfehlung

Grundsätzlich kann die oben genannte Hardware für den Betrieb des elektronischen Spielberichts genutzt werden. Wir empfehlen aber den Einsatz von Laptops (Notebooks), da hier die Auflösung an das Nutzerprofil angepasst werden kann und viele Nutzer besser mit der Maus klar kommen.

Weiterhin ist es für die Mehrzahl wahrscheinlich einfacher, die manuellen Texteingaben über eine reale Tastatur zu bewerkstelligen. Die gilt vor

allem für die Berichte, die ja grundsätzlich vom Sekretär eingetippt werden müssen.

- **Die Arbeit mit dem nuScore Client**

Im Folgenden wird beschrieben, wie der eigentliche Arbeitsablauf von statten geht. Also die Vorbereitung der Hardware und die Bedienung der Software.

Vorbereiten der Hardware

Grundsätzlich ist darauf zu achten, dass der Akku des eingesetzten Laptops/Notebook voll ist oder in der Nähe des Zeitnehmertisches ein freier Stromanschluss zur Verfügung steht. Daher sollte auch immer ein Verlängerungskabel zugänglich sein. Auf dem Rechner muss ein gängiger Browser installiert sein, **die automatische Cache-Entleerung muss in der Grundeinstellung deaktiviert werden**. Zudem ist die Systemeinstellung des Rechners zur automatischen Softwareinstallation so einzustellen, dass dies nicht während eines Spieles erfolgt.

Technische Voraussetzungen

Der nuScore Client ist eine Web-Anwendung, die einen Internetbrowser mit aktiviertem JavaScript und HTML5 Kompatibilität voraussetzt. Folgende Konfigurationen sind getestet:

- Win 7, Win 8.1, Win 10, FireFox 46, IE 11 (EDGE aktuell nicht nutzen)
- Mac OS X 10.10, Safari 8
- Mac OS X 10.10, FireFox 46
- iOS 8, iPad Air, *noch offen*
- Android 5, Nexus 7, *noch offen*

Zur Vorbereitung der Hardware gehört auch das Laden der Spiele auf den oder die Rechner, die später in der Halle – auch offline - genutzt werden.

Die Arbeit mit der Software

Um die Begegnung einer Liga mit nuScore protokollieren zu können, wird nuScore im Browser gestartet und das Spiel dann durch Eingabe des zugehörigen Spielcodes geladen.

Spielcode und Spiel-Pin

Der Spielcode ist identisch dem Code für die Übermittlung der Spielergebnisse per SMS. Für das Unterschreiben der Mannschaftsaufstellung und für die Freigabe des elektronischen Spielberichts durch die Mannschaften-verantwortlichen benötigt dieser ein **persönliches NuScore-Passwort** - wird im jeweiligen persönlichen Profil des Nutzers angelegt, ist jederzeit änderbar und gilt auch bei einem SR-Einsatz - oder die für **das jeweilige Spiel individuell vergebene Spiel-PIN**.

Sowohl Spielcode (nur Heimspiele) als auch Spiel-Pin stehen für die einzelnen Mannschaften im Downloadbereich des Vereins zur Verfügung. **Für Turniere erhält der ausrichtende Verein alle Spiel-Codes!**








- [Bezirk Oberfranken (00002)...]
- [Bezirk Altbayern (00006)...]
- [Bezirk Oberbayern (00008)...]
- [Bezirk Schwaben (00005)...]
- [Bezirk Unterfranken (00001)...]
- [Persönlicher Bereich...]
- [Abmelden...]

Meldung Spielbetrieb Verein Mitglieder Spielberechtigungen Seminare Ehrungen Downloads Verbandsdokumente

[Admin Home](#) >

Nach Aktivierung dieses Bereichs scrollt man nach unten:

Spiel Codes 2015/16		
Männer	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer 2015/16
	 Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer 2015/16
Männer II	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer II 2015/16
männliche Jugend A	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männliche Jugend A 2015/16
männliche Jugend B	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männliche Jugend B 2015/16

Dort kann man dann die jeweiligen PDFs öffnen bzw. herunterladen.

Hinweis: Die PDF für die Spiel-Pins werden für alle Ligen angeboten. Für die Saison 2017/18 kann es ggf. im Bezirksspielbetrieb noch zu Einschränkungen kommen.

Wichtiger Hinweis: Im Download-Bereich wird nur die „normale“ Meisterschaft angezeigt. Benötigt man die Spielcodes und die Spiel-Pin für eine Pokalrunde oder die Relegation, klickt man auf den Link Download-Übersicht




Meldung Spielbetrieb Verein Mitglieder Spielberechtigungen Seminare Downloads Verbandsdokumente

[Admin Home](#) >

Downloads 2015/16
MTV Braunschweig

Sie erhalten auf dieser Seite alle verfügbaren Informationen des Spielbetriebs 2015/16 zum Download. Zugriff auf Dokumente weiterer Saisons erhalten Sie über die [Download-Übersicht](#).

Verein

 Spielberechtigungsliste (pdf)	enthält alle Personen mit einer Spielberechtigung für den Verein MTV Braunschweig
 Vereinsmitglieder (csv)	enthält alle Mitglieder des Vereins MTV Braunschweig
 Vereinsfunktionäre (csv)	enthält alle Vereinsfunktionäre des Vereins MTV Braunschweig

und wählt dann die entsprechende Saison (Meisterschaft) aus:

Download-Übersicht
MTV Braunschweig

Über die [Download-Übersicht](#) erhalten Sie Zugriff auf Dokumente aller Saisons.

Saisons

- [Relegation 2016](#)
- [Pokal 2016/17](#)
- [Pokal 2015/16](#)
- [2016/17](#)
- [2015/16](#)
- [2014/15](#)
- [2013/14](#)
- [2012/13](#)

Downloads Relegation 2016
MTV Braunschweig

Sie erhalten auf dieser Seite alle verfügbaren Informationen des Spielbetriebs Relegation 2016 zum Download. Zugriff auf Dokumente weiterer Saisons erhalten Sie über die [Download-Übersicht](#).

HVN/BHV Relegation 2016		
VR OL MJA qualifiziert	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffelfunktionsadressen (pdf)
MJA LL qualifiziert	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffelfunktionsadressen (pdf)
VR OL MJB Runde 1 Gruppe 04 (BS)	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffelfunktionsadressen (pdf)
MJB LL qualifiz.	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffelfunktionsadressen (pdf)
MJC Runde 1 Gruppe 07 (H, BS)	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffelfunktionsadressen (pdf)

Spiel Codes Relegation 2016		
männl. Jugend A	SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend A Relegation 2016
männl. Jugend B	SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend B Relegation 2016
	Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts männl. Jugend B Relegation 2016
männl. Jugend C	SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend C Relegation 2016

Für den Inhalt verantwortlich: Handball-Verband Niedersachsen e.V.
 © 1999-2016 [nu Datenautomaten GmbH](#) - Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen
[Kontakt](#), [Impressum](#)

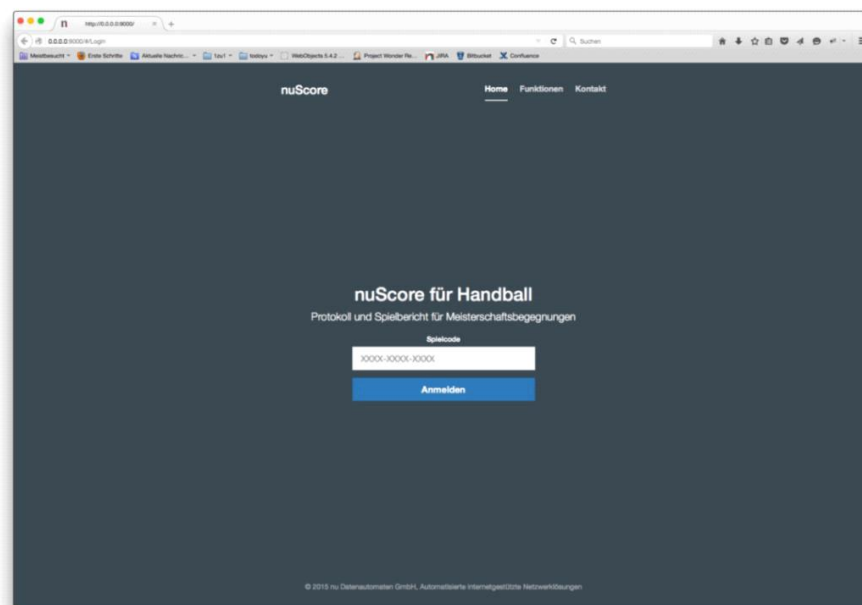
Beispiel

Relegation:

Programmstart

Der Einstieg in nuScore erfolgt über die URL: <http://hbde-apps.liga.nu/nuscore>.

nuScore öffnet daraufhin ein Fenster, in dem der Spielcode des gewünschten Spiels eingegeben werden kann. Der Spielcode wird für alle Heimspiele jeder Mannschaft im Downloadbereich des Vereins abgelegt. Er ist identisch dem SMS-Code.

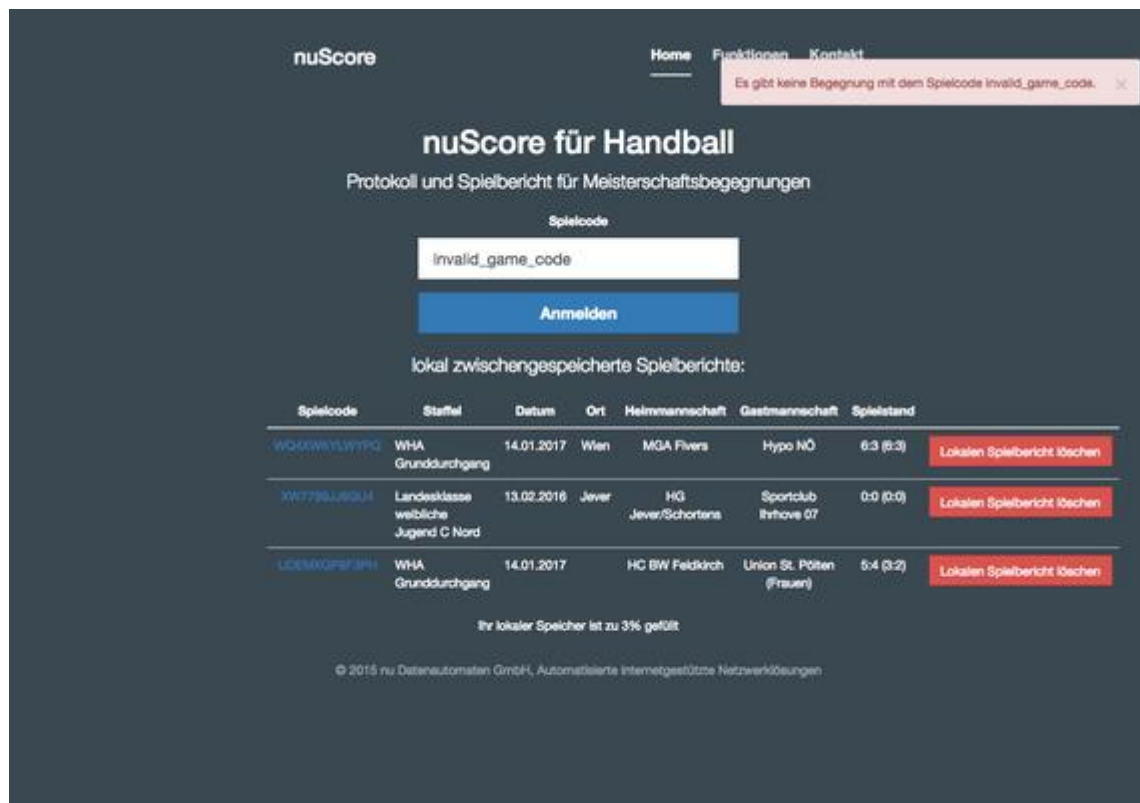


Sehr wichtiger Hinweis: Den oben genannten Link nicht zum Testen oder Ausprobieren nutzen! Dieser Link ist nur für den Zugriff auf die zu protokollierenden Spiele in der regulären Meisterschaft gedacht!

Nach dem Klick auf "Anmelden" öffnet sich diese Übersicht des Spielberichts.

Möglicher Fehlerhinweis:

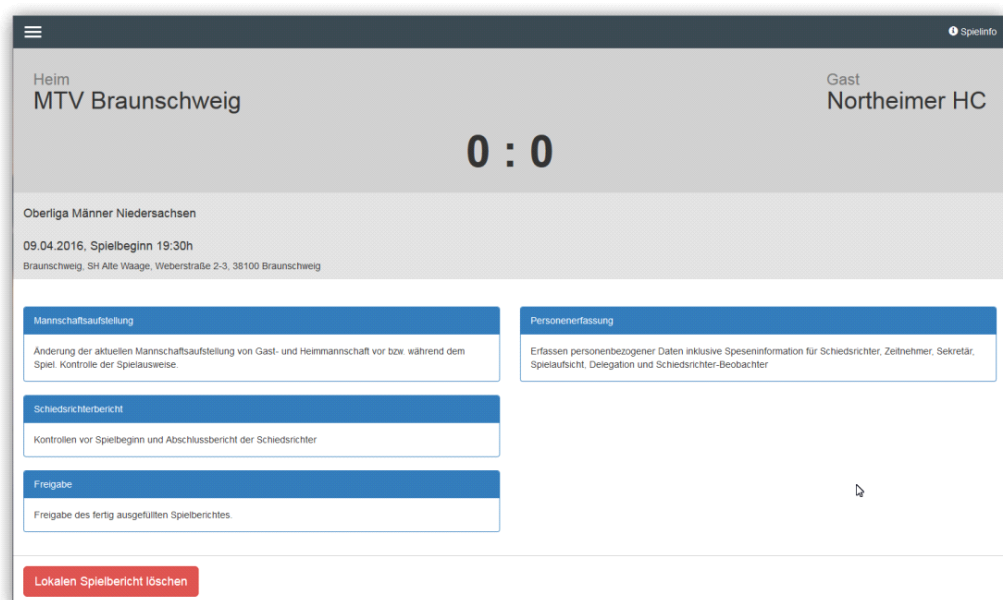
Beim Login mit einem ungültigen Spielcode gibt es eine Fehlermeldung. Wie im folgenden Bild zu sehen wird neu in der rechten oberen Ecke vom Bildschirm ein entsprechender Hinweis in rot eingeblendet.



The screenshot shows the nuScore login interface. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'Funktionen', and 'Kontakt'. A red error message box in the top right corner states: 'Es gibt keine Begegnung mit dem Spielcode invalid_game_code.' Below the navigation bar, the title 'nuScore für Handball' is displayed, followed by the subtitle 'Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen'. A login form contains a text input field with the placeholder 'invalid_game_code' and a blue 'Anmelden' button. Below the login form, a section titled 'lokal zwischengespeicherte Spielberichte:' displays a table of recent matches.

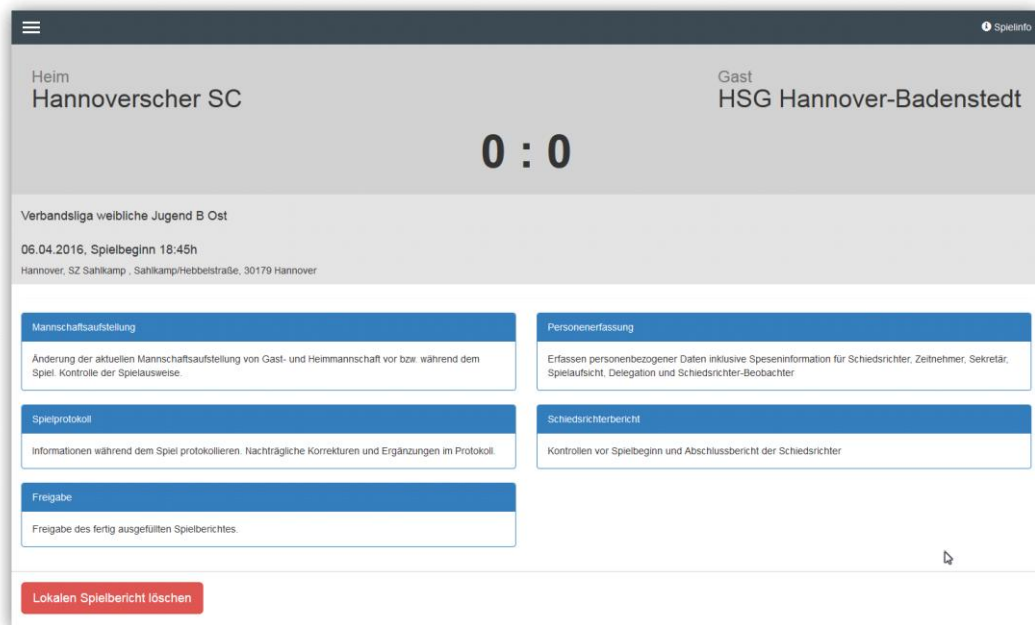
Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
WQ6XWYVWYFQ	WHA Grunddurchgang	14.01.2017	Wien	MGA Fivers	Hypo NÖ	6:3 (3:3)	Lokalen Spielbericht löschen
XW7796LJGJH	Landesklasse weibliche Jugend C Nord	13.02.2016	Jever	HG Jever/Schortens	Sportclub Ithove 07	0:0 (0:0)	Lokalen Spielbericht löschen
UD6XQ9FJPH	WHA Grunddurchgang	14.01.2017		HC BW Feldkirch	Union St. Pölten (Frauen)	5:4 (3:2)	Lokalen Spielbericht löschen

Below the table, it states 'Ihr lokaler Speicher ist zu 3% gefüllt'. At the bottom, a copyright notice reads: '© 2015 nu Datenautomaten GmbH, Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen'.



The screenshot shows the match page for MTV Braunschweig (Heim) vs. Northeimer HC (Gast). The score is 0:0. The league is 'Oberliga Männer Niedersachsen' and the match date is '09.04.2016, Spielbeginn 19:30h'. The location is 'Braunschweig, SH Alte Waage, Weberstraße 2-3, 38100 Braunschweig'. The page is divided into several sections: 'Mannschaftsaufstellung' (Team lineup), 'Personenerfassung' (Personnel registration), 'Schiedsrichterbericht' (Referee report), and 'Freigabe' (Release). Each section has a description of its function. At the bottom, there is a red button 'Lokalen Spielbericht löschen'.

Hier fehlt noch der Zugang zum eigentlichen Spielprotokoll (Ereignisprotokoll), da die Mannschaftsaufstellung noch nicht von den beiden MV unterzeichnet und damit freigegeben wurde. Ist dies geschehen, stellt sich die Übersicht so dar:



Heim: **Hannoverscher SC** Gast: **HSG Hannover-Badenstedt**

0 : 0

Verbandsliga weibliche Jugend B Ost

06.04.2016, Spielbeginn 18:45h
Hannover, SZ Sahkamp - Sahkamp/Heibelstraße, 30179 Hannover

Mannschaftsaufstellung
 Änderung der aktuellen Mannschaftsaufstellung von Gast- und Heimmannschaft vor bzw. während dem Spiel. Kontrolle der Spelausweise.

Persönliche Erfassung
 Erfassen personenbezogener Daten inklusive Speseninformation für Schiedsrichter, Teilnehmer, Sekretär, Spielaufsicht, Delegation und Schiedsrichter-Beobachter.

