



# **Handlungsanleitung**

## **elektronischer Spielbericht**

### **nuScore**

Verfasser:

Dieter Hummes

Version 2.0  
Mai 2017

## Inhaltsverzeichnis

Änderungshinweise .....	4
1. Vorbemerkungen .....	5
Voraussetzungen .....	6
Hardwareempfehlung .....	6
2. Die Arbeit mit dem nuScore Client .....	8
Vorbereiten der Hardware .....	8
Die Arbeit mit der Software .....	8
Spielcode und Spiel-Pin.....	8
Unterschriften-Passwort.....	10
Programmstart .....	11
Lokaler Speicher .....	16
Was wird geladen? .....	17
Praxisvorschlag Online-Zugang .....	18
Lokalen Spielbericht exportieren .....	19
Zwischenbericht drucken.....	19
3. Mannschaftsaufstellung .....	27
Spieler bearbeiten.....	29
Spieler hinzufügen .....	31
Eintragen eines Spielers, der nicht in der Vorschlagsliste ist.....	33
Offizielle bearbeiten und hinzufügen .....	37
Spieler als Offiziellen eintragen .....	38
Mannschaftsaufstellung löschen .....	39
Mannschaftsaufstellung unterschreiben .....	40
4. Spielprotokoll.....	42
Uhr für die Spielzeit.....	43
Spielstandanzeige .....	45
Ereignisprotokoll .....	45
Neues Ereignis protokollieren.....	45
Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler.....	46
Disqualifikation ohne/mit Bericht.....	48
Mannschaftsstrafe .....	49
Bestrafung von Offiziellen .....	49
Warnhinweise .....	50
Ereignis bearbeiten .....	51
Ereignis nachdokumentieren.....	51
Änderung der Trikotnummer während des Spiels.....	52
Spieler nachtragen .....	53
Auszeit für eine Mannschaft.....	54
Symbole auf den Spieler-Buttons .....	56
Halbzeitpause .....	56
Beenden des Spiels .....	57

---

Sonderfälle.....	58
5. Ergänzende Eingaben.....	59
SR, ZN, S, ..... ..	59
Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär, Spielaufsicht, Delegation, Schiedsrichter- Beobachter.....	59
Schiedsrichterbericht .....	63
6. Freigabe .....	65
Offizieller Spielbericht.....	65
Spielbericht unterschreiben und freigeben .....	69
Unterschriften nur bei erfassten Personen .....	70
Lokal freigegebener Spielbericht nicht löschar! .....	71
Systemmeldungen bei Freigabe .....	72
Allgemeines zur neuen Fehlerbehandlung .....	72
Login mit ungültigem Spielcode.....	72
Fehlende Verbindung zum Server .....	73
Freigabe.....	73
Serverseitige Fehler.....	75
Spielbericht beim Staffelleiter .....	75
Pressebericht (öffentlicher Bericht).....	77
7. Die Demoversion von nuScore.....	78
8. Checkliste „Elektronischer Spielbericht“ .....	79

---

## Änderungshinweise

Die farbigen Balken links vom Text weisen auf den Zeitpunkt der Eintragungen hin.

■ 28.08. - 05.09.2016

■ 06.09. - 15.10.2016

■ 15.10. - 03.11.2016 Version 1.7

■ 04.11.2016 - 31.01.2017 Version 1.8

■ 01.02.2016 - 31.03.2017 Version 1.9

■ 01.04.2017 -

*Grundsätzlicher Hinweis: Da kontinuierlich Verbesserungen und Anpassungen im Programm implementiert werden, kann es sein, dass die Anleitung nicht auf dem aktuellsten Stand ist.*

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

Änderungen zur letzten Version der Anleitung sind mit einem farbigen Balken am linken Rand gekennzeichnet!

## 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.

**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**: - 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	
Voraussichtliche Heimkehr	23:45 Uhr	00:00 Uhr	
Fahrtkosten	44,55 €	70,20 €	
Spielleitungsentschädigung	33,00 €	33,00 €	
Sonstige Auslagen			

**1.4 Bemerkungen**

Bemerkungen

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.

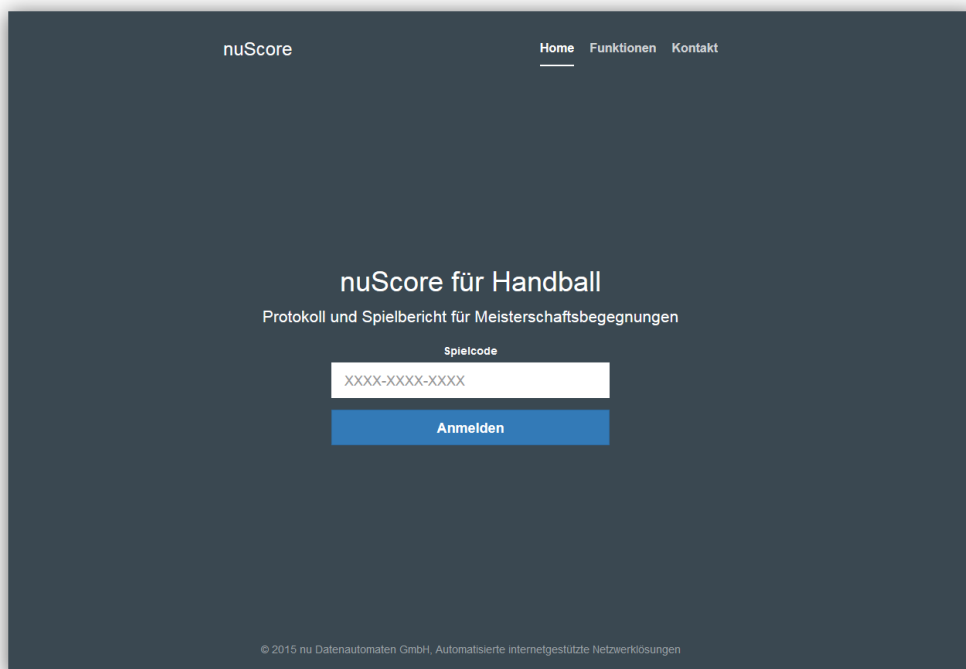
## Voraussetzungen

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

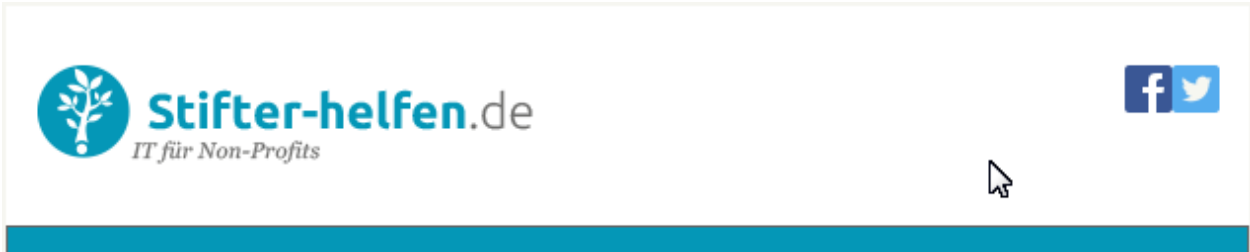
**Bevor der elektron. Spielbericht nuScore in einer Sporthalle offline betrieben werden kann, muss das zu protokollierende Spiel bei bestehender Online-Verbindung einmal auf dem Gerät geladen werden, das später auch in der Halle genutzt wird!**

## 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.

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



Stifter-helfen.de ist das IT-Portal für Vereine, Stiftungen, gGmbHs und andere gemeinnützige Organisationen in Deutschland. Auf dem Portal vermitteln wir - ausschließlich an Non-Profits - Produktpenden namhafter IT-Unternehmen, Sonderkonditionen und Know-how rundum moderne Technologien, Internet & Co.

Im Bereich Sonderkonditionen finden Sie unter anderem unser Programm "Hardware wie Neu". Hier vermitteln wir seit 2011 generalüberholte Hardware von zwei gemeinnützigen Systemhäusern zum Selbstkostenpreis.

---

IT-Spenden und Sonderkonditionen können gemeinnützige Organisationen erhalten, indem sie ihre Organisation auf Stifter-helfen.de registrieren und ihre Gemeinnützigkeit - in der Regel durch einen Freistellungsbescheid - nachweisen.

Einfach mal auf die Seite schauen. Der HVN und die HRSON sind dort bereits seit Jahren Mitglied.

## 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 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. Folgende Konfigurationen sind getestet:

- Win 7, Win 8.1, Win 10 mit 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
- 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 Mannschaftsverantwortlichen 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!





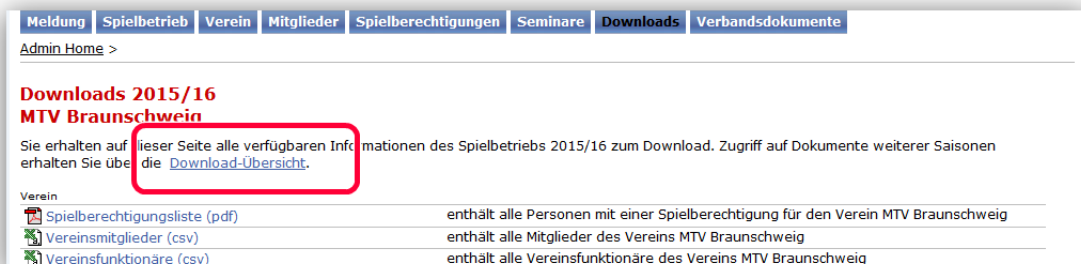
Nach Aktivierung dieses Bereichs scrollt man nach unten:

Spiel Codes 2015/16		
Männer	 <a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer 2015/16
	 <a href="#">Spiel-PINs (pdf)</a>	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer 2015/16
Männer II	 <a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer II 2015/16
männliche Jugend A	 <a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männliche Jugend A 2015/16
männliche Jugend B	 <a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männliche Jugend B 2015/16

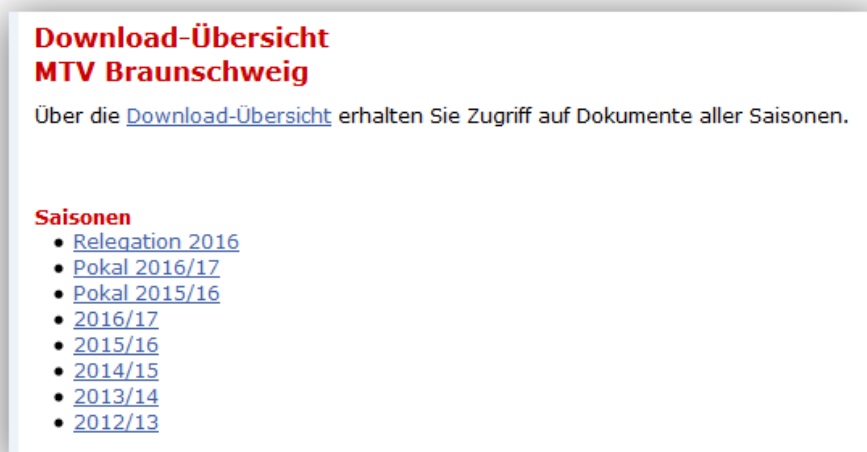
Dort kann man dann die jeweiligen PDFs öffnen bzw. herunterladen.

