



Handlungsanleitung elektronischer Spielbericht nuScore

Verfasser: Dieter Hummes, HV Niedersachsen

Bearbeitet für HVR: Rainer Schneider HV Rheinland

Version 2.0 Juni 2017

1. Vorbemerkungen.....	4
Voraussetzungen	5
Hardwareempfehlung	6
2. Die Arbeit mit dem nuScore Client.....	6
Vorbereiten der Hardware	6
Die Arbeit mit der Software	7
Spielcode und Spiel-Pin.....	7
Unterschriften-Passwort	8
Programmstart	10
Lokaler Speicher	15
Was wird hochgeladen?	16
Praxisvorschlag Online-Zugang.....	17
Lokalen Spielbericht exportieren.....	18
Zwischenbericht drucken	19
3. Mannschaftsaufstellung	26
Spieler bearbeiten	28
Spieler hinzufügen.....	30
Eintragen eines Spielers der nicht in der Vorschlagsliste ist.	32
Offizielle bearbeiten und hinzufügen	35
Spieler als Offiziellen/Mannschaftsverantwortlichen eintragen.....	36
Mannschaftsaufstellung löschen	38
Mannschaftsaufstellung unterschreiben	38
4. Spielprotokoll.....	40
Uhr für die Spielzeit.....	42
Spielstandanzeige	43
Ereignisprotokoll.....	44
Neues Ereignis protokollieren.....	44
Offizieller wird zum Spieler	45
Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler	47
Disqualifikation ohne/mit Bericht	49
Mannschaftsstrafe	49
Bestrafung von Offiziellen	50
Warnhinweise.....	51
Ereignis bearbeiten.....	51
Ereignis nachdokumentieren	52
Änderung der Trikotnummer während des Spiels	53
Spieler nachtragen	53
Auszeit für eine Mannschaft	55
Symbole auf den Spieler-Buttons.....	56
Halbzeitpause.....	57
Beenden des Spiels	58
5. Ergänzende Eingaben	58
SR, ZN, S,	58
Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär, Spielaufsicht, Delegation,	
Schiedsrichter-Beobachter	58
Schiedsrichterbericht.....	62
6. Freigabe	64
Offizieller Spielbericht.....	64
Spielbericht unterschreiben und freigeben	69
Unterschriften nur bei erfassten Personen	70
Lokal freigegebener Spielbericht nicht löschar!.....	72
Systemmeldungen bei Freigabe	72

Allgemeines zur neuen Fehlerbehandlung.....	72
Login mit ungültigem Spielcode.....	72
Fehlende Verbindung zum Server.....	73
Freigabe	74
Serverseitige Fehler	75
Spielbericht beim Staffelleiter	76
Pressebericht (öffentlicher Bereich)	76
7. Die Demoversion von nuScore	77
8. Checkliste „Elektronischer Spielbericht“	77

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

1. 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.

The screenshot shows the '1.1 Allgemeines' (General) section of the nuScore online match report form. It includes fields for the match date (19.09.2014), start time (20:15 Uhr), and end time (21:40 Uhr). The '1.2 Spielergebnis' (Match Result) section contains a dropdown for the winner and a note about non-attendance. The '1.3 Schiedsrichter' (Referees) section is a table with columns for Schiedsrichter A, Schiedsrichter B, and SR-Beobachter/-Betreuer. It lists planned and actual referees, their IDs, and various costs. The '1.4 Bemerkungen' (Remarks) section is a text area for additional notes.

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 : - [dropdown] In einem solchen Fall muss untenstehendes Formular nicht ausgefüllt werden.	
Heimmannschaft	Gastmannschaft
TV Ertl.-Bruck	HC Erlangen III
Tore (Endstand)	Tore (Halbzeit)
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	
Abfahrt vom Wohnort	18:15 Uhr	18:00 Uhr	
Voraussichtliche Heimkehr	23:45 Uhr	00:00 Uhr	
Fahrtkosten	44,55 €	70,20 €	
Spielleitungsentschädigung	33,00 €	33,00 €	
Sonstige Auslagen			

1.4 Bemerkungen	
Bemerkungen	
<div></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)

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.

Voraussetzungen

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

The screenshot shows the nuScore web application interface. At the top left is the logo 'nuScore'. At the top right are navigation links: 'Home' (underlined), 'Funktionen', and 'Kontakt'. The main heading is 'nuScore für Handball', followed by the subtitle 'Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen'. Below this is a form with a label 'Spielcode' above a text input field containing 'XXXX-XXXX-XXXX'. A blue button labeled 'Anmelden' is positioned below the input field. At the bottom of the page, there is a small copyright notice: '© 2015 nu Datenautomaten GmbH, Automatisierte Internetgestützte Netzwerklösungen'.

Wichtiger Hinweis

Bevor der elektron. Spielbericht nuScore in einer Sporthalle offline betrieben werden kann, muss das zu protokollierende Spiel bei bestehender Online- Verbindung einmal auf dem Gerät geladen werden, das später auch in der Halle genutzt wird!

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.

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Im Folgenden wird beschrieben, wie der eigentliche Arbeitsablauf vonstattengeht. 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.

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 , Chrome

Es gab größere Probleme mit der Kombination Windows 10 + EDGE als auch in geringerem Maße Windows 10 + Internet Explorer. Diese Probleme sind nach Aussage der Systemfirma behoben worden. 

- 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 offline genutzt werden.

Sehr wichtiger Hinweis:

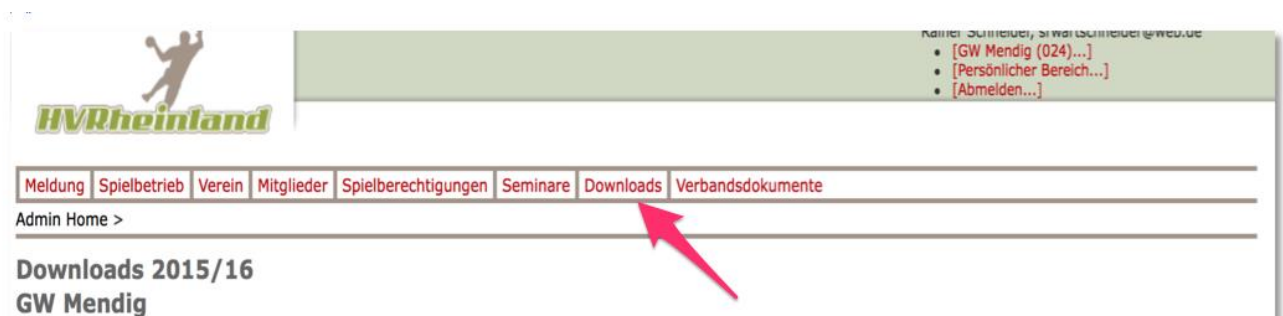
Zur Vorbereitung der Hardware gehört auch dafür zu sorgen, dass während der Protokollierung das Betriebssystem und/oder eine andere auf dem Rechner installierte Software, kein Update fahren kann. Entweder vor dem Einsatz in der Halle zu Hause die Updates fahren, oder das System so konfigurieren, dass die Updates zumindest nicht selbständig loslegen und man das Update abbrechen kann.

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 Mannschaftenverantwortlichen benötigen diese einen 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!



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 wird nur für die Ligen angeboten, die für nuScore freigegeben sind. Dies geschieht durch den Verbandsschiedsrichterwart.

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

GW Mendig

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

und wählt dann die entsprechende Saison (Meisterschaft) aus:

Beispiel Relegation:

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](#).

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

Unterschriften-Passwort

Die Mannschaftenverantwortlichen der beiden Mannschaften und die Schiedsrichter müssen die Eintragungen im Spielbericht „unterschreiben“. Diese Unterschrift besteht bei den Mannschaftenverantwortlichen entweder aus der Spiel-Pin oder einem im persönlichen nuLiga-Zugang generierten Passwort. Für jedes Spiel gibt es eine eigene Spiel-Pin, die im Downloadbereich des Vereins zur Verfügung gestellt wird.

Das erstellte Passwort ist unabhängig vom Spiel, gilt also für alle Spiele der Mannschaft, für die der MV aktiv, bzw. immer solange, bis man ein neues Passwort anlegt.

Die **Schiedsrichter** unterschreiben **nur** mit dem nuScore Unterschriften-Passwort.

Dieses Unterschriften-Passwort wird im persönlichen Bereich im Profil festgelegt.

Daher ist es wichtig, dass jeder Schiedsrichter in nuLiga seinen persönlichen Zugang freischaltet und nutzt.

Diese Vorgehensweise ist der Datensicherheit von nuLiga geschuldet:

Sicherheitsrelevante Gründe


- Über einen nuLiga-Zugang können viele Datenschutzrelevante Daten abgefragt werden bzw. könnten auch Spielberichte manipuliert werden. Daher ist zu empfehlen ein möglichst langes, komplexes Passwort hierfür zu verwenden. Wenn der Benutzer nun aber dasselbe Passwort in nuScore verwenden muss führt es dazu, dass er bewusst kurze einfach einzugebende Passwörter verwendet.
- Bei der Passwordeingabe könnte man der Person über die Schulter schauen und das Passwort "abschauen"
- Wenn es sich um ein separates nur zur Spielberichts freigabe verwendetes Passwort handelt könnte im schlimmsten Fall jemand das Passwort zur Freigabe von anderen Spielberichten verwenden. Dies wäre zwar schlecht, aber schlimmer wäre wenn jemand durch das abgeschaute Passwort den nuLiga-Zugang einer anderen Person verwenden könnte

Gründe wegen einfacherer Verwendung

- nuLiga-Passwörter sollten lang und komplex sein und periodisch verändert werden. Wenn der Benutzer dasselbe Passwort in nuScore verwenden muss führt es dazu, dass er immer wieder komplexe Passwörter lernen muss, oder es führt dazu dass er einfachere Passwörter verwendet. Beides ist nicht ideal.
- Auf einer Touch-Tastatur ist es sehr kompliziert, Passwörter mit vielen Sonderzeichen oder mit vielen Wechseln der Groß-Kleinschreibung von Buchstaben einzugeben.

Dieses Unterschrifts-Passwort sollte regelmäßig geändert werden.

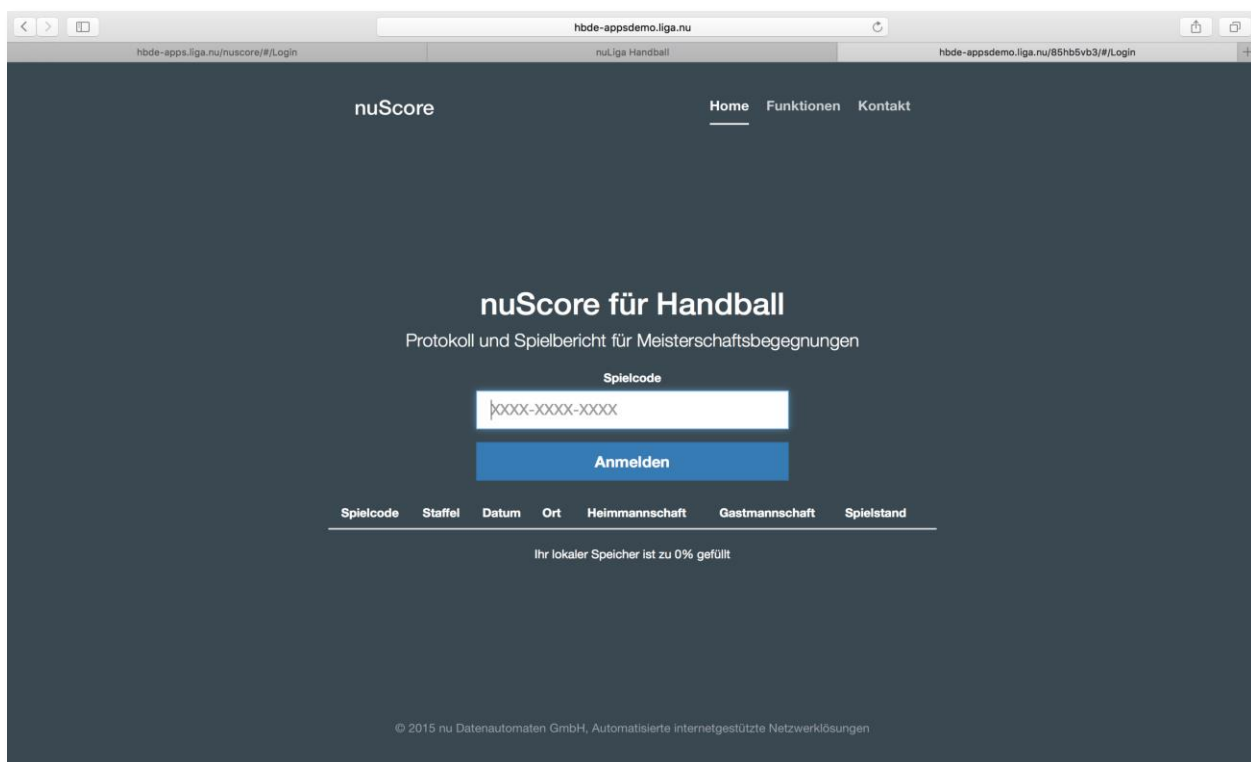
Wichtiger Hinweis:

Das Passwort sollte nicht kurz vor Spielbeginn geändert werden. Bitte daran denken, dass Änderungen, die nach dem Laden eines Spiels auf den Protokollrechner durchgeführt werden, logischerweise nicht zur Verfügung stehen. 

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 mit 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!

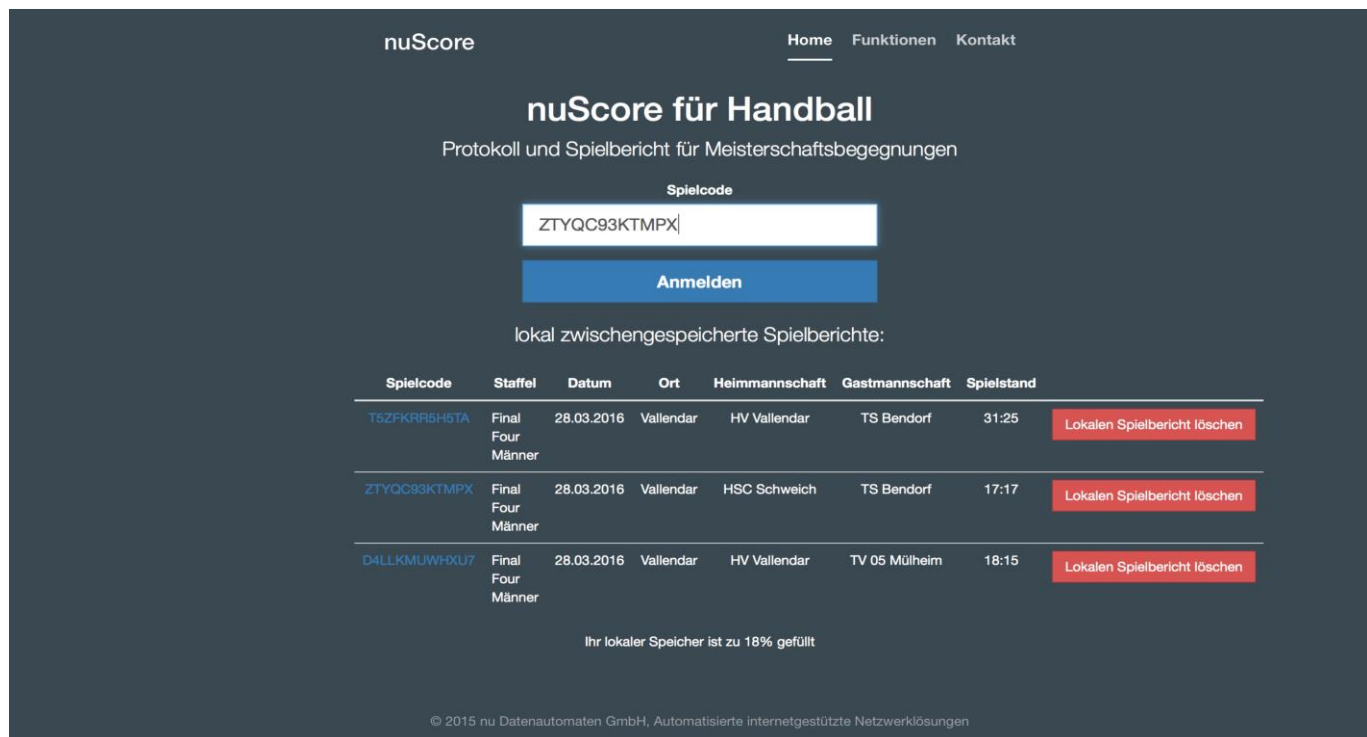
Nach dem Klick auf "Anmelden" öffnet sich diese Übersicht des Spielberichts.

Heim GW Mendig	Gast HSG Römerwall
0 : 0	
Verbandsliga Ost - Männer	
23.04.2016, Spielbeginn 19:30h	
Kreissporthalle Mendig, Fallerstraße, 56743 Mendig	
Mannschaftsaufstellung Änderung der aktuellen Mannschaftsaufstellung von Gast- und Heimmannschaft vor bzw. während dem Spiel. Kontrolle der Spielausweise.	Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,... Erfassen personenbezogener Daten inklusive Speseninformation für Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär, Spielaufsicht, Delegation und Schiedsrichter-Beobachter
Schiedsrichterbericht Kontrollen vor Spielbeginn und Abschlussbericht der Schiedsrichter	
Freigabe Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.	
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 GW Mendig	Gast HSG Römerwall
0 : 0	
Verbandsliga Ost - Männer	
23.04.2016, Spielbeginn 19:30h	
Kreissporthalle Mendig, Fallerstraße, 56743 Mendig	
Mannschaftsaufstellung Änderung der aktuellen Mannschaftsaufstellung von Gast- und Heimmannschaft vor bzw. während dem Spiel. Kontrolle der Spielausweise.	Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,... Erfassen personenbezogener Daten inklusive Speseninformation für Schiedsrichter, Zeitnehmer, 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.	

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



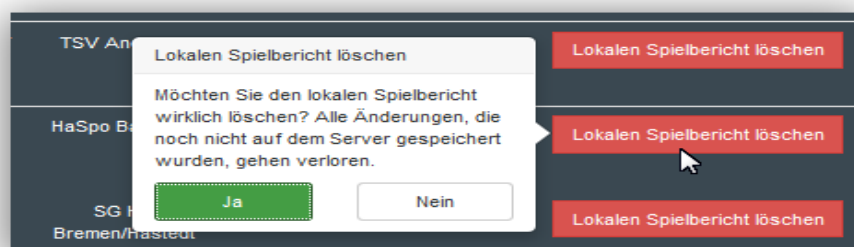
Durch Auswahl eines Spieles – Klick auf den Spielcode – öffnet nuScore den entsprechenden Spielbericht.

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
T5ZFKRR5H5TA	Final Four Männer	28.03.2016	Vallendar	HV Vallendar	TS Bendorf	31:25	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 und evtl. der lokale Speicher schon an die Grenze kommt.

Nach Aktivieren des Buttons erscheint diese Sicherheitsabfrage



bevor bei Bestätigung mit **Ja** der Spielbericht gelöscht wird.

Wichtiger Hinweis:

Wurde ein Spielbericht lokal freigegeben, kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" nicht mehr betätigt werden, bis die Freigabe auf dem Server gespeichert wurde.