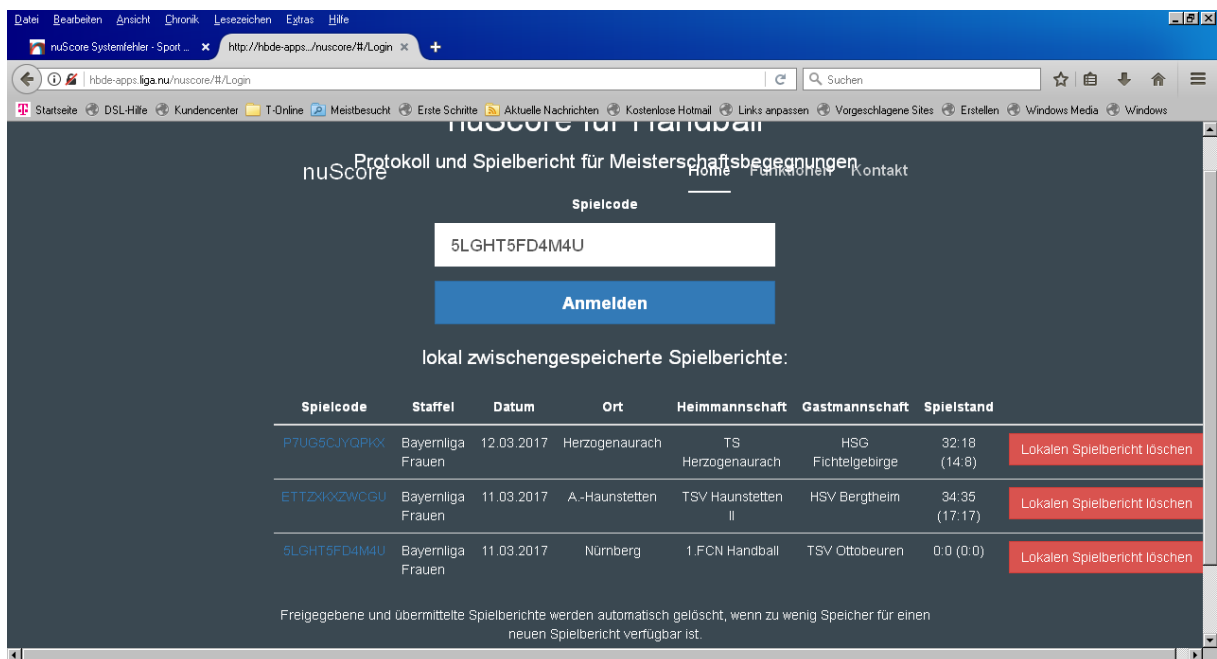
Spielprotokoll
 Informationen während dem Spiel protokollieren. Nachträgliche Korrekturen und Ergänzungen im Protokoll.

Schiedsrichterbericht
 Kontrollen vor Spielbeginn und Abschlussbericht der Schiedsrichter.

Freigabe
 Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

Lokalen Spielbericht löschen

Wurden auf einem Rechner schon mehrere Spielberichte geladen, zeigt nuScore nach dem Aufruf eine Übersicht aller Spielberichte im lokalen Speicher an:



nuScore für Handball

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

Spielcode: **5LGHT5FD4M4U**

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
P7UG5CJYQPIKX	Bayernliga Frauen	12.03.2017	Herzogenaurach	TS Herzogenaurach	HSG Fichtelgebirge	32:18 (14:8)	Lokalen Spielbericht löschen
ETTZXKXZWCQU	Bayernliga Frauen	11.03.2017	A.-Haunstetten	TSV Haunstetten II	HSV Bergtheim	34:35 (17:17)	Lokalen Spielbericht löschen
5LGHT5FD4M4U	Bayernliga Frauen	11.03.2017	Nürnberg	1.FCN Handball	TSV Ottobeuren	0:0 (0:0)	Lokalen Spielbericht löschen

Freigegebene und übermittelte Spielberichte werden automatisch gelöscht, wenn zu wenig Speicher für einen neuen Spielbericht verfügbar ist.

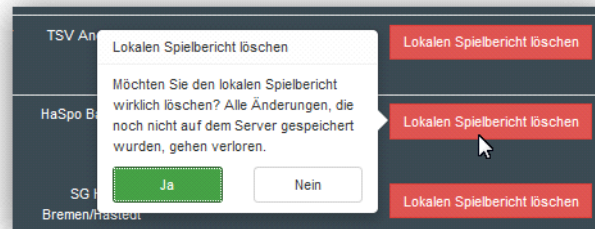
Durch Auswahl eines Spieles – Klick auf den Spielcode – öffnet nuScore den entsprechenden Spielbericht.

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
HHEXJRHYQD57	Verbandsliga weibliche Jugend B Ost	09.04.2016	Hannover (OT Zoo)	Hannoverscher SC	HSG Fuhlen-Hessisch Old.	0:0	Lokalen Spielbericht löschen

Um das Spiel eindeutig identifizieren zu können, werden auch die Staffeln mit gelistet.

Ganz rechts gibt es den Button „Lokalen Spielbericht löschen“, mit dem man jeweils den lokalen Spielbericht und damit auch den Listeneintrag löschen kann. Dies macht Sinn, wenn man die Liste übersichtlich halten will.

Nach Aktivieren des Buttons erscheint diese Sicherheitsabfrage



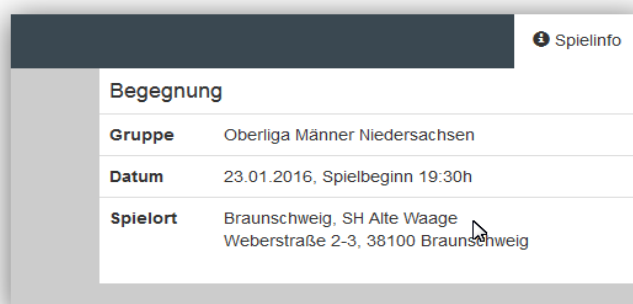
bevor bei Bestätigung mit „Ja“ der Spielbericht gelöscht wird.



Hinweis: Wenn diese Systemmeldung erscheint

... ist evtl. die Liga nicht für Nutzung mit nuScore freigegeben. Dann bitte an die zuständige Spieltechnik wenden! Jede Liga muss für die Nutzung des elektron. Spielberichts freigegeben werden.





Rechts oben unter Spielinfo erscheint dies:



Links neben der Spielinfo wird temporär ein farbiger Balken eingeblendet:



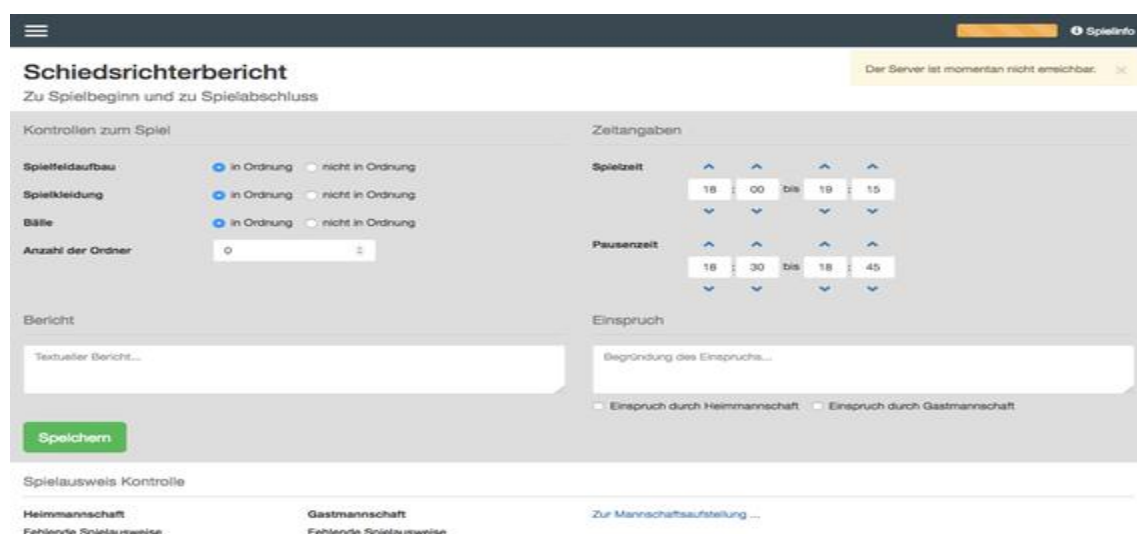
Dieser Balken gibt einen Hinweis über die Verbindung zu Server. Es bedeutet

-  Es findet gerade eine Übertragung statt.
-  Die letzte Übertragung war erfolgreich.
-  Es konnte keine Verbindung zum Server hergestellt werden.
-  Bei der Übertragung ist ein Fehler aufgetreten.

Möglicher Fehlerhinweis:

Fehlende Verbindung zum Server

Bei einer fehlenden Verbindung zum Server wird der Statusbalken rechts oben gelb. Zusätzlich wird ab jetzt eine gelbe Warnung mit dem Hinweis eingeblendet, damit der Benutzer eher darauf aufmerksam wird.



Schiedsrichterbericht
 Zu Spielbeginn und zu Spielabschluss

Der Server ist momentan nicht erreichbar.

Kontrollen zum Spiel

Spielfeldaufbau ☒ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Spielkleidung ☒ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Bälle ☒ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Anzahl der Ordner

Zeitangaben

Spielzeit 18:00 bis 19:15

Pausenzeit 18:30 bis 18:45

Einspruch

Begründung des Einspruchs...

☐ Einspruch durch Heimmannschaft ☐ Einspruch durch Gastmannschaft

Bericht

Textueller Bericht...

Speichern

Spielinfos Kontrolle

Heimmannschaft: Gastmannschaft:

Fehlende Spielartweise: [Zur Mannschaftsaufstellung ...](#)

Links oben befindet sich die Schaltfläche für das Auswahlménü:



Das Menü schiebt sich animiert vom linken Rand herein und komprimiert die aktuelle Seite.



Die Menüoptionen sind Hyperlinks. Durch Wählen einer Option verschwindet das Menü, wiederum animiert und nuScore wechselt in den gewählten Bereich.

Abbruch: Durch nochmaliges Wählen des Menübuttons verschwindet das Menü und nuScore bleibt auf der aktuellen Seite.


Lokaler Speicher

Wird ein Spielbericht geladen oder bearbeitet, wird er automatisch im lokalen Speicher des Geräts zwischengespeichert. Diese Daten bleiben auch nach dem Verlassen (Beenden) des Browsers auf dem Rechner, wenn für den genutzten Browser das Anlegen von temporären Dateien zugelassen wird. Ist für den Browser die Option „Leeren des Ordners für die temporären Internetdatei nach Schließen des Browsers“ aktiviert, werden alle Daten zu nuScore gelöscht.

nuScore verwendet für die Speicherung ein Standard-Feature des Browsers (localStorage). Dies wird von allen Browsern unterstützt und ist per Default aktiviert. Solange der Benutzer nicht selber den Browser-Cache zurücksetzt

oder den "Privaten Modus" verwendet, bleibt die Datenbank auch nach einem Browser- bzw. System-Neustart erhalten.

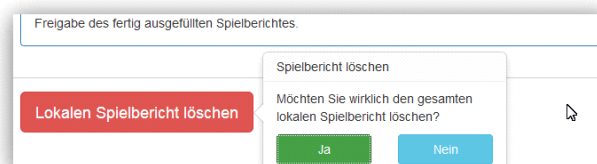
Wichtiger Hinweis: Wenn Sie nuScore das erste Mal verwenden, sollten Sie sicher gehen, dass das lokale Speichern von Informationen aktiviert ist. Beenden Sie dazu Ihren Browser, Öffnen Sie ihn erneut und gehen wiederum auf nuScore. nuScore kann dann feststellen, ob das Offline-Speichern von Spielberichten funktioniert.



Wenn Sie dann wiederum den Warnhinweis sehen, dass das Spiel nicht geladen werden kann, dann hat das Speichern nicht funktioniert. Ändern Sie dann die Einstellungen für Ihren Browser.

Wird der Browser anschließend geschlossen, bleibt der Spielbericht lokal gespeichert. Wird ein lokal gespeicherter Spielbericht erneut geladen, öffnet er sich automatisch mit den letzten lokalen Änderungen.

Um die lokalen Änderungen zu löschen und mit dem letzten auf dem Server gespeicherten Stand fortzufahren, kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" auf der Übersichtsseite geklickt werden.



Bevor die lokale Version allerdings vollständig aus dem lokalen Speicher entfernt wird, gibt es eine Sicherheitsabfrage, ob der Benutzer diese Operation auch tatsächlich durchführen möchte.

Was wird hochgeladen?

Mit dem Aufrufen des Spiels während einer bestehenden Online-Verbindung über den Spielcode/SMS-Code werden die folgenden Daten hochgeladen und lokal gespeichert, damit sie auch offline zur Verfügung stehen:

- alle Daten zum Spiel aus nuLigaAdmin wie
 - beteiligte Mannschaften
 - Staffelfname, Spielort, Datum und Zeit
- ligabezogene Parameter wie

Erstellt bzw. aktualisiert von

09.05.2017

nuScore

Dieter Hummes/Andreas Heßelmann/Klaus-Dieter Sahrman

- Dauer einer Halbzeit, Anzahl der max. zulässigen Spieler, Anzahl der TTO-Karten
- Schiedsrichterkosten (Spilleitungsentschädigung, Kilometersatz Fahrer, Kilometersatz Beifahrer)
- die in nuLiga hinterlegten Mannschaftsverantwortlichen
- die angesetzten Schiedsrichter
- alle spielberechtigten Spieler/innen der entsprechenden Altersklasse
- alle spielberechtigten Spieler/innen der nächstniedrigeren Altersklasse bzw. im Erwachsenenbereich diejenigen mit Doppelspielrecht – gilt in der Regel auch für Sonderspielrechte.

Die Demoversion von nuScore

Zum Ausprobieren und Testen gibt es eine Demoversion von nuScore. Diese Applikation ist über den folgenden Link erreichbar:

<https://hbde-appsdemo.liga.nu/nuscore/>

Die Funktionalität der Demoversion entspricht grundsätzlich exakt der Produktivversion. Sie greift aber auf die Daten der Demo-Datenbank zu. Damit wird vermieden, dass fehlerhafte Informationen, die im Test immer möglich sind, im Produktivsystem abgelegt werden.

Die Spielcodes beider Versionen sind nicht immer identisch, definitiv nicht identisch sind die Spiel-Pins für die beteiligten Mannschaften. Da der Zugriff immer nur auf die eigenen Daten erfolgen kann, muss man sich an den zuständigen Regionsadministrator wenden, um die Spiel-Pin der Demo-Version des Gegners zu bekommen. Diese sind erforderlich, um das Ereignisprotokoll freizuschalten.

Die eigenen Daten bekommt man über die Demo-Version der öffentlichen Seite: <http://bhv-handballdemo.liga.nu/>

Hier mit den normalen Vereinsdaten einloggen und dann unter Download die Spiel-Pin-Liste einsehen.




Home
Verband
Bezirke
Spielbetrieb
Talentförderung
Bildung
Service
Partner
nuLiga

Home / Login zum internen Bereich von nuLiga

Spielklassen 2012/13:
Tabellen, Spielpläne, Ergebnisse

Vereinssuche: Vereine, Kontaktadressen, Vereinsspielpläne

Herzlich willkommen in nuLiga für Handball!

nuLiga ist die neue Kommunikationsplattform des Bayerischen Handball-Verbands in Bezug auf die Verwaltung von Spielberechtigungen und später auch zum Spielbetrieb. Neben diesen Funktionen für die Vereine, stehen auch persönliche Funktionen wie z.B. die Online-Anmeldemöglichkeit zu Aus- und Fortbildungen zur Verfügung. Eingaben in das System, sowie das Abrufen weiterführender Informationen können von berechtigten

Login

Benutzer

Passwort

Login

Nicht irritieren lassen, wenn die gewohnten Meisterschaften fehlen. Die werden in der Demo-Version nicht nachgepflegt!

Bei Unklarheiten und Fragen bitte an den zuständigen Regionsadministrator oder den Verbandsadministrator wenden.

Praxisvorschlag Online-Zugang

Grundsätzlich ist das System so ausgelegt, dass die eigentliche Protokollierung offline erfolgen kann. Es gibt aber Ereignisse, bei denen es hilfreich ist, wenn grundsätzlich eine **Online-Verbindung** besteht. Dies sind vor allem

- ein Hardware-Crash des Rechners bzw. des Akku
- ein sich leerender Akku ohne Stromversorgung
- Verlust des Rechners

Das Eintreten dieser Ereignisse ist sicherlich extrem selten. Diese Risiken kann man auch über eine Online-Verbindung nur verringern. Die Online-Verbindung verhindert nicht den Hardware-Crash oder den Verlust des Rechners, sie sorgt aber dafür, dass die erfassten Daten regelmäßig auf den Server gespeichert werden. Das Spiel kann dann mit jedem anderen Rechner an der zuletzt gespeicherten Stelle wieder aufgesetzt und die Protokollierung fortgesetzt werden. Bei einem Hardwarecrash im Offline-Modus kann man dann nur mit einem Papierprotokoll weitermachen.

Um diese beschriebenen Risiken zu mindern, empfehlen wir den Vereinen zu überprüfen, ob in der Halle z.B. ein guter Mobilfunk-Empfang besteht oder ob der Hallenträger vielleicht einen (leistungsstarken) WLAN- oder LAN-Zugang zur Verfügung stellen kann. Es muss sich bei der Mobilfunkverbindung nicht zwingend um eine schnelle Verbindung handeln.

Die Qualität des Mobilfunk-Empfangs kann man sehr schnell mit vorhandenen Handys überprüfen. Zusätzlich kann man über das Internet die Netzabdeckung der verschiedenen Provider in Erfahrung bringen. Es muss wie gesagt keine schnelle Verbindung vorliegen, da die Datenpakete, die nuScore verschickt, nicht sehr groß sind.

Ist ein ausreichender Empfang eines oder mehrerer Netzbetreiber vorhanden, gibt es die folgenden Möglichkeiten, darüber den eingesetzten Protokollrechner online zu schalten:

- Webstick eines der in Frage kommenden Provider, gibt es ab ca. 7 € pro Monat
- Einrichten eines vorhandenen Handys/Smartphone als WLAN-Hotspot

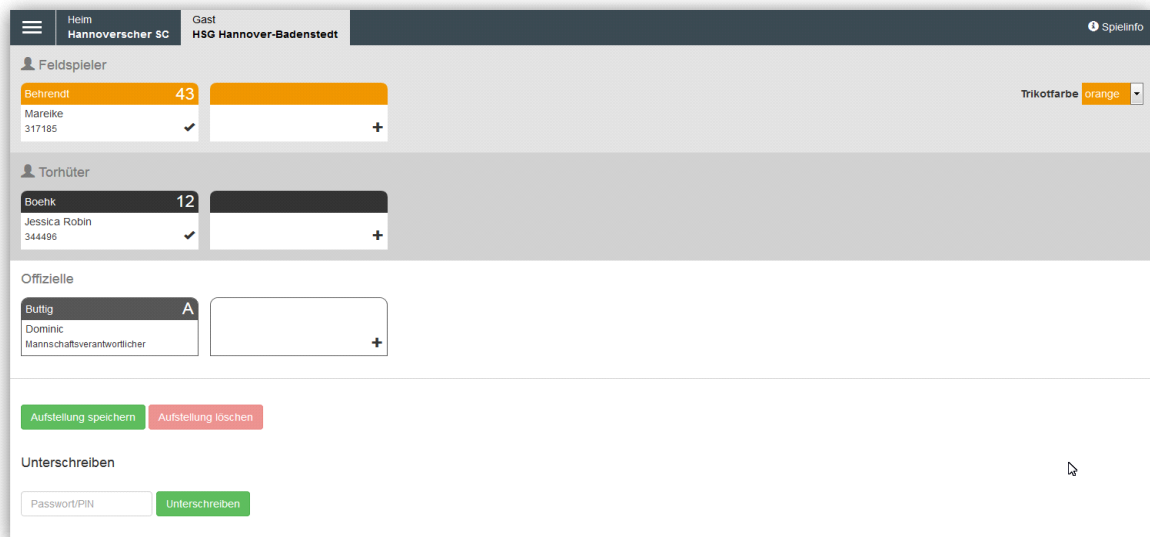
Für die Einrichtung eines Smartphones als Hotspot/WLAN-Access-Point (nennt man Tethering) bitte in die Benutzeranleitung des Geräts schauen oder im Internet googlen.

Mit wenig Aufwand lässt sich fast jedes neuere Smartphone in einen 3G-WLAN-Router verwandeln. Somit können bis zu fünf große Laptops mit einer einzigen SIM-Karte über das 3G-Modem eines Handys in UMTS- und HSPA-Netzen surfen. Bitte evtl. überprüfen, ob es wichtig ist, dass die Funkstrecke verschlüsselt sein muss. Oft gibt es die WLAN-Tethering- Software mit allen gängigen WLAN-Security-Methoden wie WEP, WPA und WPA2 nur

kostenpflichtig. Die Preise liegen typischerweise zwischen 9 und 15 Euro. Das wäre aber eine einmalige Anschaffung.