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

**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



und wählt dann die entsprechende Saison (Meisterschaft) aus:



## Beispiel Relegation:

**Downloads Relegation 2016**  
**MTV Braunschweig**

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

HVN/BHV Relegation 2016	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffelkontaktadressen (pdf)
VR OL MJA qualifiziert	<a href="#">Tabelle und Spielplan (pdf)</a>	<a href="#">Staffelkontaktadressen (pdf)</a>
MJA LL qualifiziert	<a href="#">Tabelle und Spielplan (pdf)</a>	<a href="#">Staffelkontaktadressen (pdf)</a>
VR OL MJB Runde 1 Gruppe 04 (BS)	<a href="#">Tabelle und Spielplan (pdf)</a>	<a href="#">Staffelkontaktadressen (pdf)</a>
MJB LL qualifiz.	<a href="#">Tabelle und Spielplan (pdf)</a>	<a href="#">Staffelkontaktadressen (pdf)</a>
MJC Runde 1 Gruppe 07 (H, BS)	<a href="#">Tabelle und Spielplan (pdf)</a>	<a href="#">Staffelkontaktadressen (pdf)</a>

**Spiel Codes Relegation 2016**

männl. Jugend A	<a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend A Relegation 2016
männl. Jugend B	<a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend B Relegation 2016
	<a href="#">Spiel-PINs (pdf)</a>	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts männl. Jugend B Relegation 2016
männl. Jugend C	<a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	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 Mannschaftsverantwortlichen der beiden Mannschaften und die Schiedsrichter müssen die Eintragungen im Spielbericht „unterschreiben“. Diese Unterschrift besteht bei den Mannschaftsverantwortlichen 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.

**Mein Profil**

**Meine Zugangsdaten**

Benutzername\*

Passwort\*

Passwort Bestätigung\*

---

**nuScore Unterschriften-Passwort**

nuScore Unterschriften-Passwort noch nicht eingerichtet

Passwort

Passwort Bestätigung

---

**Meine Adresse**

Straße   (1)

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

Die Einführung des Unterschriften-Passworts 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 Passworteingabe 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.

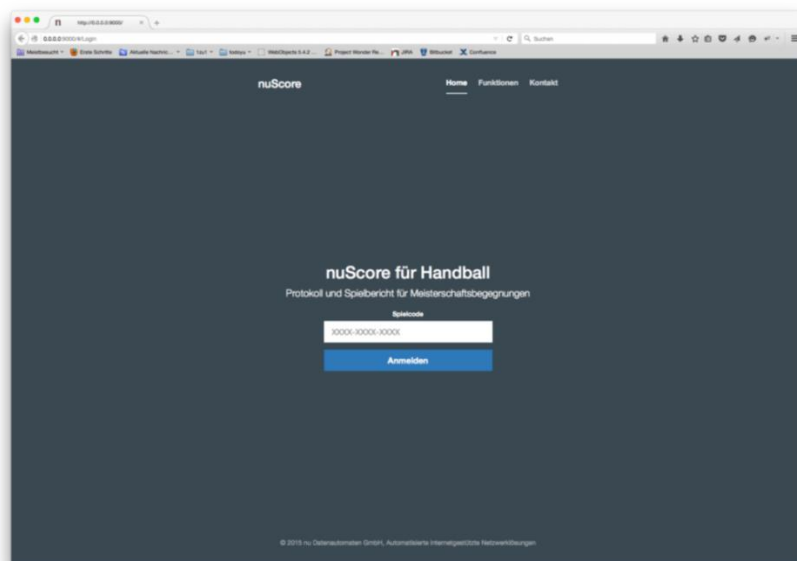
### **Wichtiger Hinweis:**

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**

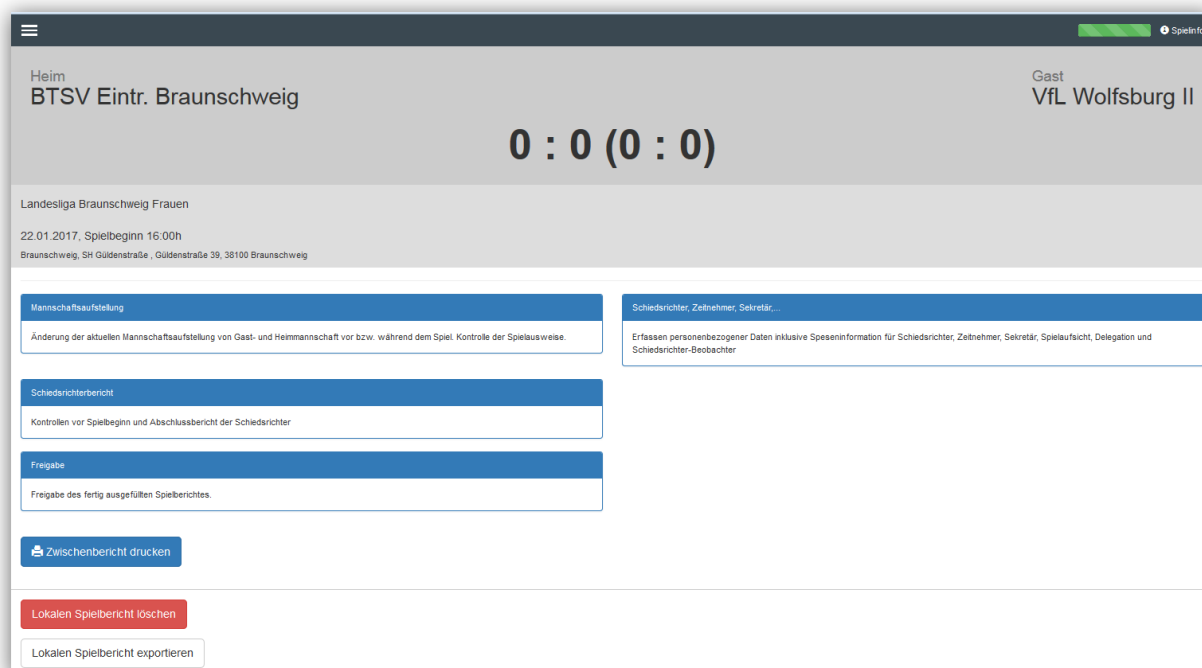
Der Einstieg in nuScore erfolgt über die URL: <http://hbde-apps.liga.nu/nuscore> .

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 dem SMS-Code.

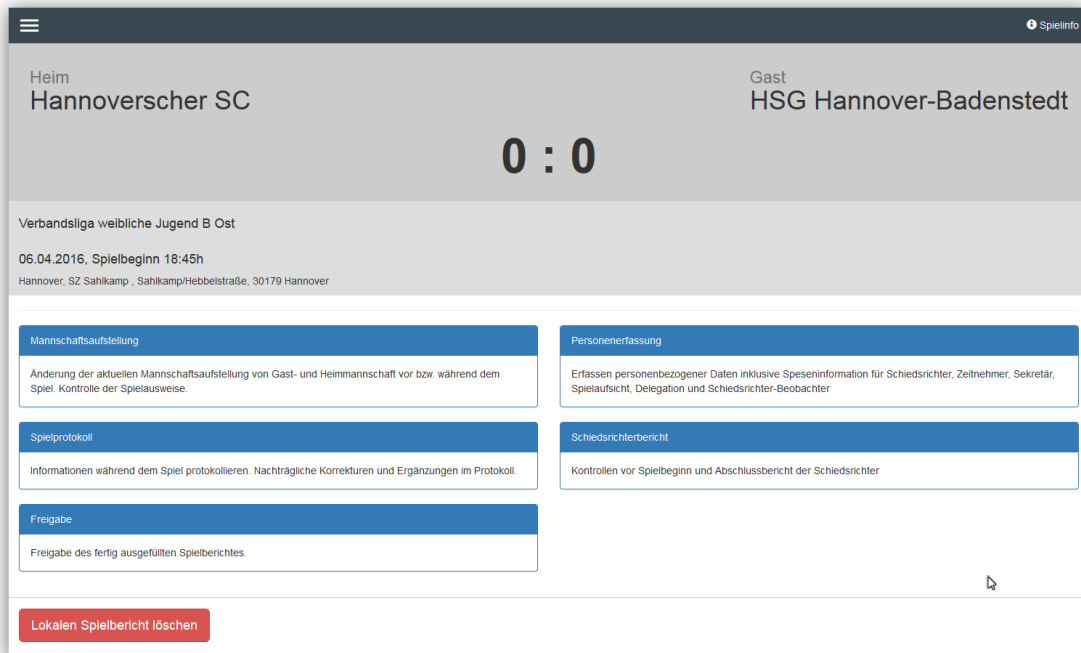


**Sehr wichtiger Hinweis: Den oben genannten Link nicht zum Testen oder Ausprobieren nutzen! Dieser Link ist nur für den Zugriff auf die zu protokollierenden Spiele in der regulären Meisterschaft gedacht!**