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
24988646	Regionalklasse Männer A	12.03.2016	Neerstedt	TV Neerstedt III	VfL Edewecht II	23:27 (10:17)	Lokalen Spielbericht löschen
78567712	Oberliga Männer Niedersachsen	28.05.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	SG Börde Handball	0:0 (0:0)	Lokalen Spielbericht löschen
76595105	Oberliga Männer Niedersachsen	14.05.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	HV Barsinghausen	30:28 (17:13)	Lokalen Spielbericht löschen
74783374	Oberliga Männer Niedersachsen	09.04.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	Northeimer HC	29:29 (16:17)	Lokalen Spielbericht löschen

Der Löschbutton ist dann deaktiviert! Dies ist eine Sicherheitsmaßnahme um zu verhindern, dass ein freigegebener Spielbericht aus Versehen gelöscht wird.

Hinweis: Wenn dieser Systemmeldung erscheint

nuScore für Handball

Home Funktionen Kontakt

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

Zu dem eingegebenen Spielcode wurde leider kein Spiel gefunden. Bitte überprüfen Sie den Spielcode.

Spielcode

74783374

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand
12465090	13.02.2016	Sickte	SG Sickte/Schandelah	SG Zweidorf/Bortfeld II	1:0
11080835	27.02.2016	Münster	SV Münster	MTV Embsen	0:0

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

Rechts oben unter Spielinfo erscheint dies:

Begegnung	
Gruppe	Verbandsliga Ost - Männer
Datum	23.04.2016, Spielbeginn 19:30h
Spielort	Kreissporthalle Mendig Fallerstraße, 56743 Mendig

Links neben der Spielinfo wird temporär ein farbiger Balken eingeblendet:



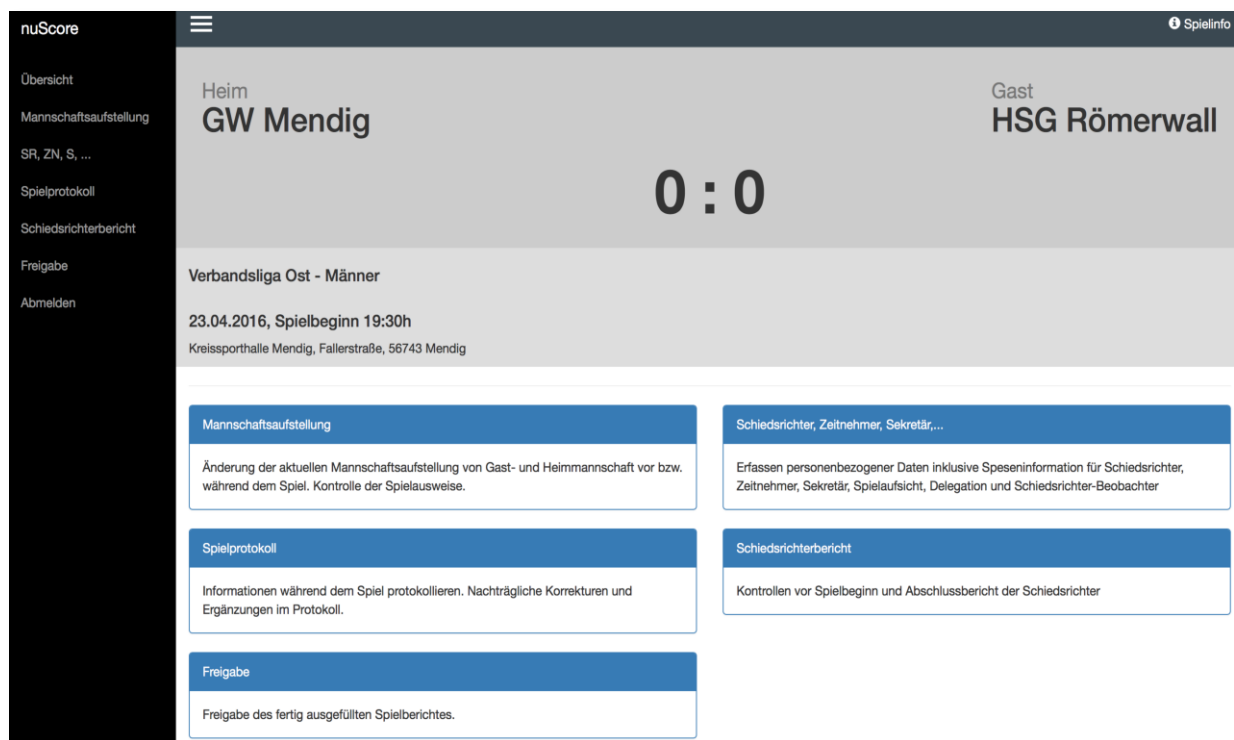
Dieser Balken gibt einen Hinweis über die Verbindung zu Server. Es bedeutet

Blau	Übertragung wird durchgeführt
Grün	Letzter Verbindungsversuch war erfolgreich
Orange	Keine Verbindung zum Server möglich
Rot	Bei der Übertragung ist ein Fehler aufgetreten

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.

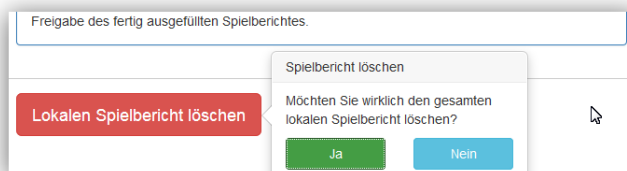
Wichtiger Hinweis: Wenn Sie nuScore das erste Mal verwenden, sollten Sie sicher gehen, dass das lokale Speichern von Informationen aktiviert ist. Beenden Sie dazu Ihren Browser, Öffnen Sie ihn erneut und gehen wiederum auf nuScore. nuScore kann dann feststellen, ob das Offline-Speichern von Spielberichten 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
 - Dauer einer Halbzeit, Anzahl der max. zulässigen Spieler, Anzahl der TTO-Karten
 - Schiedsrichterkosten (Spilleitungsentschädigung, Kilometersatz

Fahrer, Kilometersatz Beifahrer)

- alle in nuLiga hinterlegten Mannschaftsverantwortlichen des Vereins inkl. Zugehörigem nuScore-Passwort, wenn es generiert ist
- die angesetzten Schiedsrichter inkl. Zugehörigem nuScore-Passwort, wenn es generiert ist
- alle spielberechtigten Spieler/innen der entsprechenden und der jüngeren Altersklasse bei Jugendspielen
- die Mannschaftsaufstellung des Heimvereins, wenn sie vorher schon bei bestehender Online-Verbindung auf einem Rechner – kann ein beliebiger Rechner sein – erstellt worden ist und damit auf dem Server abgelegt werden konnte

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

Hardware-Crash des Rechners

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. Bei einem Hardwarecrash kann man dann 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 ein WLAN- oder LAN-Zugang zur Verfügung stellen kann. Es muss sich bei der Mobilfunkverbindung auch nicht 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.

Lokalen Spielbericht exportieren

Es gibt jetzt die Möglichkeit, den lokalen Spielbericht zu exportieren, damit z.B. die Systemfirma Fehler überprüfen kann. Dieser Export ist nicht als Ersatz für den Spielbericht zu nutzen.

The screenshot shows a web interface with the following elements:

- Spielprotokoll** (Game Protocol) section with the text: "Informationen während dem Spiel protokollieren. Nachträgliche Korrekturen und Ergänzungen im Protokoll."
- Freigabe** (Release) section with the text: "Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes."
- A red button labeled "Lokalen Spielbericht löschen" (Delete local game report).
- A button labeled "Lokalen Spielbericht exportieren" (Export local game report), which is highlighted with a yellow rounded rectangle.

Bitte diese Option nur nutzen, wenn dazu eine Aufforderung durch den zuständigen Spieltechniker oder den Verbandsadministrator erfolgt.

Zwischenbericht drucken

Eine weitere Option ist der Druck eines Zwischenberichts. Es handelt sich hier um eine Art Rohspielbericht. Implementiert wurde diese Möglichkeit auf Anforderung des österr. Handballbundes.

Es geht hierbei vor allem darum, kurz vor dem Spiel bzw. während der Halbzeitpause die aktuelle Mannschaftsstatistik für die Presse bzw. den Hallensprecher drucken zu können. Zudem soll der in den ÖHB-Wettspielordnungen verankerte Rohspielbericht zur händischen Erfassung von Spielberichten bei Systemausfall abgedeckt werden. Der Fokus liegt hierbei also beim Druck der Informationen direkt in der Halle. Die Funktion wurde deshalb so konzipiert, dass auch ein offline-Druck möglich ist. Der bisherige Spielbericht bzw. der öffentliche Pressebericht hingegen funktioniert nur über nuLiga und damit nur im online Fall!

Inwieweit dieser Zwischenbericht im Bereich des HVR evtl. als Ersatz/Backup bei Systemausfall genutzt werden darf, müssen die spielleitenden Stellen klären.

Voraussetzung ist natürlich, dass ein Drucker in der Halle verfügbar ist.

Die folgenden Screenshots dokumentieren den Anwendungsfall.

The screenshot displays the nuLiga interface for a handball match between Heim MGA Fivers and Gast Hypo NÖ. The score is 4 : 2 (4 : 2). The interface includes a header with team names and a score display. Below the header, there is a section for match details (WHA Grunddurchgang, 14.01.2017, Spielbeginn 00:00h, SH Margareten-Hofgasse, Hofgasse 3, 1050 Wien). The main area contains several functional blocks: 'Mannschaftsaufstellung' (Team Formation), 'Spielprotokoll' (Match Protocol), 'Freigabe' (Release), 'Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär...' (Referee, Timekeeper, Secretary...), 'Schiedsrichterbericht' (Referee Report), and 'Zwischenbericht drucken' (Print Intermediate Report). The 'Zwischenbericht drucken' button is highlighted in blue. Below it, there are buttons for 'Lokalen Spielbericht löschen' (Delete Local Match Report) and 'Lokalen Spielbericht exportieren' (Export Local Match Report).

Zwischenbericht MGA Fivers - Hypo NÖ

Sa. 14.01.2017 00:00

SH Margareten-Hollgasse (Hollgasse 3, 1050 Wien)

Schiedsrichter: Müller, Max / Schmidt, Peter

Zuschauer:

Mannschaftsaufstellungen

[illegible]

Händische Notizen zum Spielverlauf

[illegible]

Über die Generierung eines PDF für diesen Zwischenbericht wird nachgedacht. Aktuell ist dazu eine Server-Verbindung erforderlich. Damit dies auch offline auf dem Protokollrechner (Client) erfolgen kann, muss dort ein entsprechendes Programm zur PDF-Generierung vorliegen. Bei Mac OS X (Apple) und Windows 10 ist dies standardmäßig vorhanden. Man druckt dann nicht auf einem Drucker sondern in ein PDF.

Bitte unbedingt beachten:

Der Druck des Zwischenberichts ist auf DIN A4 ausgelegt. Grundsätzlich bestimmen aber die lokalen Einstellungen des Betriebssystems und vor allem des Browsers das endgültige Aussehen. Im Druckdialog ist darauf zu achten, dass das Format DIN A4 verwendet wird. Auf manchen PCs lauten die Standardeinstellungen für das Drucken manchmal anders. Besonders wenn man nur für einen speziellen Ausdruck (z.B. ein Foto auf spezielles Fotopapier) die

Einstellungen ändert aber diese danach vergisst wieder zurückzusetzen. Beim Drucken eines PDFs können noch weitere Einstellungen das Ergebnis beeinflussen. So kann zum Beispiel der Adobe Reader mehrere Seiten vom PDF auf eine Seite Papier drucken. Solche Einstellungen merkt sich das Programm und der nächste Druck sieht dann völlig falsch aus. Sowas passiert schnell einmal.

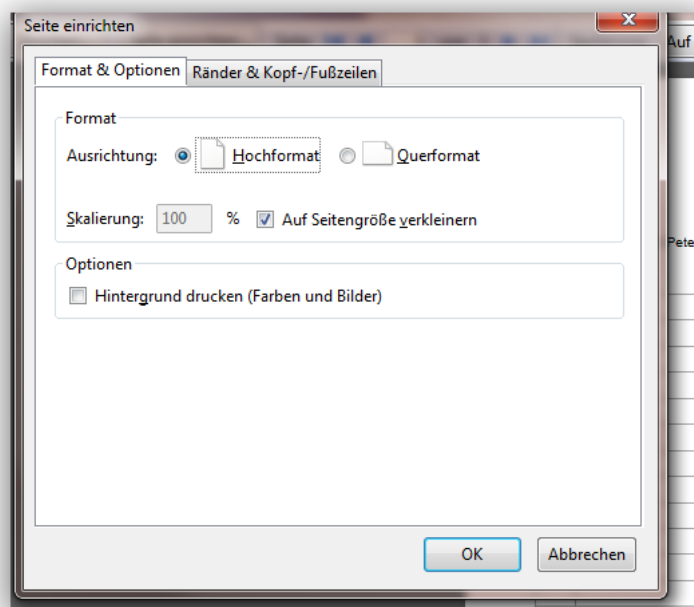
Die Systemfirma ist dabei, den Druck so weit wie möglich systemunabhängig zu gestalten.

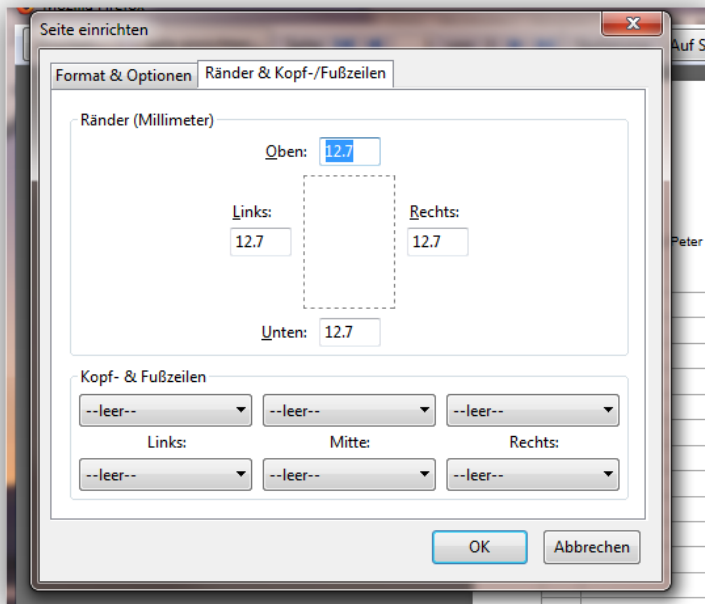
Bitte aber auch beachten, dass es auch bei den Druckern noch unterschiedliche Einstellungen gibt, die Auswirkungen auf den Druck haben!

Hinweise zu den einzelnen Browsern:

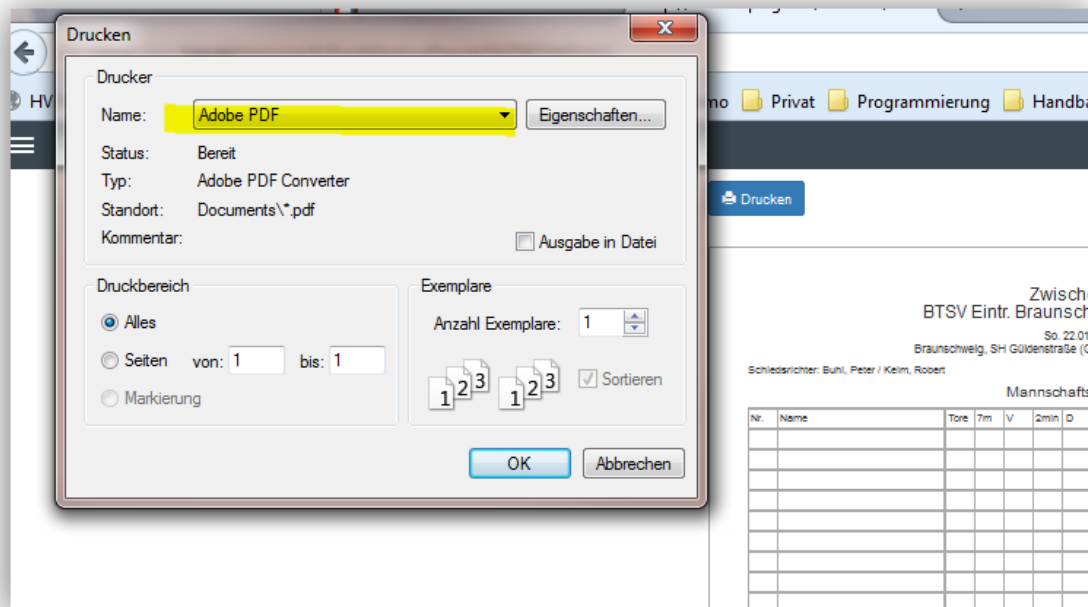
Firefox

- ☐ Unter Mac OS X und Linux werden korrekte Ergebnisse geliefert
- ☐ Unter Windows sind die folgenden Einstellungen vorzunehmen:





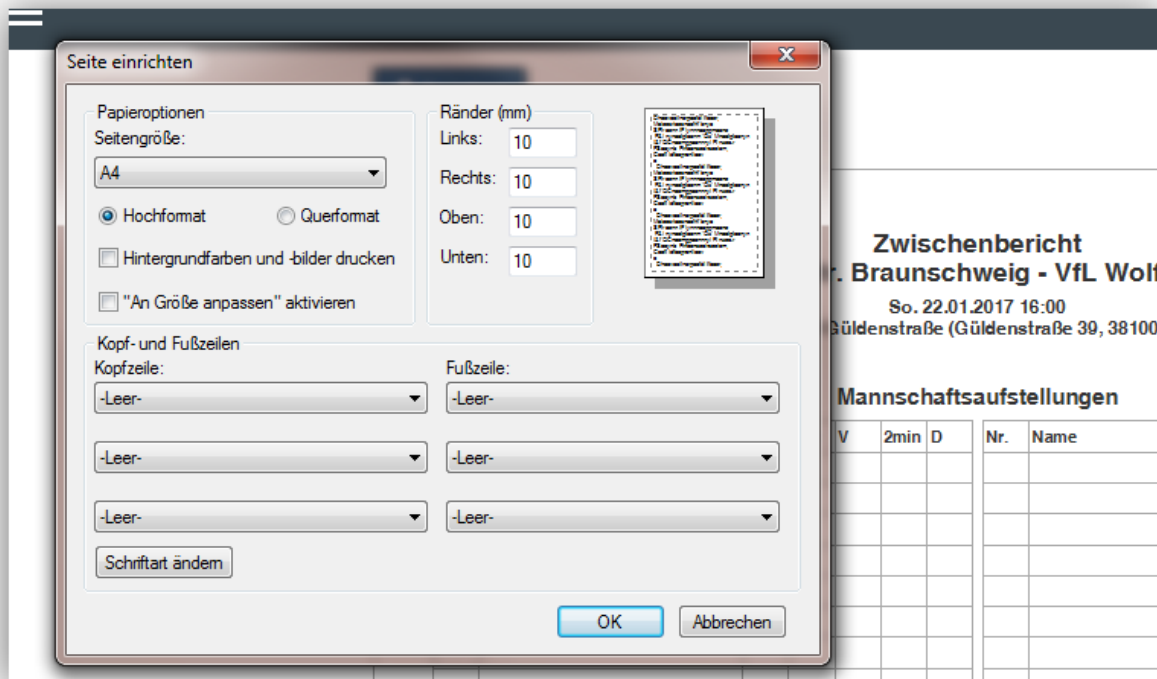
Es sollte immer in ein PDF „gedruckt“ werden



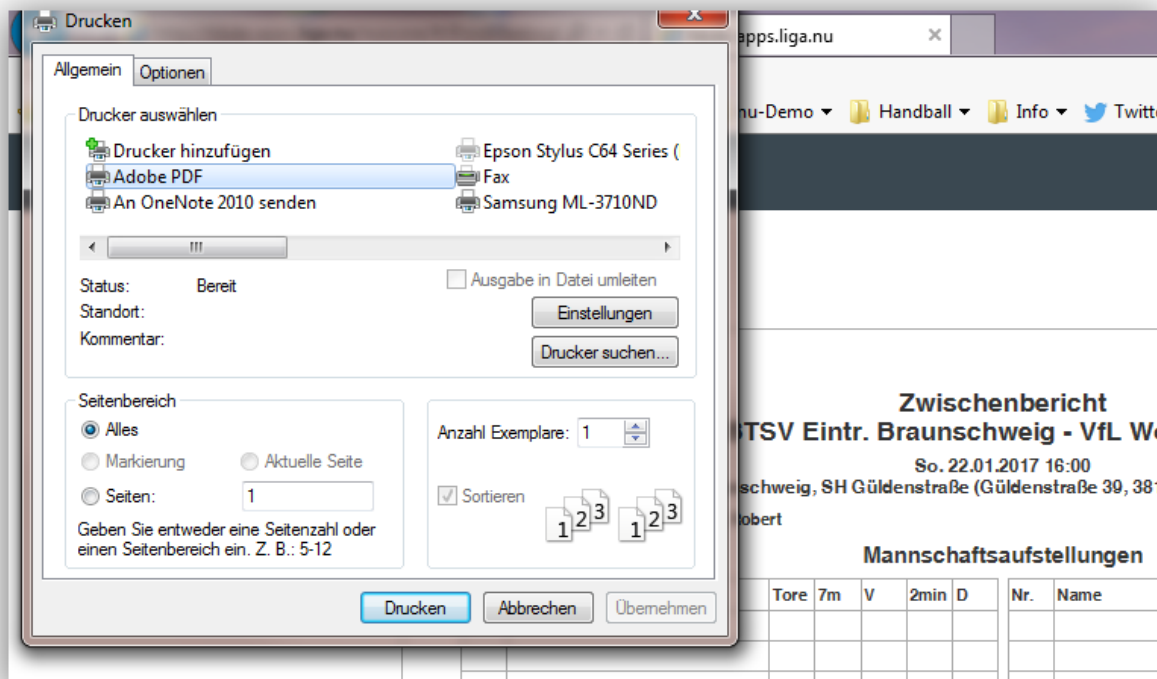
Anschl. kann man das PDF aufrufen und zum Drucker schicken!