• Mannschaftsaufstellung

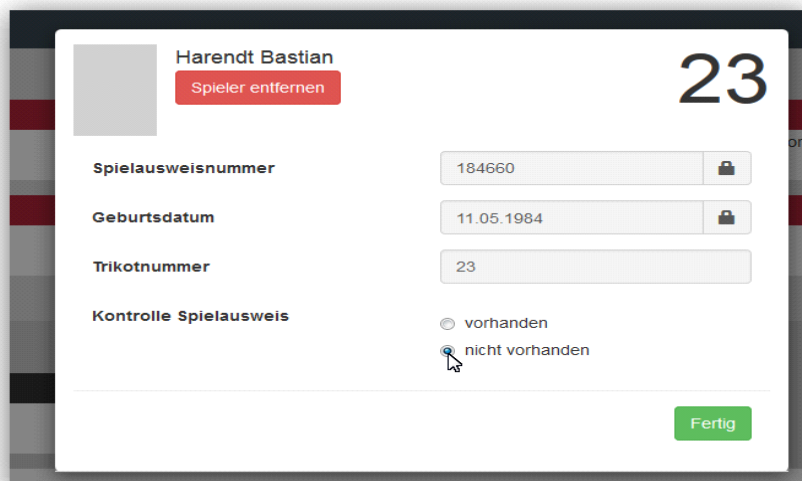
Auf der Seite *Mannschaftsaufstellung* kann der Benutzer die Aufstellungen der Heim- und der Gastmannschaft für das gewählte Spiel bearbeiten. Für jede der beiden Mannschaften steht ein Reiter rechts vom Menübutton zur Verfügung.



nuScore bietet für die Aufstellung dazu drei Bereiche:

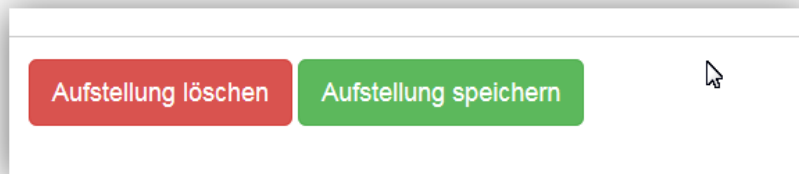
- Feldspieler
- Torhüter
- Offizielle

Für jede Person wird eine Karte dargestellt. Die Spieler sind nach Trikotnummer sortiert, die Offiziellen nach Kennzeichen (A, B, C, D). Im unteren Bereich der jeweiligen Spielerkarte kann man festhalten, ob der Spielausweis vorhanden ist.

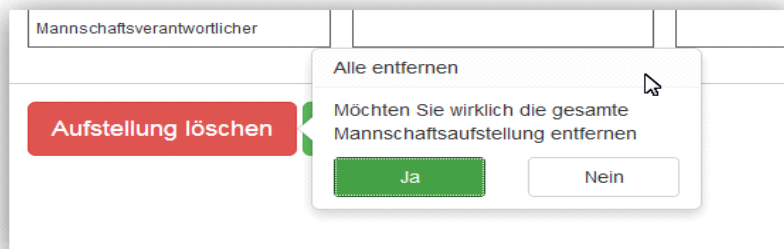


Der Button **Aufstellung speichern** sorgt dafür, dass die aktuelle Aufstellung, der Mannschaft die momentan ausgewählt ist, auf dem Server gespeichert wird.

Mit dem Button

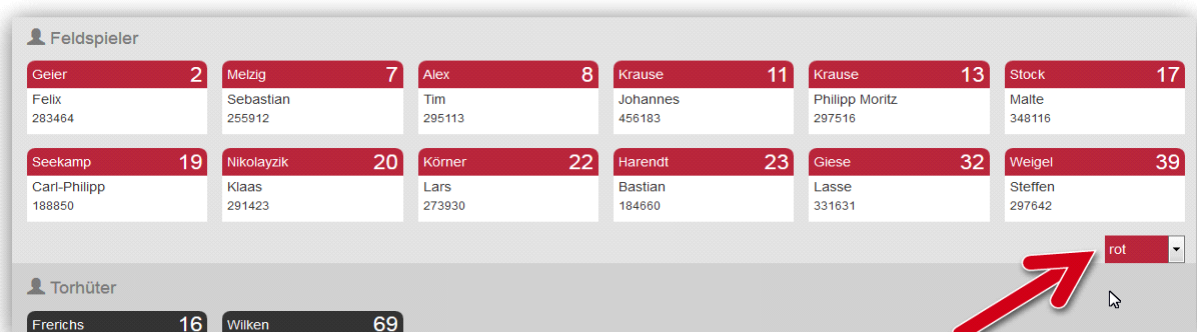
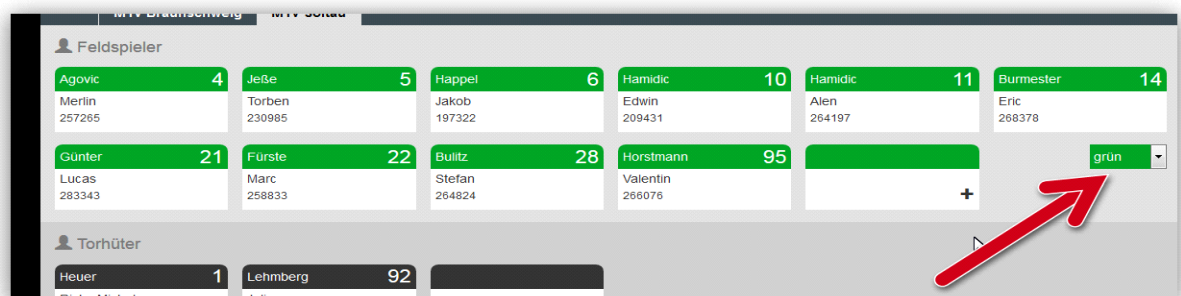


wird die gesamte Aufstellung lokal gelöscht.



Wird der **Aufstellung löschen**-Button geklickt, so erscheint ein Bestätigungsdialog, welcher zu einer nochmaligen Prüfung dient, ob die Aufstellung tatsächlich gesamthaft entfernt werden soll.

Rechts neben bzw. unterhalb dem/des Bereichs **Feldspieler** ist der Select für die **Mannschaftsfarben** platziert.

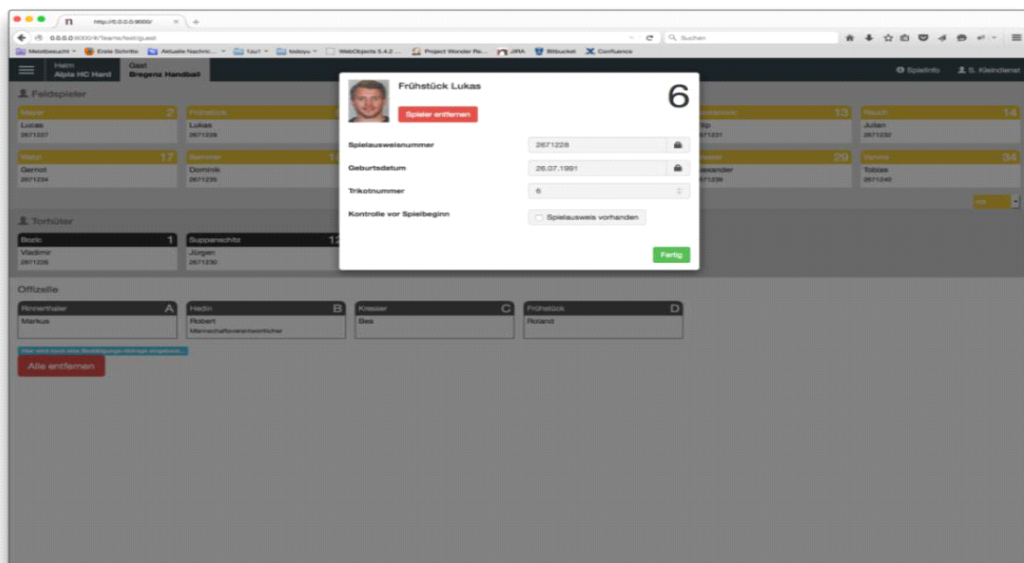


Dies führt dann zu dieser Darstellung im Spielprotokoll:

Heim MTV Braunschweig				Gast MTV Soltau			
T1 T2 T3				T1 T2 T3			
2 Geier	7 Melzig	8 Alex	11 Krause	4 Agovic	5 Jeße	6 Happel	10 Hamidic
13 Krause	17 Stock	19 Seekamp	20 Nikolayzik	11 Hamidic	14 Burmester	21 Günter	22 Fürste
22 Körner	23 Harendt	32 Giese	39 Weigel	28 Bulitz	95 Horstmann		
16 Frerichs	69 Wilken			1 Heuer	92 Lehberg		
A Mudrow		C Kaufmann		A Schäfer		B Hoops	
D Wolter							

Spieler bearbeiten

Jede Spielerkarte ist als Button aktiv und erlaubt es, einen Bearbeitungsdialog zu öffnen.



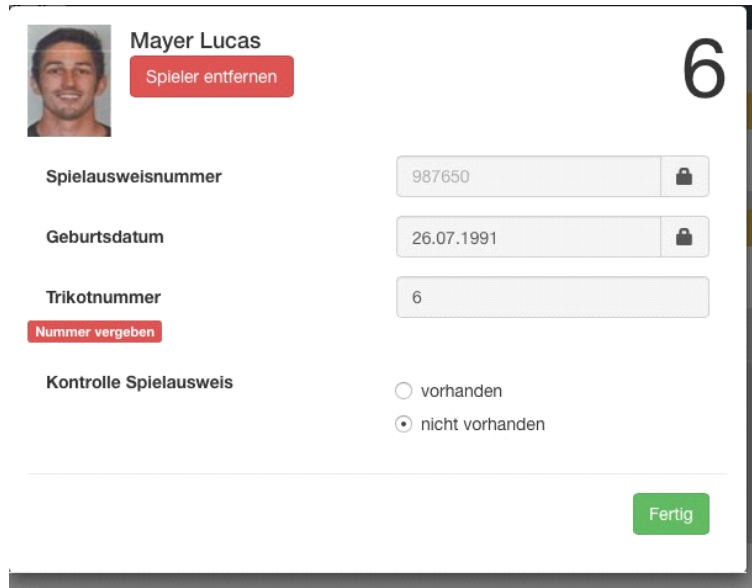
The screenshot shows a web browser window displaying the nuLiga software interface. A modal dialog box is open for editing player data for 'Frühstück Lukas' (number 6). The dialog contains the following fields:

- Spieler entfernen** (red button)
- Spielausweisnummer**: 2871228 (read-only)
- Geburtsdatum**: 26.07.1991 (read-only)
- Trikotnummer**: 6 (editable)
- Kontrolle vor Spielbeginn**: ☐ (checkbox)
- Spielausweis vorhanden**: ☐ (checkbox)
- Fertig** (green button)

The background interface shows a list of players and a sidebar with navigation options like 'Feldspieler', 'Torhüter', and 'Offizielle'.

Die dargestellten Spielerdaten kommen aus der Konfiguration des Spielberichtes. Sie werden zukünftig vom nuLiga-Server beim Öffnen eines Spieles geladen. Das Geburtsdatum, sowie die Spielausweisnummer sind nicht veränderbare (read-only) Felder. Die Trikotnummer kann allerdings verändert werden, diese wird stets mit den anderen Trikotnummern in der Aufstellung verglichen, und es erscheint ein Hinweis sollte die Nummer bereits vergeben sein.

Der Dialog kann allerdings trotzdem über den Fertig-Button beendet werden, damit ein Tausch der Trikotnummern leichter durchzuführen ist.



Mayer Lucas
 Spieler entfernen

6

Spielausweisnummer: 987650

Geburtsdatum: 26.07.1991

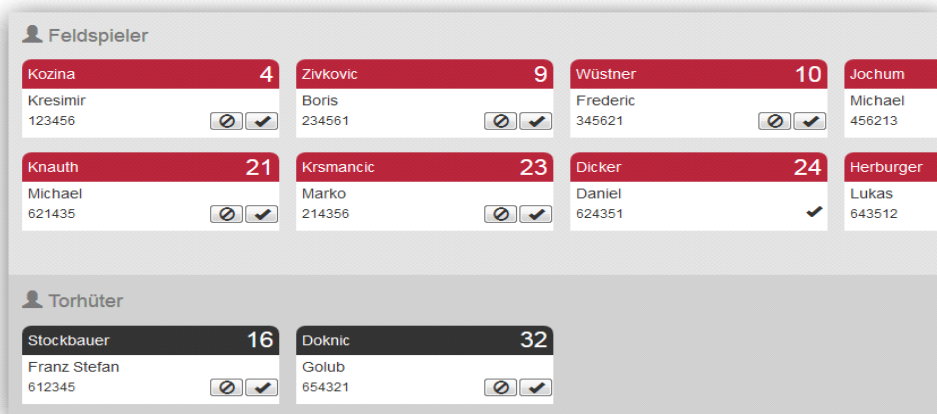
Trikotnummer: 6
 Nummer vergeben

Kontrolle Spielausweis
☐ vorhanden
☒ nicht vorhanden

Fertig

Die Kontrolle des Spielausweises eines Spielers kann ebenfalls in diesem Dialog durchgeführt werden. Der Benutzer hat die Möglichkeit zwischen vorhanden und nicht vorhanden zu wählen.

Eine weitere, schnellere Möglichkeit der Protokollierung der Ausweiskontrolle erfolgt direkt in den Spielerkarten:



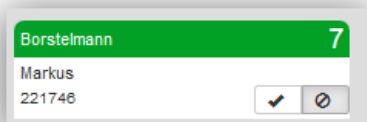
Feldspieler

Kozina 4 Kresimir 123456	Zivkovic 9 Boris 234561	Wüstner 10 Frederic 345621	Jochum Michael 456213
Knauth 21 Michael 621435	Krsmancic 23 Marko 214356	Dicker 24 Daniel 624351	Herburger Lukas 643512

Torhüter

Stockbauer 16 Franz Stefan 612345	Doknic 32 Golub 654321
--	-------------------------------------

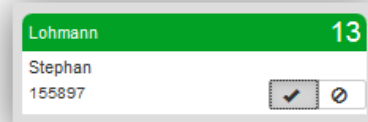
Durch Anklicken des jeweiligen Buttons unten rechts in der Spielerkarte dokumentiert man das Vorhandensein oder nicht-Vorhandensein des Ausweises:



Borstelmann 7
Markus
221746

✓ ✗

Spielausweis **nicht** vorhanden!




Lohmann 13
Stephan
155897

✓ ✗

Spielausweis vorhanden!

Dies ist dann immer nötig, wenn die Mannschaftsaufstellung schon von einem früheren Spiel der Mannschaft als Vorschlagsliste geladen wird. Dann ist bei jedem Spieler die Ausweiskontrolle vorzunehmen.

Unter dem Menüpunkt Schiedsrichter Bericht werden die fehlenden Spielausweise angezeigt



Sollte ein Spieler nicht kontrolliert worden sein, so erscheint im Schiedsrichter Bericht ein Warnhinweis.

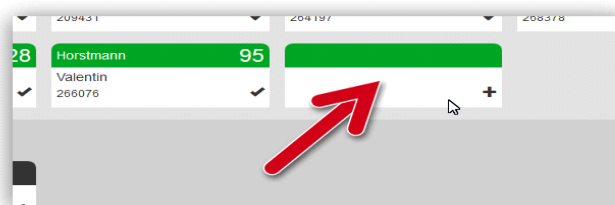
Jede Datenänderung wird sofort übernommen (gespeichert) und der Dialog mit der Taste **Fertig** geschlossen. Bei Änderung der Trikotnummer wird der Spieler entsprechend neu eingereiht.

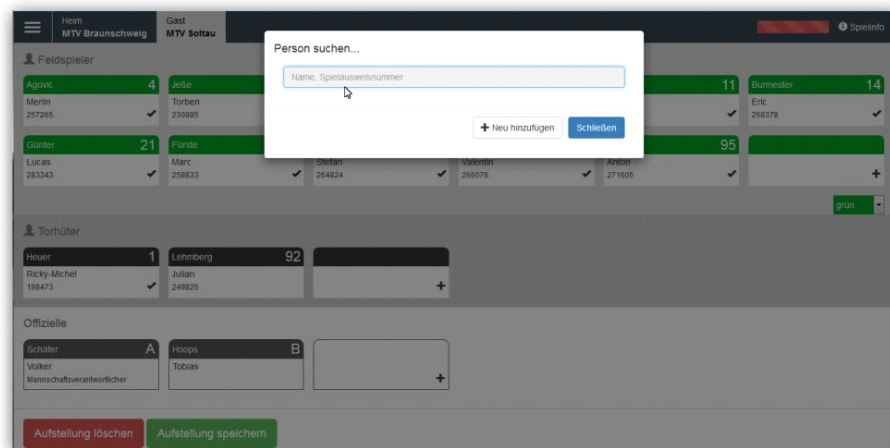
Mit der Taste **Spieler entfernen** wird der Spieler aus der Aufstellung, nicht jedoch aus der hinterlegten Konfiguration des Spielberichtes entfernt.

nuScore zeigt im Bearbeitungsdialog Passbilder an, sofern diese als URL in den Daten vorhanden sind. nuLiga verfügt bereits heute über eine Verwaltung von Passbildern, welche in Zukunft auch aktiv genutzt wird.

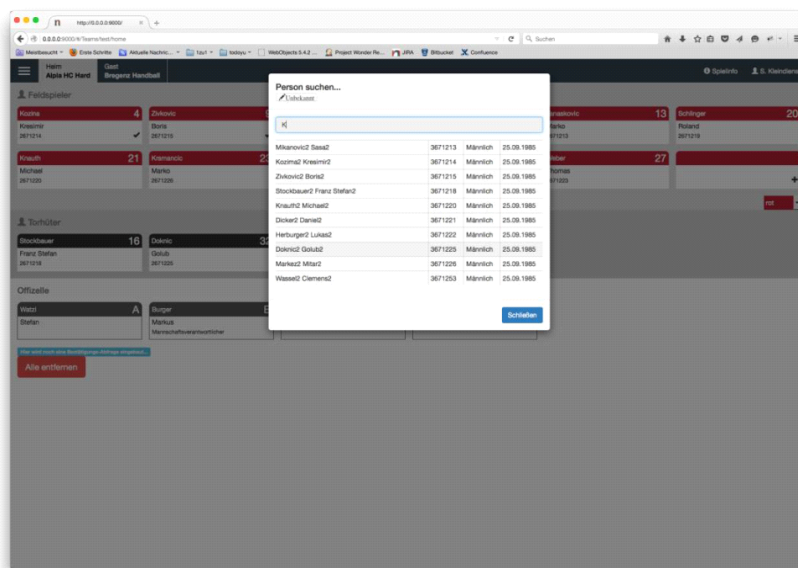
Spieler hinzufügen

In jedem der drei Bereiche kann mit der mit "+" gekennzeichneten Karte ein neuer Spieler bzw. Offizieller hinzugefügt werden. Diese Karte wird nur angezeigt, solange die maximale Anzahl an Spielern bzw. Offiziellen für das Spiel noch nicht erreicht ist.





Es öffnet sich ein Suchdialog mit einem Suchfeld. Sobald hier eine Eingabe vorgenommen wird, erscheint eine auf 10 Einträge beschränkte Trefferliste. Die Trefferliste reduziert sich automatisch durch Verfeinerung der Eingabe im Suchfeld. Die Suche berücksichtigt alle beim Spieler hinterlegten Daten. Als Hinweis wird dem Benutzer "Name, Spieldausweisnummer" im leeren Suchfeld angezeigt.



Als Eingabe ist der Name oder die Spieldausweisnummer nutzbar.

Die Nuscore Passnummer kann aktuell von der Passnummer auf dem Spielerpass abweichen. Diese Fälle sind von den Schiedsrichtern im SR-Bericht zu dokumentieren.