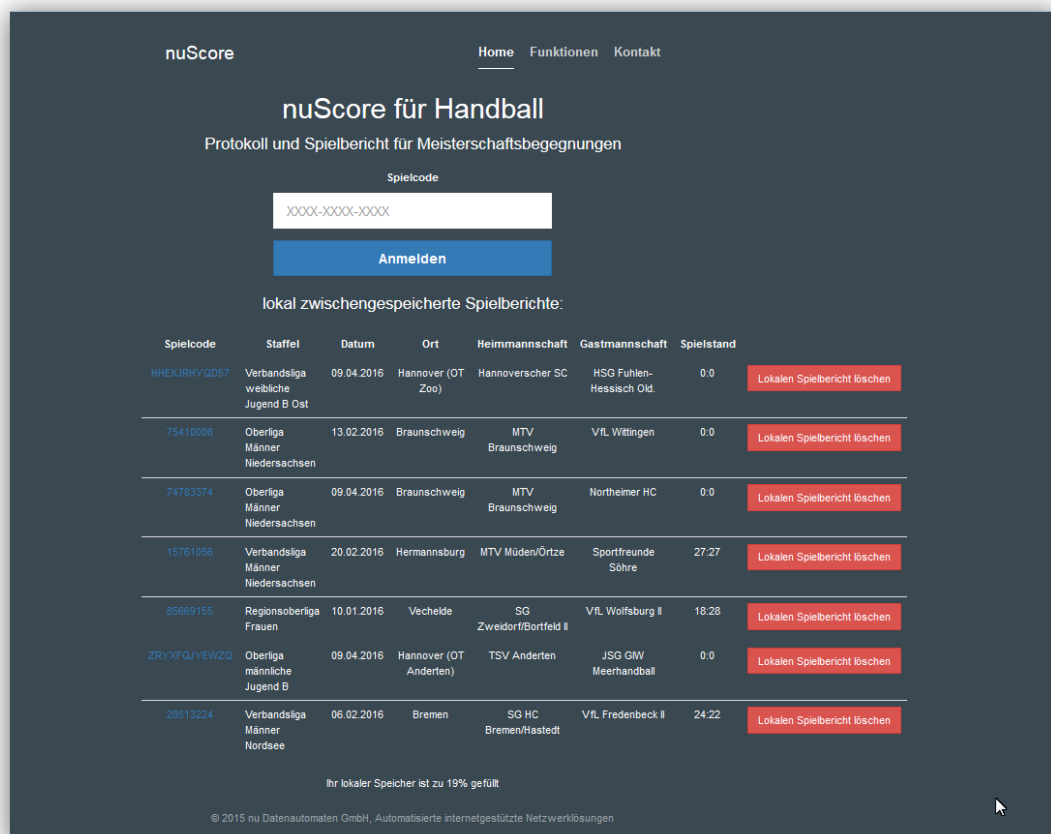
Nach dem Klick auf "Anmelden" öffnet sich diese Übersicht des Spielberichts.



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



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

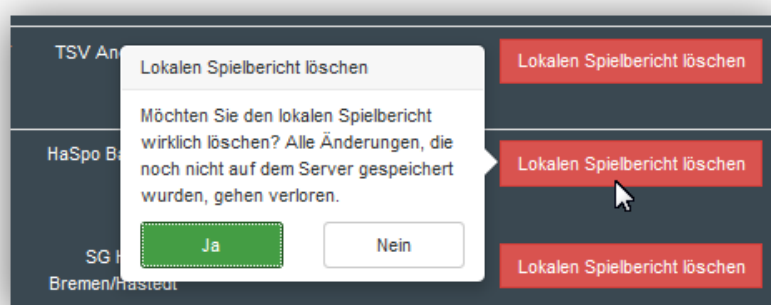


Durch Auswahl eines Spieles – Klick auf den Spielcode – öffnet nuScore den entsprechenden Spielbericht.

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

Um das Spiel eindeutig identifizieren zu können, werden auch die Staffeln mit gelistet. Ganz rechts gibt es den Button **Lokalen Spielbericht löschen**, mit dem man jeweils den lokalen Spielbericht und damit auch den Listeneintrag löschen kann. Dies macht Sinn, wenn man die Liste übersichtlich halten will 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 – alle geforderten Unterschriften getätigt - kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" nicht mehr aktiviert werden, bis der freigegebene Spielbericht auf dem Server gespeichert wurde.

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
24988646	Regionsklasse Männer A	12.03.2016	Neerstedt	TV Neerstedt III	VfL Edewecht II	23:27 (10:17)	Lokalen Spielbericht löschen
78567712	Oberliga 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 ....



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

Rechts oben unter Spielinfo erscheint dies:



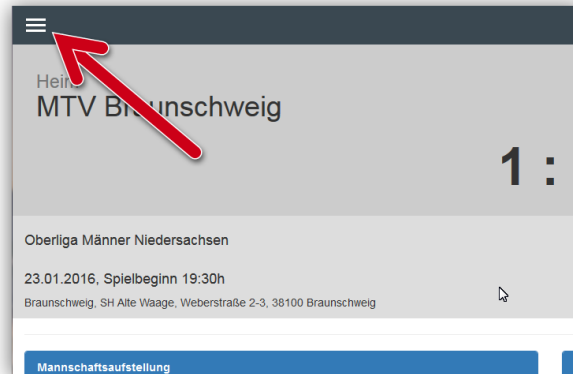
Links neben der Spielinfo wird temporär ein farbiger Balken eingeblendet:



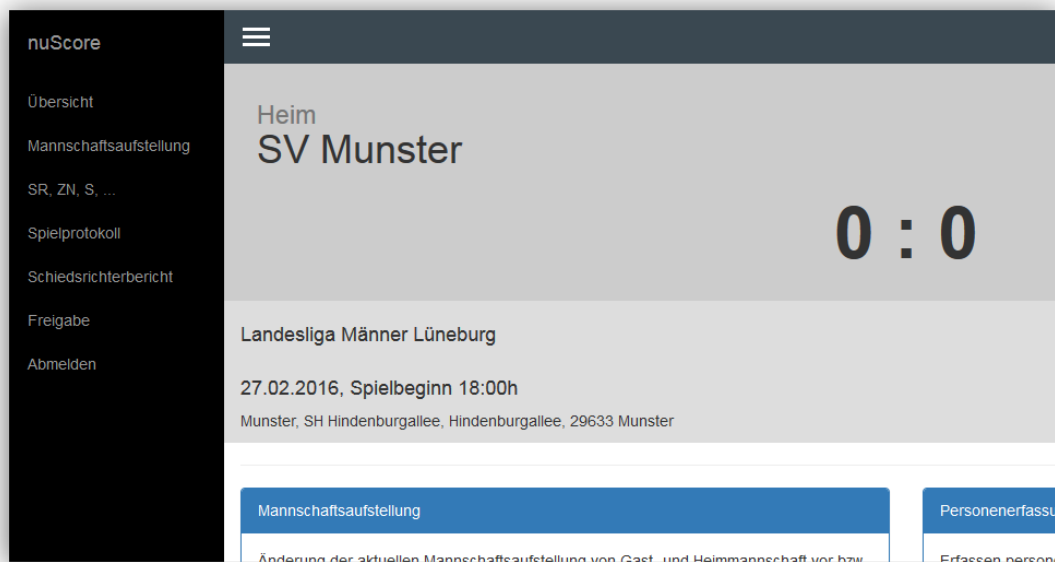
Dieser Balken gibt einen Hinweis über die Verbindung zu Server. Es bedeutet

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

Links oben befindet sich die Schaltfläche für das Auswahlmü:



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.

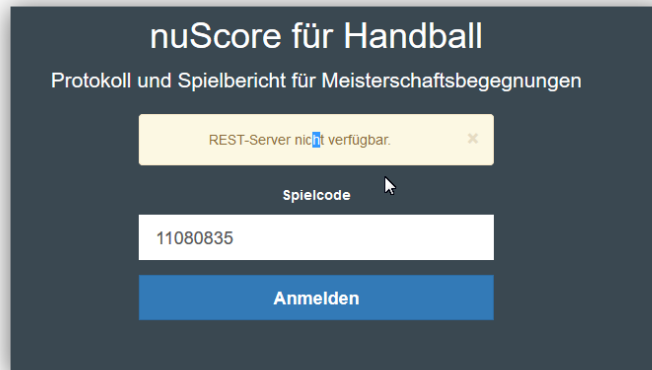
## Lokaler Speicher

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.



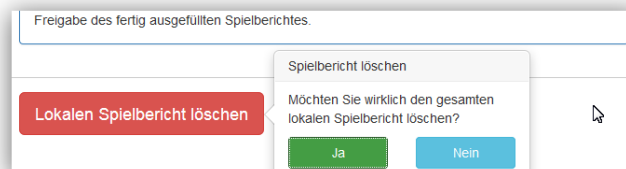
**Wichtiger Hinweis:** Wenn Sie nuScore das erste Mal verwenden, sollten Sie sicher gehen, dass das lokale Speichern von Informationen aktiviert ist. Beenden Sie dazu Ihren Browser, Öffnen Sie ihn erneut und gehen wiederum auf nuScore. nuScore kann dann feststellen, ob das Offline-Speichern von Spielberichten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

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

- die **aktuelle Version** der Web-Applikation **nuScore**  
 (Daher bitte die Spieldaten 2 Tage **vor** dem Spiel neu laden!!)
- alle Daten zum Spiel aus nuLigaAdmin wie
  - beteiligte Mannschaften
  - Staffeldname, 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 Mobilfunkgeräten überprüfen. Zusätzlich kann man im 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.