Internet Explorer

Unter Datei/Seite einrichten findet man dieses Fenster:



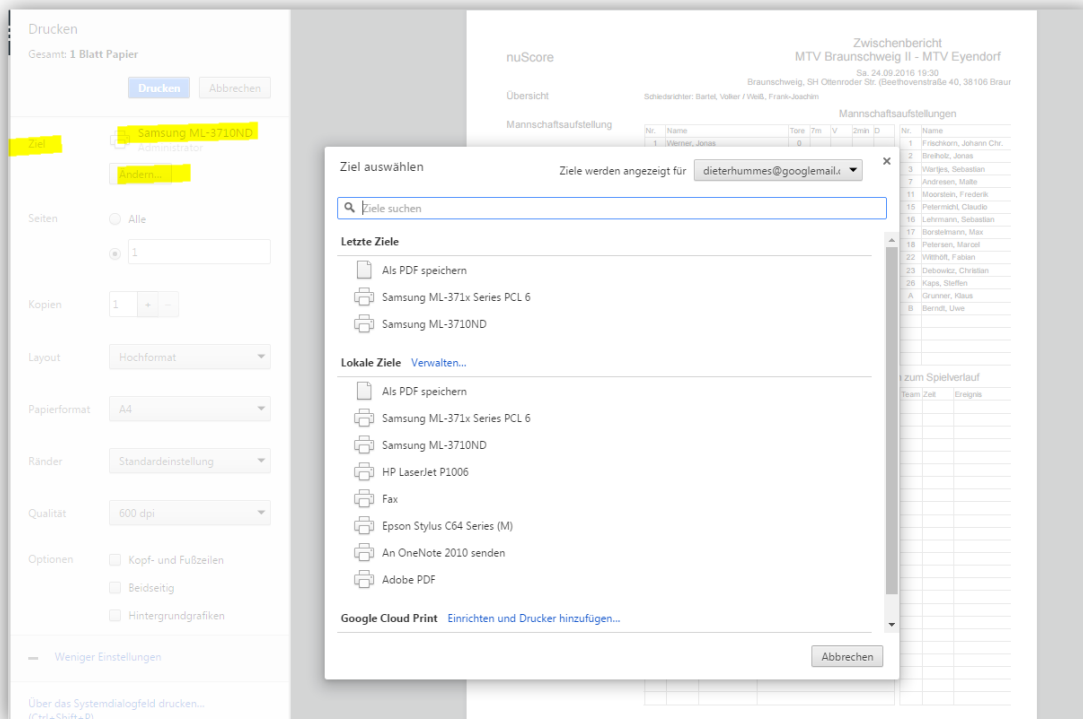
Die hier dargestellten Einstellungen sind gültig. Bitte auch erst in ein PDF „drucken“.



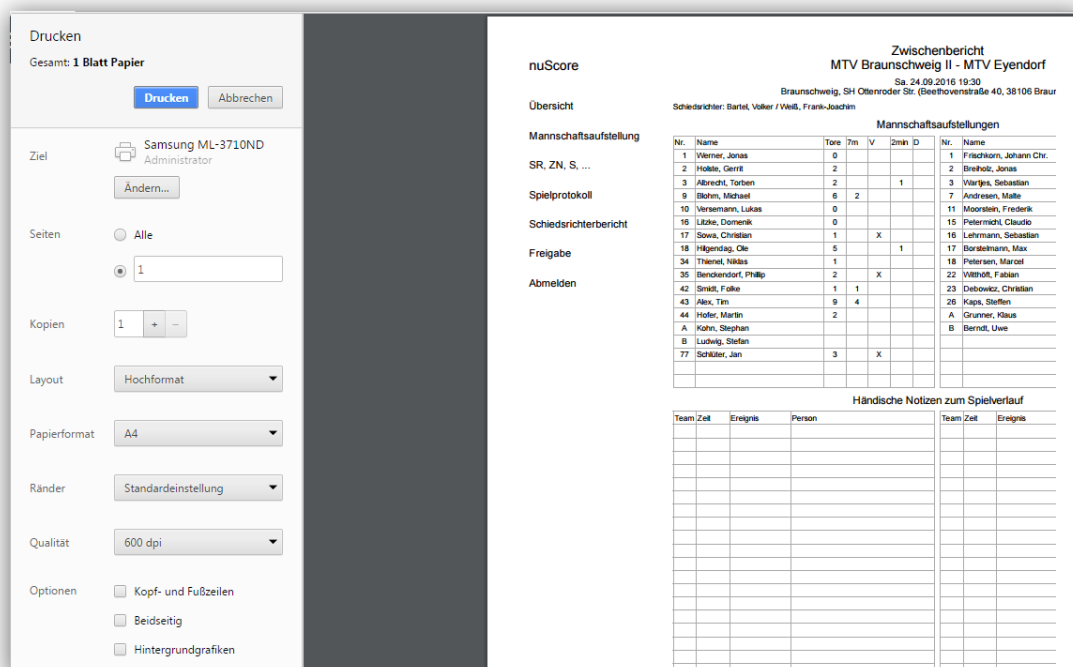
Und dann das PDF an den Drucker schicken.

Chrome

Das Druckziel stellt man im CHROME oben links ein:



Der Zwischenbericht wird hier mit der Navigationsleiste ausgedruckt:



Das passiert in CHROME leider auch beim Drucken an PDF. Daher CHROME möglichst nicht für den Druck nutzen!

EDGE

Der Druck über EDGE ist ebenfalls problematisch. Hier wird bei Direktdruck an einen Druck auch das Navigationsmenü von nuScore mit ausgedruckt.

3. 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.

Heim GW Mendig Gast HSG Römerwall Spielinfo

Feldspieler

Bous 5
Felix 20020689

Torhüter

Bininda 12
Benedikt 69389

Offizielle

Häring A
Hermann Josef Mannschaftsverantwortlicher

Aufstellung speichern Aufstellung löschen

Unterschreiben

Passwort/PIN Unterschreiben

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.

Schneider, Rainer
Spieler entfernen

10

Spielausweisnummer 130468

Geburtsdatum 01.05.1968

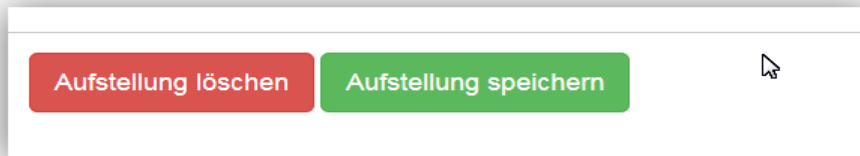
Trikotnummer 10

Kontrolle Spielausweis

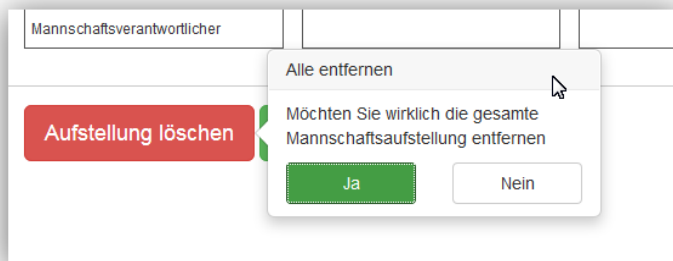
☒ vorhanden
☐ nicht vorhanden

Fertig

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

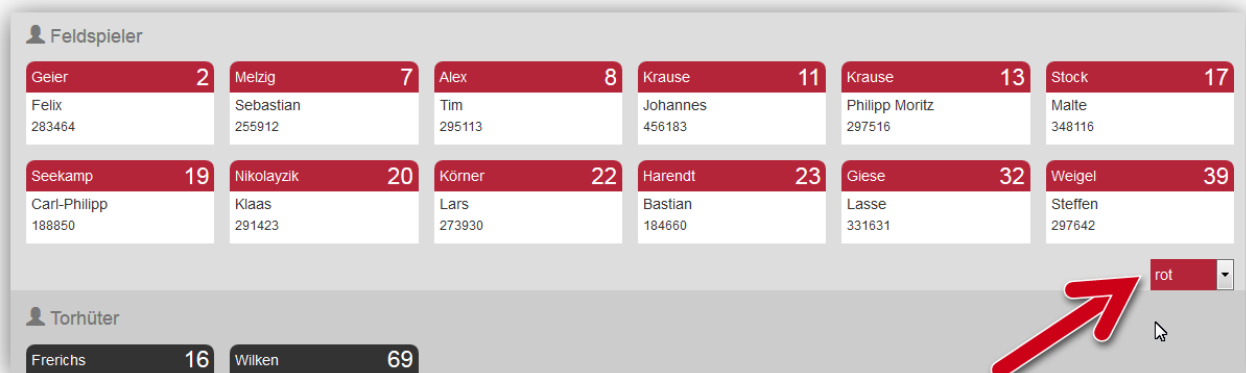
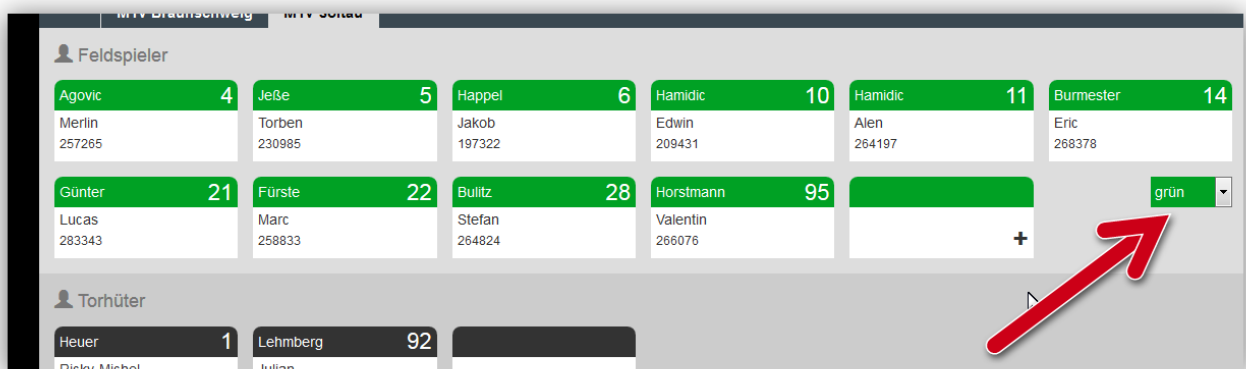


Mit dem **Button Aufstellung löschen** wird die gesamte Aufstellung lokal gelöscht.



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 Meizig	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 Lehmberg		
A Mudrow	C Kaufmann	D Wolter		A Schäfer	B Hoops		

Spieler bearbeiten

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

The screenshot shows a player editing dialog for Rainer Schneider (number 10). The dialog is overlaid on a blurred background of a team management interface. The dialog contains the following fields and options:

- Player Name:** Schneider, Rainer
- Remove Button:** Spieler entfernen
- Jersey Number:** 10
- Player ID (Spielausweisnummer):** 130468 (read-only)
- Birth Date (Geburtsdatum):** 01.05.1968 (read-only)
- Jersey Number (Trikotnummer):** 10 (editable)
- Check Jersey (Kontrolle Spielausweis):**
 - ☒ vorhanden
 - ☐ nicht vorhanden
- Finish Button:** Fertig

Below the dialog, there are buttons for 'Aufstellung speichern' (Save lineup) and 'Aufstellung löschen' (Delete lineup), and a section for 'Unterschreiben' (Sign) with a 'Passwort/PIN' field and an 'Unterschreiben' button.

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.

Schneider, Rainer

Spieler entfernen

5

Spielausweisnummer

130468

Geburtsdatum

01.05.1968

Trikotnummer

5

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

<div>Kozina</div> <div>4</div> <div>Kresimir</div> <div>123456</div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>	<div>Zivkovic</div> <div>9</div> <div>Boris</div> <div>234561</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>	<div>Wüstner</div> <div>10</div> <div>Frederic</div> <div>345621</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>	<div>Jochum</div> <div></div> <div>Michael</div> <div>456213</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>
<div>Knauth</div> <div>21</div> <div>Michael</div> <div>621435</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>	<div>Krsmancic</div> <div>23</div> <div>Marko</div> <div>214356</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>	<div>Dicker</div> <div>24</div> <div>Daniel</div> <div>624351</div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>	<div>Herburger</div> <div></div> <div>Lukas</div> <div>643512</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>

Torhüter

<div>Stockbauer</div> <div>16</div> <div>Franz Stefan</div> <div>612345</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>	<div>Doknic</div> <div>32</div> <div>Golub</div> <div>654321</div> <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>
---	--

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

Borstelmann

7

Markus

221748

☒
☐

Spielausweis **nicht** vorhanden!

Lohmann

13

Stephan

155897

☐
☒

Spielausweis vorhanden!

Unter dem Menüpunkt Schiedsrichter Bericht werden die fehlenden Spielausweise angezeigt.

Spielausweis Kontrolle	
Heimmannschaft	Gastmannschaft
Fehlende Spielausweise	Fehlende Spielausweise
<ul style="list-style-type: none">• Weigel Steffen	<ul style="list-style-type: none">• Lehmborg Julian

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.

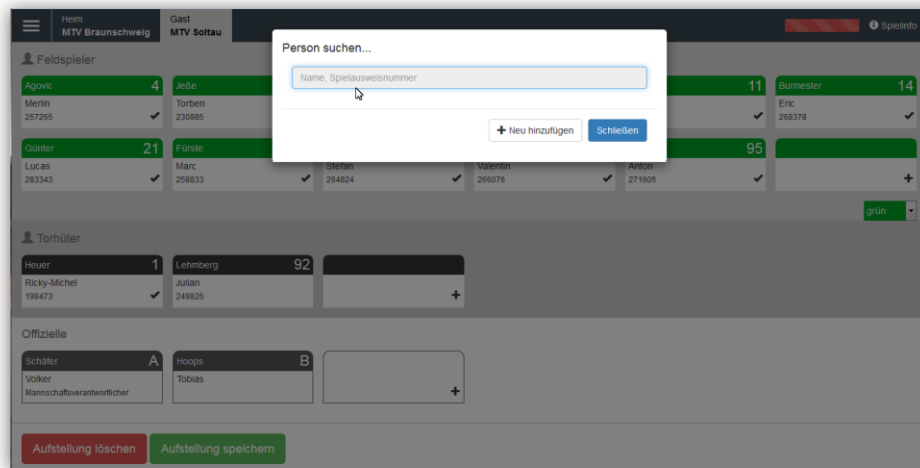
Mit der Taste **Spieler entfernen** wird der Spieler aus der Aufstellung, nicht jedoch aus der hinterlegten Konfiguration des Spielberichtes entfernt.

nuScore zeigt im Bearbeitungsdialog Passbilder an, sofern diese als URL in den Daten vorhanden sind. nuLiga verfügt heute noch nicht über eine Verwaltung von Passbildern. Diese Funktion von nuScore ist daher als Zukunftsoption vorgesehen.

Spieler hinzufügen

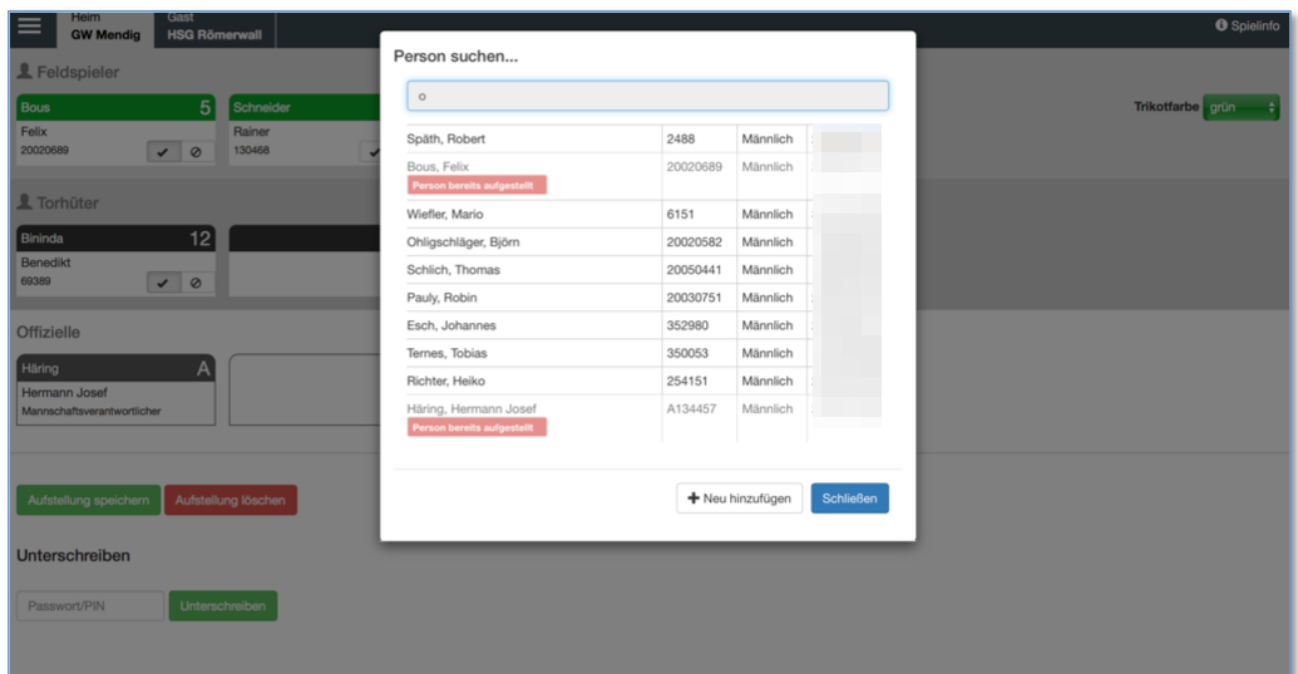
In jedem der drei Bereiche kann mit der mit "+" gekennzeichneten Karte ein neuer Spieler bzw. Offizieller hinzugefügt werden. Diese Karte wird nur angezeigt, solange die maximale Anzahl an Spielern bzw. Offiziellen für das Spiel noch nicht erreicht ist.