Die Trefferliste ist auf die für das aktuelle Spiel spielberechtigten Personen incl. der nächstjüngeren Altersstufe eingeschränkt. Bereits in der Aufstellung vorhandene Personen sind nicht mehr auswählbar! Mit dem Button **Schließen** lässt sich der Dialog ohne Änderungen der Aufstellung abbrechen.

Das System zeigt an, wenn Spieler bereits aufgestellt sind:

Person suchen...

al

Behrendt Mareike	317185	Weiblich	19.03.1999
Person bereits aufgestellt			
Paul Christina	355027	Weiblich	08.05.1999
Koenecke Alina	333923	Weiblich	03.08.1999
Schmidt Vanessa	335814	Weiblich	14.12.1999
Person bereits aufgestellt			
Aspar Vecihe Dicle	337585	Weiblich	22.02.1999
Klaves Lisa-Marie	360252	Weiblich	01.08.1999
Biber Antonia	362228	Weiblich	20.10.2000
Person bereits aufgestellt			
Growe Charlotte	343027	Weiblich	25.01.2000
Habel Chantal	345537	Weiblich	30.07.1999
Von Hof Sarah	345831	Weiblich	11.03.1999

+ Neu hinzufügen Schließen

Durch Wahl eines Spielernamens erscheint derselbe Dialog wie bei [Spieler bearbeiten](#).

Kann ein Spieler nicht in der Liste gefunden werden, kann er textuell erfasst werden. Hierfür ist der Button "+ Neu hinzufügen" vorgesehen.

Person suchen...

Name, Spielausweisnummer

+ Neu hinzufügen Schließen

Dadurch öffnet sich ein Dialogfeld, in welchem die Daten des Spielers angegeben werden können.

Spieler entfernen

Spielausweisnummer

Vorname

Nachname

Geburtsdatum

Nationalität

Trikotnummer

Kontrolle Spielausweis

vorhanden

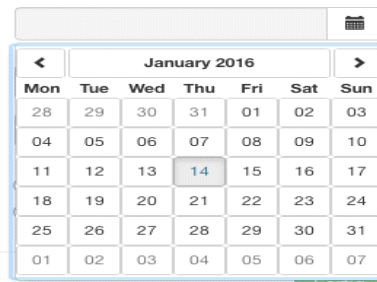
nicht vorhanden

Fertig

In diesem Dialog müssen gewisse Daten ausgefüllt werden.

- Vorname und Nachname müssen angegeben werden
- Geburtsdatum muss angegeben werden. Dieses kann nun textuell erfasst werden, dazu muss dieses Format verwendet werden:

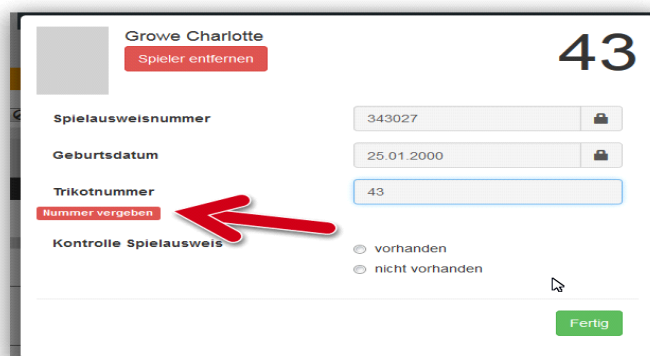
tt.mm.jjjj , sollte sich der Benutzer dafür entscheiden, das Datum über einen Kalender auszuwählen, so kann durch einen einfachen Klick auf das Kalendersymbol dieser geöffnet werden.



Das Feld „Nationalität“ ist kein Pflichtfeld!

Die Trikotnummer muss angegeben werden, ansonsten kann der Dialog nicht ordnungsgemäß über den "Fertig"-Button beendet werden.

Ist die Trikotnummer schon vergeben, wird darauf hingewiesen:



Die doppelte Nummer kann trotzdem erst einmal genutzt werden, muss aber vor der Freigabe korrigiert werden!

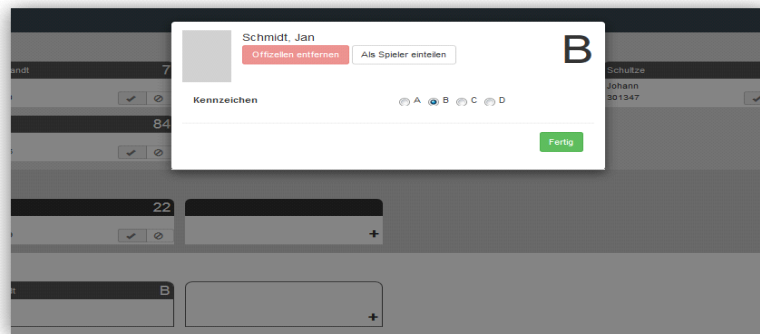
Das Verhalten der Spielausweiskontrolle ist gleich wie bei einem bereits erfassten Spieler. Pflichtfelder sind somit:

Vorname, Nachname, Geburtsdatum und Trikotnummer!
Ist der Spielausweis vorhanden, dann ist zwingend auch die Passnummer zu erfassen (Beispiel: nichtübertragener Jugendspieler mit Doppelspielrecht)

Solange eine dieser Angaben fehlt, ist der **Fertig**-Button nicht freigegeben.

Offizielle bearbeiten und hinzufügen

Der Bereich für die Offiziellen bietet im Wesentlichen dieselben Funktionen wie die Bereiche für die Spieler.



Der Dialog für die Bearbeitung der Offiziellen bietet zur Bearbeitung eine Gruppe von Radiobuttons A, B, C, D, die die Nummer des Offiziellen angeben. Zusätzlich gibt es den Button „Als Spieler einteilen“.

Der/die Offizielle A ist immer automatisch der/die Mannschaftsverantwortliche.

*Hinweis für Jugendspiele: Grundsätzlich ist ein volljähriger Betreuer/Aufsicht/MV einzutragen werden. Dennoch: **Kein Pflichtfeld!***

Steht bei Erwachsenenspielen kein MV zur Verfügung, übernimmt ein Spieler (Spielertrainer) diese Funktion. Dieser Spieler wird erst als Offizieller A eingetragen, dann die Mannschaftsaufstellung gespeichert und im nächsten Schritt mit dem Button „als Spieler einteilen“ - siehe Seite 30 der Anleitung - in die Spielerliste aufgenommen. Bei Ihm bleibt dann auch in der Mannschaftsaufstellung der Eintrag „Mannschaftsverantwortlicher“ erhalten.

Mannschaftsaufstellung löschen

Mit dem Button "Aufstellung löschen" kann die gesamte Mannschaftsaufstellung zurückgesetzt (gelöscht) werden.

Offizielle

Mudrow A

Volker

Mannschaftsverantwortlicher

Aufstellung speichern Aufstellung löschen

Unterschreiben

Es wurden noch nicht alle Spielweise überprüft.

Passwort/PIN Unterschreiben




Dies aber nur, solange die Spieluhr noch gestartet wurde.

Mannschaftsaufstellung unterschreiben

Vor Beginn des Spiels muss die Mannschaftsaufstellung durch den jeweiligen MV freigegeben werden. Ansonsten ist kein Zugriff auf das eigentliche Spielprotokoll (Echtzeitprotokoll) möglich.

Nachdem alle Spielerinnen/Spieler der beiden Mannschaften eingetragen sind und die Passkontrolle durchgeführt wurde kann erst bzw. wird die Richtigkeit der Eintragungen durch die jeweiligen MV „unterschrieben“. Dazu verwendet er sein persönliches Nuscore-Passwort oder die sogenannte Spiel-PIN. Die Spiel-PIN generiert das System automatisch in dem Moment, in der die Liga für die Anwendung mit nuScore freigegeben wird. Dies geschieht durch die zuständige Spielleitende Stelle.

Die Vereine finden den Spiel-PIN in ihrem Downloadbereich direkt unter dem Link für den SMS-Code (der auch gleichzeitig Spielcode ist):

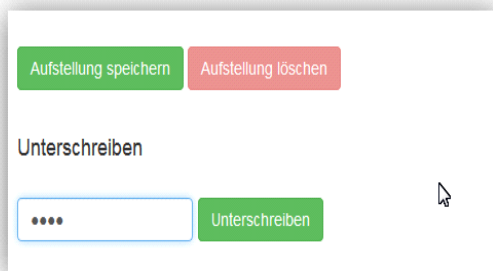
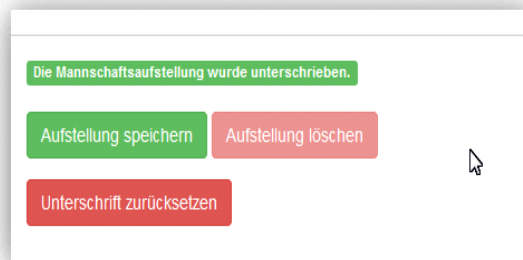
weibliche Jugend B	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung weibliche Jugend B 2015/16
	 Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts weibliche Jugend B 2015/16
weibliche Jugend B II	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung weibliche Jugend B II 2015/16

Spiel-PINs

Die Spiel-PINs dienen zur Unterzeichnung des nuScore Echtzeitspielberichts, wenn kein Mannschaftsverantwortlicher mit einem persönlichem Passwort anwesend ist.

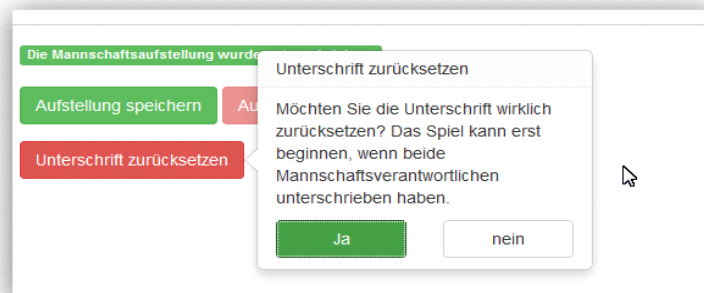
PINs			
Datum, Uhrzeit, Halle	Heimmannschaft	Gastmannschaft	PIN
So. 13.09.2015 14:00 402135	HSG Fuhlen-Hessisch Old.	HSG Hannover-Badenstedt	2448
Sa. 19.09.2015 16:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	HSG Nienburg	4918
So. 27.09.2015 18:00 403279	Hannoverscher SC	HSG Hannover-Badenstedt	7403
Do. 05.11.2015 18:45 403257 v	HSG Hannover-Badenstedt	HSG Osnabrück	4192
Di. 10.11.2015 19:00 809107 v	TV Dinklage	HSG Hannover-Badenstedt	7332
So. 15.11.2015 13:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	FC Schüttorf 09	7518
Mi. 18.11.2015 20:00 202116 v	JSG Allertal	HSG Hannover-Badenstedt	8942
Sa. 28.11.2015 16:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	JSG Münden/Volkmarsh.	9566
Fr. 08.01.2016 19:00 403257 t	HSG Hannover-Badenstedt	JSG Münden/Volkmarsh.	4212
Sa. 23.01.2016 18:15 403257	HSG Hannover-Badenstedt	HSG Fuhlen-Hessisch Old.	6022
So. 07.02.2016 11:45 603112	SG Lohdorf/Scharmbeck	HSG Hannover-Badenstedt	4222
So. 14.02.2016 13:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	Hannoverscher SC	7312
Sa. 20.02.2016 15:00 605150	Handballverein Lüneburg	HSG Hannover-Badenstedt	1960
So. 28.02.2016 11:00 203140 t	JSG Münden/Volkmarsh.	HSG Hannover-Badenstedt	7390
So. 06.03.2016 11:00 402135	HSG Fuhlen-Hessisch Old	HSG Hannover-Badenstedt	1418
So. 13.03.2016 13:15 403257	HSG Hannover-Badenstedt	SG Lohdorf/Scharmbeck	4907
Mi. 08.04.2016 18:45 403252	Hannoverscher SC	HSG Hannover-Badenstedt	7390
Sa. 09.04.2016 17:00 403257	HSG Hannover-Badenstedt	Handballverein Lüneburg	7390

Beide MV geben ihre eigene PIN oder die personenunabhängige Spiel-PIN in das jeweilige Feld auf der Seite ihrer Mannschaftsaufstellung ein:

Anschließend wird der Button **Unterschreiben** gedrückt. Dieser Button ist grundsätzlich erst aktiv, wenn mindestens ein Offizieller eingetragen ist.

Das System meldet, dass unterschrieben wurde. Zusätzlich erscheint ein Button, mit dem man die Unterschrift zurücksetzen kann. Dies funktioniert aber nur solange, wie das Spiel noch nicht angepfiffen wurde, die Uhr also noch nicht gestartet wurde. **Bei einem fehlerhaften PIN erfolgt kein Hinweis an den Eingabe.**

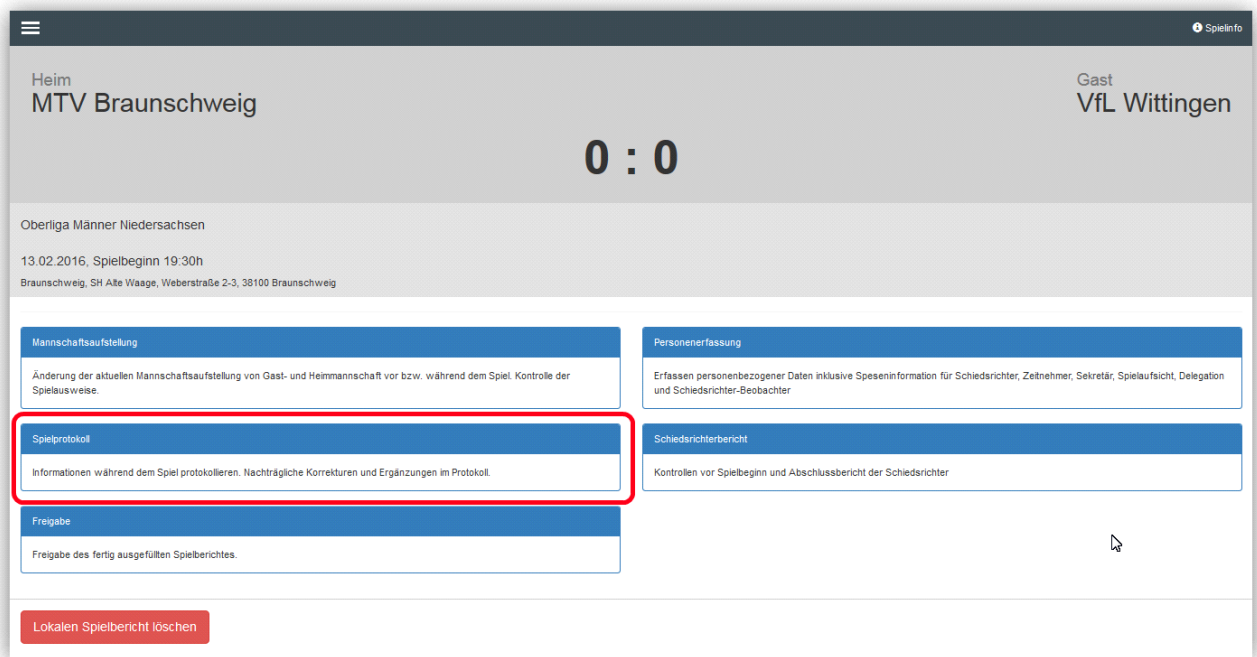


- **Spielprotokoll**

In diesem Bereich werden nun alle Ereignisse des Spiels protokolliert.

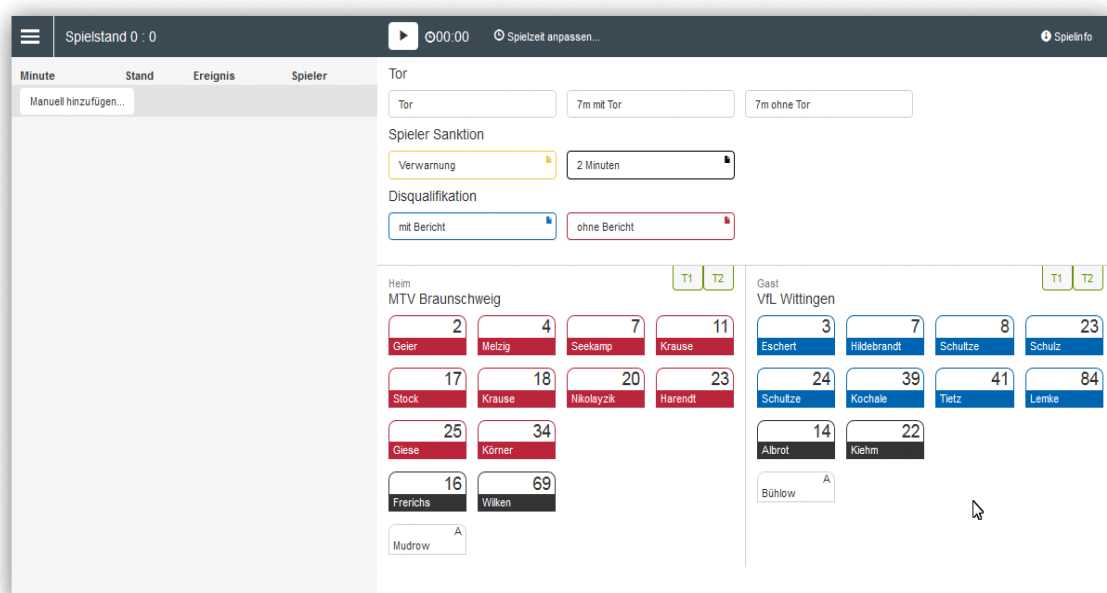


Auf das Spielprotokoll kann erst zugegriffen werden, wenn beide Mannschaftenverantwortlichen ihre Mannschaftsaufstellung mit der zugehörigen Vereins-Spiel-PIN oder ihrem nuLiga-Passwort unterschrieben haben.



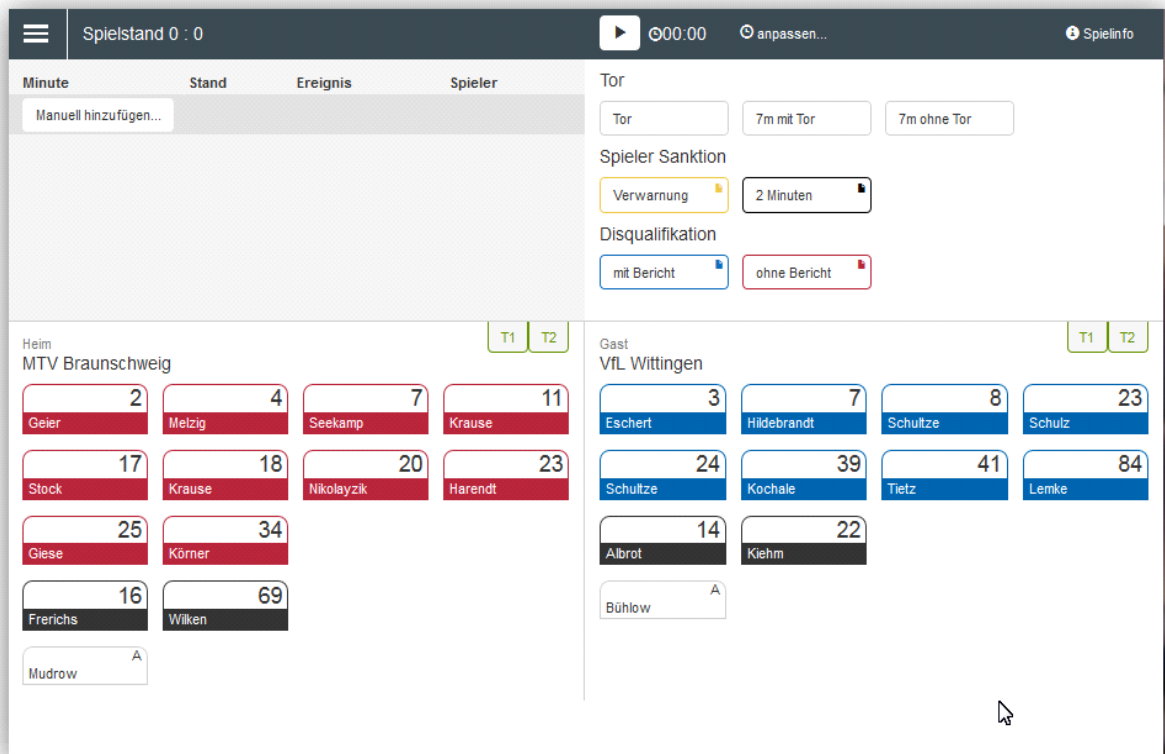
Auf der Seite *Spielprotokoll* zeichnet der Benutzer die für den Spielbericht relevanten Ereignisse des Spieles auf. Der Bildschirm ist dazu in vier Bereiche gegliedert:

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



In der Menüleiste 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 00:00 anpassen... Spielfeld...