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 HVN 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 shows a web interface for reporting a handball match. At the top, the home team is 'MGA Fivers' and the guest team is 'Hypo NÖ'. The score is '4 : 2 (4 : 2)'. Below the score, it indicates the venue 'WHA Grunddurchgang' and the date '14.01.2017, Spielbeginn 00:00h'. The interface contains several sections for reporting:

- Mannschaftsaufstellung**: Änderung der aktuellen Mannschaftsaufstellung von Gast- und Heimmannschaft vor bzw. während dem Spiel. Kontrolle der Spielausweise.
- Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär...**: Erfassen personenbezogener Daten inklusive Speziesinformation für Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär; Spielaufsicht, Delegation und Schiedsrichter-Besucher.
- 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.

At the bottom, there are buttons for 'Zwischenbericht drucken', 'Lokalen Spielbericht löschen', and 'Lokalen Spielbericht exportieren'.



drucken. Solche Einstellungen merkt sich das Programm und der nächste Druck sieht dann völlig falsch aus. Sowa passiert schnell einmal.

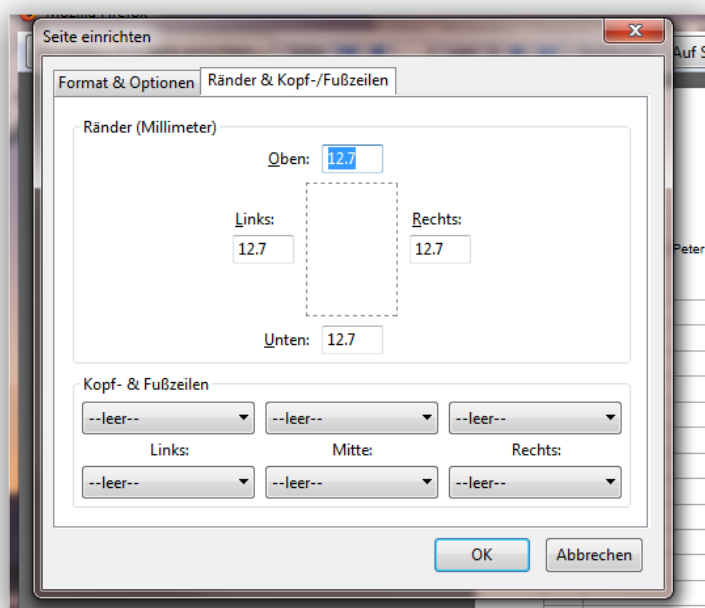
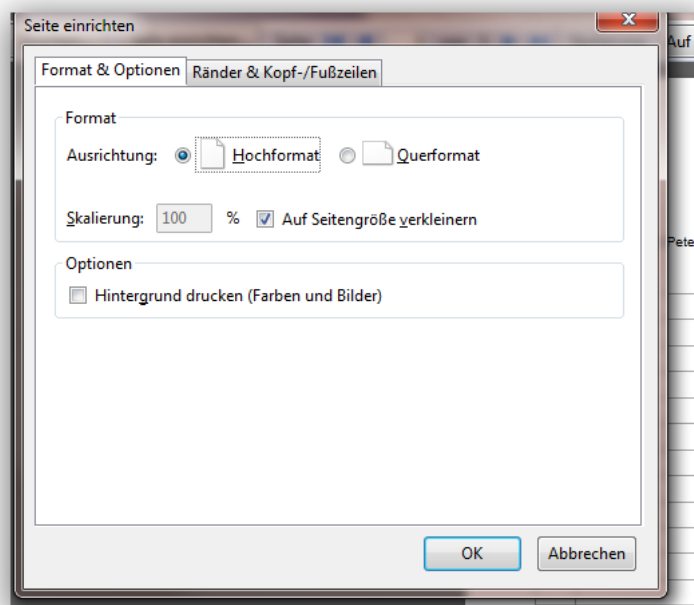
Die Systemfirma ist dabei, den Druck so weit wie möglich systemunabhängig zu gestalten.

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

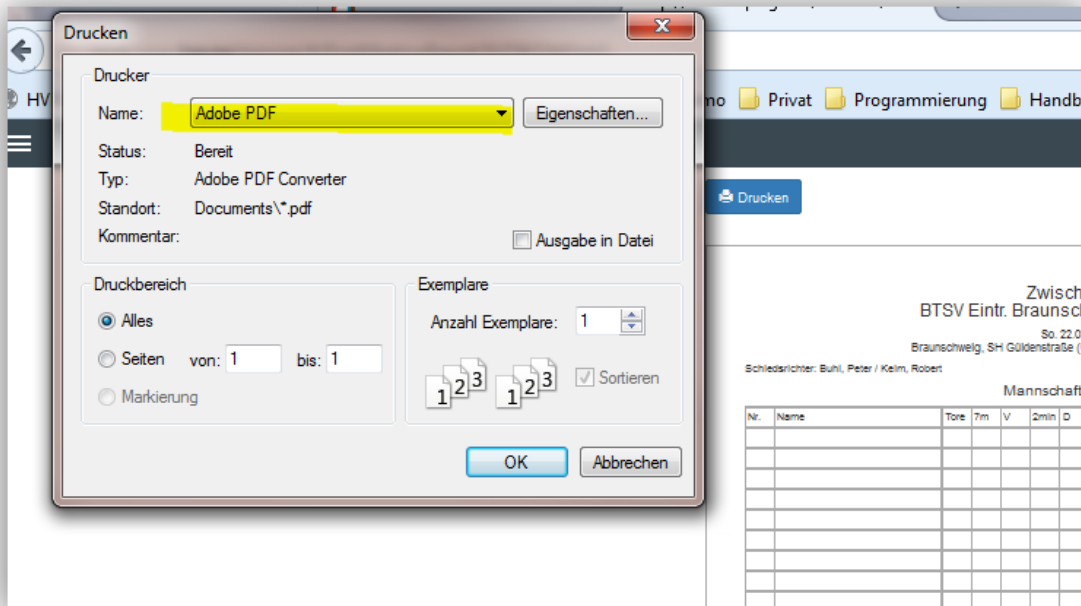
Hinweise zu den einzelnen Browsern:

## Firefox

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



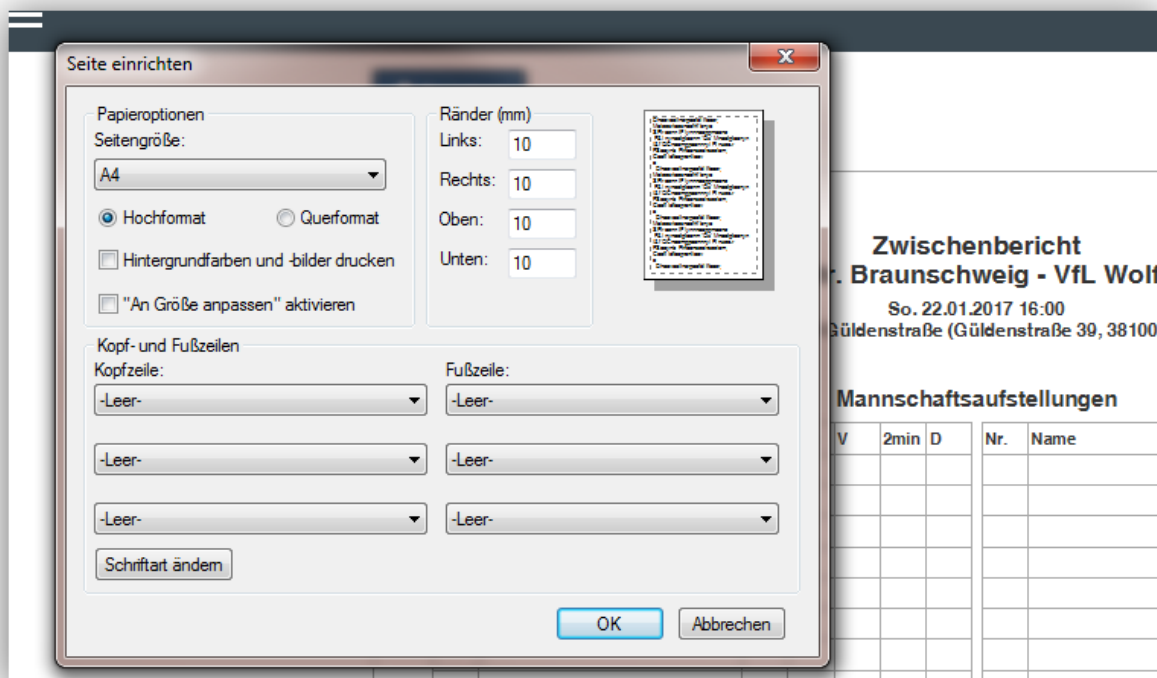
Es sollte immer in ein PDF „gedruckt“ werden



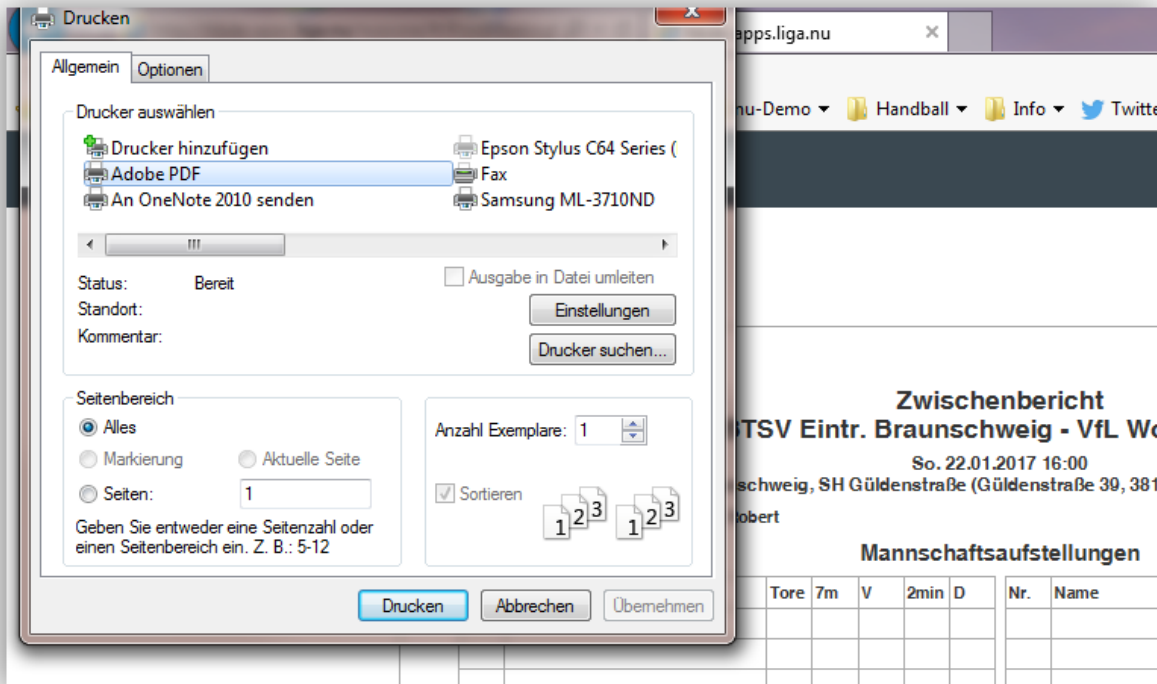
Anschl. kann man das PDF aufrufen und zum Drucker schicken!