The screenshot shows a table with player information. The first column contains a number (28), the second column contains the player's name (Horstmann) and jersey number (95), and the third column contains the player's name (Valentin) and jersey number (266076). A red arrow points to a '+' button in the third column, indicating where to click to add a new player.



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, Spielerausweisnummer" im leeren Suchfeld angezeigt.

Als Eingabe ist der Name oder die Spielerausweisnummer nutzbar.



Die Trefferliste ist auf die für das aktuelle Spiel spielberechtigten Personen 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...

o

Späth, Robert	2488	Männ
Bous, Felix	20020689	Männ
Person bereits aufgestellt		
Wiefler, Mario	6151	Männ
Ohligschläger, Björn	20020582	Männ
Schlich, Thomas	20050441	Männ
Pauly, Robin	20030751	Männ
Esch, Johannes	352980	Männ
Ternes, Tobias	350053	Männ
Richter, Heiko	254151	Männ
Häring, Hermann Josef	A134457	Männ
Person bereits aufgestellt		

+ Neu hinzufügen

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

Eintragen eines Spielers der nicht in der Vorschlagsliste ist.

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

Bitte diese Möglichkeit nur nutzen, wenn der Spieler nicht in der Liste vorhanden ist!!

Person suchen...

Name, Spielausweisnummer

+ Neu hinzufügen

Schließen

Stefan

Valentin

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

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.

January 2016						
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
28	29	30	31	01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
01	02	03	04	05	06	07

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:

Schneider, Rainer
Spieler entfernen

5

Spielausweisnummer: 130468

Geburtsdatum: 01.05.1968

Trikotnummer: 5
Nummer vergeben

Kontrolle Spielausweis: ☒ vorhanden ☐ nicht vorhanden

Fertig

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

Liegt für diesen Spieler ein Pass vor, kann die Passnummer erst in dem vorgesehenen Feld eingegeben werden, wenn der Ausweis als **vorhanden** markiert wird.

Dora, Meier
Spieler entfernen

16

Spielausweisnummer: Spielausweisnummer

Vorname: Meier

Nachname: Dora

Geburtsdatum: 19.10.1995

Nationalität: Staatsangehörigkeit

Trikotnummer: 16

Kontrolle Spielausweis: ☒ vorhanden ☐ nicht vorhanden

Fertig

Dann erscheint im Eingabefeld der Text Spielausweisnummer. Hier kann nun die Passnummer eingetragen werden.

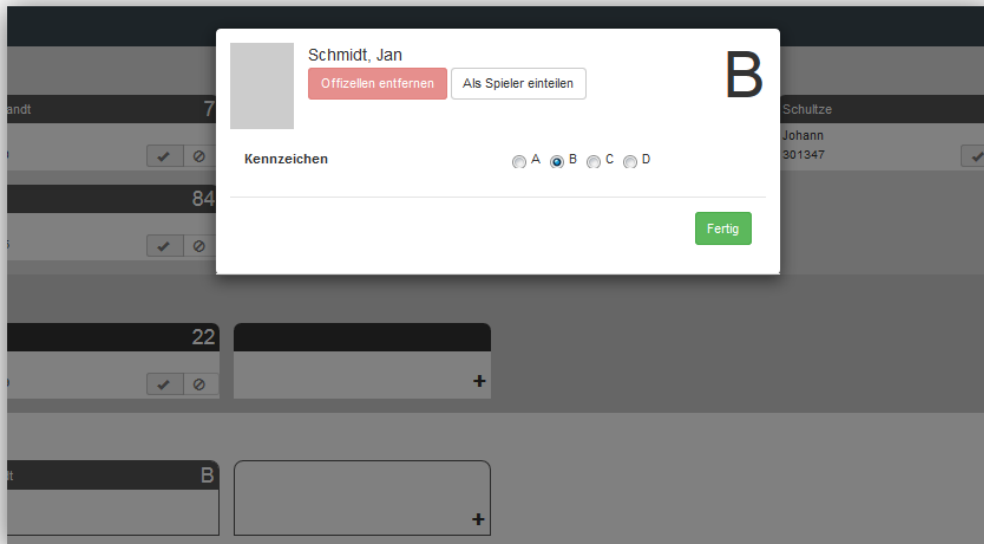
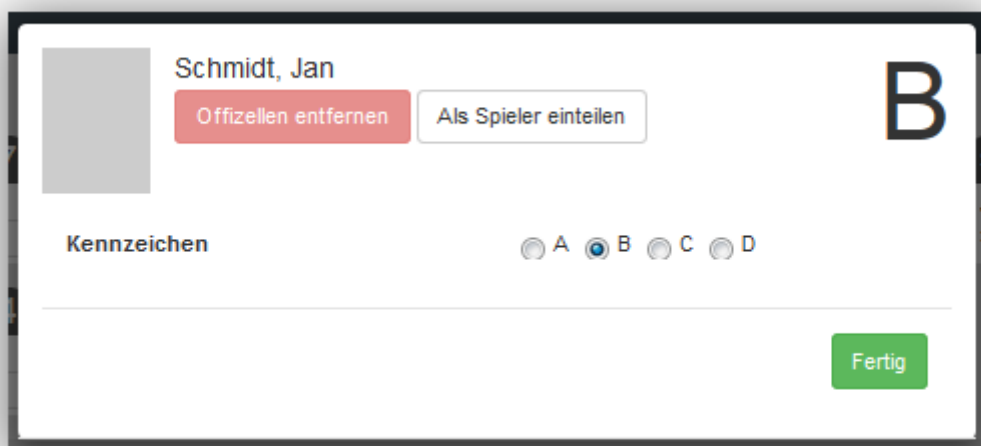
Pflichtfelder sind somit:

Vorname, Nachname, Geburtsdatum und Trikotnummer!

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.

A screenshot of a web application interface showing a modal dialog for editing an official. The dialog is titled 'Schmidt, Jan' and features a large letter 'B' in the top right corner. It contains two buttons: 'Offizellen entfernen' (red) and 'Als Spieler einteilen' (white). Below these, there is a section labeled 'Kennzeichen' with four radio buttons labeled A, B, C, and D. The radio button for 'B' is selected. At the bottom right of the dialog is a green button labeled 'Fertig'. The background shows a list of officials with columns for name, date of birth, and jersey number.A close-up screenshot of the 'Offizielle bearbeiten und hinzufügen' dialog box. It shows the name 'Schmidt, Jan' and a large letter 'B'. The 'Offizellen entfernen' button is red, and the 'Als Spieler einteilen' button is white. Below these, the 'Kennzeichen' section has four radio buttons labeled A, B, C, and D. The radio button for 'B' is selected. At the bottom right is a green button labeled 'Fertig'.

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, dass ein volljähriger Betreuer/Aufsicht/MV eingetragen werden soll! Kein Pflichtfeld!

Steht bei Erwachsenenspielen kein MV zur Verfügung übernimmt ein Spieler (Spielertrainer) diese Funktion. Dies wird im Schiedsrichterbericht vermerkt. Also bitte nicht den Spieler noch einmal als Offiziellen eintragen!

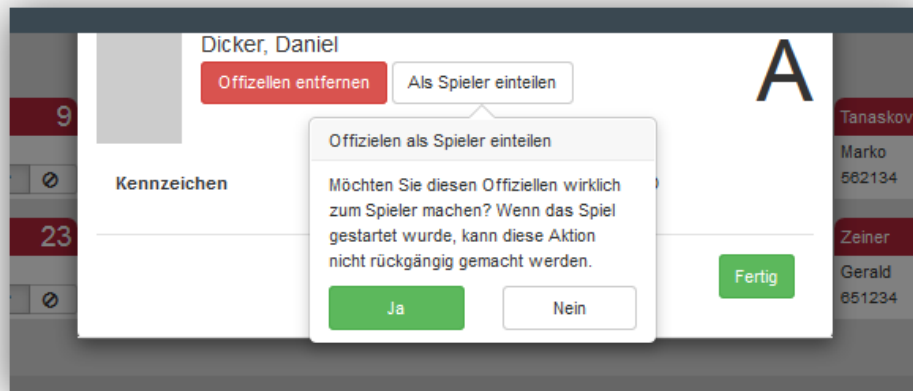
Spieler als Offiziellen/Mannschaftsverantwortlichen eintragen

Wenn in einem Seniorenspiel kein Offizieller auf der Bank sitzt, muss ein Spieler diese Aufgabe des Mannschaftsverantwortlichen übernehmen. Dabei ist die folgende Vorgehensweise zu beachten:

Den Spieler erst als Offiziellen eintragen:

Dann die Karte des Offiziellen aufmachen und den Button „Als Spieler einteilen“ aktivieren:

es kommt die Sicherheitsabfrage,



nach deren Bestätigung man aufgefordert wird, eine Rückennummer einzutragen:

The screenshot shows a form titled "Dicker, Daniel" with a red button "Spieler entfernen". The form contains several input fields: "Spelausweisnummer" with the value "624351", "Geburtsdatum" with the value "25.09.1985", and "Trikotnummer" with the placeholder "Nummer". Below these fields is a red warning message: "Bitte geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 99 ein". At the bottom, there is a section "Kontrolle Spelausweis" with two radio buttons: "vorhanden" (selected) and "nicht vorhanden". A green button labeled "Fertig" is at the bottom right.

Ist dies erfolgt, wird beim diesem Spieler angezeigt, dass er Mannschaftsverantwortlicher ist:

The screenshot shows a list of players. The first player is "Dicker, Daniel" with the number "17". His name is highlighted in yellow, and the text "Mannschaftsverantwortlicher" is written next to it. Below his name is the number "624351". The second player is "Zeiner, Gerald" with the number "28". At the bottom of the list, there is a dropdown menu labeled "Trikotfarbe" with the value "rot" selected.

Mannschaftsaufstellung löschen

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

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, wird die Richtigkeit der Eintragungen durch die jeweiligen MV „unterschrieben“. Dazu ist ein Spiel- PIN erforderlich. Dieser Spiel-PIN generiert das System automatisch in dem Moment, in der die Liga für die Anwendung mit nuScore freigegeben wird. Dies geschieht durch den Verbandsadministrator.

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

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	
männl. Jugend B	SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend B 2015/16	

Spiel-PINs

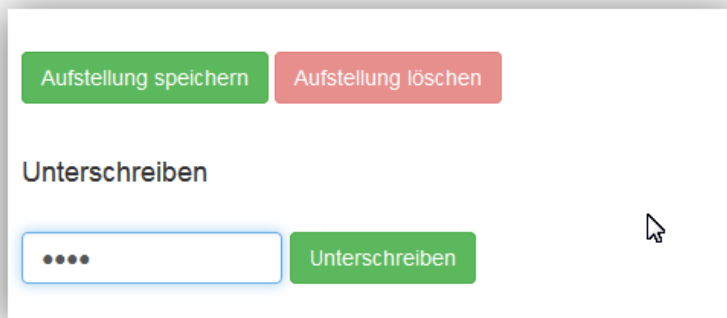
HVRheinland

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
Sa. 17.09.2016 19:30 147	GW Mendig	HSG Bad Ems...rscheid II	780
So. 25.09.2016 17:00 120 v	TV Moselweiß	GW Mendig	6974
So. 09.10.2016 17:00 147 v	GW Mendig	TV Arzheim	6772
Sa. 05.11.2016 19:30 058	TS Bendorf II	GW Mendig	505
Sa. 19.11.2016 19:30 147	GW Mendig	HSG Wittlich	9747
So. 27.11.2016 18:30 147	GW Mendig	HSG Römerwall	2637
Sa. 03.12.2016 19:30 129	TV Güls	GW Mendig	1626
Sa. 17.12.2016 19:30 147	GW Mendig	HV Vallendar II	7070
Sa. 07.01.2017 19:30 147 t/v	GW Mendig	TuS Horchheim	6652

Beide MV, geben ihre PIN in das jeweilige Feld auf der Seite ihrer Mannschaftsaufstellung ein:

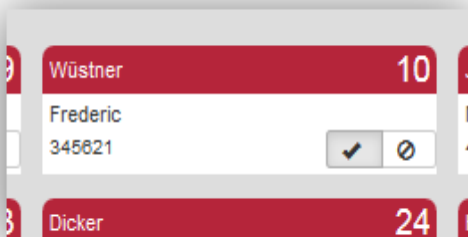


Aufstellung speichern Aufstellung löschen

Unterschreiben

..... Unterschreiben

Die Mannschaftsaufstellung kann erst unterschrieben werden, sobald alle Spielerausweise überprüft wurden. Die Kontrolle des Spielerausweises wird entweder als vorhanden oder nicht vorhanden markiert!

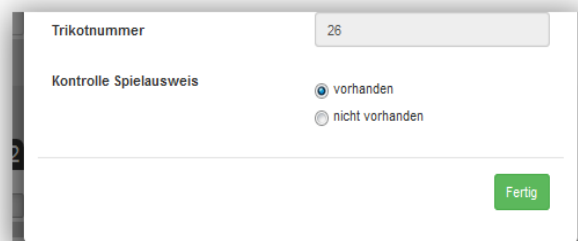


Wüstner 10

Frederic
345621

☒ ☐

Dicker 24



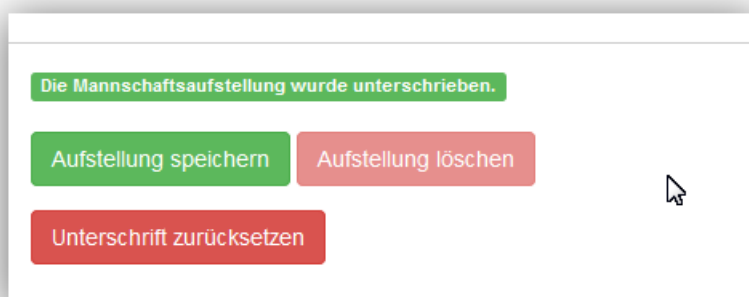
Trikotnummer 26

Kontrolle Spielerausweis

☒ vorhanden
☐ nicht vorhanden

Fertig

Anschließend wird der Button **Unterschreiben** gedrückt.

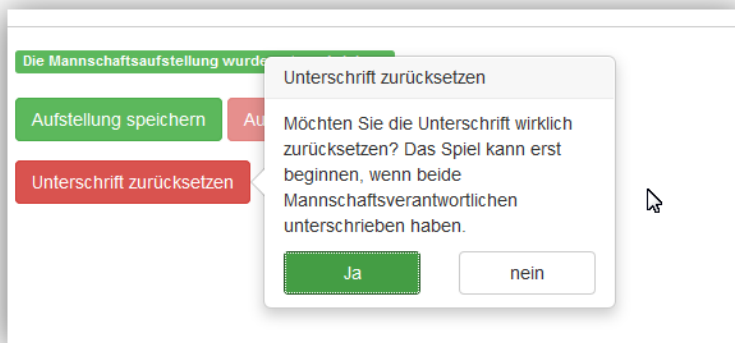


Die Mannschaftsaufstellung wurde unterschrieben.

Aufstellung speichern Aufstellung löschen

Unterschrift zurücksetzen

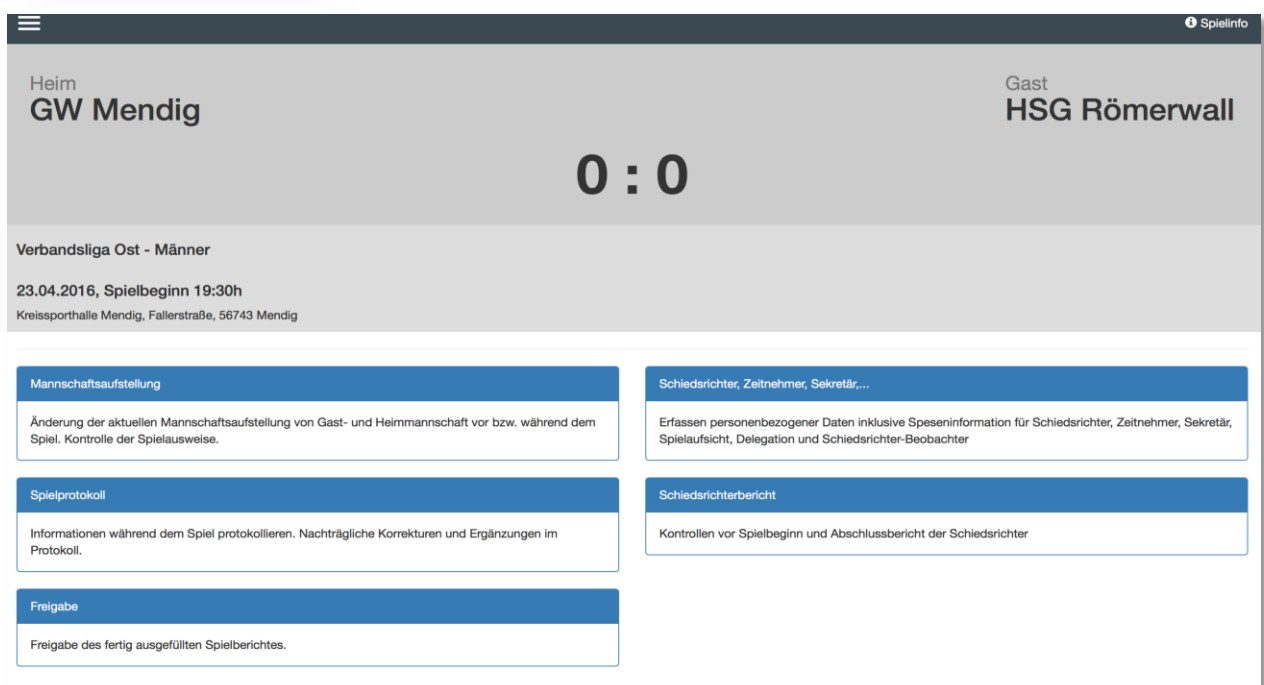
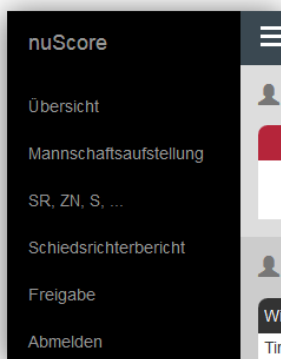
Das System meldet, dass unterschrieben wurde. Zusätzlich erscheint ein Button, mit dem man die Unterschrift zurücksetzen kann. Dies funktioniert aber nur solange, wie das Spiel noch **nicht** angepfiffen wurde, die Uhr also noch nicht gestartet wurde.