Minute	Stand	Ereignis	Spieler
Manuell hinzufügen...			

Tor

Tor 7m mit Tor 7m ohne Tor

Spieler Sanktion

Verwarnung 2 Minuten

Disqualifikation

mit Bericht ohne Bericht

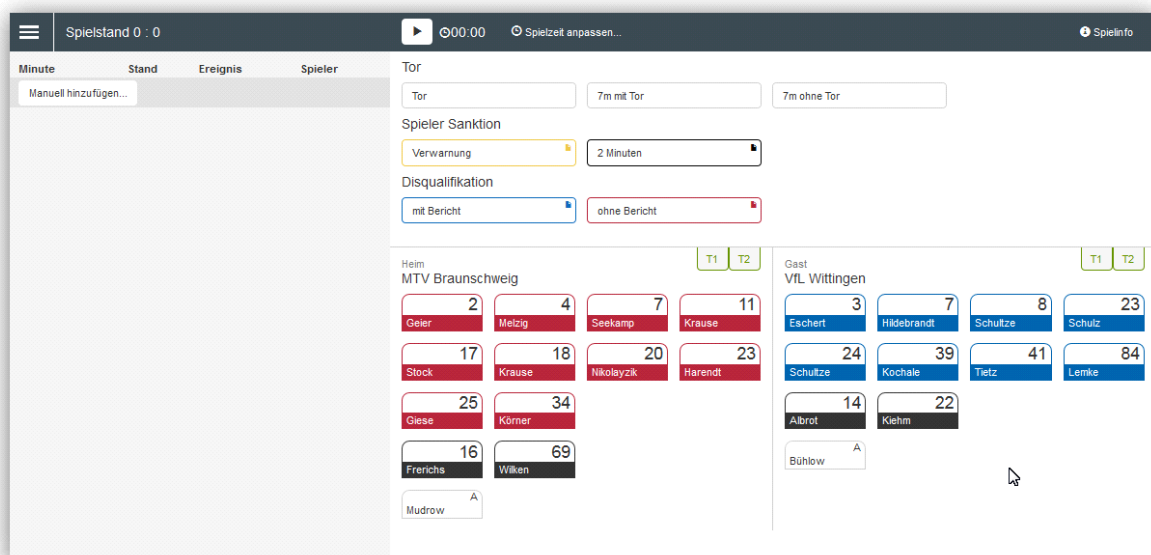
Heim MTV Braunschweig

Geier 2	Melzig 4	Seekamp 7	Krause 11
Stock 17	Krause 18	Nikolayzik 20	Harendt 23
Giese 25	Körner 34		
Frerichs 16	Wilken 69		
Mudrow A			

Gast VfL Wittingen

Eschert 3	Hildebrandt 7	Schultze 8	Schulz 23
Schultze 24	Kochale 39	Tietz 41	Lemke 84
Albrot 14	Kiehm 22		
Bühlw A			

oder



Spielstand 0 : 0 00:00 Spielzeit anpassen... Spielfeld...

Minute	Stand	Ereignis	Spieler
Manuell hinzufügen...			

Tor

Tor 7m mit Tor 7m ohne Tor

Spieler Sanktion

Verwarnung 2 Minuten

Disqualifikation

mit Bericht ohne Bericht

Heim MTV Braunschweig

Geier 2	Melzig 4	Seekamp 7	Krause 11
Stock 17	Krause 18	Nikolayzik 20	Harendt 23
Giese 25	Körner 34		
Frerichs 16	Wilken 69		
Mudrow A			

Gast VfL Wittingen

Eschert 3	Hildebrandt 7	Schultze 8	Schulz 23
Schultze 24	Kochale 39	Tietz 41	Lemke 84
Albrot 14	Kiehm 22		
Bühlw A			

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:

Erstellt bzw. aktualisiert von

09.05.2017

nuScore

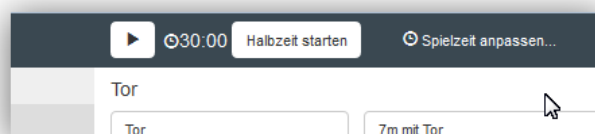
Dieter Hummes/Andreas Heßelmann/Klaus-Dieter Sahrman



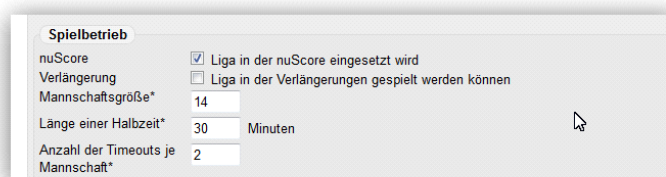
Während die Zeit läuft, ist der rechte Teil der Menüleiste grün hinterlegt und der Button zeigt das Pause-Symbol:



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.



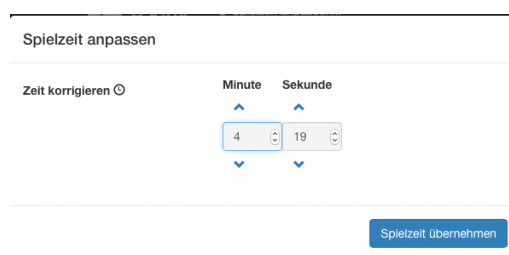
Die „Länge einer Halbzeit“ holt sich nuScore aus der Eintragung in der Grundkonfiguration der zum Spiel zugehörigen Liga und somit grundsätzlich die richtige Spielzeit für das stattfindende Spiel.



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
- Disqualifikation (m/o Bericht)

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



Ereignisprotokoll

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

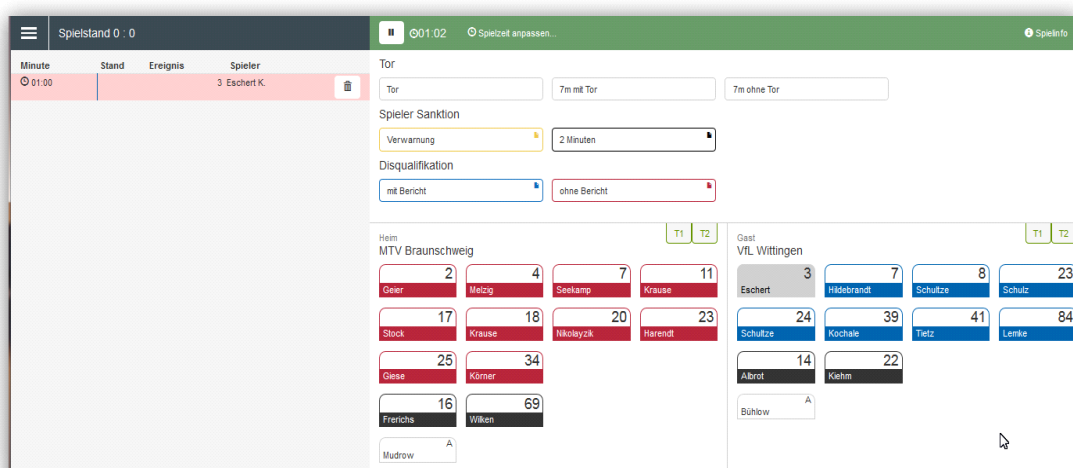
🕒 47:54	18 : 18 Tor	9 Schröder M.	▼
🕒 46:29	17 : 18 Tor	15 Wiezorrek J.	▼
🕒 45:57	16 : 18 Tor	14 Krewenka J.	▼
🕒 45:47	16 : 17 Tor	13 Jachens L.	▼
🕒 44:46	Auszeit Gast		▼
🕒 44:26	7m ohne Tor	4 Thalmann M.	▼
🕒 43:42	15 : 17 Tor	14 Krewenka J.	▼

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



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.

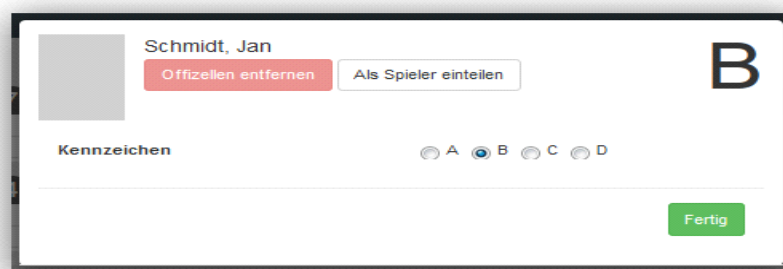
Wird zuerst ein Spieler-Button gedrückt, kann die Eingabe durch Wahl eines anderen Spielers (beider Mannschaften) korrigiert werden. Ebenso kann der Ereignistyp eines Spielerereignisses geändert werden, indem ein anderer Button der Ereignistastatur gewählt wird.

Ändert sich infolge eines Ereignisses der Spielstand, wird die Änderung durch Fettschrift des Spielstandes (bei Heim bzw. Gast) und des Ereignistyps signalisiert.

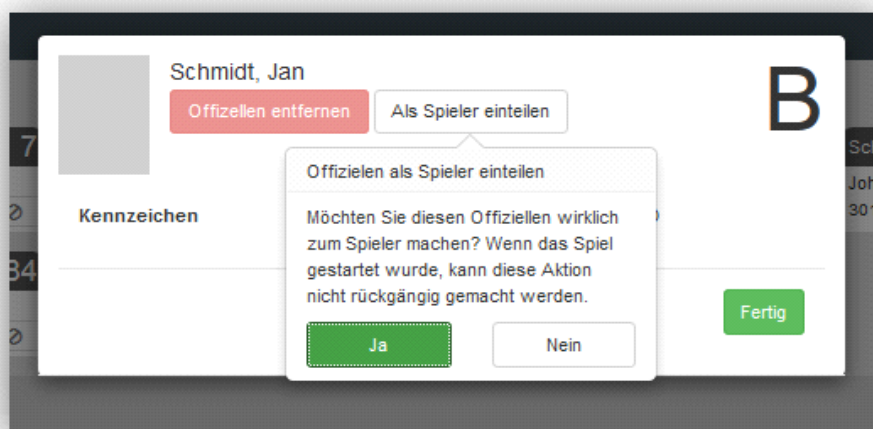
Minute	Stand	Ereignis	Spieler
Manuell hinzufügen...			
04:33	2 : 3	Tor	10 Wüstner F.
04:19	1 : 3	7m mit Tor	2 Mayer L.

Offizieller wird zum Spieler

Das System bietet die Möglichkeit, eine als Offizieller eingetragene Person als Spieler einzuteilen. Es gelten dieselben Randbedingungen, wie für Spieler.

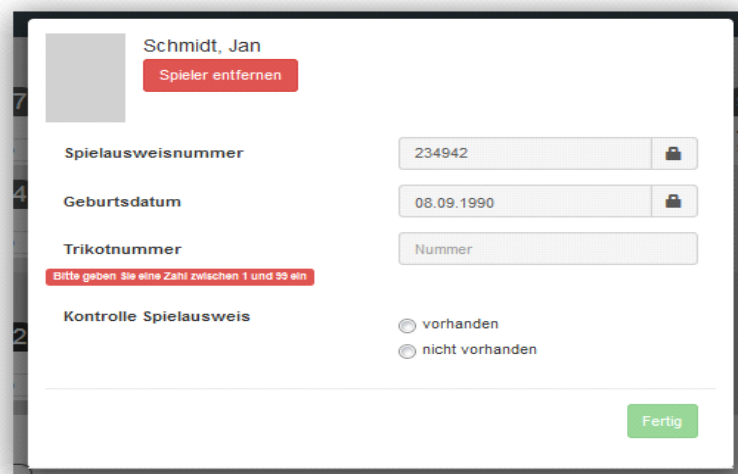


Durch Aktivieren des Buttons als Spieler einteilen wird die Person in die Mannschaftsliste „verschoben“.



Bitte den Hinweis beachten, dass diese Aktion nach dem Starten der Uhr nicht mehr rückgängig gemacht werden kann!

Es öffnet sich nun das Bearbeitungsfenster für Spieler, da hier ja noch die Trikotnummer eingetragen werden muss:



Schmidt, Jan
 Spieler entfernen

Spielausweisnummer: 234942

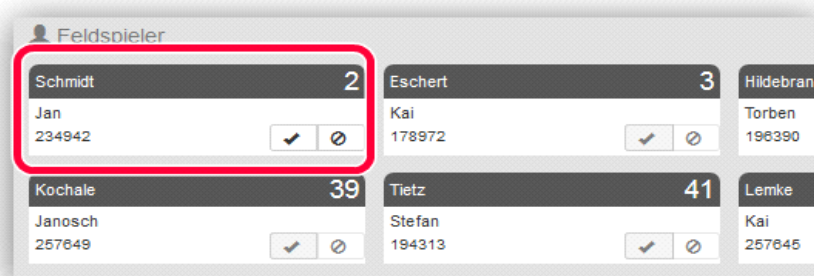
Geburtsdatum: 08.09.1990

Trikotnummer: Nummer
 Bitte geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 99 ein

Kontrolle Spielausweis: ☐ vorhanden ☐ nicht vorhanden

Fertig

Ist diese eingetragen, ist der Button aktiv. Nach dem der Button gedrückt ist, erscheint der Spieler in der Mannschaftsaufstellung:



Feldspieler		
Schmidt Jan 234942	2	✓
Kochale Janosch 257649	39	✓
Eschert Kai 178972	3	✓
Tietz Stefan 194313	41	✓
Hildebrand Torben 196390		
Lemke Kai 257645		

Nach Bestätigung der Spielausweiskontrolle ist der Spieler aktiv. Eine Unterschrift durch den MV ist nicht mehr erforderlich, da die Person ja schon angelegt war.

Nachtragen eines Spielers während des Spieles ohne Spielausweis

Dies erfolgt grundsätzlich wie das Nachtragen eines Spielers mit Spielausweis vor dem Spiel. Erforderlich sind Vorname, Nachname, Geburtsdatum und Trikotnummer!

Bis zu einer anderen Lösung in Nuscore wird dazu ein vom MVA unterschriebener Zettel/Vordruck mit den entsprechenden Daten an das Kampfgericht übergeben, der dort bis zur Unterschrift nach dem Spiel durch den MVA verbleibt.

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.

Spieler Sanktion

Verwarnung 2 Minuten

Disqualifikation

Bei einer 2-Minuten Strafe hält die Uhr automatisch an. Es bleibt aber die empfohlene Reihenfolge: 1.) Uhr anhalten, 2.) „2 Minuten“ und 3. Spieler

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

Der **Startbutton** der Uhr muss bei Fortführung des Spieles betätigt werden. Nach erfolgter dritter 2-Minuten-Strafe wird automatisch die rote Karte beim betroffenen Spieler eingeblendet:

🕒 06:46	2 Minuten	17 Stock M.	▼
🕒 06:44	2 Minuten	17 Stock M.	▼
🕒 06:23	4 : 1	Tor	20 Nikolayzik K.
🕒 05:37	7m ohne Tor	8 Schultze M.	▼
🕒 05:07	2 Minuten	17 Stock M.	▼
🕒 04:46	3 : 1	Tor	4 Melzig S.
🕒 04:03	2 : 1	Tor	11 Krause J.
🕒 02:41	Verwarnung	17 Stock M.	▼
🕒 02:14	1 : 1	Tor	4 Melzig S.
🕒 01:00	0 : 1	Tor	3 Eschert K.

Spieler Sanktion

Verwarnung 2 Minuten

Disqualifikation mit Bericht

Heim MTV Braunschweig

Geier 2 Melzig 4

17 Stock 18

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

🕒 06:46	2 Minuten	17 Stock M.	▼
🕒 06:44	2 Minuten	17 Stock M.	▼
🕒 06:23	4 : 1	Tor	20 Nikolayzik K.
🕒 05:37	7m ohne Tor	8 Schultze M.	▼
🕒 05:07	2 Minuten	17 Stock M.	▼
🕒 04:46	3 : 1	Tor	4 Melzig S.
🕒 04:03	2 : 1	Tor	11 Krause J.
🕒 02:41	Verwarnung	17 Stock M.	▼
🕒 02:14	1 : 1	Tor	4 Melzig S.
🕒 01:00	0 : 1	Tor	3 Eschert K.

Spieler Sanktion

Verwarnung

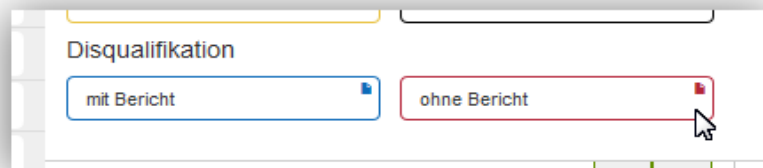
Disqualifikation mit Bericht

Heim MTV Braunschweig

Geier 2 Melzig 4

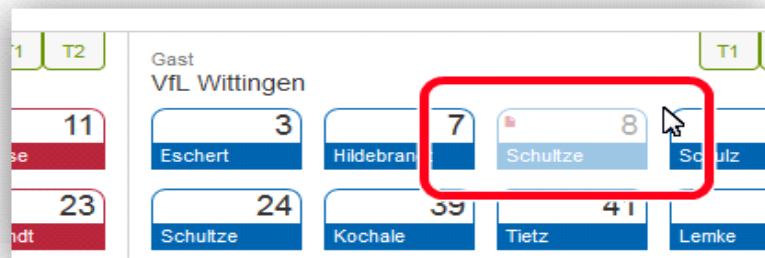
17 Stock 18

Disqualifikation ohne/mit Bericht

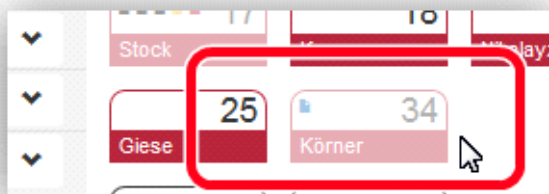


Die Disqualifikation ohne Bericht wird symbolisiert durch ein rotes Icon (rote Karte), die Disqualifikation mit Bericht durch ein blaues Icon (blaue Karte).