### Internet Explorer

Unter Datei/Seite einrichten findet man dieses Fenster:



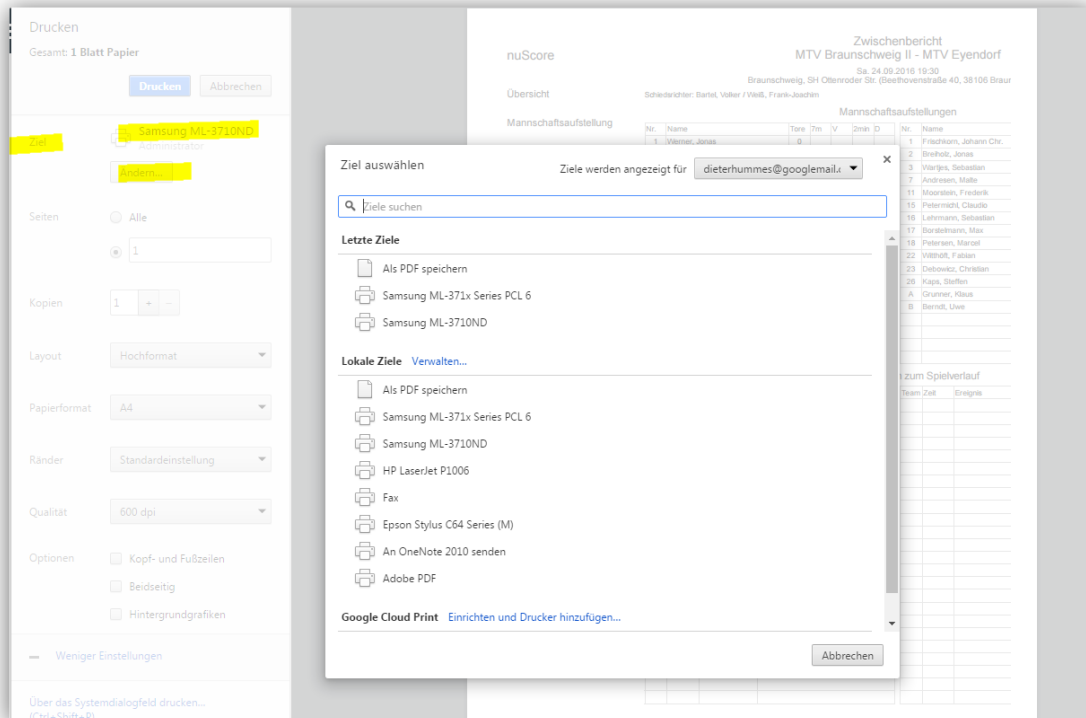
Die hier dargestellten Einstellungen sind gültig. Bitte auch erst in ein PDF „drucken“.



Und dann das PDF an den Drucker schicken.

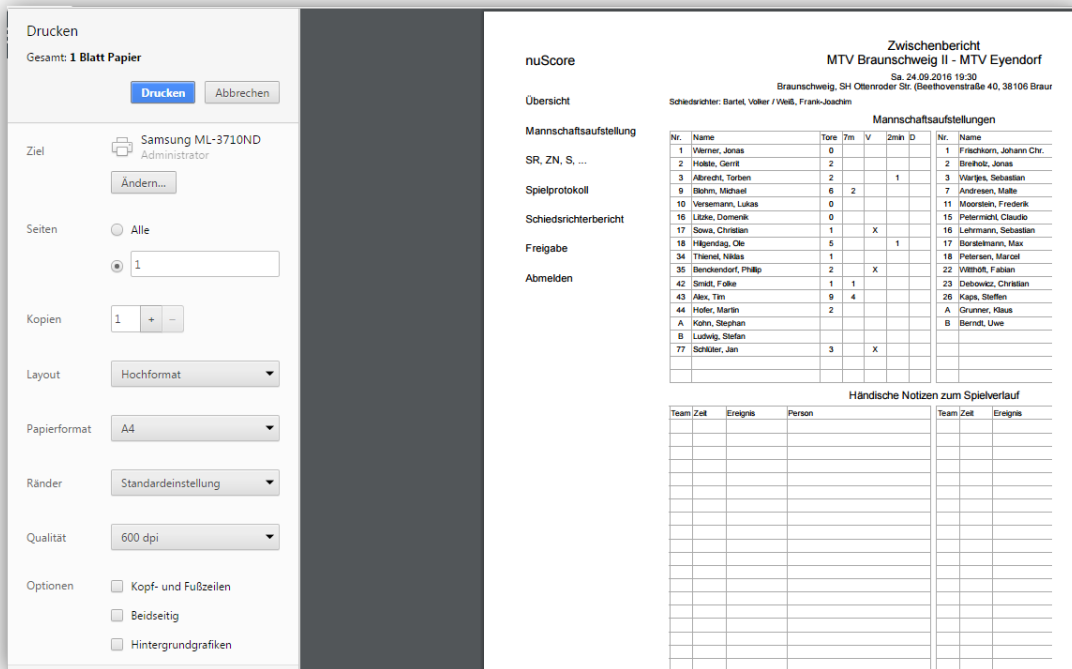
### Chrome

Das Druckziel stellt man im CHROME oben links ein:



Der Zwischenbericht wird hier mit der Navigationsleiste ausgedruckt:

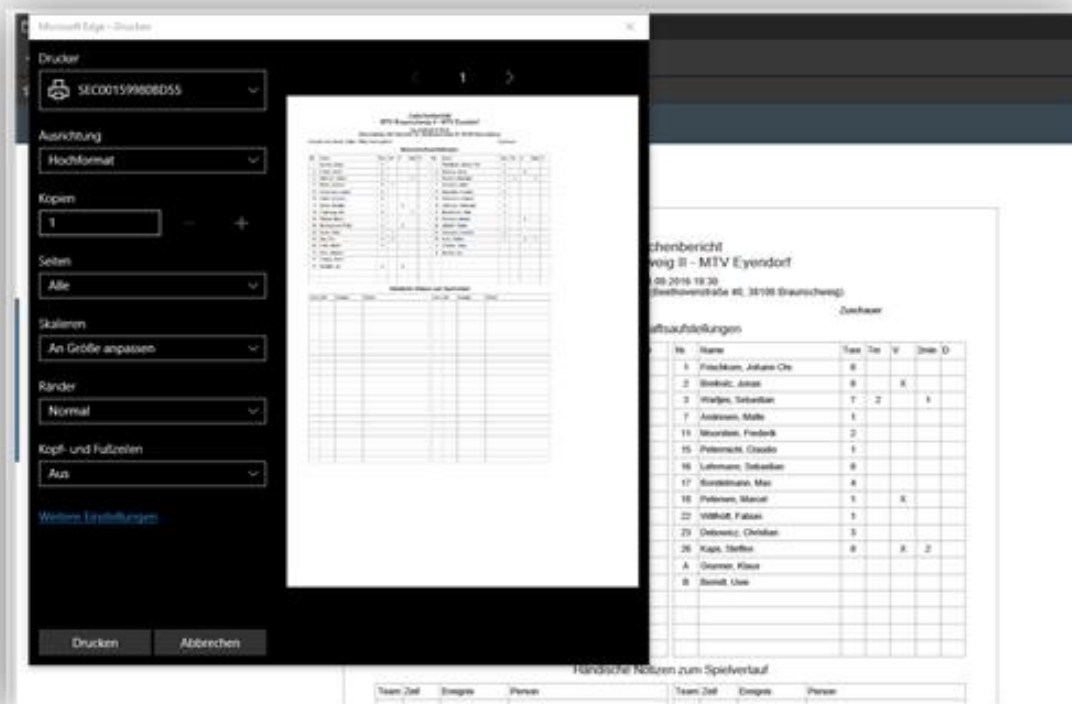




Das passiert in CHROME leider auch beim Drucken an PDF. Daher CHROME möglichst nicht für den Druck nutzen!