4. Spielprotokoll

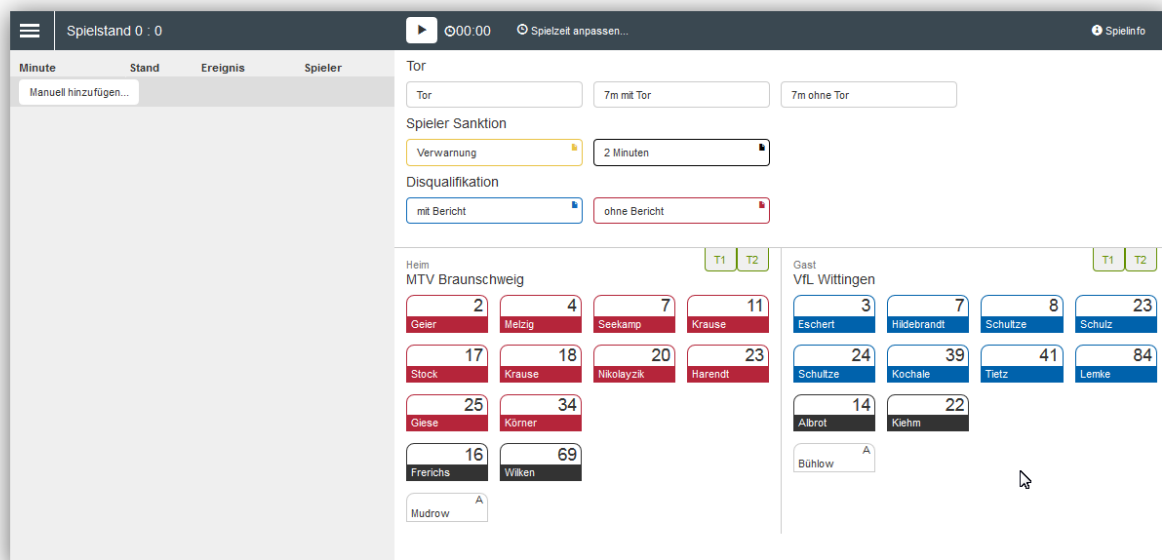
In diesem Bereich werden nun alle Ereignisse des Spiels protokolliert.

Auf das Spielprotokoll kann erst zugegriffen werden, wenn beide Mannschftsverantwortlichen ihre Mannschftsaufstellung 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:

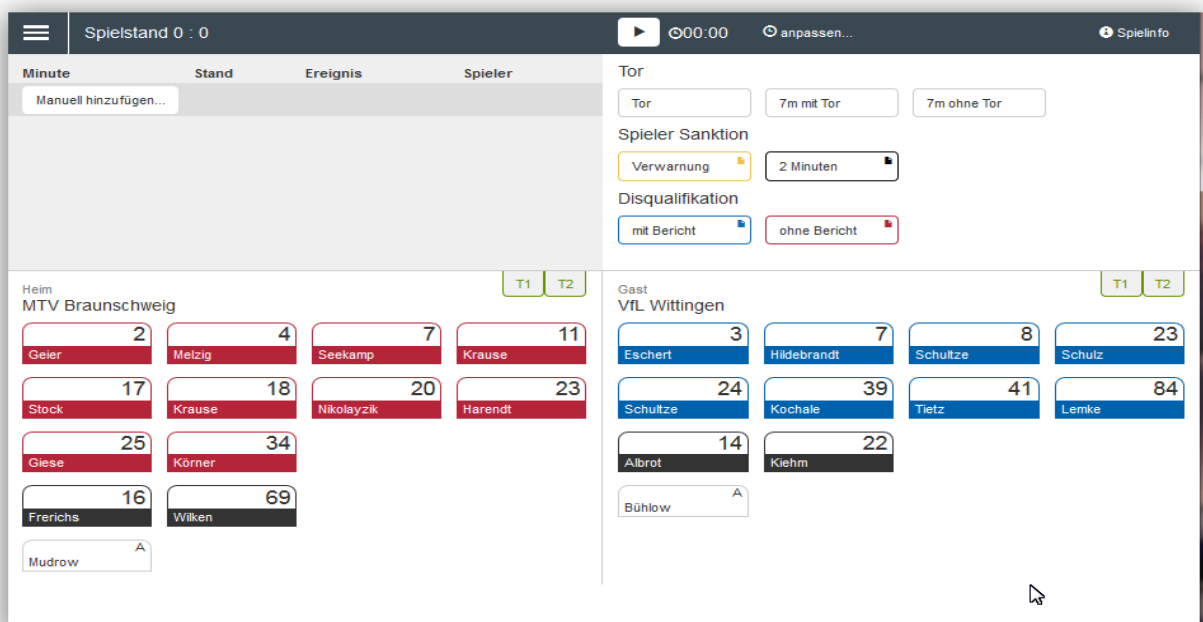
- Ereignisprotokoll
- Tastatur mit Ereignisbuttons 
- Jeweils eine Tastatur mit Buttons für Spieler und Offizielle der Heim- und der  Gastmannschaft 



The screenshot shows the 'Spielprotokoll' interface. At the top, it displays 'Spielstand 0 : 0', a play button, a clock at '00:00', and a link to 'Spielzeit anpassen...'. Below this is a navigation bar with 'Minute', 'Stand', 'Ereignis', and 'Spieler'. The main area is divided into four sections: 'Tor' (Goal), 'Spieler Sanktion' (Player Sanction), and two player rosters for 'Heim MTV Braunschweig' and 'Gast VfL Wittingen'. The 'Tor' section has buttons for 'Tor', '7m mit Tor', and '7m ohne Tor'. The 'Spieler Sanktion' section has buttons for 'Verwarnung' (Warning) and 'Disqualifikation' (Disqualification), each with a dropdown for duration or report status. The player rosters show names and numbers in red for the home team and blue for the guest team. The home team roster includes: Geier (2), Melzig (4), Seekamp (7), Krause (11), Stock (17), Krause (18), Nikolayzik (20), Harendt (23), Giese (25), Körner (34), Frerichs (16), Wilken (69), and Mudrow (A). The guest team roster includes: Eschert (3), Hildebrandt (7), Schultze (8), Schulz (23), Schultze (24), Kochale (39), Tietz (41), Lemke (84), Albröt (14), Kehm (22), and Bühlow (A).

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):



This screenshot shows the same 'Spielprotokoll' interface but with a different layout, likely for a larger screen. The top bar is identical. The navigation bar is also identical. The main area is divided into four sections: 'Tor', 'Spieler Sanktion', and two player rosters for 'Heim MTV Braunschweig' and 'Gast VfL Wittingen'. The 'Tor' section has buttons for 'Tor', '7m mit Tor', and '7m ohne Tor'. The 'Spieler Sanktion' section has buttons for 'Verwarnung' (Warning) and 'Disqualifikation' (Disqualification), each with a dropdown for duration or report status. The player rosters show names and numbers in red for the home team and blue for the guest team. The home team roster includes: Geier (2), Melzig (4), Seekamp (7), Krause (11), Stock (17), Krause (18), Nikolayzik (20), Harendt (23), Giese (25), Körner (34), Frerichs (16), Wilken (69), and Mudrow (A). The guest team roster includes: Eschert (3), Hildebrandt (7), Schultze (8), Schulz (23), Schultze (24), Kochale (39), Tietz (41), Lemke (84), Albröt (14), Kehm (22), and Bühlow (A).

oder

The screenshot shows a match management interface for a football game. At the top, it displays 'Spielstand 0 : 0' and a timer at '00:00'. Below this, there are tabs for 'Minute', 'Stand', 'Ereignis', and 'Spieler'. The 'Spieler' tab is active, showing a list of players and their statistics. The interface is divided into two main sections: 'Heim' (Home) and 'Gast' (Guest). The 'Heim' section lists players for MTV Braunschweig, and the 'Gast' section lists players for VfL Wittingen. Each player's name is followed by their jersey number and a small icon indicating their position or status. The interface also includes a 'Tor' (Goal) section with buttons for 'Tor', '7m mit Tor', and '7m ohne Tor'. Below this, there is a 'Spieler Sanktion' (Player Sanction) section with buttons for 'Verwarnung' (Warning) and 'Disqualifikation' (Disqualification). The 'Verwarnung' button is highlighted in yellow, and the 'Disqualifikation' button is highlighted in blue. The interface also includes a 'Manuell hinzufügen...' (Manually add...) button in the top left corner.

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:



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



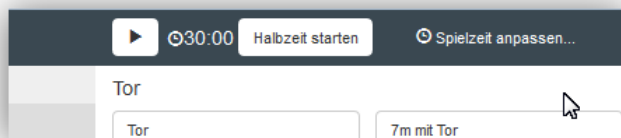
Wichtiger Hinweis:

Die Start/Pause – Funktion kann auch über die folgende Tastenkombination gesteuert werden!

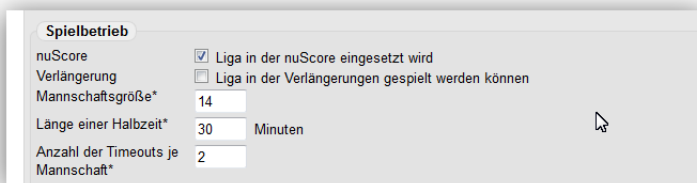


Bei einem Seniorenspiel wird die erste Halbzeit mit 00:00 bis 30:00 gemessen, die zweite Halbzeit mit 30:00 bis 60:00. Erreicht die Spielzeit 30:00 bzw. 60:00

dann bleibt die Uhr automatisch stehen.



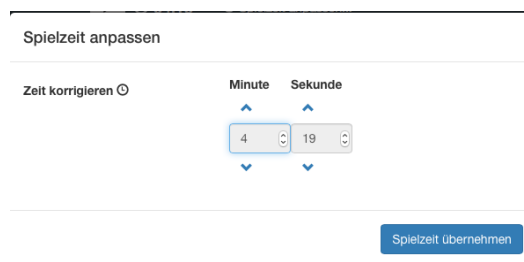
Die „Länge einer Halbzeit“ holt sich nuScore aus der Eintragung in der Grundkonfiguration der zum Spiel zugehörigen Liga.



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

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



Spielstandanzeige

Zur besseren Übersicht wird oberhalb der Mannschaftaufstellung der Spielstand noch einmal angezeigt:



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

The screenshot shows the event recording interface. At the top, there's a header bar with 'Spielstand 0 : 0 (0 : 0)', a play button, a timer '00:01', and a 'Spielzeit anpassen...' link. Below the header, there's a table with columns 'Minute', 'Stand', 'Ereignis', and 'Spieler'. A red arrow points to a small icon in the 'Ereignis' column header. The main area shows a form for recording an event. The 'Tor' section has buttons for 'Tor', '7m mit Tor', and '7m ohne Tor'. The 'Spieler Sanktion' section has a dropdown for 'Verwarnung' and a text input for '2 Minuten'. The 'Disqualifikation' section has a dropdown for 'mit Bericht' and a text input for 'ohne Bericht'. Below the form, there's a player selection grid for 'Heim MTV Braunschweig' and 'Gast VfL Wittingen'. The grid shows player numbers and names in red and blue boxes. The 'Spielstand' is 0 : 0.

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.

Schmidt, Jan

Offizellen entfernen

Als Spieler einteilen

B

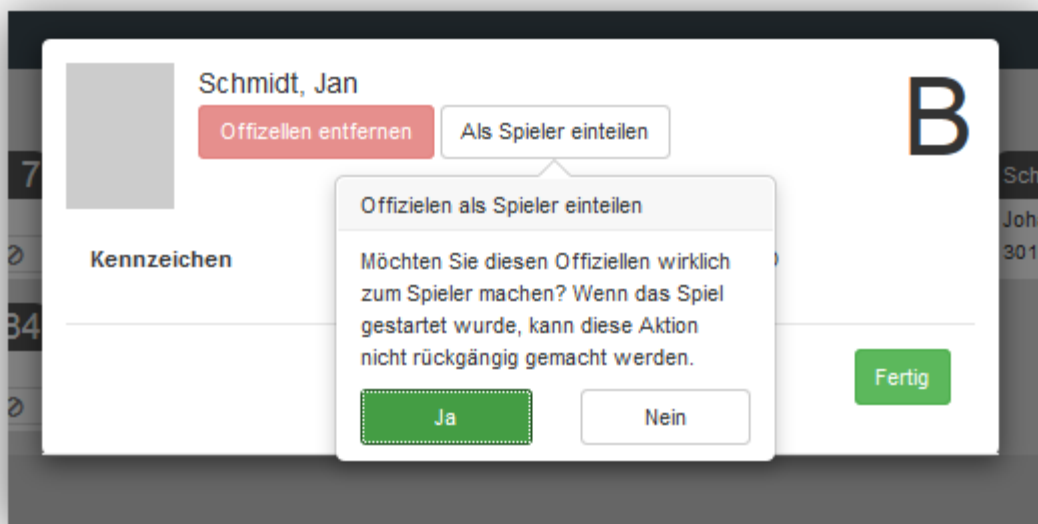
Kennzeichen

☐ A ☒ B ☐ C ☐ D

Fertig

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:

The screenshot shows the player editing form for 'Schmidt, Jan'. It has a red 'Spieler entfernen' button. The form includes fields for 'Spieldausweisnummer' (234942), 'Geburtsdatum' (08.09.1990), and 'Trikotnummer' (Nummer). A red error message below the jersey number field says: 'Bitte geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 99 ein'. There are radio buttons for 'Kontrolle Spieldausweis' (vorhanden, nicht vorhanden). A green 'Fertig' button is at the bottom right.

Ist diese eingetragen, ist der Button **Fertig** 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.

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 Spielzeit der ersten Karte im Bericht abgelegt.

Spieler Sanktion

Verwarnung

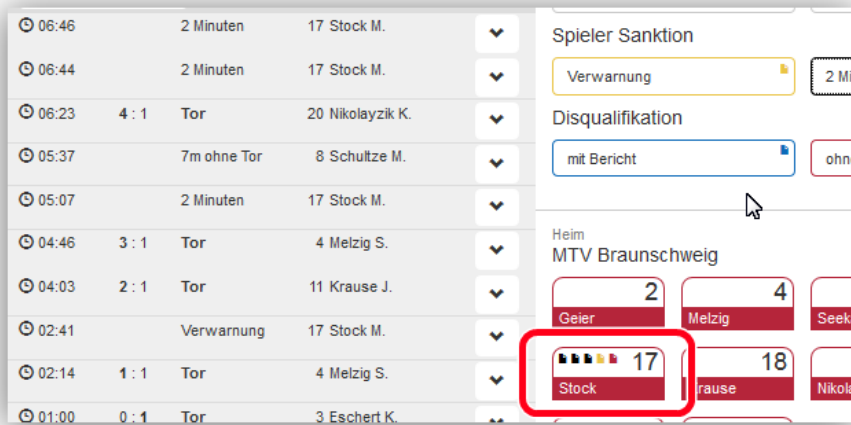
2 Minuten

Disqualifikation

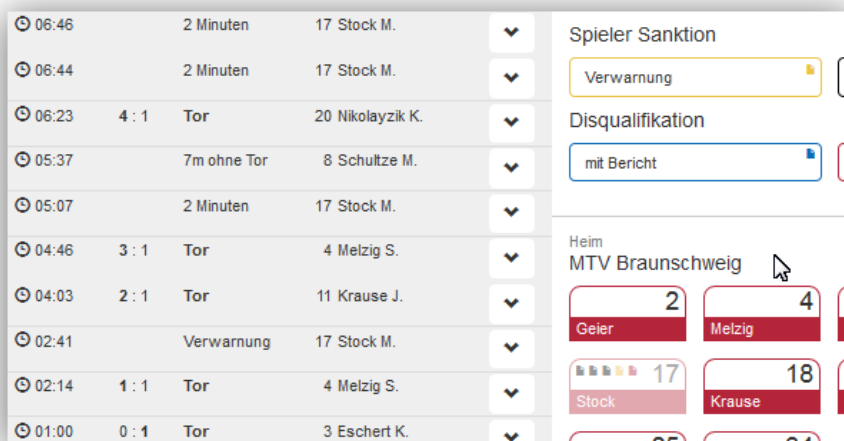
Bei einer 2-Minuten Strafe hält die Uhr automatisch an. Im Spiel muss der Schiedsrichter zuerst das Timeout anzeigen. Dann sollte auch die Uhr angehalten werden, damit das Ereignis dem korrekten Zeitpunkt zugeordnet wird.

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

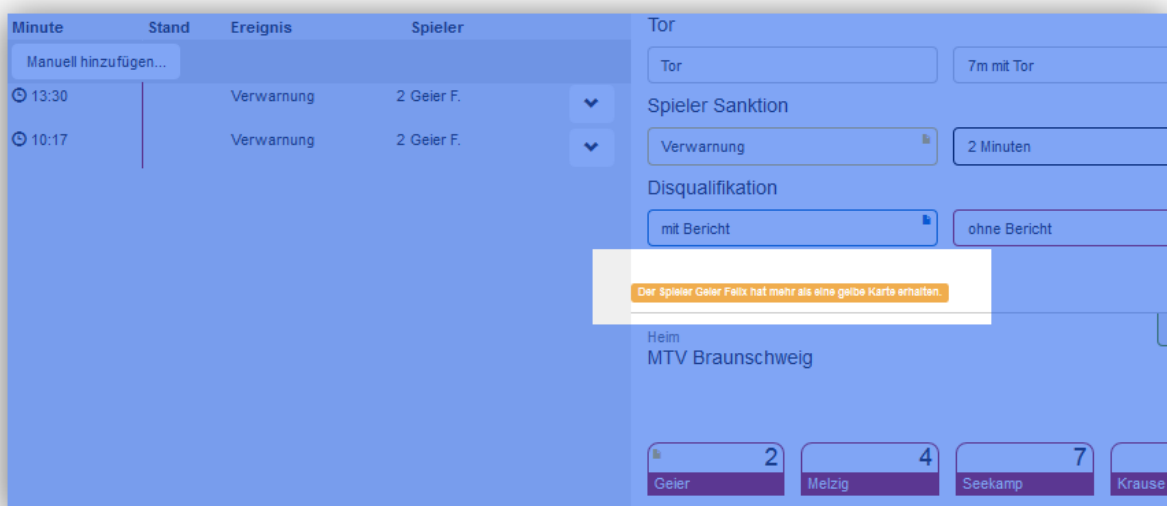
Der **Startbutton** der Uhr muss bei Fortführung des Spieles betätigt werden. Nach erfolgter 3. 2-Minuten-Strafe wird automatisch die rote Karte beim betroffenen Spieler eingeblendet:



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



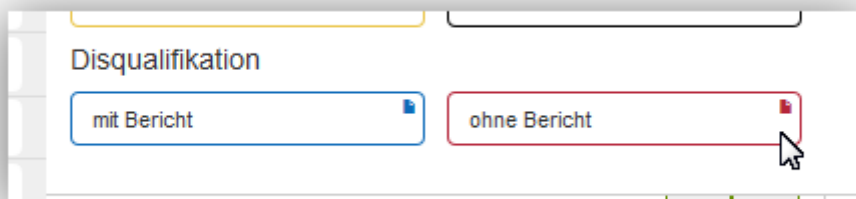
Erhält ein Spieler eine 2. Verwarnung, so zeigt das System einen Warnhinweis:



nuScore verhindert aber die Zuordnung der 2. Verwarnung **nicht!**

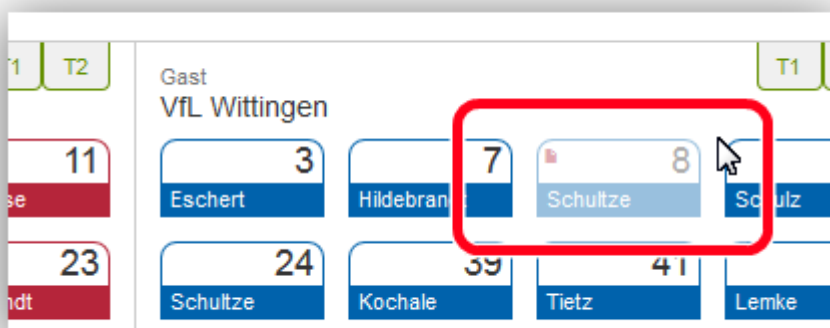
Disqualifikation ohne/mit Bericht

Bitte in diesen Fällen immer zuerst auf Time-Out-Zeichen der SR die Uhr anhalten!