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

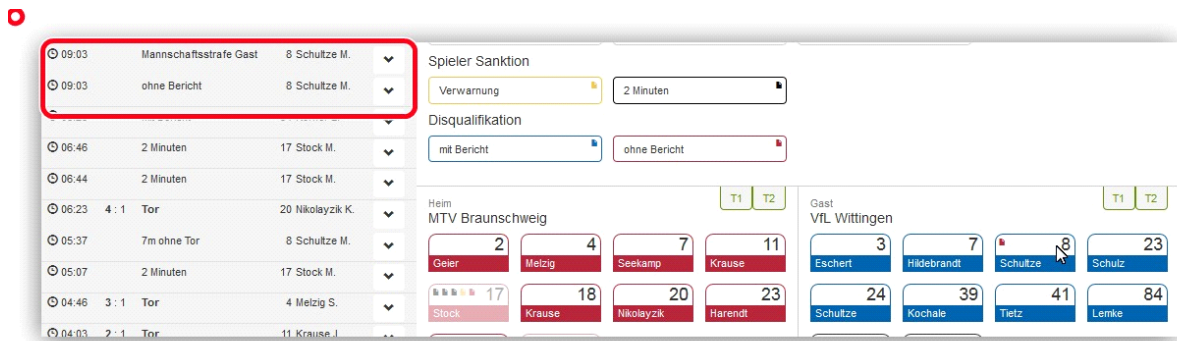


Bei einer Disqualifikation mit Bericht – Schiedsrichter zeigt zusätzlich zur roten Karte die blaue Karte – wird das blaue Icon in der Spielerkarte eingeblendet und die Spielerkarte nach dem Starten der Uhr deaktiviert:



Mannschaftsstrafe

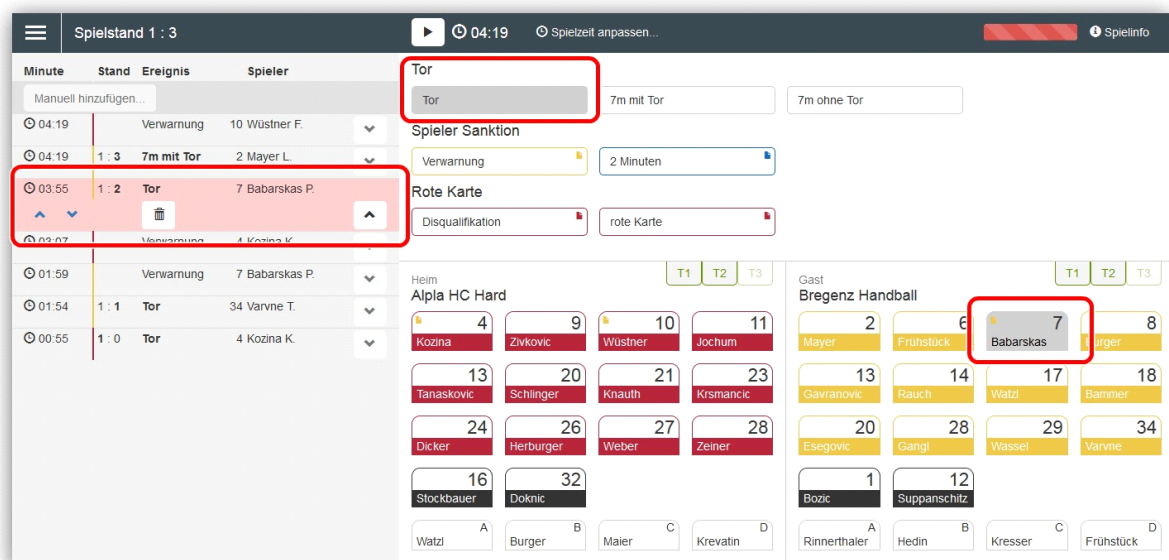
Das Ereignis "Mannschaftsstrafe" entsteht dann, wenn ein Spieler bereits eine rote Karte/Disqualifikation erhalten hat, die Spieluhr noch nicht wieder gestartet wurde und der Spieler/in vor dem Wiederanpfiff der SR noch eine zusätzliche 2-Minuten Strafe erhält. Diese wird automatisch zu einem "Mannschaftsstrafe" Ereignis geändert, und der auslösende Spieler wird zusätzlich angezeigt.



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

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.

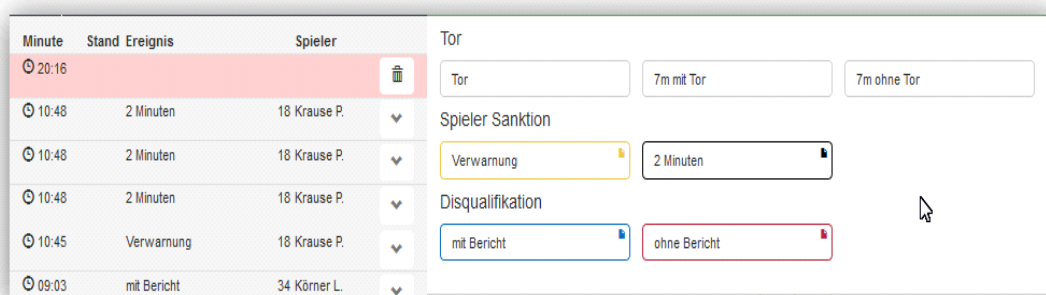
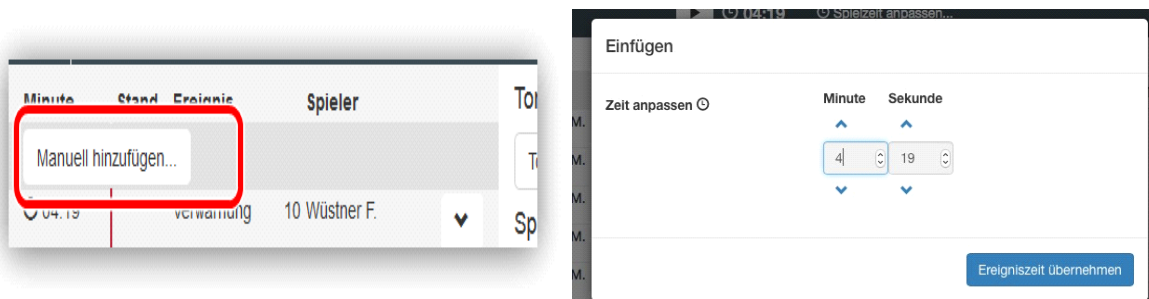
Ändert sich der Torerfolg des Ereignisses (z.B. indem es von *7m mit Tor* auf *7m ohne Tor* geändert wird), wird der aktuelle Spielstand und der Spielstand aller dem geänderten Ereignis folgenden Ereignisse entsprechend angepasst.

Durch Klicken auf die blauen Pfeiltasten kann die Zeit des Ereignisses in Sekundengenauigkeit angepasst werden.

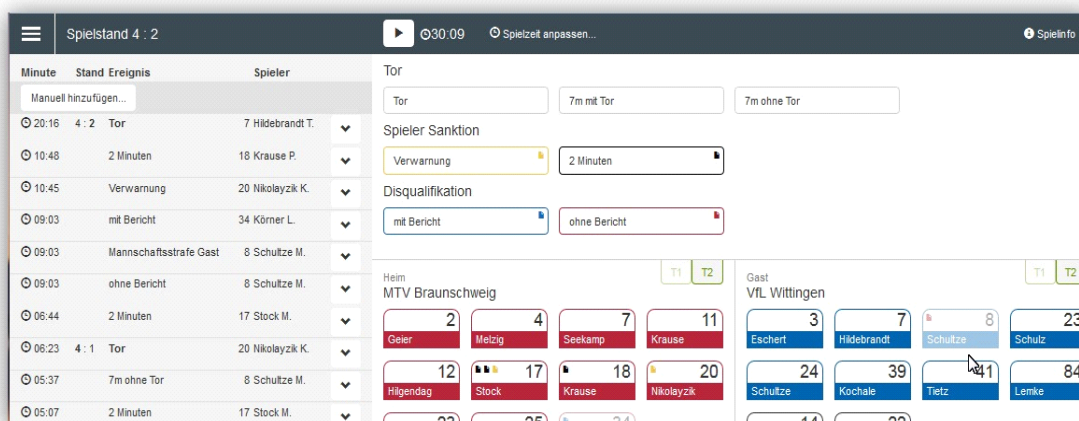
Das Ereignis kann durch Klicken auf den Mülleimer-Button gelöscht werden.

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.



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

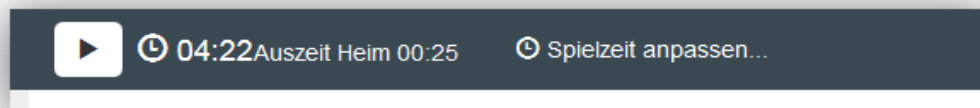


Auf diese Weise können auch 1-Klick-Ereignisse wie die Auszeit nachdokumentiert werden.

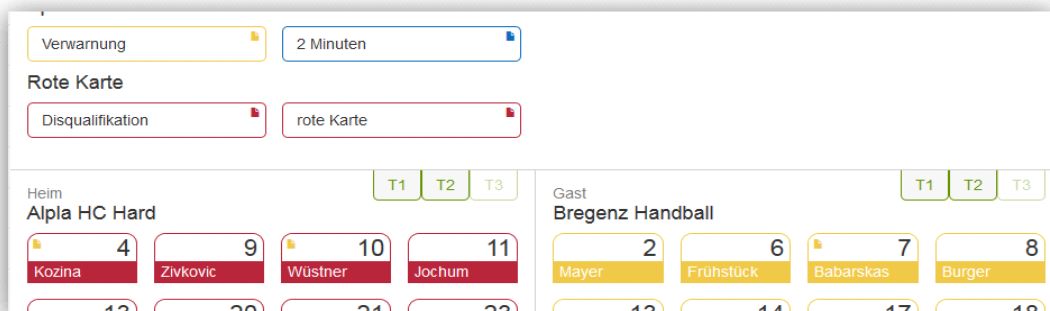
Auszeit für eine Mannschaft

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.

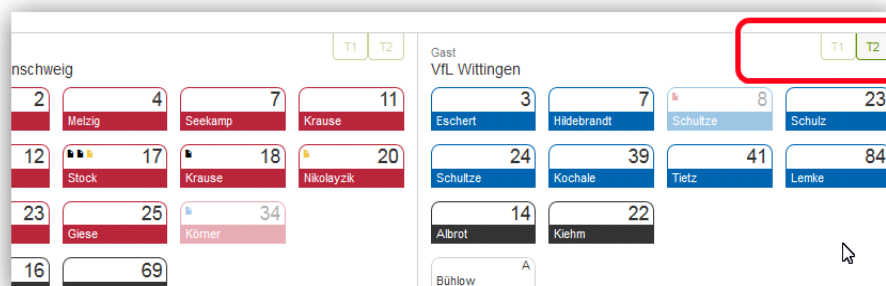
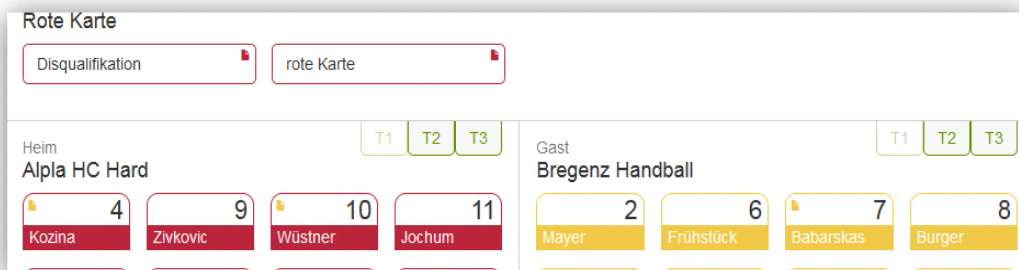
Die grünen Karten dienen ebenfalls dazu dem Benutzer anzuzeigen, wie viele Timeouts eine Mannschaft noch zur Verfügung hat (benutzt = deaktivierter Button).



Ebenfalls nicht verfügbar ist eine Timeout Karte wenn sie nicht benutzt werden kann. So ist in Halbzeit 1 die Karte "T3" nicht verfügbar (wenn 3 Karten zulässig sind) und bei zwei TTO-Karten pro Spiel jeweils eine pro Halbzeit.

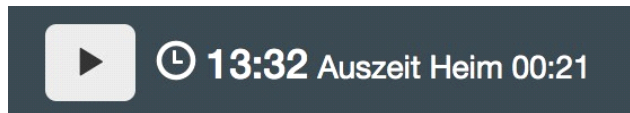


und in Halbzeit 2 "T1" nicht verfügbar.



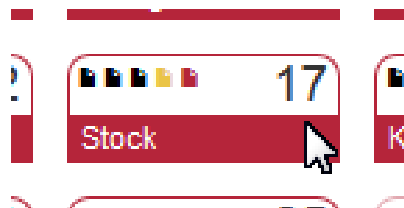
Der Counter zählt von 00:00 aufwärts und beginnt unmittelbar zu laufen. Erreicht er den Stand 01:00 verschwindet er wieder.

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.

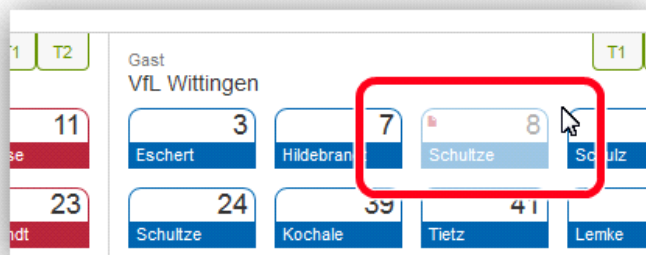


Symbole auf den Spieler-Buttons

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.

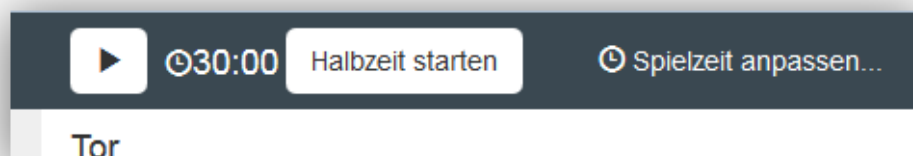


Hat ein Spieler eine rote Karte/Disqualifikation (gleiches Symbol) erhalten und die Spielzeit ist bereits wieder angelaufen, so verfärbt sich seine Trikotnummer und der Spieler ist nicht mehr anwählbar.

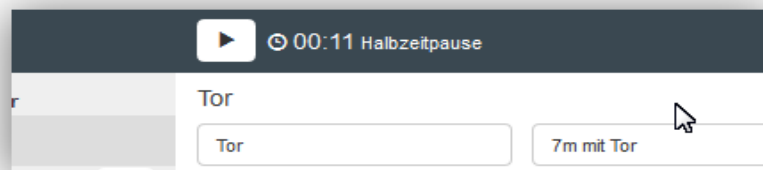


Halbzeitpause

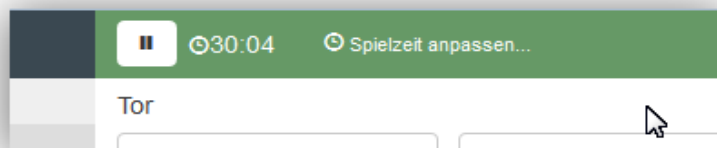
Nach Ablauf der 1. Halbzeit stoppt die Uhr automatisch. Es erscheint dann ein Button „Halbzeit starten“:



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

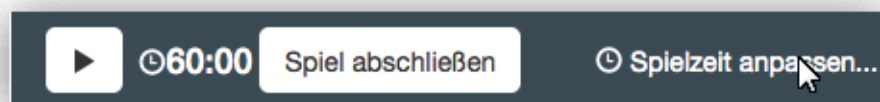


Ist die Pause vorbei und der Schiedsrichter pfeift das Spiel wieder an, wird die Uhr gestartet und die Halbzeitpausen-Anzeige verschwindet. Ein Starten vor Ablauf der offiziellen Pause ist möglich.



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.



Wichtig: Nachdem das Spiel mit dem Button abgeschlossen wurde, kann auf das Spielprotokoll und die Mannschaftsaufstellung nicht mehr zugegriffen werden.

Bevor man das Spiel also abschließt, sind alle Eintragungen – auch die nachgetragenen Spieler während der Spielzeit zusammen mit den Schiedsrichtern zu kontrollieren! Erst danach den Button „Spiel abschließen“ betätigen

Ergänzende Angaben zu Personen

Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär, Spielaufsicht, Delegation, Schiedsrichter-Beobachter

Unter dem Menüpunkt "Personen" können die Daten der Schiedsrichter, des Zeitnehmers, des Sekretärs, des technischen Delegierten, des Schiedsrichter Beobachters sowie der Spielaufsicht angegeben werden.

Grundsätzlich können bei allen Personen die gleichen Angaben gemacht werden. Die SR werden im Rahmen der SR-Einteilung bereits vorbelegt und vervollständigen nur noch die Daten.

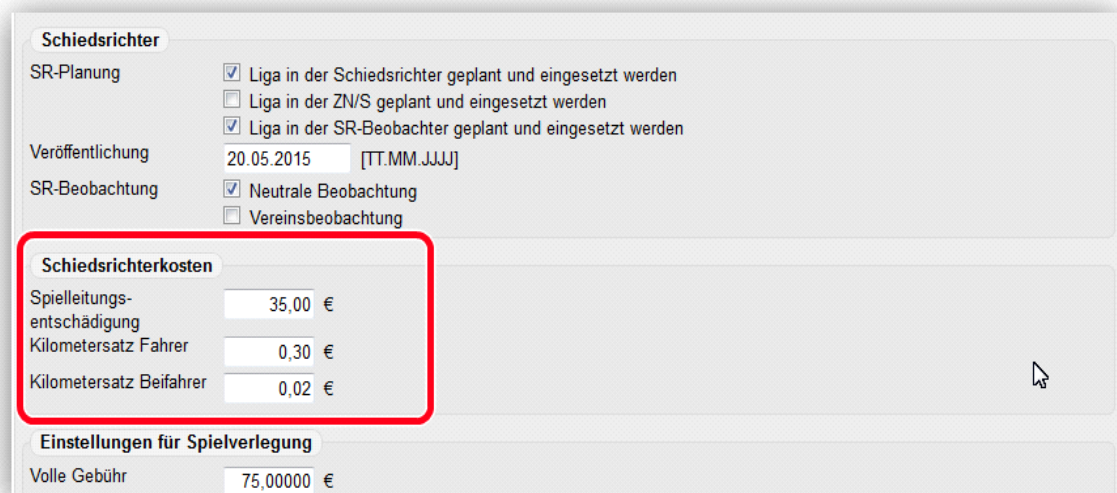


The screenshot shows a form for entering match data. Arrows indicate the following fields:

- Green arrow:** Points to the 'Lizenznummer' (License number) field.
- Red arrow:** Points to the 'Andere Person erfassen' (Record other person) button.
- Blue arrow:** Points to the 'Summe' (Total) field, which shows '€ 42,00'.

Other visible fields include: Name, Verein, Abfahrtsort, Voraussichtliche Heimkehr, E-Mail, Fahrer km x 0.27, Fahrgosten-ÖPNV, Mitfahrer km x 0.03, Spesen, Fahrgosten-PKW, Spielleitungsentschädigung, and Unterschriftenpasswort verfügbar.

Diese Ansicht incl. Kosten wird nur generiert, wenn in der Grundkonfiguration der Liga auch für Schiedsrichterkosten Werte eingetragen sind und die SR-Einteilung erfolgt ist (Im Beispiel wurde die Daten der SR unkenntlich gemacht). Die gleiche Anzeige erscheint für SR B, ZN, Sekr, SR-Beobachter, techn. Delegierter und Spielaufsicht.



The screenshot shows the 'Schiedsrichter' (Referee) configuration form. The 'Schiedsrichter' section is highlighted with a red box. The 'Einstellungen für Spielverlegung' (Settings for game relocation) section is also visible.