**EDGE**

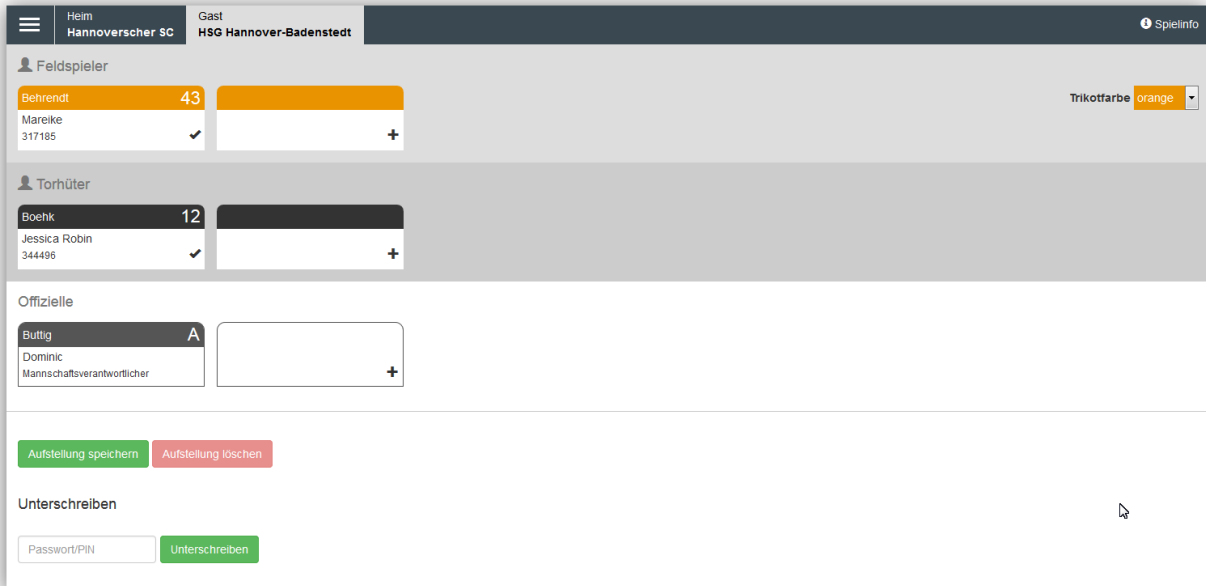
Der Druck über EDGE ist ebenfalls problematisch. Hier wird bei Direktdruck an einen Druck auch das Navigationsmenü von nuScore mit ausgedruckt.





### 3. Mannschaftsaufstellung

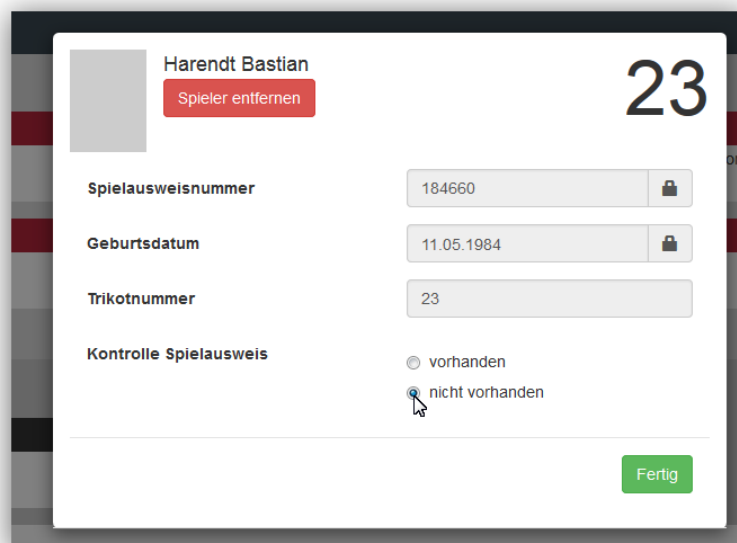
Auf der Seite *Mannschaftsaufstellung* kann der Benutzer die Aufstellungen der Heim- und der Gastmannschaft für das gewählte Spiel bearbeiten. Für jede der beiden Mannschaften steht ein Reiter rechts vom Menübutton zur Verfügung.



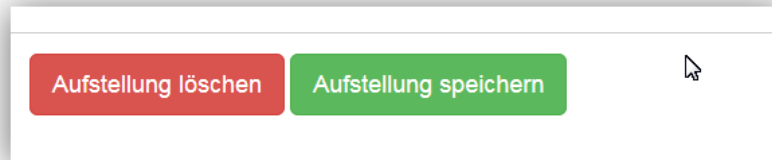
nuScore bietet für die Aufstellung dazu drei Bereiche:

- Feldspieler
- Torhüter
- Offizielle

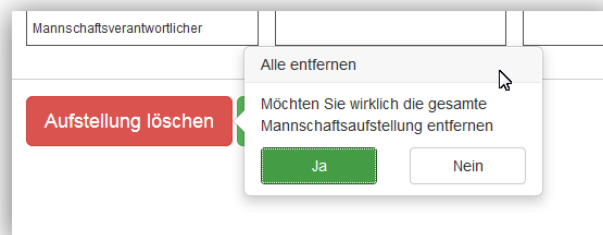
Für jede Person wird eine Karte dargestellt. Die Spieler sind nach Trikotnummer sortiert, die Offiziellen nach Kennzeichen (A, B, C, D). Im unteren Bereich der jeweiligen Spielerkarte kann man festhalten, ob der Spielausweis vorhanden ist.



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

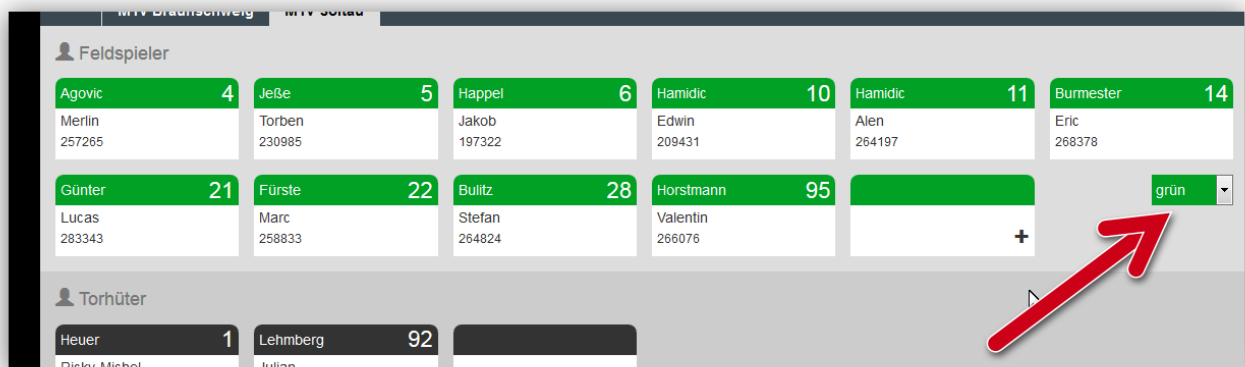


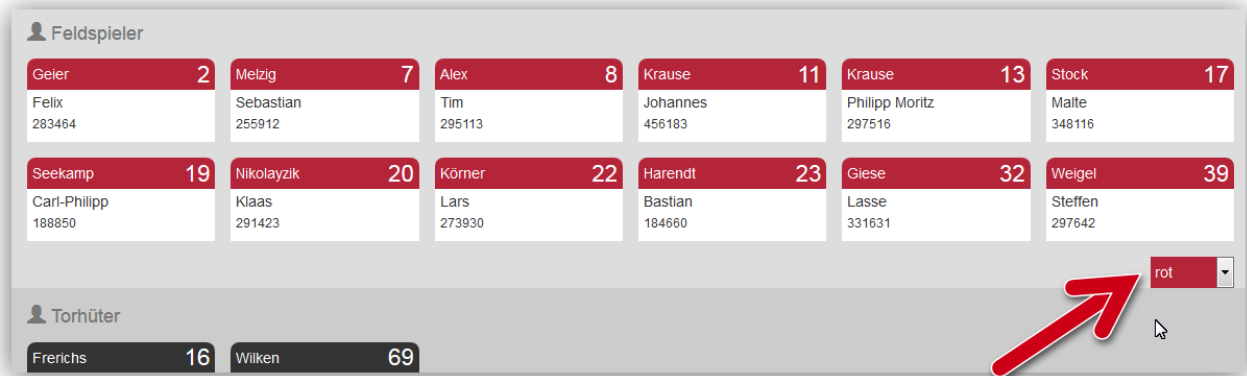
Mit dem Button **Aufstellung löschen** wird die gesamte Aufstellung lokal gelöscht.



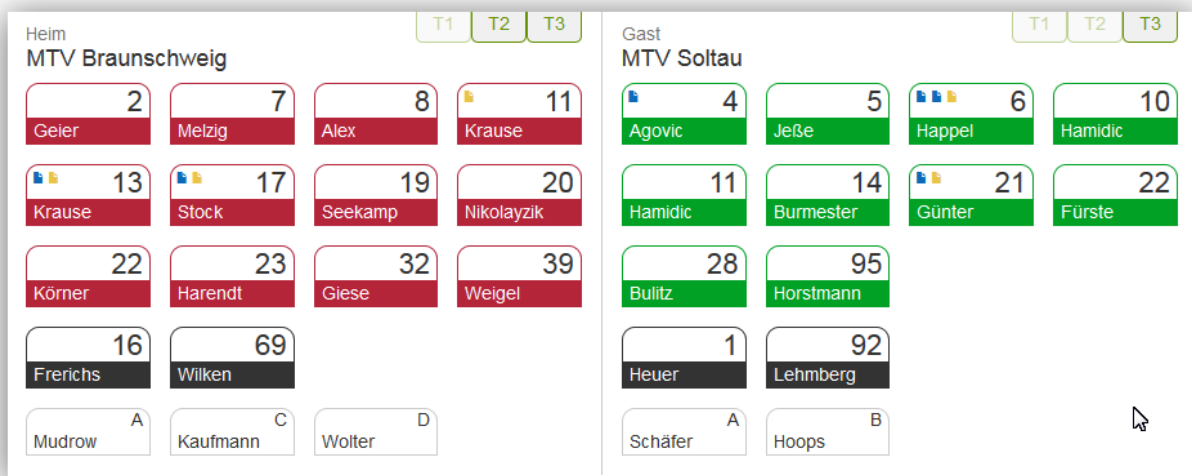
Wird der Button **Aufstellung löschen** geklickt, so erscheint ein Bestätigungsdialog, welcher zu einer nochmaligen Prüfung dient, ob die Aufstellung tatsächlich komplett entfernt werden soll.

Rechts neben bzw. unterhalb dem/des Bereichs Feldspieler ist das Auswahlmennü für die Mannschaftsfarben platziert.