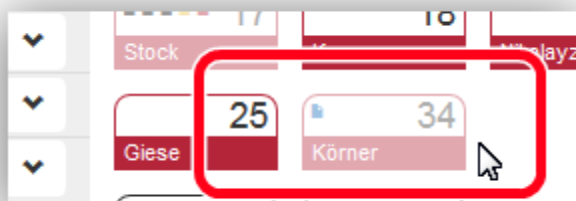


Die Disqualifikation ohne Bericht wird symbolisiert durch ein rotes Icon (rote Karte), die Disqualifikation mit Bericht durch ein blaues Icon (blaue Karte).

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



Mannschaftsstrafe

Das Ereignis "Mannschaftsstrafe" entsteht dann, wenn ein Spieler bereits eine rote Karte/Disqualifikation erhalten hat, die Spieluhr aber noch gleich dieser

roten Karte/Disqualifikation ist, also steht, eine 2-Minuten Strafe erhält. Diese wird automatisch zu einem "Mannschaftsstrafe" Ereignis geändert, und der auslösende Spieler wird zusätzlich angezeigt.

Die korrekte Verarbeitung dieses Ereignisses funktioniert nur, wenn erst das Ereignis (rote Karte oder 3. Zwei-Minuten-Strafe) aktiviert wird und dann der fehlbare Spieler zugeordnet wird.



The screenshot shows a software interface for managing football events. On the left, a list of events is displayed, with the entry '09:03 Mannschaftsstrafe Gast 8. Schultze M.' highlighted by a red rectangle. On the right, a 'Spieler Sanktion' (Player Sanction) form is visible. It includes dropdown menus for 'Verwarnung' (Warning) and 'Disqualifikation' (Disqualification), and a text input field for '2 Minuten'. Below the form, there are two player rosters: 'Heim MTV Braunschweig' and 'Gast VfL Wittingen'. Each roster shows player names and their corresponding jersey numbers.

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

Bestrafung von Offiziellen

Die Regelungen für die Bestrafung von Offiziellen ist nicht im System automatisiert hinterlegt. Es ist daher Aufgabe des Sekretärs, diese Regelungen korrekt umzusetzen. Für die „Bank“ gibt es ja nur ein Verwarnung, eine 2-Minuten-Strafe und anschl. nur noch Disqualifikationen. Es ist geplant, auf diese Ereignisse mit einem Warnhinweis zu reagieren.

Der Sekretär muss also jeweils bei dem Offiziellen die Strafen eintragen, für die die Schiedsrichter die Strafe anzeigen. Die 2-Minuten-Strafe gegen die Bank führt dazu, dass ein weiterer Spieler rausgenommen werden muss. Dieser wird aber nicht gekennzeichnet, da dieser Spieler jederzeit gegen einen anderen Spieler ausgetauscht werden darf. der Sekretär muss nur darauf achten, dass die max. Anzahl der Spieler eingehalten wird. Dieses Ereignis wird nicht protokolliert.

Beispiel:

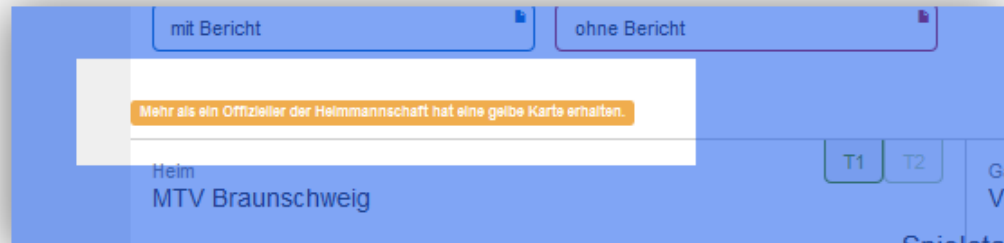
The screenshot shows a player roster interface. It displays a grid of player names and their corresponding jersey numbers. The players are arranged in rows and columns. Some names are highlighted in red, while others are in black. The names and numbers shown are: Dicker (24), Herburger (26), Weber (27), Zeiner (28), Stockbauer (16), Doknic (32), Watzl (A), Burger (B), Maier (C), Krevatin (D), Esegovic, Bozic, and Rinnertha.

A hat eine Verwarnung erhalten, C eine 2-Minuten-Strafe und D eine Disqualifikation und muss die Bank verlassen.

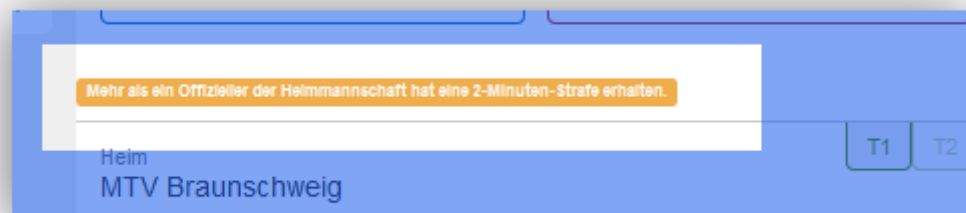
Warnhinweise

Bei Verwarnungen bzw. Strafen gegen die Bank erscheinen Warnhinweise

- ☐ bei der 2. Verwarnung

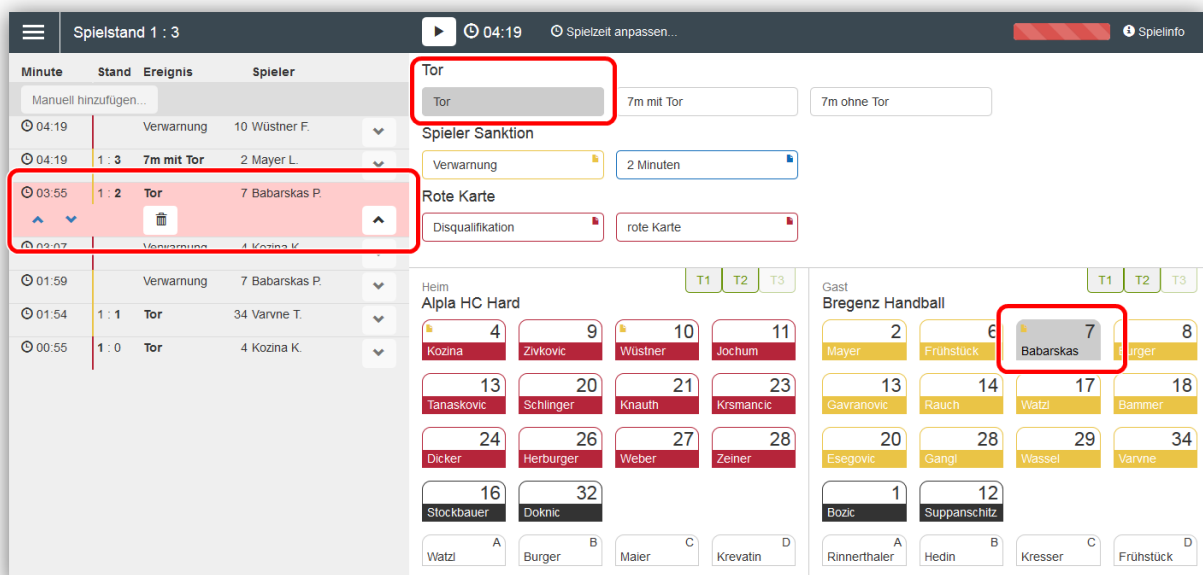


- bei der 2. Zeitstrafe



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 Das

Das Ereignis kann nun durch Betätigung eines anderen Ereignisbuttons 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.

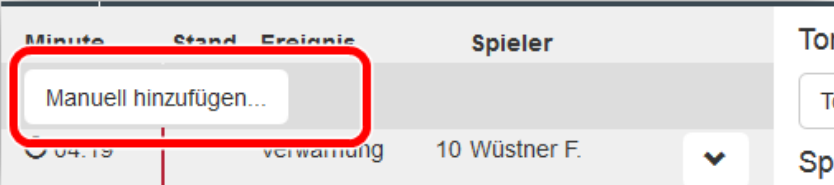
Ändert sich der Torerfolg des Ereignisses (z.B. indem es von *7m mit Tor* auf *7m ohne Tor* geändert wird), wird der aktuelle Spielstand und der Spielstand aller dem geänderten Ereignis folgenden Ereignisse entsprechend angepasst.

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

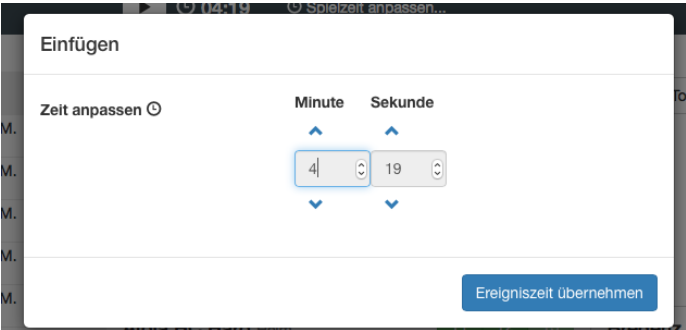
Das Ereignis kann durch Klicken auf den Mülleimer-Button gelöscht werden.

Ereignis nachdokumentieren

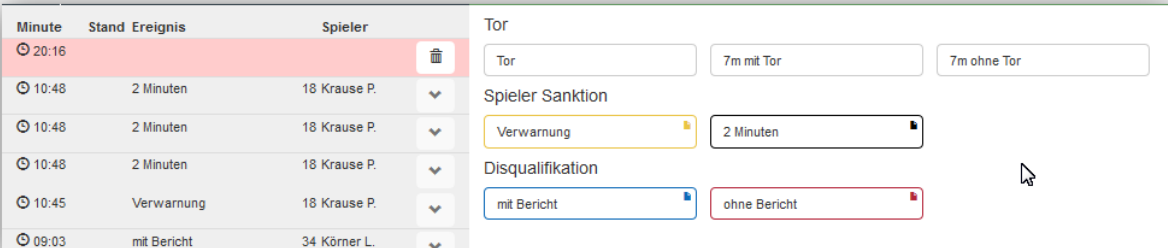
Mit dem Button "Manuell hinzufügen" kann ein Ereignis nachdokumentiert werden. Im Gegensatz zur normalen Erstellung eines Ereignisses, kann hier manuell die Zeit eingetragen werden.



The screenshot shows a table with columns: Minute, Stand, Ereignis, Spieler, and Tor. A red rectangle highlights the 'Manuell hinzufügen...' button in the 'Ereignis' column of the first row.



The 'Einfügen' dialog box has a title bar 'Einfügen'. Below it is a section 'Zeit anpassen' with two spinners: 'Minute' (set to 4) and 'Sekunde' (set to 19). At the bottom right is a blue button labeled 'Ereigniszeit übernehmen'.



The screenshot shows the event table and a panel for selecting the goal type. The table has columns: Minute, Stand, Ereignis, and Spieler. The first row is highlighted in red. The panel on the right has a 'Tor' section with three buttons: 'Tor', '7m mit Tor', and '7m ohne Tor'. Below it is a 'Spieler Sanktion' section with a dropdown menu showing 'Verwarnung' and a '2 Minuten' button. Below that is a 'Disqualifikation' section with two buttons: 'mit Bericht' and 'ohne Bericht'.

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.

Änderung der Trikotnummer während des Spiels

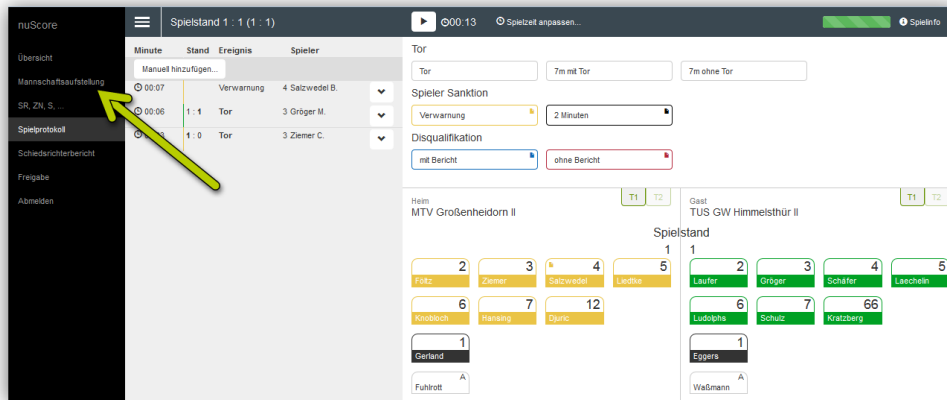
Muss während des Spiels ein Trikot ausgetauscht werden und ist kein weiteres Trikot mit derselben Rückennummer vorhanden, kann die Trikotnummer entsprechend dem Austauschtrikot geändert werden.

Beispiel:

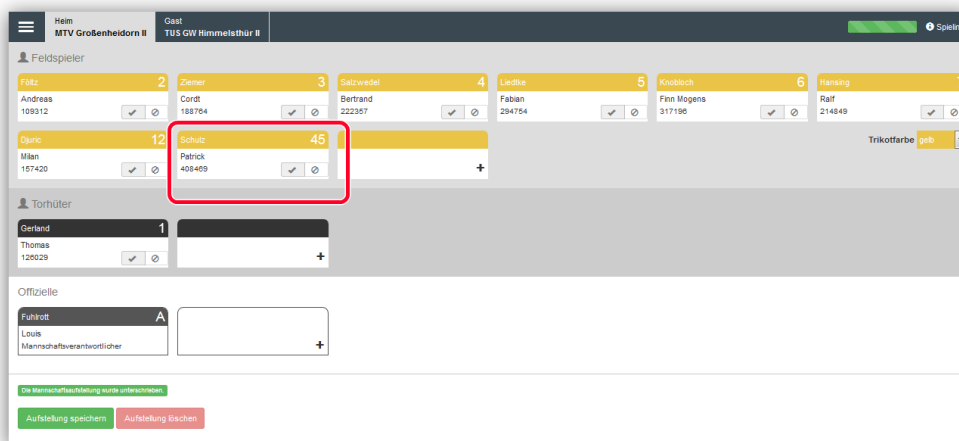
Man wechselt in die Mannschaftsaufstellung, ruft den Spieler (Nr. 11) auf und ändert die Trikotnummer (88). Anschl. steht im Spielprotokoll der Spieler mit der Nummer 88 zur Verfügung.

Spieler nachtragen

Solange die Maximalzahl der möglichen Spieler nicht erreicht ist, können Spieler während des Spiels nachgetragen werden.



Dazu das Menü Ausklappen und Mannschaftsaufstellung anklicken, Spieler nachtragen ...

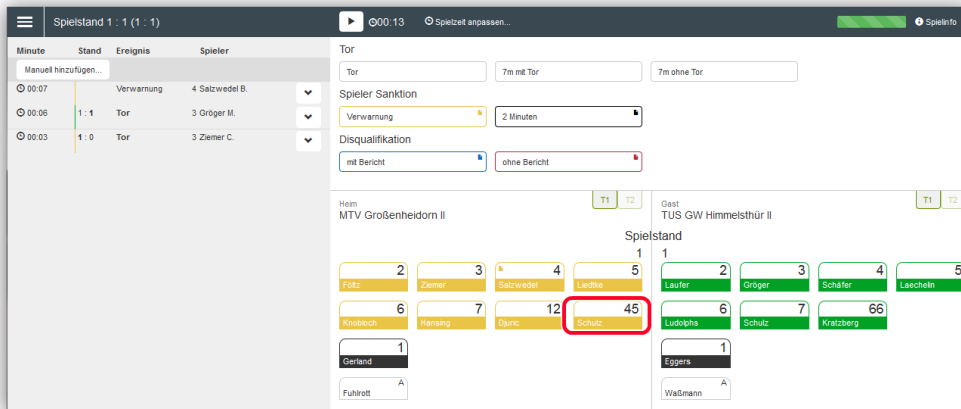


und speichern.

Wichtiger Hinweis: In jedem Fall ist hier die Spielausweiskontrolle zu vermerken (Ausweis vorhanden oder nicht vorhanden!!). Bevor kein Haken bei der Spielausweiskontrolle gesetzt ist, kann die Passnummer – wenn vorhanden – nicht eingetragen werden und der Spieler wird im Bericht als nicht kontrolliert vermerkt.

Ein Korrigieren nach **Spielabschluss** ist **nicht** mehr möglich!!

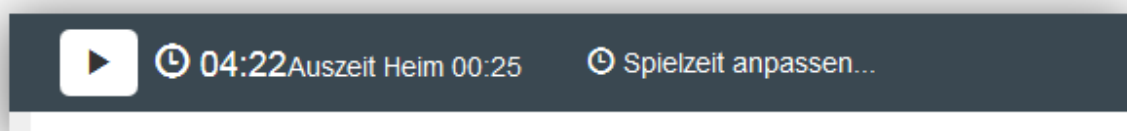
Anschließend zurück ins Protokoll



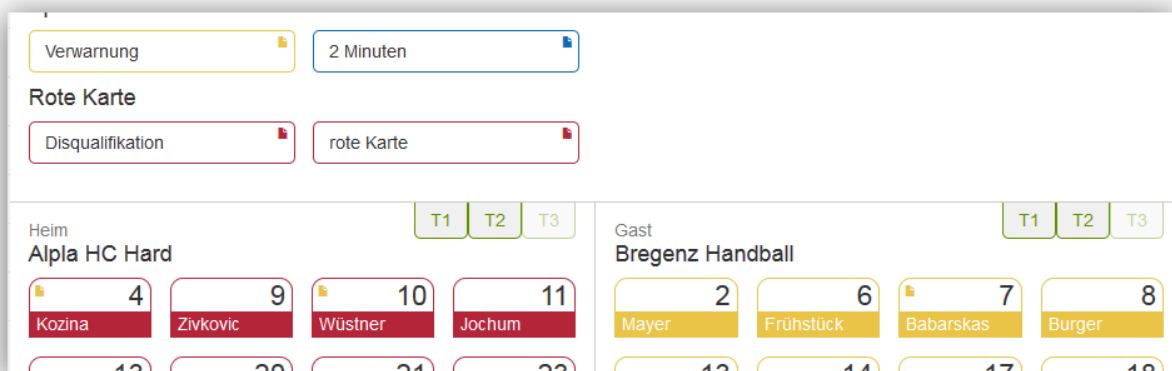
Das funktioniert auch, während die Uhr weiterläuft.

Auszeit für eine Mannschaft

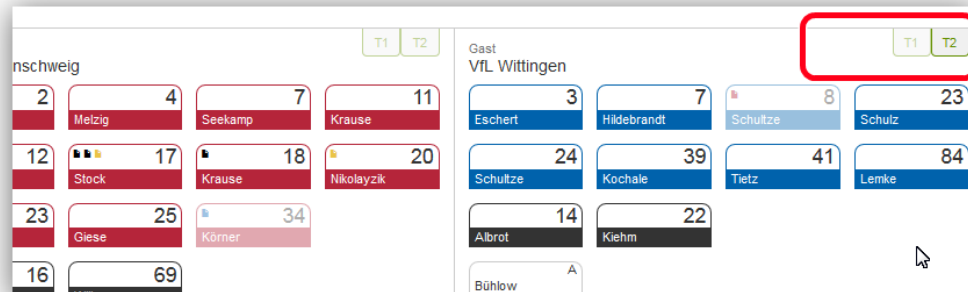
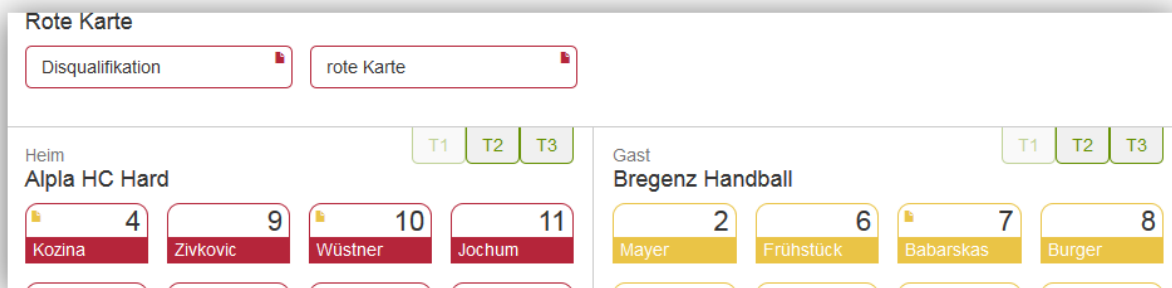
Mit dem Aktivieren der jeweiligen grünen TeamTimeOut-Karte wird eine Auszeit gestartet und ein Eintrag im Ereignisprotokoll erstellt. Die Uhr wird automatisch angehalten und ein 1-Minuten Counter erscheint neben der Uhr. Die grünen Karten dienen ebenfalls dazu dem Benutzer anzuzeigen, wie viele Timeouts 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.