Schiedsrichter

SR-Planung

- ☒ Liga in der Schiedsrichter geplant und eingesetzt werden
- ☐ Liga in der ZN/S geplant und eingesetzt werden
- ☒ Liga in der SR-Beobachter geplant und eingesetzt werden

Veröffentlichung: 20.05.2015 [TT.MM.JJJJ]

SR-Beobachtung

- ☒ Neutrale Beobachtung
- ☐ Vereinsbeobachtung

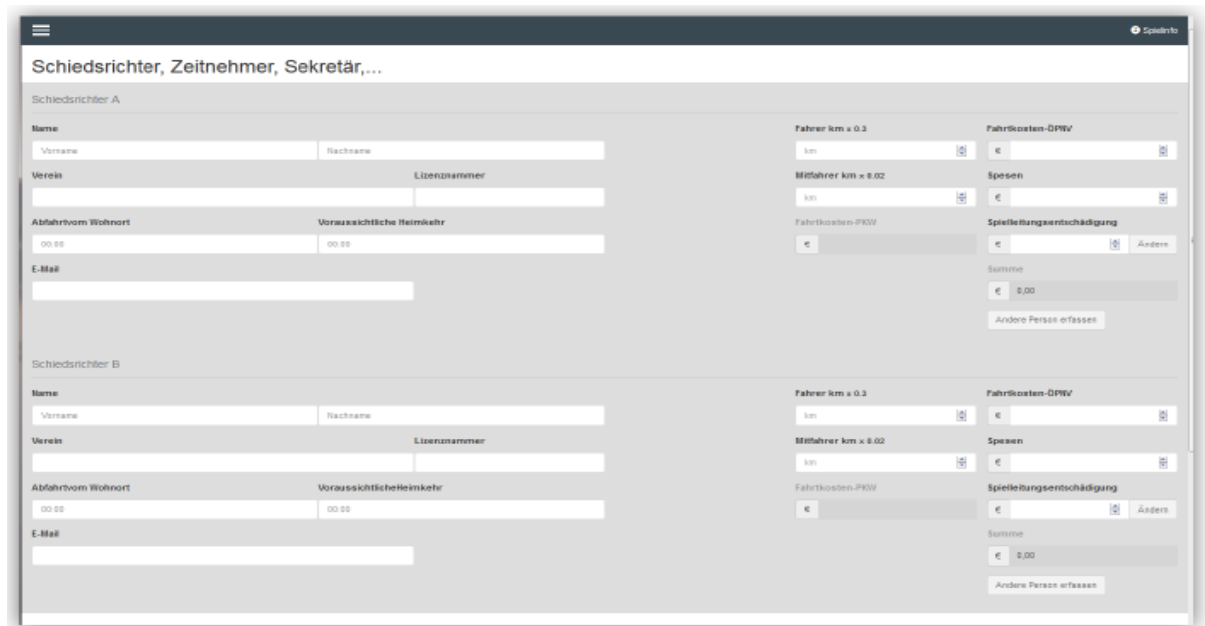
Schiedsrichterkosten

Spielleitungsentschädigung	35,00 €
Kilometersatz Fahrer	0,30 €
Kilometersatz Beifahrer	0,02 €

Einstellungen für Spielverlegung

Volle Gebühr: 75,00000 €

Fehlen diese Angaben, sieht das Formular wie folgt aus und es wird gebeten, sich in diesem Fall an die zuständige Spielleitung zu wenden, damit die Angaben vervollständigt werden:



Für die beiden Schiedsrichter stehen die folgenden Felder zur Verfügung:

- Vorname, Nachname, Verein, Abfahrt, voraussichtliche Heimkehr, E-Mail-Adresse sowie die Reisekosten-Abrechnung bestehend aus:
- KM-Fahrer, KM-Mitfahrer, aus diesen beiden errechnen sich, je nach Faktor/km, die Fahrtkosten-PKW automatisch, in dieses Feld kann deshalb auch nicht geschrieben werden.

Daneben findet der Benutzer die folgenden Felder:

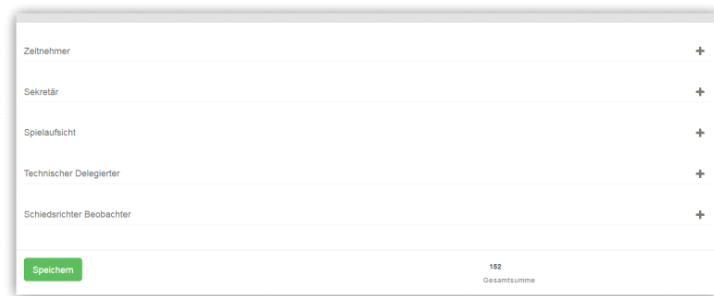
- Fahrtkosten-ÖPNV
- Reisekosten
- Spilleitungsentschädigung
- sowie die, durch alle Eingaben errechnete Gesamtsumme dieser Person. Dieses Feld ist nicht veränderbar.

Die Daten für das Kilometergeld, die Mitfahrerkosten und die Spilleitungsentschädigung werden in nuLiga Admin in der Grundkonfiguration der Liga hinterlegt und dann von nuScore von dort bezogen.

Schiedsrichter nicht erschienen/angetreten

Erscheinen die angesetzten Schiedsrichter nicht, bietet das System die Möglichkeit an, die Personendaten der Ersatzschiedsrichter aufzunehmen. Dazu aktiviert man den Button „Andere Person erfassen“.

Die Daten in den Adressfeldern werden gelöscht und man kann dort die aktuellen Daten eintragen. Die Daten der angesetzten Schiedsrichter können nicht einfach überschrieben werden!




Die Passwortüberprüfung (grüner Pfeil) geht dann nicht. Es ist bei online-Betrieb möglich, das Nuscore-Passwort abzufordern. Danach kann mit dem Passwort unterschrieben werden.

Im Anschluss an die Angaben für die Schiedsrichter (der Bereich ist immer aufgeklappt) gelangt man in die Erfassungsbereiche der anderen Personen, die optional am Spiel teilnehmen.

Für diese restlichen Personen gilt folgendes:

Man kann den Bearbeitungsmodus mit einem Klick auf das Pluszeichen öffnen.

Die Eingaben werden erst bei einem Klick auf "Speichern"

abgespeichert: Das Speichern ist bei jeder Änderung zu wiederholen.

Dabei werden die erfassten Daten bei bestehender Onlineverbindung auf dem Server gespeichert. Um einen schnellen Überblick über die gesamten Reiskosten, Spesen und Entschädigungen zu geben, ist das Feld Gesamtsumme für den Benutzer sichtbar. Dieses Feld ist nicht veränderbar und wird immer errechnet, sobald sich die Gesamtsumme einer einzelnen Person ändert.

Schiedsrichterbericht

Unter dem Menüpunkt "Schiedsrichterbericht" werden die Eingaben für den Schiedsrichterbericht getätigt.

SpielInfo

Schiedsrichterbericht

Zu Spielbeginn und zu Spielabschluss

Kontrollen zum Spiel

Spielfeldaufbau ☒ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Spielkleidung ☐ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Bälle ☒ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Anzahl der Ordner

Zeitangaben

Spielzeit

19 00 bis 19 00

Pausenzeit

10 25 bis 10 25

Bericht

alles in Ordnung

Einspruch

Schiedsricht war parteisch...

☒ Einspruch durch Heimmannschaft ☐ Einspruch durch Gastmannschaft

Speichern

Spielausweis Kontrolle

Heimmannschaft	Gastmannschaft	Zur Mannschaftsaufstellung ...
Unkontrollierte Spieler in Aufstellung	Unkontrollierte Spieler in Aufstellung	
Fehlende Spielausweise	Fehlende Spielausweise	

Die Startzeit des Spiels wird mit der Uhrzeit des Ersten Startens der Uhr vorbelegt, kann und soll aber korrigiert werden. Das Spielende ist zu einzutragen bzw. ggf. zu korrigieren (**Unterschied bei offline/online-Betrieb**).

Die Liste der fehlenden Spielausweise ergibt sich automatisch aus den in der Mannschaftsaufstellung angegebenen Daten. Hier erscheinen die Namen aller Spieler, bei denen der Haken "Spielausweis vorhanden" nicht gesetzt ist.

Es wird ebenfalls ein Hinweis angezeigt, sollten Spieler in der Aufstellung weder auf "Spielausweis vorhanden", noch auf "Spielausweis nicht vorhanden" gesetzt sein. Sollte eine Änderung nicht möglich sein, Kommentierung im SR-Bericht

Speichern

Spielausweis Kontrolle

Heimmannschaft	Gastmannschaft	Zur Mannschaftsaufstellung ...
Unkontrollierte Spieler in Aufstellung	Unkontrollierte Spieler in Aufstellung	
Fehlende Spielausweise	Fehlende Spielausweise	
<ul style="list-style-type: none"> Zivkovic Boris Wüstner Frederic 		

Freigabe Spielbericht durch Mannschaftsoffiziellen

Dieser Menüpunkt im nuScore Client führt zu einer Zusammenfassung der gesamten Erfassungen des Sekretärs. Diese Zusammenfassung wird stets aktualisiert, sobald sich im gesamten Spielbericht etwas ändert.

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes

Spielinformation

Spielnummer

100

Gruppe

HCB Oberbayern-Play-Off

Datum

14.05.2016, Spielbeginn 19:00h

Heimmannschaft

Alpha HC Hard

Sporthalle

Sporthalle am See, Kreutzele Str. 48/71 Hard

Gastmannschaft

Bregenz Handball

Heimmannschaft

Alpha HC Hard

Strich	Name	Geburtsdatum	Pass-Nr.	Score	7m-Score / Versuche	gelbe Karte	2 Minuten	rote Karte	ohne Bericht	mit Bericht
4	Kasper Kriemler	25.09.1985	125456	1		00:07				
8	Zischke Boris	25.09.1985	254567	0						
10	Krautner Frederik	25.09.1985	345678	0						
11	Jochum Michael	25.09.1985	456789	0						
13	Thalerbauer Marko	25.09.1985	567890	0						
16	Strohschneider Franz Stefan	25.09.1985	678901	0						
20	Schmager Roland	25.09.1985	789012	0						
21	Krauth Michael	25.09.1985	890123	0						
23	Krautmann Marko	25.09.1985	901234	0						
24	Dietel Daniel	25.09.1985	012345	0						
26	Wendlinger Lukas	25.09.1985	123456	0						
27	Wieser Thomas	25.09.1985	234567	0						
28	Zimmer Daniel	25.09.1985	345678	0						
29	Zimmer Daniel	25.09.1985	456789	0						
30	Domke Gerd	25.09.1985	567890	0						
A	Kassl S.									
B	Burger M.									
C	Kraus M.									
D	Krautler M.									
Pfeiser					0	Timeout 1			00:00	
Pfeiser-Toni					0	Timeout 2				
						Timeout 3				

Gastmannschaft

Bregenz Handball

Strich	Name	Geburtsdatum	Pass-Nr.	Score	7m-Score / Versuche	gelbe Karte	2 Minuten	rote Karte	ohne Bericht	mit Bericht
1	Brice Vladimir	24.04.1985	000700	0						
2	Mayer Lukas	26.07.1981	007000	1	1/1					
6	Probstsch Lukas	26.07.1981	007000	0						
7	Stankovic Prilaz	13.12.1985	070000	1		01:00				
8	Burger Sebastian	08.10.1987	070000	0						
12	Suppanitschj Argem	11.04.1986	000700	0						
13	Guarnierio Filip	02.11.1981	070000	0						
14	Stach Julian	17.04.1985	070000	0						
17	Wald Daniel	25.04.1985	070000	0						
18	Bammer Dominik	04.07.1984	070000	0						
20	Ebergruber Alex	12.05.1986	090000	0						
26	Gang Clemens	08.11.1985	070000	0						
28	Wissel Alexander	30.12.1982	000700	0						
34	Valencia Tobias	18.02.1987	000570	1						
A	Gumpfhuber M.									
B	Hofler S.									
C	Kreiser S.									
D	Probstsch S.									
Pfeiser					1	Timeout 1				
Pfeiser-Toni					1	Timeout 2				
						Timeout 3				

Personen

Rolle	Name	Wohnort	Eintrag	€ Fanzkosten	€ Einzahlung
Schiedsrichter Beisitzer	referee 2 referee 2		stufungs bregenz.at	10.00 €	10.00 €
Schiedsrichter	referee 1 referee 1		stufungs bregenz.at	10.00 €	10.00 €
Schiedsrichter	referee 2 referee 2		stufungs bregenz.at	10.00 €	10.00 €
Spezialrichter	referee 2 referee 2		stufungs bregenz.at	10.00 €	10.00 €
Technischer Delegierter	referee 2 referee 2		stufungs bregenz.at	90.00 €	10.00 €
Zuschauer	referee 2 referee 2		stufungs bregenz.at	10.00 €	10.00 €
Detektor	referee 2 referee 2		stufungs bregenz.at	10.00 €	10.00 €

Schiedsrichter Bericht

Begleit	Bregenz Handball	Bericht ohne in Ordnung
Ergebnis	1 : 0	Eintrag: Ja
Spezialist	OK	Eintrag: Ja, Schiedsrichter war gelblich
Spezialisierung	14/10 OK	Eintrag
Betre	OK	Betreiber Spielvereinigung
Teilnahme Spielvereinigung Hard		
Zuschauer Boris		
Krautner Frederik		

Hier wird ein schneller Überblick über Ort, Zeit und Art des Spieles gegeben.
Alle Felder sind nicht veränderbar, da diese Informationen bereits vorab bestimmt sind.

Erstellt bzw. aktualisiert von
09.05.2017

nuScore

Dieter Hummes/Andreas Heßelmann/Klaus-Dieter Sahrman

Spielinformation

Spielinformation

Spiel-Nummer	28513224	Gruppe	Verbandsliga Männer Nordsee
Datum	06.02.2016, Spielbeginn 19:30h	Heimmannschaft	SG HC Bremen/Hastedt
Spielort	Bremen-Hastedt, VH Hastedt TSV Hastedter Osterdeich 225, 28207 Bremen	Gastmannschaft	VfL Fredenbeck II

Statistik Überblick

Heimmannschaft SG HC Bremen/Hastedt										
Trikot	Name	Geburts-tag	Pass-Nr	Tore	7m-Tore / Versuche	gelbe Karte	2-Minuten			rote Karte
							1.	2.	3.	
1	Prieß L.	11.03.1995	428126	0						
2	Fietze F.	20.05.1994	405721	1			16:07			
3	Seekamp K.	27.01.1996	10035	0						
4	Thalmann M.	14.06.1996	14802	2	2/3					
5	Ehmke H.	03.04.1995	2846	2						
7	Wilke P.	19.07.1990	2628	0						
9	Schröder M.	30.03.1995	460824	6		x				
11	Marien D.	10.03.1987	7244	1		x				
13	Jachens L.	21.01.1994	14581	7		x	25:39			
14	Wiezorrek K.	14.05.1993	4302	1						
15	Wiezorrek J.	27.04.1991	294633	4						
16	Husmann A.	29.05.1983	9009	0						
A	Franko M.									
B	Krieter M.					x				
C	Gerster M.									
7Meter				3		Timeout 1	29:46			
7Meter-Tore				2		Timeout 2	59:44			
						Timeout 3				

Gastmannschaft VfL Fredenbeck II										
Trikot	Name	Geburts-tag	Pass-Nr	Tore	7m-Tore / Versuche	gelbe Karte	2-Minuten			rote Karte
							1.	2.	3.	
1	Spark S.	21.09.1996	297187	0						
4	Städtler M.	04.06.1984	273913	0						
5	Kraeff L.	26.10.1990	253510	7	4/5					
8	Barcena Goyena J.	30.10.1987	459915	1		x				
13	Witthoft M.	11.03.1997	423486	1	1/2					
14	Krewenka J.	07.03.1991	299216	5			26:40			
16	Köpke H.	28.11.1994	348836	0						
17	Romund M.	17.08.1995	308165	2						
20	Glanz A.	18.09.1989	228619	0		x				
21	Schlünzen M.	08.08.1989	263333	0						
23	Vonnahme J.	31.03.1995	274026	2						
27	Buhrfeind J.	29.04.1995	285045	3						
36	Moscinski K.	11.08.1993	429641	0						
71	Rohde J.	11.08.1997	301189	1		x				
A	Treude M.									
B	Maimon T.									
C	Glanz A.									
D	Ropers C.									
7Meter				7		Timeout 1	44:46			
7Meter-Tore				5		Timeout 2				
						Timeout 3				

Diese Statistik umfasst alle relevanten Informationen über Spieler, Offizielle und Daten wie z.B.: der Zeitpunkt eines Timeouts der Mannschaft.

Durch Erfassen von Ereignissen wird diese Tabelle nach und nach gefüllt. Verändern kann man die Einträge nur über das Spielprotokoll. Nicht in dieser Übersicht.

Erfasste Personen

Personen					
Rolle	Name	Verein	E-Mail	Fahrtkosten €	Entschädigung €
Schiedsrichter Beobachter				€	€
Schiedsrichter	Manuel Wolter	Eickener SpVg	bremer.hv@t-online.de	96€	28€
Schiedsrichter	Mirco Wolter	Eickener SpVg	bremer.hv@t-online.de	€	28€
Spielaufsicht				€	€
Technischer Delegierter				€	€
Zeitnehmer				€	€
Sekretär				€	€

Für jede Person, die im Rahmen eines Spieles angelegt bzw. erfasst wurde gibt es hier einen Eintrag. Neben Vorname und Nachname wird ebenfalls die Rolle/Zuständigkeit einer erfassten Person angezeigt, sowie der Verein, die E-Mail Adresse und ein Auszug aus den Kosten. **Sollte einmal „Speichern“ vergessen worden sein, dann fehlen bei der Kontrolle die Personen.**

Die Felder sind nur unter dem Menüpunkt "Personen" veränderbar. Die hier angezeigte Tabelle ist nicht veränderbar.

Schiedsrichter Bericht

Schiedsrichter Bericht		
Sieger:	Bregenz Handball	Bericht: alles in Ordnung
Ergebnis	1 : 3	Einspruch: Ja
Spielfeld	OK	Einspruchstext: Schiedsricht war parteilich...
Spielkleidung	Nicht OK	Ordner
Bälle	OK	3
fehlende Spielausweise Heim		fehlende Spielausweise Gast
Zivkovic Boris		
Wüstner Frederic		

Dies ist eine, ebenfalls nicht veränderbare, Darstellung der Erfassungen unter dem Menüpunkt "Schiedsrichter Bericht".

Es werden wichtige Informationen bezüglich des regelkonformen Ablaufs eines Spieles übersichtlich angezeigt.

Der Sieger wird automatisch aus dem Spielergebnis ermittelt und explizit eingetragen.

Freigabe

Wurde das Spiel abgeschlossen (Spielende), wird auf der Freigabeseite eine Unterschriftentabelle angezeigt.

Freigabe

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
	Schiedsrichter	<input type="password"/>	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input type="checkbox"/>
	Schiedsrichter	<input type="password"/>	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input type="checkbox"/>
	Mannschaftsverantwortlicher Heim	<input type="password"/>	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	
	Mannschaftsverantwortlicher Gast	<input type="password"/>	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	

Start | 5 Microsoft Outlook | Mozilla Firefox | temporär Kulmbach 0904... | Handlungsanleitung_nuS... | Handlungsanleitung_elekt... | Desktop

Hier sind die Schiedsrichter und die der Mannschaftenverantwortlichen – sowie wenn vorhanden Der SR-Beobachter, die Spielaufsicht und der technische Delegierte aufgelistet.

Spielbericht unterschreiben und freigeben

Es empfiehlt sich vor Freigabe die Eintragungen durch Scrollen der Seiten zu kontrollieren.

Ist das Spiel beendet und der Spielbericht bereit, freigegeben zu werden, unterschreiben nacheinander, aber nicht unbedingt in dieser Reihenfolge, die Schiedsrichter, jeweils ein Vertreter der beiden Vereine (in der Regel wird das der MV sein, dies ist aber nicht zwingend notwendig) und die Spielaufsicht, falls diese anwesend und ihre Unterschrift erforderlich ist. Diese Unterschriften erfolgen ebenfalls, indem jeder sein persönliches Passwort bzw. seine Spiel-PIN eingibt. Die MV können wahlweise mit ihrem nuLiga- Passwort oder der Spiel-PIN unterschreiben.

Freigabe				
Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Henniges, Klaus	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Klinkermann, Frank	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Mudrow, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	
Schäfer, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	
	Technischer Delegierter	Unterschrift nicht möglich	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Spielaufsicht	Unterschrift nicht möglich	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Sobald die erste Unterschrift erfolgt ist, kann der Spielbericht nicht mehr bearbeitet werden. Allerdings können alle Unterschriften wieder zurückgesetzt (gelöscht) werden, solange der Freigabe-Button noch nicht vom Sekretär aktiviert wurde. Dadurch soll es möglich gemacht werden, dass jeder, der unterschreibt, vorher noch den Spielbericht auf Fehler überprüfen kann. Wird ein Fehler entdeckt und korrigiert, muss der Spielbericht erneut unterschrieben werden, da die Korrektur anerkannt werden muss. Deshalb müssen zuerst alle Unterschriften wieder gelöscht werden, bevor eine Korrektur vorgenommen werden kann.