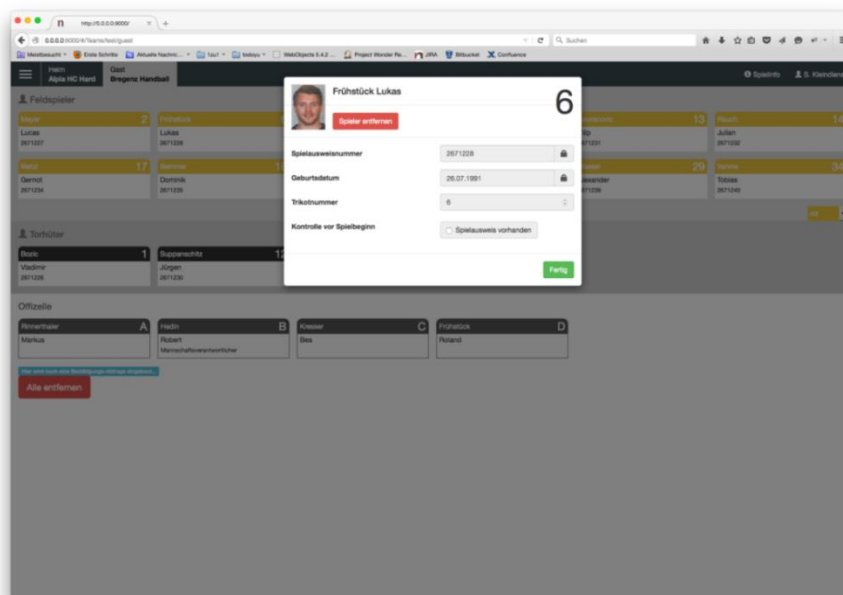


Dies führt dann zu dieser Darstellung im Spielprotokoll:



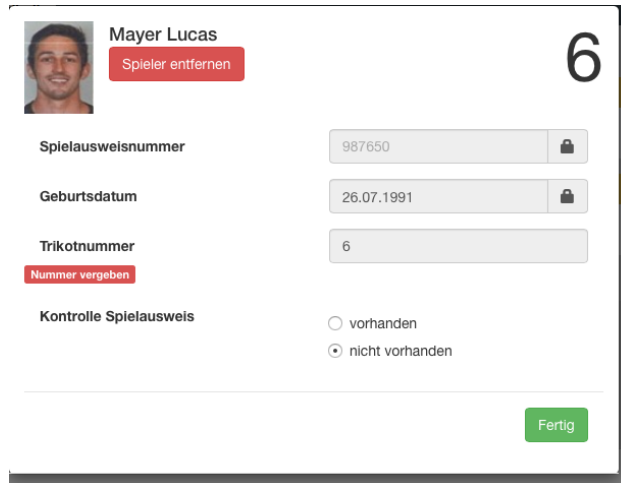
## Spieler bearbeiten

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



Die dargestellten Spielerdaten kommen aus der Konfiguration des Spielberichtes. Sie werden 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.

Eine Doppeleingabe einer Rückennummer wird nicht verhindert. Der Dialog kann über den **Fertig**-Button beendet werden, damit ein Tausch der Trikotnummern leichter durchzuführen ist.



Mayer Lucas  
Spieler entfernen

6

Spielausweisnummer: 987650

Geburtsdatum: 26.07.1991

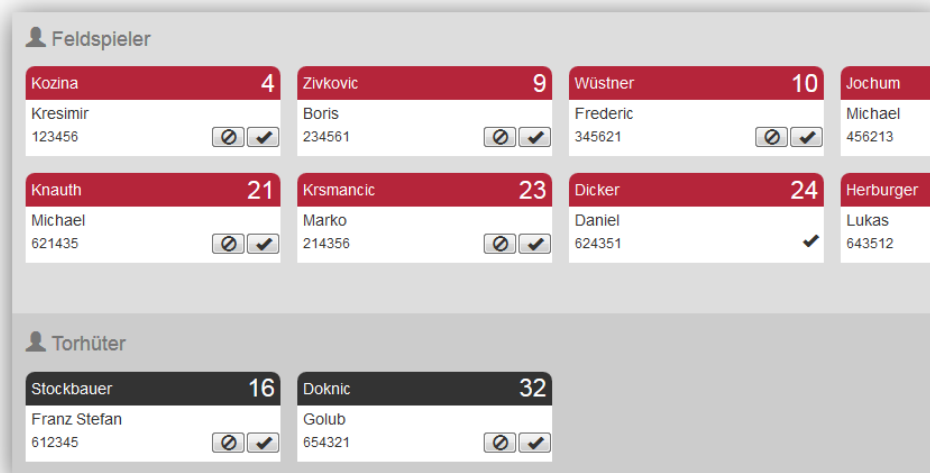
Trikotnummer: 6  
Nummer vergeben

Kontrolle Spielausweis:  vorhanden  nicht vorhanden

Fertig

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

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



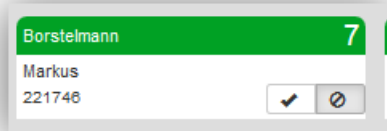
Feldspieler

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

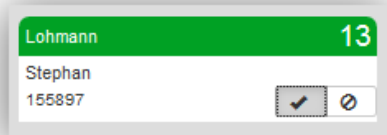
Torhüter

<b>Stockbauer</b> 16 Franz Stefan 612345	<b>Doknic</b> 32 Golub 654321
--	-------------------------------------

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



Spielausweis **nicht** vorhanden!



Spielausweis vorhanden!

Unter dem Menüpunkt Schiedsrichter Bericht werden die fehlenden Spielausweise angezeigt.



Sollte ein Spieler nicht kontrolliert worden sein, kann der MV die Aufstellung nicht unterschreiben. Fehlende Ausweise werden im Schiedsrichter Bericht aufgelistet.

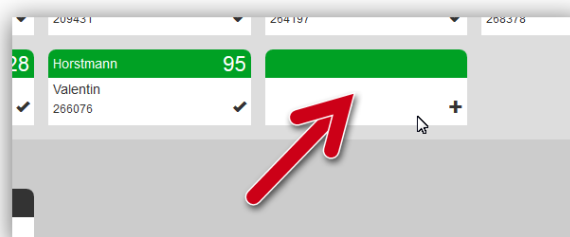
Jede Datenänderung wird sofort übernommen (lokal gespeichert) und der Dialog mit der Taste **Fertig** geschlossen. Bei Änderung der Trikotnummer wird der Spieler entsprechend neu eingereiht.

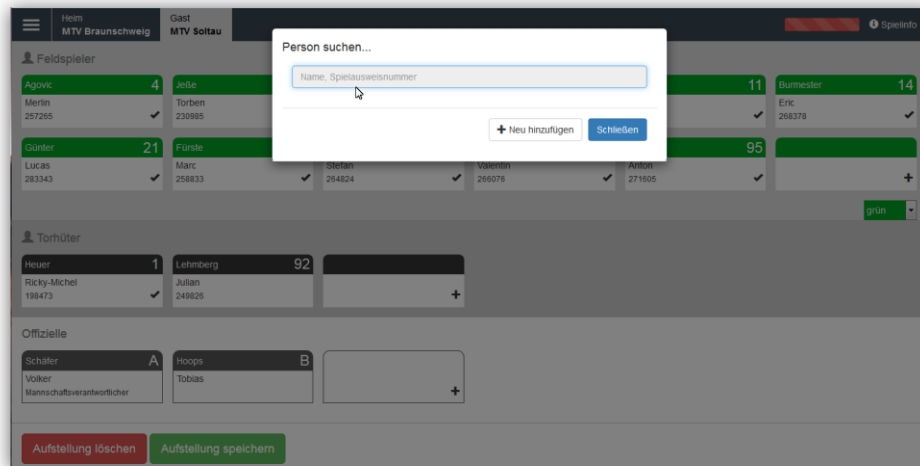
Mit der Taste **Spieler entfernen** wird der Spieler aus der Aufstellung, nicht jedoch aus der hinterlegten Konfiguration des Spielberichtes entfernt.

nuScore zeigt im Bearbeitungsdialog Passbilder an, sofern diese als URL in den Daten vorhanden sind. Derzeit wird die Passbildfunktion noch nicht genutzt.

## Spieler hinzufügen

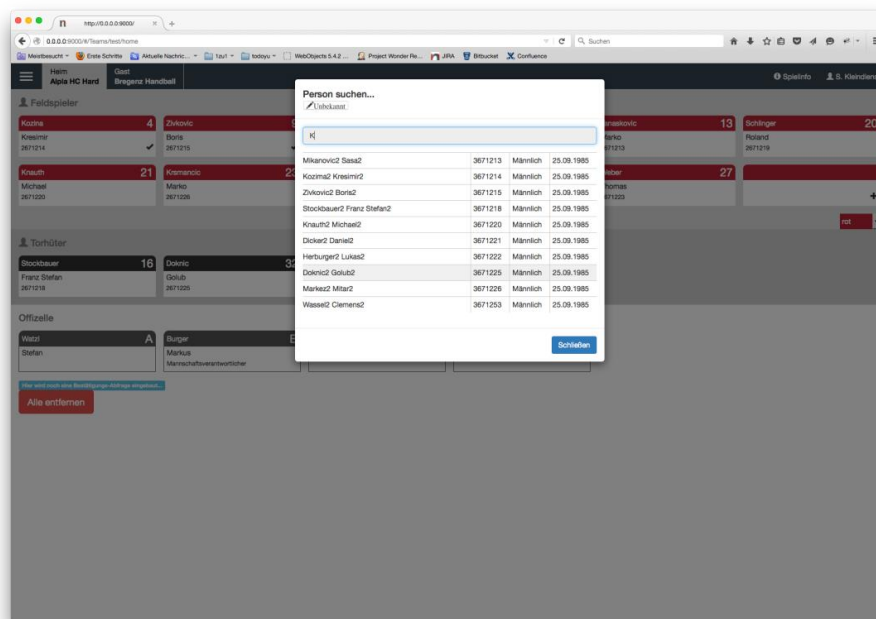
In jedem der drei Bereiche kann über der mit "+" gekennzeichneten Karte ein neuer Spieler bzw. Offizieller hinzugefügt werden. Diese Karte wird nur angezeigt, solange die maximale Anzahl an Spielern bzw. Offiziellen für das Spiel noch nicht erreicht ist.