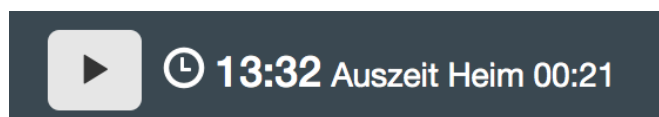


und in Halbzeit 2 "T1" nicht verfügbar.



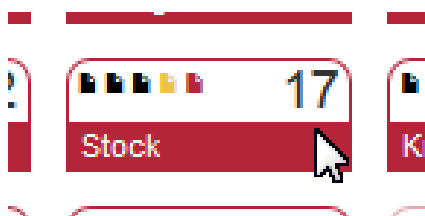
Der Counter zählt von 01:00 abwärts und beginnt unmittelbar zu laufen. Erreicht er den Stand 00:00 verschwindet er wieder.

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.

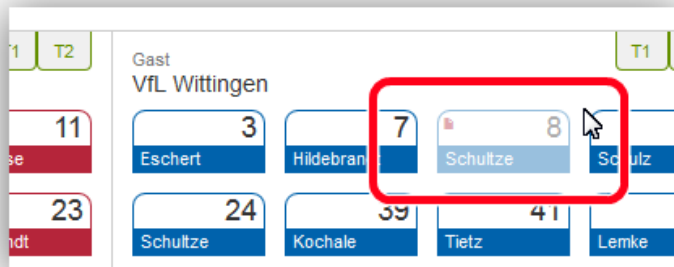


Symbole auf den Spieler-Buttons

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.

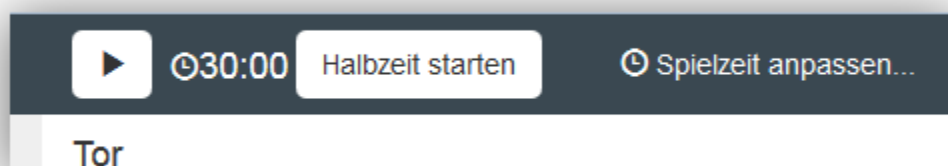


Hat ein Spieler eine rote Karte/Disqualifikation (gleiches Symbol) und die Spielzeit ist bereits weiter als die rote Karte/Disqualifikation für diesen Spieler, so färbt sich seine Trikotnummer rot und der Spieler ist nicht mehr verwendbar.

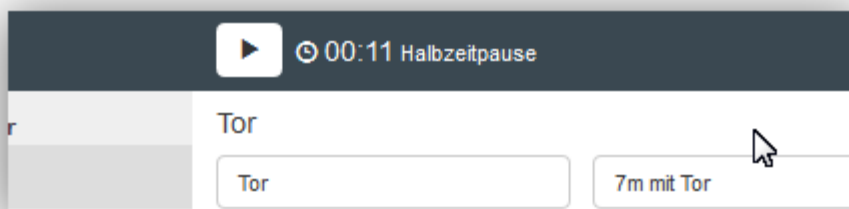


Halbzeitpause

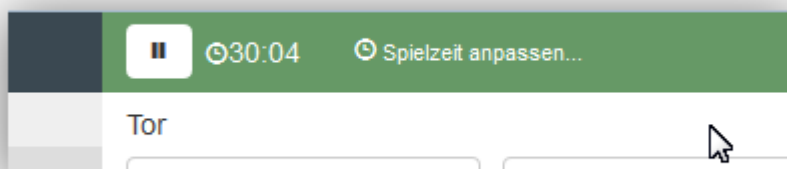
Nach Ablauf der 1. Halbzeit stoppt die Uhr automatisch. Es erscheint dann ein Button „Halbzeit starten“:



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.

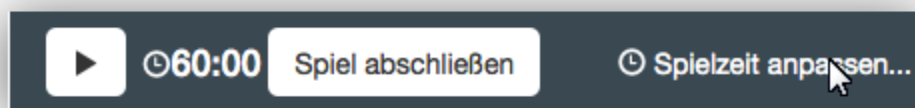


Zwischen dem letzten Ereignis bis Minute 30:00 und dem ersten Ereignis nach Minute 30:00 wird ein grauer Trennungsstrich angezeigt.

Manuell hinzufügen...				
🕒 30:25	2 : 4	Tor	13 Gavranovic F.	▼
🕒 28:39	2 : 3	Tor	9 Zivkovic B.	▼

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 abgeschlossen wurde, kann auf das Spielprotokoll und die Mannschaftsaufstellung nicht mehr zugegriffen werden.

Bevor man das Spiel abschließt, sollten alle Eintragungen zusammen mit den Schiedsrichtern kontrolliert werden!

5. Ergänzende Eingaben

SR, ZN, S,

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.

☰ Spielinfo

Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,...

Schiedsrichter A

Name Julian Winkel		Fahrer km x 0.3 km	Fahrtkosten-ÖPIV €
Verein Lizenznummer		Fahrtkosten-PKW € 45,00	Spesen €
Abfahrt vom Wohnort 00:00	Voraussichtliche Heimkehr 00:00	Spielleitungsentschädigung € 35 Ändern	
E-Mail <input type="text"/>		Summe € 80,00	
Andere Person erfassen Passwort abfragen Unterschriftenpasswort nicht verfügbar			

Schiedsrichter B

Name Ole Zilling		Fahrer km x 0.3 km	Fahrtkosten-ÖPIV €
Verein Lizenznummer		Fahrtkosten-PKW €	Spesen €
Abfahrt vom Wohnort 00:00	Voraussichtliche Heimkehr 00:00	Spielleitungsentschädigung € 35 Ändern	
E-Mail <input type="text"/>		Summe € 35,00	
Andere Person erfassen Passwort abfragen Unterschriftenpasswort nicht verfügbar			

Diese Vorbelegung der Kosten wird nur generiert, wenn in der Grundkonfiguration der Liga auch die entsprechenden Angaben gemacht wurden:

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:

Für die beiden Schiedsrichter stehen die folgenden Felder zur Verfügung:

- Vorname, Nachname, Verein, Abfahrt, voraussichtliche Heimkehr

Aus Gründen des Datenschutzes wird die E-Mail-Adresse der angesetzten Schiedsrichter **nicht** angezeigt!

sowie die Reisekosten-Abrechnung bestehend aus:

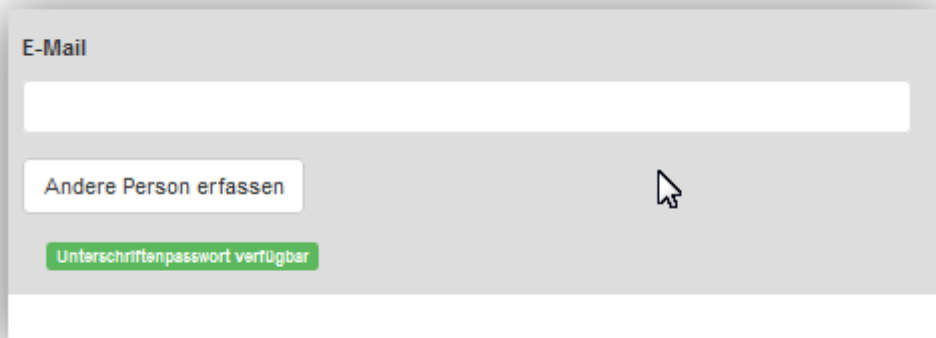
- KM-Fahrer, KM-Mitfahrer, aus diesen beiden errechnen sich, je nach Faktor/km, die Fahrkosten-PKW automatisch, in dieses Feld kann deshalb auch nicht geschrieben werden.

Darunter findet der Benutzer die folgenden Felder:

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

Die Daten für das Kilometergeld, die Mitfahrererkosten und die Spielleitungsentschädigung werden in nuLigaAdmin in der Grundkonfiguration der Liga hinterlegt und dann von nuScore von dort bezogen.

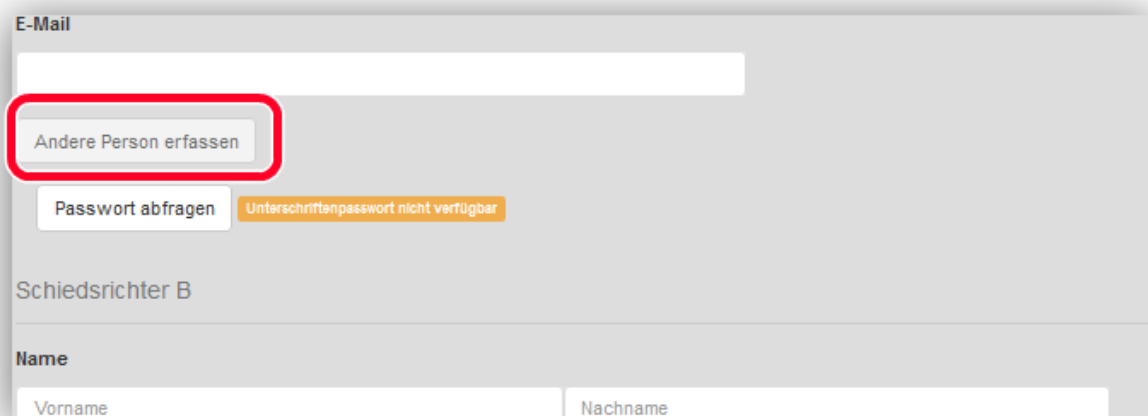
Liegt ein Passwort für den angesetzten Schiedsrichter im System vor, dann erkennt man dies so: [L] [SEP]



The screenshot shows a web form titled 'E-Mail'. It has a large white input field for an email address. Below the input field, there is a button labeled 'Andere Person erfassen'. To the right of this button, there is a green status bar that reads 'Unterschriftenpasswort verfügbar'. A mouse cursor is pointing at the 'Andere Person erfassen' button.

Das Unterschriftenpasswort ist somit verfügbar und lokal abgespeichert.

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

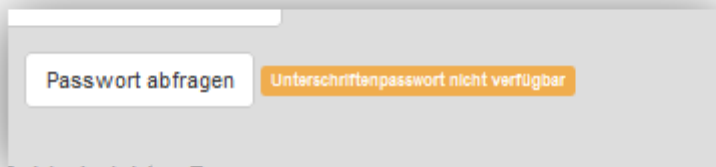


The screenshot shows the same 'E-Mail' form. The 'Andere Person erfassen' button is now highlighted with a red rectangular box. Below the email input field, there are two buttons: 'Passwort abfragen' and 'Unterschriftenpasswort nicht verfügbar'. Below these buttons, the text 'Schiedsrichter B' is displayed. At the bottom of the form, there is a section titled 'Name' with two input fields: 'Vorname' and 'Nachname'.

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!

Wurde ein Schiedsrichter für das Spiel angesetzt, sind die Felder mit seinen Daten vorbelegt und können nicht bearbeitet werden. Wenn ein anderer als der angesetzte Schiedsrichter antritt, kann dies durch den Button "Andere Person erfassen" bestätigt werden. Die Felder werden dann geleert und können bearbeitet werden.

Wird ein anderer als der angesetzte Schiedsrichter eingetragen, kennt nuScore dessen Passwort nicht, wodurch es bei der Freigabe nicht überprüft werden kann. Hierfür erscheint der Button "Passwort abfragen".



Wird dieser angeklickt, wird über die eingegebenen Daten das Passwort des Schiedsrichters beim Server abgefragt. Kann der Server mit den Daten einen Schiedsrichter eindeutig identifizieren, gibt er das Passwort verschlüsselt zurück und es wird im lokalen Spielbericht gespeichert. Nun kann der Schiedsrichter die Freigabe mit seinem Passwort unterschreiben und es kann überprüft werden.

Dies funktioniert nur bei bestehender Online-Verbindung!

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. 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 : bis :

Pausenzeit : bis :

Bericht

alles in Ordnung

Einspruch

Schiedsricht war parteisch...

☒ Einspruch durch Heimmannschaft ☐ Einspruch durch Gastmannschaft

Speichern

Spielausweis Kontrolle

Heimmannschaft

Unkontrollierte Spieler in Aufstellung

Fehlende Spielausweise

Gastmannschaft

Unkontrollierte Spieler in Aufstellung

Fehlende Spielausweise

[Zur Mannschaftsaufstellung ...](#)

Die Startzeit des Spiels sollte mit der Zeit übereinstimmen, für die das Spiel angesetzt wurde:

Zeitangaben

Spielzeit : bis :

Pausenzeit : bis :

Wenn nicht, sollte dies korrigiert werden. Wichtig ist auch die Eingabe des Spielendes (bis-Zeit)

Zeitangaben

Spielzeit

19 : 15 bis 20 : 45

Pausenzeit

19 : 50 bis 20 : 00

Die Pause kann dokumentiert werden, ist aber optional.

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.

Spielerausweis Kontrolle

Heimmannschaft

[Unkontrollierte Spieler in Aufstellung](#)

Fehlende Spielausweise

- Zivkovic Boris
- Wüstner Frederic

Gastmannschaft

[Unkontrollierte Spieler in Aufstellung](#)

Fehlende Spielausweise

[Zur Mannschaftsaufstellung ...](#)

Aus diesem Bereich kann man auch direkt in die Mannschaftsaufstellung springen, solange das Spielprotokoll nicht abgeschlossen ist.

Ist das Spielprotokoll abgeschlossen, springt man über den Link direkt in die Übersicht!

In dem Textfeld *Bericht* könne Anmerkungen zum Spiel hinterlegt werden oder auch Berichte der Schiedsrichter zu besonderen Vorkommnissen. Die Textfeldgröße ist beschränkt auf 2024 Zeichen. Bitte diese Zahl nicht überschreiten, da es sonst Probleme mit der Übertragung des Spielberichtes gibt.

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

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. Sie kann also auch zur Abstimmung in der Halbzeitpause oder während eines Team-Time-out durch die Schiedsrichter genutzt werden.

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes

Spielinformation

Spielnummer

901

Datum

14.03.2019, Spielbeginn: 19:30h

Sportort

Sportplatz am Sport-
Boschstraße 60, 65071 Mainz

Gruppe

HLM Othello-Play-Off

Mannschaft

Alpha HC Hard

Gastmannschaft

Bregenz Handball

Mannschaft

Alpha HC Hard

Nr.	Name	Geburtsdatum	Pass-Nr.	Tore	Tore-Tore / Versuche	gelbe Karte	2 Minuten			rote Karte	ohne Bericht	mit Bericht
							N.	S.	S.			
4	Krause-Kristin	25.09.1985	123456	1		00:07						
9	Dietrich-Boris	25.09.1985	234567	0								
10	Wolter-Friedrich	25.09.1985	345678	0								
11	Jochim-Michael	25.09.1985	456789	0								
13	Tanaka-Marko	25.09.1985	567890	0								
16	Stokkauer-Franz-Stefan	25.09.1985	678901	0								
20	Schinger-Robert	25.09.1985	789012	0								
21	Krause-Michael	25.09.1985	890123	0								
23	Krause-Marko	25.09.1985	901234	0								
24	Dietrich-Gregor	25.09.1985	012345	0								
26	Hartberger-Lukas	25.09.1985	123456	0								
27	Wolter-Thomas	25.09.1985	234567	0								
28	Zimmer-Gregor	25.09.1985	345678	0								
29	Zimmer-Gregor	25.09.1985	456789	0								
30	Dietrich-Gregor	25.09.1985	567890	0								
A.	Wolter-S.											
B.	Burger-M.											
C.	Krause-M.											
D.	Krause-M.											
Tore:				0	Tore-Tore 1		30:00					
Tore-Tore:				0	Tore-Tore 2							
Tore-Tore:					Tore-Tore 3							

Gastmannschaft

Bregenz Handball

Nr.	Name	Geburtsdatum	Pass-Nr.	Tore	Tore-Tore / Versuche	gelbe Karte	2 Minuten			rote Karte	ohne Bericht	mit Bericht
							N.	S.	S.			
1	Bauer-Michael	24.04.1983	987650	0								
2	Krause-Lukas	24.07.1981	876540	1	1/1							
3	Friedrich-Lukas	24.07.1981	765430	0								
7	Stokkauer-Franz	13.12.1989	654320	1		01:59						
8	Burger-Sebastian	06.10.1987	543210	0								
12	Suppenhölz-Jürgen	11.04.1986	432100	0								
13	Gewerke-Filip	02.11.1981	321090	0								
14	Krause-Lukas	17.04.1989	210980	0								
17	Wolter-Gregor	25.04.1985	109870	0								
18	Bauer-Dominik	01.07.1981	098760	0								
20	Gewerke-Alex	12.05.1986	987650	0								
26	Gewerke-Gregor	06.11.1980	876540	0								
29	Wolter-Alexander	30.12.1982	765430	0								
34	Wolter-Tobias	18.02.1987	654320	1								
A.	Krause-Lukas											
B.	Wolter-S.											
C.	Krause-B.											
D.	Friedrich-S.											
Tore:				1	Tore-Tore 1							
Tore-Tore:				1	Tore-Tore 2							
Tore-Tore:					Tore-Tore 3							

Personen

Name	Name	Name	E-Mail	€ Fahrkosten	€ Entschädigung
Schiedsrichter-Beschreiber	referee 2 referee 2		info@bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Schiedsrichter	referee 1 referee 1		info@bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Schiedsrichter	referee 2 referee 2		info@bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Spielaufsicht	referee 2 referee 2		info@bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Technischer Delegierter	referee 2 referee 2		info@bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Zuschauer	referee 2 referee 2		info@bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Schiedsrichter	referee 2 referee 2		info@bregenz.at	10,00 €	10,00 €

Schiedsrichter-Bericht

Begegnung	Bregenz Handball	Bemerkung: alles in Ordnung
Ergebnis	1 : 3	Einpruch: ja
Schiedsrichter	OK	Einpruch: Schiedsrichter war zuvorkommend...
Schiedsrichter	Nein OK	Ordnung
Betreiber	OK	Betreiber: Spielerebene: Gut

Technische Spielerebene: Haupt

Dietrich-Boris

Wolter-Friedrich

Die Daten sind nicht veränderbar, da diese Informationen bereits vorab bestimmt sind.

Hinweis: Der offizielle Spielbericht wird den beteiligten Vereinen und die an der Spielleitung beteiligten Personen (MV, SR soweit die Mailadresse hinterlegt ist) zugestellt.

Mailverteiler:

- ☐ Mannschaftenverantwortliche
- ☐ Schiedsrichter
- ☐ Technischer Delegierter
- ☐ Spielaufsicht

Die Vereine finden den Spielbericht im Bereich Spielbetrieb



den Zeitraum angeben, in dem die Spiele stattgefunden haben, deren Bereich eingesehen werden soll....

The screenshot shows the 'Spielbetrieb' (Game Operation) section for MTV Braunschweig. It includes a search form with the following elements:

- Buttons: Ergebnissefassung, Vereinsbeobachtung
- Dropdown: Mannschaft (set to '-')
- Radio buttons: Zeitraum (selected), Nächste 7 Tage
- Highlighted date range: von 01.09.2016 bis 04.09.2016
- Checkbox: zu erfassende Spiele mit anzeigen (checked)
- Button: Suchen

....und **Suchen** drücken.

