

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** ein elektronischer Spielbericht eingeführt wird und somit die Papierform ablöst.

Diese Beschlusslage ist seit 01.07.2016 Bestandteil der Spielordnung.

Basierend auf dieser Ausgangssituation hat das Präsidium des HVMV e.V. im Februar 2017 beschlossen, den elektronischen Spielbericht mit Beginn der Saison 2017/2018 für seinen Spielbetrieb einzuführen und dies auch seinen angeschlossenen Bezirkshandballverbänden empfohlen.

2. Beschreibung

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

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

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.

3. Voraussetzungen

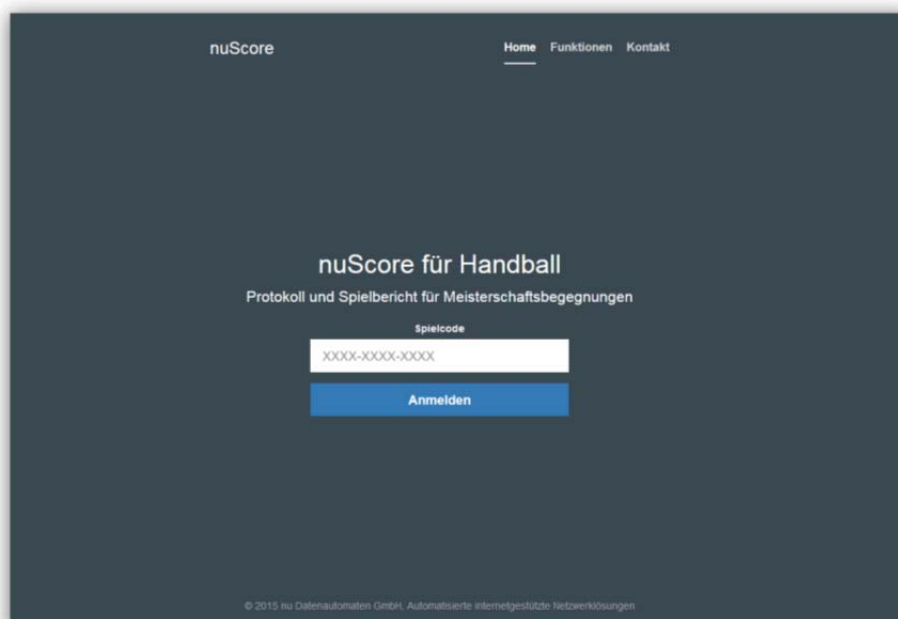
Die Voraussetzung für die elektronische Protokollierung ist der Zugriff auf eine entsprechend erstellte Software und die erforderliche Hardware, auf der diese Software ablaufen kann. Dabei soll es jedoch möglich sein, gewisse Funktionen auch ohne permanente Netzwerkverbindung auszuführen.

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 an den Rechner ausgeliefert, der die Applikation über eine URL anfordert und sie wird in einem Internetbrowser betrieben.

Mehr zu Webanwendungen findet man unter diesem Link: <https://de.wikipedia.org/wiki/Webanwendung>

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



Wichtiger Hinweis

Bevor der elektronische 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!

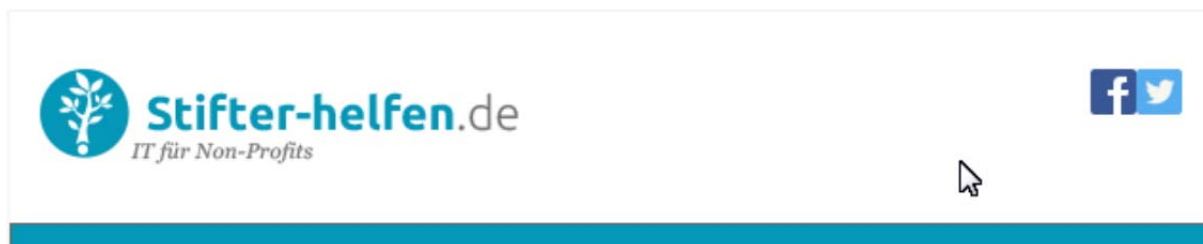
Hardwareempfehlung

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.

TIPP

Günstige gebrauchte Laptops gibt es u.a. auch über das Portal „Stifter-helfen“:



4. 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 vorhanden 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.

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

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. Alternativ können sie sich in ihrem persönlichen nuLiga-Zugang ein spezielles Passwort für die Unterschriften in nuScore generieren. Dieses Passwort gilt dann für alle Spiele.

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!

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

Hinweis

Die PDF für die Spiel-Pins wird nur für die Ligen angeboten, die für nuScore freigegeben sind. Dies geschieht durch die zuständigen spelleitenden Stellen.