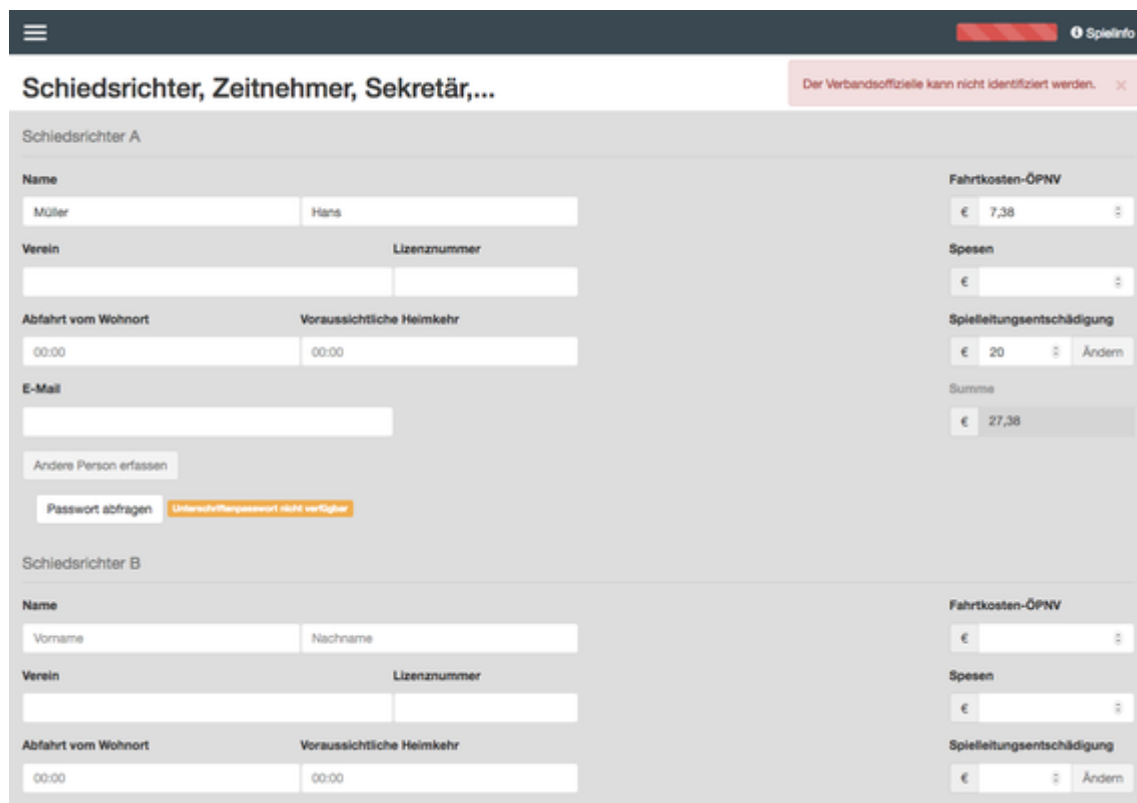
Haben alle Schiedsrichter, Vereinsvertreter/Mannschaftsverantwortliche und, falls erforderlich, die Spielaufsicht unterschrieben, ist es nicht mehr möglich,

weitere Korrekturen vorzunehmen. Dann kann der Spielbericht freigegeben und „gesendet“ werden.

Möglicher Fehlerhinweis:

Serverseitige Fehler

Fehler von Seiten des Servers werden wie bisher mit einem roten Statusbalken dargestellt. Neu wird darunter auch die dazugehörige Fehlermeldung in rot eingeblendet. Im folgenden Beispiel antwortet der Server bei der Abfrage des Unterschriftenpassworts mit einem Fehler, da der Schiedsrichter in nuLiga nicht bekannt ist.



The screenshot shows the nuScore web interface for entering match data. At the top, a red status bar indicates an error: "Der Verbandsmitgliedschein kann nicht identifiziert werden." Below this, the form is titled "Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,...". It contains two sections for referees, "Schiedsrichter A" and "Schiedsrichter B". Each section has input fields for Name, Verein, Lizenznummer, Abfahrt vom Wohnort, and Voraussichtliche Heimkehr. To the right of these fields are input fields for "Fahrtkosten-ÖPNV", "Spesen", and "Spieleleitungsentuschädigung". A "Summe" field is also present. At the bottom of each section, there is a "Passwort abfragen" button. In the "Schiedsrichter A" section, this button is highlighted in orange with a red error message: "Unterschriftenpasswort nicht verfügbar".

Wird ein Schiedsrichter manuell eingetragen, wird ein Satz wie "Beide Mannschaften haben sich auf diesen Schiedsrichter geeinigt" auf der Freigabeseite erscheinen. Somit unterschreiben die Mannschaftenverantwortlichen diese Anmerkung in ihrem eigenen Unterschriftsfeld. Eine gesonderte Unterschrift ist dann nicht nötig.

Freigabe		Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Name	Funktion			
Henniges, Klaus	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	<input checked="" type="checkbox"/>
Klinkermann, Frank	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	<input checked="" type="checkbox"/>
Mudrow, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt	Unterschreiben	
Schäfer, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt	Unterschreiben	
	Technischer Delegierter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	<input checked="" type="checkbox"/>
	Spielaufsicht	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	<input checked="" type="checkbox"/>

Zurücksetzen **Freigeben**

Spielbericht freigeben

Sind Sie sicher, dass alle nötigen Eingaben getätigt wurden? Sobald der Spielbericht freigegeben wurde, kann daran nichts mehr verändert werden.

Ja **nein**

Haben alle unterschrieben gibt der Sekretär den Bericht frei, in dem er den Button **Freigeben** aktiviert (drückt). Der Button Freigeben ist erst aktiv, wenn mindestens beide MV unterschrieben haben. Besteht eine Onlineverbindung, wird der Spielbericht zum Server geschickt.

Ein Senden des Spielberichtes bei vergessener Unterschrift oder Verweigerung durch einen MV ist auch möglich. Die nicht erfolgte Unterschriftsleistung wird dann im System gespeichert und kann nicht mehr nachgeholt werden.

Wichtige Hinweise:

Wird "Spiel abschließen" im Offlinemodus angeklickt, wird der Spielbericht so weitergeführt, als wäre das Spiel abgeschlossen worden. Beim Klick auf den Freigabe-Button wird dann zuerst der Abschluss des Spiels erneut versucht. Ist das Gerät immer noch offline, wird der Spielbericht lokal als freigegeben markiert, der Freigeben-Button bleibt aber anklickbar.

Sobald das Gerät dann online ist, kann die Freigabe durch Klick auf den Button auf dem Server durchgeführt werden. Hierdurch gehen dann den SR und den beiden MV/Vereinen die vollständigen Spielberichte per pdf zu. Zudem sind diese bei jedem Verein unter Ergebniserfassung abrufbar.

Freigabe:

Der Benutzer erhält bei der Freigabe des Spielberichts weiteres Feedback. Bei einer erfolgreichen Freigabe wird der Benutzer wie bisher direkt ausgeloggt. Neu wird rechts oben ein grüner Hinweis zur erfolgreichen Freigabe eingeblendet.

nuScore Home Funktionen Kontakt

Spielbericht der Begegnung XW7799JJ6GU4 erfolgreich freigegeben. ✕

nuScore für Handball

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

Spielcode

XW7799JJ6GU4

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
WG66WYUWYFG	WHA Grunddurchgang	14.01.2017	Wien	MGA Fivers	Hypo NÖ	6:3 (6:3)	Lokalen Spielbericht löschen
LDKMDQWFGDRI	WHA Grunddurchgang	14.01.2017		HC BW Feldkirch	Union St. Pölten (Frauen)	5:4 (3:2)	Lokalen Spielbericht löschen

Ihr lokaler Speicher ist zu 2% gefüllt

© 2015 nu Datenautomaten GmbH, Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen

Loggt sich der Benutzer danach nochmals in diesen Spielbericht ein, sieht er erneut einen grünen Hinweis bezüglich der erfolgreichen Freigabe. Zusätzlich erscheint im unteren Bereich der neue Button "Spielbericht drucken". Dieser leitet den Benutzer auf das öffentlich einsehbare PDF mit dem Spielbericht weiter.

Heim **HC BW Feldkirch** Gast **Union St. Pölten (Frauen)**

5 : 4 (3 : 2)

WHA Grunddurchgang

14.01.2017, Spielbeginn 00:00h

Halle Reichenfeld,

Spielbericht freigegeben und an den Server übermittelt

Freigabe

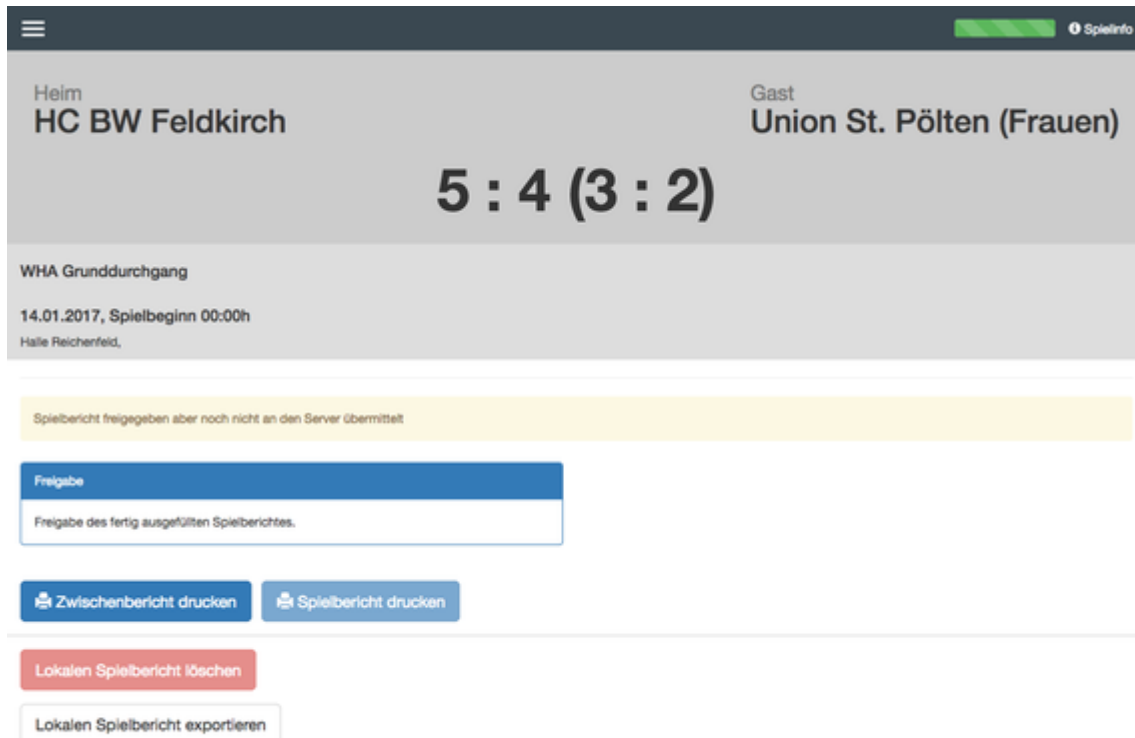
Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

Zwischenbericht drucken Spielbericht drucken

Lokalen Spielbericht löschen

Lokalen Spielbericht exportieren

Falls vor Ort in der Halle keine Verbindung zum Server besteht, kann der Spielbericht wie bisher lokal freigegeben werden. Ab sofort erhält der Benutzer aber eine gelbe Warnung, dass die Übermittlung an den Server noch aussteht. In diesem Fall ist der Button "Spielbericht drucken" noch deaktiviert.



Heim
HC BW Feldkirch

Gast
Union St. Pölten (Frauen)

5 : 4 (3 : 2)

WHA Grunddurchgang

14.01.2017, Spielbeginn 00:00h
Halle Reichenfeld,

Spielbericht freigegeben aber noch nicht an den Server übermittelt

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

Zwischenbericht drucken Spielbericht drucken

Lokalen Spielbericht löschen

Lokalen Spielbericht exportieren

Hallensprecher

Mit Hilfe eines Druckers in der Halle kann vor dem Spiel auch für den Hallensprecher ein „Zwischendruck“ ausgedruckt werden, der die Mannschaftsaufstellung enthält. Da hier ein Pdf-Dokument generiert wird, könnte dieses Pdf auch als Dateianhang verschickt werden.



Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

Zwischenbericht drucken

Dieser sieht dann so aus und könnte theoretisch während des Spiels (z.B. Halbzeit) erneut gedruckt werden und enthielte alle Ereignisse bis dahin, allerdings ohne Zeitangaben und Ereignisprotokoll.

[illegible]

Team	Zeit	Ereignis	Person

Team	Zeit	Ereignis	Person

Der Pressebericht ist nach dem Senden des freigegebenen Spielberichtes – siehe vorstehend – über das Spielergebnis in Nuliga auf der Webseite für jeden abrufbar, und zwar bei blau unterlegten Ergebnis und einem aktivierten „Pdf-Button“

Der Unterschied zum Spielbericht mit Ereignisprotokoll ist, dass weder Passnummer noch Geburtsdatum angezeigt werden.

Spielnummer	20160069	Gruppe	Molten Cup Männer Runde 2 Turnier 10
Datum	10.09.2016, Spielbeginn 14:00h	Heimmanns chaft	TSV Dachau 65
Spielort	Dachau, Sporthalle Augustenfeld	Gastmanns chaft	TSV Allach 09

TSV Dachau 65

Trikot	Name, Vorname	Geburtsdatum	Pass-Nr	Tore	7M	g. Karte	2-Minuten			Disqualifikation	
							1.	2.	3.	o.B.	m.B.
1	Feichtmaier, Gerhard	-	-	0							
3	Ußling, Valentin	-	-	1	0/1	19:47	37:28				
4	Gollwitzer, Nico	-	-	2							
6	Liu, Jan	-	-	1							
10	Preißner, Max	-	-	5							

Solche Änderungen werden protokolliert, d.h. es wird ersichtlich gemacht, wer wann etwas am Spielbericht verändert hat.

Bemerkungen


keine Bemerkungen

☐ Bemerkungen veröffentlichen

☒ Spielbericht abgeschlossen

☒ Spielbericht freigegeben

☐ Spielbericht genehmigt



Heim

MTV Braunschweig

Gast

MTV Soltau

30 : 17

Oberliga Männer Niedersachsen

23.01.2016, Spielbeginn 19:30h

Braunschweig, SH Alte Waage, Weberstraße 2-3, 38100 Braunschweig

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

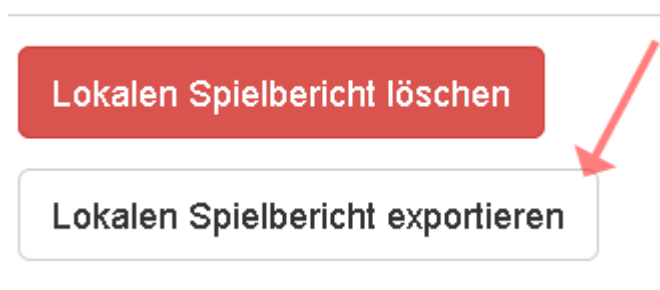
Lokalen Spielbericht löschen

Dieter Hummes/Andreas Heßelmann/Klaus-Dieter Sahrman

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
D4CFDHPU4XU7	Bayernliga Männer	25.03.2017	Anzing	SV Anzing	HC Erlangen II	0:0 (0:0)	Lokalen Spielbericht löschen
Freigegebene und übermittelte Spielberichte werden automatisch gelöscht, wenn zu wenig Speicher für einen neuen Spielbericht verfügbar ist.							

Sollte es Übertragungsprobleme geben, dann besteht zukünftig die Möglichkeit, den Spielbericht erneut zu versenden, zu drucken oder zu exportieren und per Mail an den Nuliga-Beauftragten des Verbandes zu schicken.

klaus-dieter.sahrmann@bhv-online.de



Dieter Hummes/Andreas Heßelmann/Klaus-Dieter Sahrman

- **Checkliste „Elektronischer Spielbericht“**

Mit der folgenden Checkliste können die einzelnen Arbeitsschritte zur Vorbereitung und Durchführung des elektronischen Spielberichts „kontrolliert“ werden.

Vorbereitung durch Heimverein:

Bereitstellung der Hardware, die beim Spiel eingesetzt werden soll. Spielcode bereitstellen.

Dies sind die SMS-Codes unter Download im Vereinsportal!

Starten des Rechners: Online-Verbindung **muss**

bestehen Starten des Browsers

Aufrufen von nuScore (Tipp: Zugriff nuScore sollte als Favorit angelegt sein!!)

<http://hbde-apps.liga.nu/nuscore>

Laden des Spiels durch Eingabe des Spielcodes

Option: Der Heimverein kann hier schon die Mannschaftsliste erstellen/bearbeiten. Diese wird dann auch lokal gespeichert.

Abmelden nuScore.

Alle für das Spiel relevanten Daten sind auf der verwendeten Hardware lokal gespeichert und werden beim Aufruf von nuScore auch bei nicht bestehender Online-Verbindung geladen.

Evtl. weitere Spiele laden, die mit dieser Hardware protokolliert werden sollen.

Wenn alle Spiele geladen sind, den Browser schließen.

Test: Bei der **ersten** Verwendung der Hardware sollte überprüft werden, ob die lokal gespeicherten Daten nicht durch das Schließen des Browsers gelöscht werden (Zu den Einstellungen des Browsers bitte in die Anleitung schauen!). Einfach das Spiel noch einmal bei nicht bestehender Online-Verbindung laden. Wird das Spiel geladen, ist alles in Ordnung. Programmierung für „automatische Software updates“ ausschalten oder anderweitig definieren.

Die Hardware in die Sporthalle bringen!

Heimverein/Gastverein:



Mannschaftsaufstellung

Übergabe der Hardware an den Sekretär (inkl. Netzteil und Verlängerungskabel!).

Beide Vereine geben ihre Mannschaftsliste (inkl. Angabe der Offiziellen) beim Sekretär ab.

Beide Vereine müssen dafür Sorge tragen, dass die Spiel-Pins für die Unterschriften den MVs der beiden Mannschaften zur Verfügung stehen.

Die Spiel-Pins findet man in dem entsprechenden PDF unter Download im Vereinsportal! direkt unter dem PDF der Spielcodes.

Männer	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer 2015/16
	 Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer 2015/16

Die folgenden Arbeitsschritte sind Aufgaben des Sekretärs bzw. werden von ihm veranlasst:

Mannschaftsaufstellung, Sonstige Eintragungen:

- Eingabe der Mannschaftsaufstellungen und der Offiziellen.
- Überprüfen der Mannschaftsaufstellungen durch die Schiedsrichter.
- „Unterschreiben“ der Aufstellungen durch die MVs, die jeweils ihre PIN eingeben. Ist
- erst möglich, wenn alle Spielerausweise von den Schiedsrichtern überprüft wurden.
- Wenn die angesetzten Schiedsrichter nicht erscheinen, die Personendaten löschen und die Daten der „Ersatz-Schiedsrichter“ eintragen.
- Evtl. die Ergebnisse der Kontrollen zum Spiel nach Rücksprache mit den Schiedsrichtern eintragen.

Nach Unterschrift der MV steht das Spielprotokoll (Ereignisprotokoll) zur Verfügung.

Spielprotokoll:

Mit Anpfiff durch die Schiedsrichter wird die Uhr des Spielprotokolls gestartet. Protokollieren der Ereignisse!

Halbzeitpause: Abgleich der Daten (Spielstand, Bestrafungen) zwischen Schiedsrichter und Sekretär.

Spielende: Abgleich der Daten (Spielstand, Bestrafungen) zwischen Schiedsrichter und Sekretär. Bevor man das Spiel abschließt, sollten alle Eintragungen zusammen mit den Schiedsrichtern kontrolliert und erforderlichenfalls korrigiert worden sein!

Spiel abschließen!

Wichtig: Nachdem das Spiel abgeschlossen wurde, kann auf das Spielprotokoll und die Mannschaftsaufstellung **nicht** mehr zugegriffen werden.

Nach dem Abschließen des Spiels müssen der Schiedsrichterbericht erstellt und der fertig ausgefüllte Spielbericht freigegeben werden.

Schiedsrichterbericht/Freigabe:

Vervollständigen des Schiedsrichterberichts durch den Sekretär auf Ansage durch die Schiedsrichter.

Alternative: Die Schiedsrichter tragen alles selbst ein.

Kontrollieren aller Spielberichts-Informationen gemeinsam mit den Schiedsrichtern und den MVs. Wenn alles in Ordnung ist, dann Einholen der Unterschriften und Abschicken des elektronischen Spielberichts.

Spiel-Pin bzw. Passwort werden von der jeweiligen Person selbst eingegeben! **Das macht natürlich nicht der Sekretär!**

Diskrepanzen usw. sind erforderlichenfalls im Schiedsrichterbericht unter Bemerkungen zu dokumentieren.

Diese Checkliste ersetzt nicht die Handlungsanleitung für den elektronischen Spielbericht!