The screenshot shows the search results table. At the top is a 'Suchen' button. The table has the following columns: Auswahl, Tag, Datum, Zeit, Halle, Liga, Heimmannschaft, Gastmannschaft, Tore, and Spielbericht. The data rows are as follows:

Auswahl	Tag	Datum	Zeit	Halle	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore	Spielbericht
<input type="checkbox"/>	Sa.	03.09.2016	13:00	201108	POK M	HSV Warberg/Lelm	MTV Groß Lafferde	34:29	(pdf)
<input type="checkbox"/>	Sa.	03.09.2016	15:00 v	201108	POK M	HSV Warberg/Lelm	MTV Braunschweig II	22:26	(pdf)
<input type="checkbox"/>	Sa.	03.09.2016	16:00	201118	POK M	VfL Lehre	MTV Braunschweig III	17:21	(pdf)
<input type="checkbox"/>	Sa.	03.09.2016	18:00	201118	POK M	HSG Nord Edemissen	MTV Braunschweig III	27:26	(pdf)
<input type="checkbox"/>	So.	04.09.2016	17:00	201128	VR OL MJB	MTV Braunschweig	TSV Anderten	22:27	(pdf)

Below the table, there is an 'Aktion' dropdown menu and an 'Ausführen' button. A note at the bottom states: "Klicken Sie in der Liste auf 'erfassen' um einzelne Spielberichte zu erfassen oder nutzen Sie die Möglichkeit zur Erfassung mehrerer offener Spielberichte".

Der Klick auf den Rot hinterlegten PDF-Link gibt dann das Dokument frei:

Der Staffelleiter findet den Bericht im Verwaltungsbereich seiner Staffel.

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 Hastedter TSV Hastedter Osterdeich 225, 28207 Bremen	Gastmannschaft	VfL Fredenbeck II

Statistik Überblick

Heimmannschaft SG HC Bremen/Hastedt

Trikot	Name	Geburtstag	Pass-Nr	Tore	7m-Tore / Versuche	gelbe Karte	2-Minuten			rote Karte	
							1.	2.	3.	ohne Bericht	mit Bericht
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	Franke 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	Geburtstag	Pass-Nr	Tore	7m-Tore / Versuche	gelbe Karte	2-Minuten			rote Karte	
							1.	2.	3.	ohne Bericht	mit Bericht
1	Spark S.	21.09.1996	297187	0							
4	Städtler M.	04.06.1984	273913	0							
5	Kraeft 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				€	€
Teilnehmer				€	€
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.

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

Wurden im Spiel nicht angesetzte Schiedsrichter eingesetzt (textuelle Erfassung), wird in diesem Bereich der folgende Hinweis (gelb hinterlegt) generiert:

Personen				
Personen				
Es wurden nicht angesetzte Schiedsrichter eingesetzt. Mit der Unterschrift bestätigen beide Mannschaften, dass sie sich vor Anpfiff auf diese geeinigt haben.				
Rolle (angesetzt)	Name	Lizenznummer	Verein	E-Mail
Schiedsrichter Beobachter (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Schiedsrichter (Nein)	Test2, Test	32415	Testverein	test@test.
Schiedsrichter (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Spielaufsicht (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Technischer Delegierter (Nein)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Teilnehmer (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b

Schiedsrichterbericht

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.

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

Zurücksetzen Freigeben

Hier sind die Schiedsrichter, die Mannschaftenverantwortlichen, die Spielaufsicht und der technische Delegierte aufgelistet.

Spielbericht unterschreiben und freigeben

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.

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

Unterschriften nur bei erfassten Personen

Bei der Freigabe des Spielberichts werden nur die Personen angezeigt, die auch tatsächlich erfasst wurden. Wenn es z.B. keinen zweiten Schiedsrichter gibt, wird dieser auch nicht in der Tabelle angezeigt.

Wird ein Schiedsrichter manuell eingetragen, wird der folgende Hinweis unter Personen angezeigt;

Personen				
Personen				
Es wurden nicht angesetzte Schiedsrichter eingesetzt. Mit der Unterschrift bestätigen beide Mannschaften, dass sie sich vor Anpfiff auf diese geeinigt haben.				
Rolle (angesetzt)	Name	Lizenznummer	Verein	E-Mail
Schiedsrichter Beobachter (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Schiedsrichter (Nein)	Test2, Test	32415	Testverein	test@test.
Schiedsrichter (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Spielaufsicht (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Technischer Delegierter (Nein)	referee 2, referee 2			info@hc-b
Teilnehmer (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b

Die Mannschaftenverantwortlichen akzeptieren diese Eintragung mit der Unterschrift unter die Mannschaftsaufstellung, da beides ja vor Spielbeginn erfolgen muss. Eine gesonderte Unterschrift ist daher nicht nötig.

Im Freigabeprozess kann die Unterschrift dieser Schiedsrichter deaktiviert werden, falls die nicht in nuLiga angelegt sind und über kein nuScore-Passwort verfügen.

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
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 gefällig 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 Online-verbindung, wird der Spielbericht zum Server geschickt.

Besteht keine Onlineverbindung, muss man das Spiel bei wieder bestehender Onlineverbindung in nuScore aufrufen

Spielbericht freigegeben und an den Server übermittelt

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

Zwischenbericht drucken

Spielbericht drucken

Lokalen Spielbericht löschen

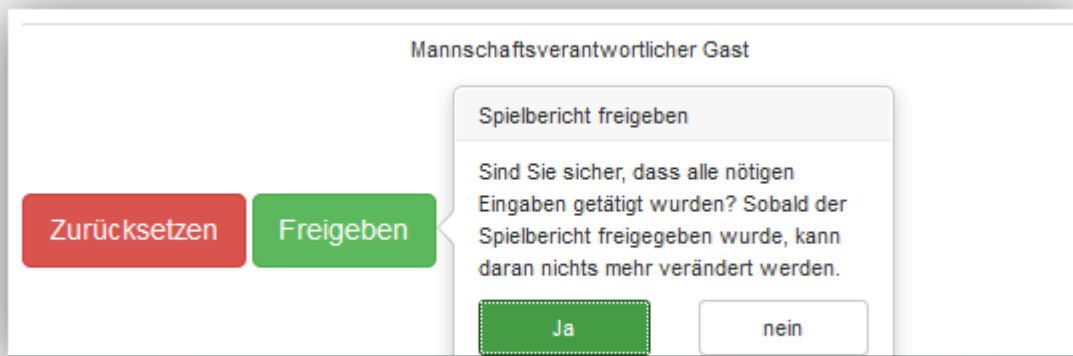
Lokalen Spielbericht exportieren

und in den Freigabe-Bereich gehen und dort ganz nach unten scrollen:

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Jordan, Beatrice	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich.	Unterschreiben	<input checked="" type="checkbox"/>
Kutscher, Annika	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich.	Unterschreiben	<input checked="" type="checkbox"/>
	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt.	Unterschreiben	
	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt.	Unterschreiben	

Zurücksetzen Freigeben

Die Unterschriften sind alle validiert und somit gültig. Nun den Freigabe-Button anklicken und die Freigabe bestätigen



Anschließend wird der Bericht an den Server übertragen.

Lokal freigegebener Spielbericht nicht löschar!

Wurde ein Spielbericht lokal freigegeben, kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" nicht mehr betätigt werden, bis der Spielbericht auf dem Server gespeichert wurde.

Wichtige Hinweise:

Wird "Spiel abschließen" im Offlinemodus angeklickt, läuft der Freigabeprozess normal weiter. 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.

Systemmeldungen bei Freigabe

Allgemeines zur neuen Fehlerbehandlung

Alle Operationen, die Daten vom Server abfragen oder zum Server senden (z.B. Mannschaftsaufstellung speichern), erhalten neu eine detaillierte Antwort vom Server. Die Antwort beinhaltet den Status der Operation abgestuft in Erfolg, Warnung und Fehler. Bei Erfolg ist die Operation vollkommen ohne Probleme abgelaufen. Eine Warnung weist auf ein vorübergehendes Problem hin (z.B. es besteht momentan keine Verbindung zum Server), bei dem dennoch weitergearbeitet werden kann. Ein Fehler dagegen wird bei technischen Problemen oder bei ungültigen Daten ausgelöst.

Login mit ungültigem Spielcode

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

nuScore
Home
Funktionen
Kontakt

Es gibt keine Begegnung mit dem Spielcode invalid_game_code.

nuScore für Handball

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

Spielcode

invalid_game_code

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
WQ4XWKYLWYPQ	WHA Grunddurchgang	14.01.2017	Wien	MGA Fivers	Hypo NÖ	6:3 (6:3)	Lokalen Spielbericht löschen
XW7799JJ6GU4	Landesklasse weibliche Jugend C Nord	13.02.2016	Jever	HG Jever/Schortens	Sportclub Ihrhove 07	0:0 (0:0)	Lokalen Spielbericht löschen
UDEMXP9F3PH	WHA Grunddurchgang	14.01.2017		HC BW Feldkirch	Union St. Pölten (Frauen)	5:4 (3:2)	Lokalen Spielbericht löschen

Ihr lokaler Speicher ist zu 3% gefüllt

© 2015 nu Datenautomaten GmbH, Automatisierte Internetgestützte Netzwerklösungen

Fehlende Verbindung zum Server

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

Spielfeld

Schiedsrichterbericht

Zu Spielbeginn und zu Spielabschluss

Der Server ist momentan nicht erreichbar.

Kontrollen zum Spiel

Zeitangaben

Spielfeldaufbau

in Ordnung
nicht in Ordnung

Spielkleidung

in Ordnung
nicht in Ordnung

Bälle

in Ordnung
nicht in Ordnung

Anzahl der Ordner

0

Spielzeit

18 : 00 bis 19 : 15

Pausenzeit

18 : 30 bis 18 : 45

Bericht

Einspruch

Textueller Bericht...

Begründung des Einspruchs...

Speichern

Einspruch durch Heimmannschaft
Einspruch durch Gastmannschaft

Spielerausweis Kontrolle

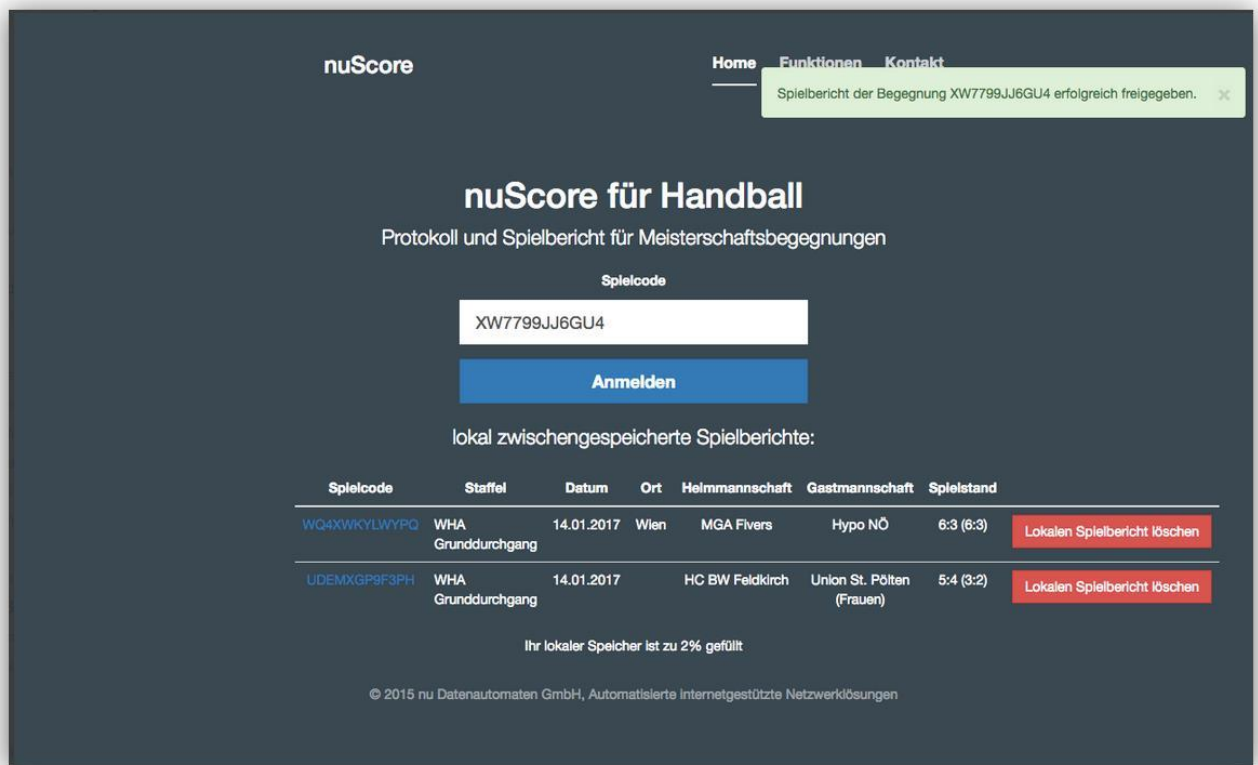
Heimmannschaft
Fehlende Spielerausweise

Gastmannschaft
Fehlende Spielerausweise

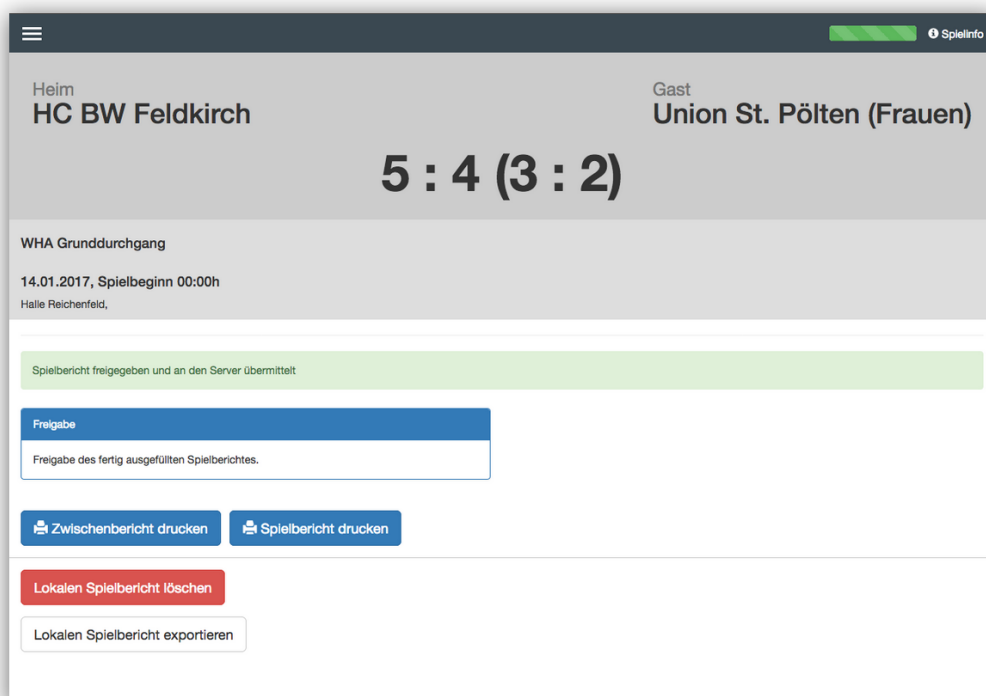
Zur Mannschaftsaufstellung ...

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.



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.

Falls Vorort 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.

The screenshot shows a web interface for a game report. At the top, it displays the home team "HC BW Feldkirch" and the guest team "Union St. Pölten (Frauen)" with a score of "5 : 4 (3 : 2)". Below this, it indicates the date "14.01.2017" and the venue "Halle Reichenfeld". A yellow warning box states: "Spielbericht freigegeben aber noch nicht an den Server übermittelt". Below the warning, there is a "Freigabe" section with a text input field for the release of the report. At the bottom, there are buttons for "Zwischenbericht drucken", "Spielbericht drucken", "Lokalen Spielbericht löschen", and "Lokalen Spielbericht exportieren".

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 a web interface for registering a referee. The title is "Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,...". There is a red error message at the top right: "Der Verbands offizielle kann nicht identifiziert werden." Below this, there are two sections for "Schiedsrichter A" and "Schiedsrichter B". Each section has fields for "Name", "Verein", "Lizenznummer", "Abfahrt vom Wohnort", "Voraussichtliche Heimkehr", and "E-Mail". There are also buttons for "Andere Person erfassen", "Passwort abfragen", and "Unterschriftenpasswort nicht verfügbar". On the right side, there is a "Fahrkosten-ÖPNV" section with a text input field for the amount, and a "Spesen" section with a text input field for the amount. At the bottom, there is a "Spielentschädigung" section with a text input field for the amount and a button for "Ändern".

Das heißt aber nicht, dass der Bericht am Ende nicht freigegeben wird! Man muss nur die Unterschrift(PIN dieses Schiedsrichters deaktivieren!

Spielbericht beim Staffelleiter

Der Staffelleiter hat in seinem Admin-Bereich Zugriff auf den offiziellen Spielbericht.

Wird nun festgestellt, dass Angaben im Spielbericht nicht korrekt sind, kann hier „nachgebessert“ werden. Das heißt aber nicht, dass das Originalprotokoll verändert wird, das bleibt immer so, wie es abgeschickt wurde!








Hier können aber falsch zugeordnete Tore, fehlerhafte Zeitangaben oder falsche Trikotnummern korrigiert werden, damit nachher in jedem Fall die Gesamtstatistik stimmt.

Wichtig: Das Original PDF-Protokoll kann nicht verändert werden!

Pressebericht (öffentlicher Bereich)

Neben dem offiziellen Spielbericht wird für jedes Spiel ein Pressebericht erzeugt. In diesem öffentlichen Bericht sind alle personenbezogenen Daten gelöscht.

Dieser Spielbericht ist im öffentlichen System über das PDF-Icon hinter dem Spielergebnis verfügbar.

Tag	Datum	Zeit	Halle	Nr.	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore		
Sa.	04.02.2017	17:15	120	81	TV Moselweiß	HSG Römerwall	28:22		✓
		19:30 v	261	84	HV Vallendar II	HSG Wittlich	30:21		✓
So.	05.02.2017	17:00	276	80	HSG Bad Ems/Bannberscheid II	TV Güls	21:31		✓
Sa.	11.02.2017	17:30	058	85	TS Bendorf II	HV Vallendar II	24:24		✓
		17:45	110	89	HSG Kastellaun-Simmern II	HSG Bad Ems/Bannberscheid II	31:32		
		18:00	285	90	HSG Wittlich	TuS Horchheim	25:35		✓
		19:00	207	87	HSG Römerwall	TV Arzheim	28:20		
		19:30 v	129	88	TV Güls	TV Moselweiß	22:22		

Der Pressebericht enthält auch den Spielverlauf.

Hinweis:

Sowohl der Original Spielbericht als auch der Pressebericht stehen erst zur Verfügung, wenn die Daten des elektronischen Spielberichts über die Freigabe an den Server übermittelt worden sind.

7. 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/>

Bitte zum Ausprobieren und für die Schulungen immer nur die Demoversion benutzen!!

Die Funktionalität der Demoversion entspricht exakt der Produktivversion.

Mit der neuen Demoversion können die „normalen“ Spielcodes und Spielpins aus dem Produktivsystem genutzt werden. Die Daten werden alle in die Demo-Datenbank geschrieben und nicht in das reale (Produktiv-) System. Das Testspiel (Spielcode „test“) funktioniert auch.

8. 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. Die 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.
- 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 werden! 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.
- **Wichtig:** Spielende angeben (oben rechts unter Zeitangaben)
- 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!