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

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 dem im persönlichen nuLiga-Zugang generierten Unterschriften-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 ist, 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.

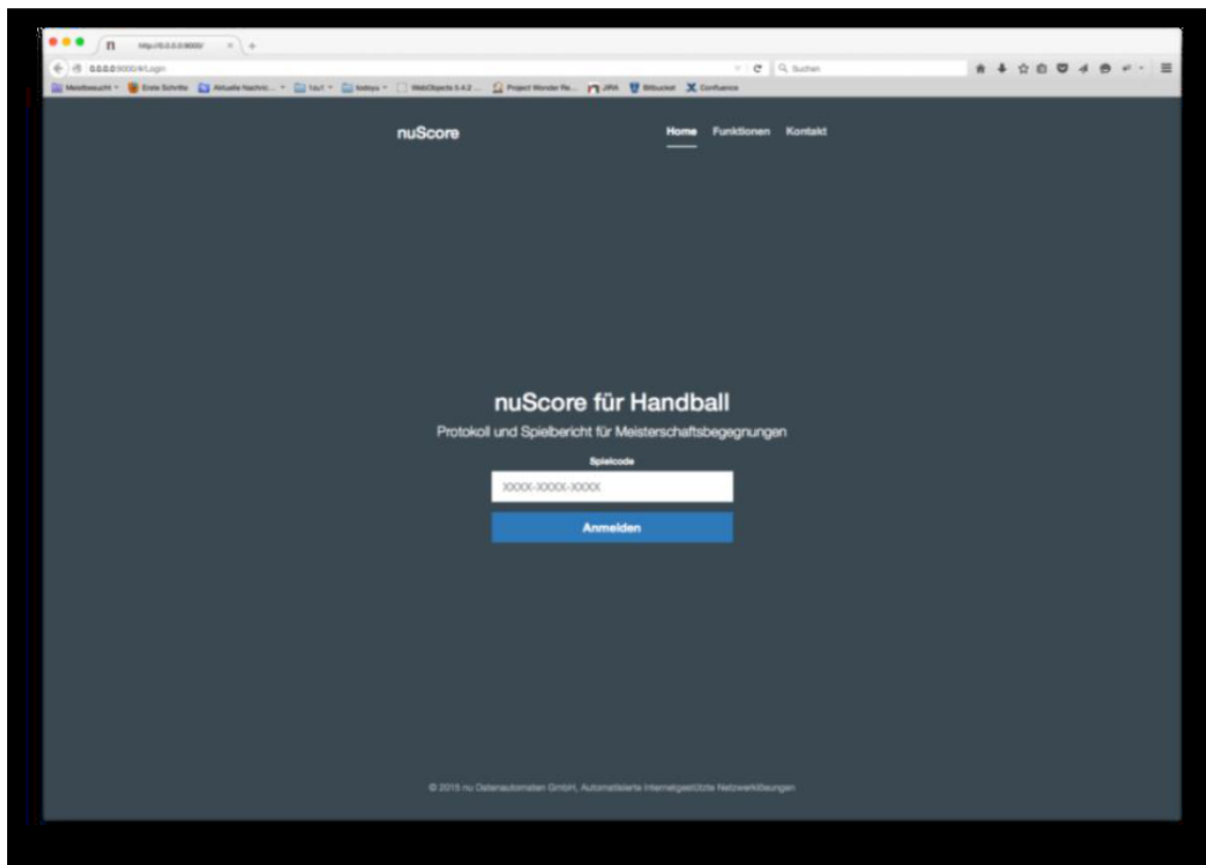
Wichtiger Hinweis

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/#/Login>.

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.



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!

5. nuScore testen – erste Schritte

Über den Link: <http://hbde-apps.liga.nu/nuscore/#/Login> ist eine Demoversion erreichbar.

Der „Spielcode“ lautet **test** !



6. Ausblick – wie geht es weiter

- a) Fortschreibung der Handlungsanleitung und Information an Vereine, Bezirke und Schiedsrichter/Sekretäre.

April 2017

- b) Unterbreitung von **Schulungsangeboten** für Vereine, Bezirke und Schiedsrichter/Sekretäre. *

Juni / Juli 2017

- c) Hilfe und Beratung über HVMV-Geschäftsstelle

permanent

* **Schulungsbeschreibung**

Für Vereine finden 3 Schulungsveranstaltungen statt. Die Schulungen erfolgen regional (in den 3 Bezirken / Termine N.N.) und überregional (am 30.06.2017 in Güstrow / Vereinskonzferenz).

Für Schiedsrichter und Sekretäre werden die Schulungen durch die Schiedsrichterausschüsse des HVMV und der Bezirke geplant und terminiert.

Neubrandenburg, 27.03.2017