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

Als Eingabe ist der Name oder die Spieldausweisnummer nutzbar.



Die 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 abrechnen.

Das System zeigt an, wenn Spieler bereits aufgestellt sind:



Person suchen...

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

+ Neu hinzufügen Schließen

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

### **Eintragen eines Spielers, der nicht in der Vorschlagsliste ist**

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

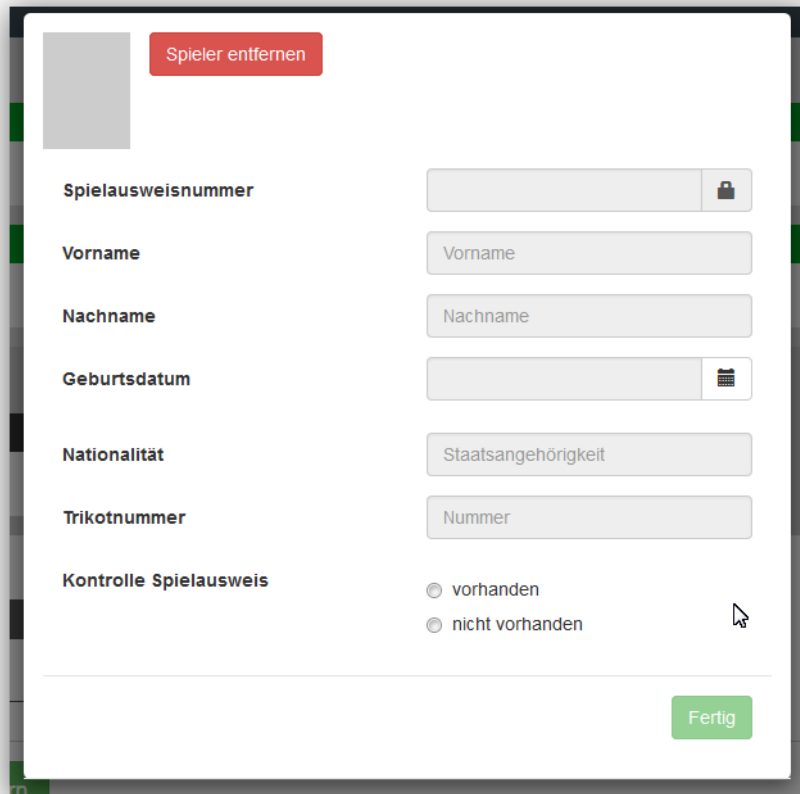
**Bitte diese Möglichkeit nur nutzen, wenn der Spieler nicht in der Liste vorhanden ist!!**

Person suchen...

+ Neu hinzufügen Schließen

Stefan      Valentin

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



Spieler entfernen

Spiiausweisnummer

Vorname

Nachname

Geburtsdatum

Nationalität

Trikotnummer

Kontrolle Spiausweis

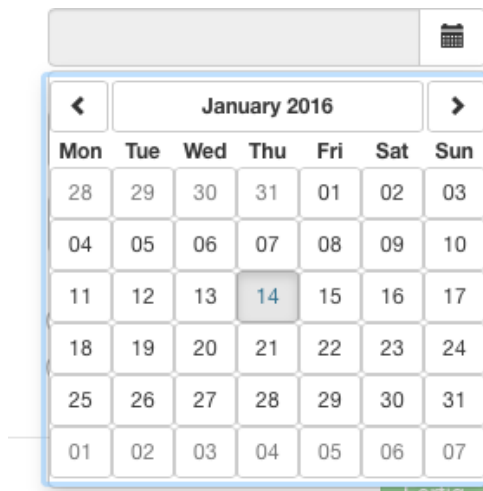
vorhanden

nicht vorhanden

Fertig

In diesem Dialog müssen gewisse Daten ausgefüllt werden.

- Vorname und Nachname müssen angegeben werden
- Geburtsdatum muss angegeben werden. Dieses kann 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.

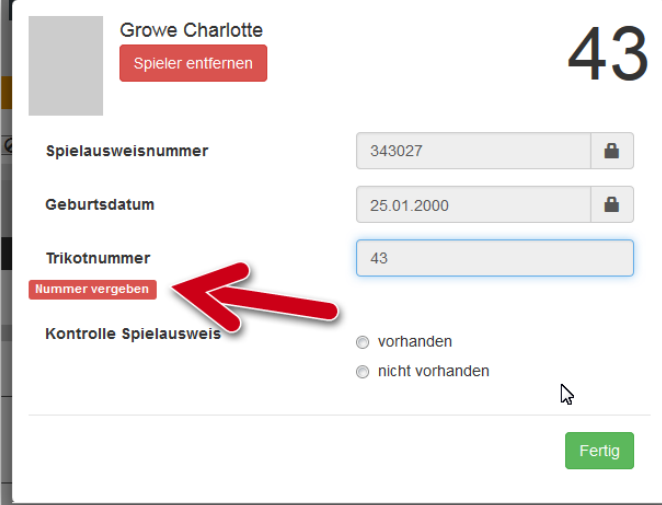


January 2016						
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
28	29	30	31	01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
01	02	03	04	05	06	07

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:

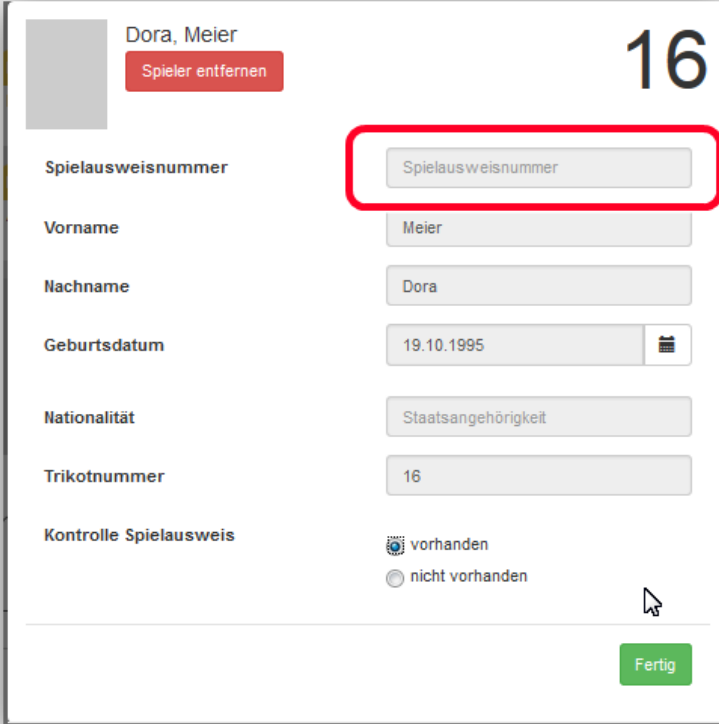


Screenshot of the player edit form for Charlotte Growe. The jersey number '43' is already entered and highlighted with a red arrow pointing to the 'Nummer vergeben' button.

Grove Charlotte		43
<input type="button" value="Spieler entfernen"/>		
Spielausweisnummer	343027	<input type="checkbox"/>
Geburtsdatum	25.01.2000	<input type="checkbox"/>
Trikotnummer	43	
<input type="button" value="Nummer vergeben"/>		
Kontrolle Spielausweis	<input type="radio"/> vorhanden <input type="radio"/> nicht vorhanden	
<input type="button" value="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 dafür vorgesehenen Feld eingegeben werden, wenn der Ausweis als **vorhanden** markiert wird.



Screenshot of the player edit form for Dora Meier. The 'Spielausweisnummer' field is highlighted with a red box.

Dora, Meier		16
<input type="button" value="Spieler entfernen"/>		
Spielausweisnummer	<input type="text" value="Spielausweisnummer"/>	
Vorname	Meier	
Nachname	Dora	
Geburtsdatum	19.10.1995	<input type="checkbox"/>
Nationalität	Staatsangehörigkeit	
Trikotnummer	16	
Kontrolle Spielausweis	<input checked="" type="radio"/> vorhanden <input type="radio"/> nicht vorhanden	
<input type="button" value="Fertig"/>		

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

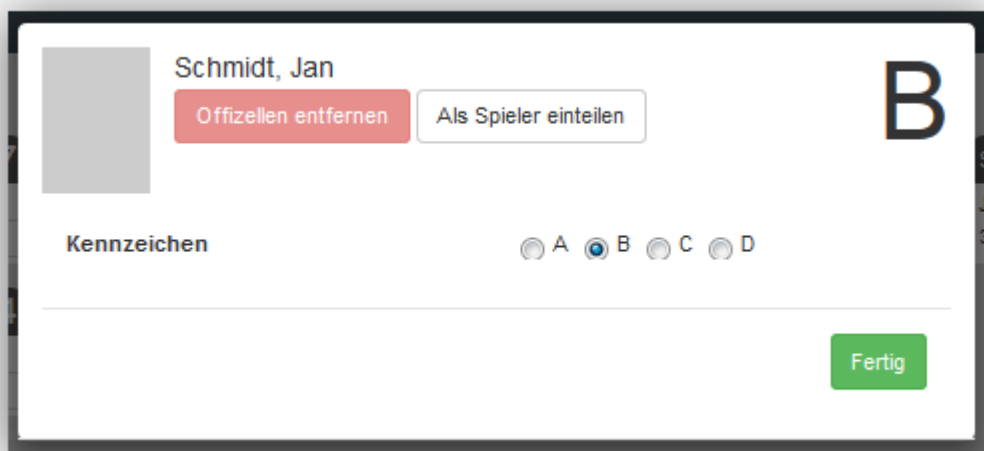
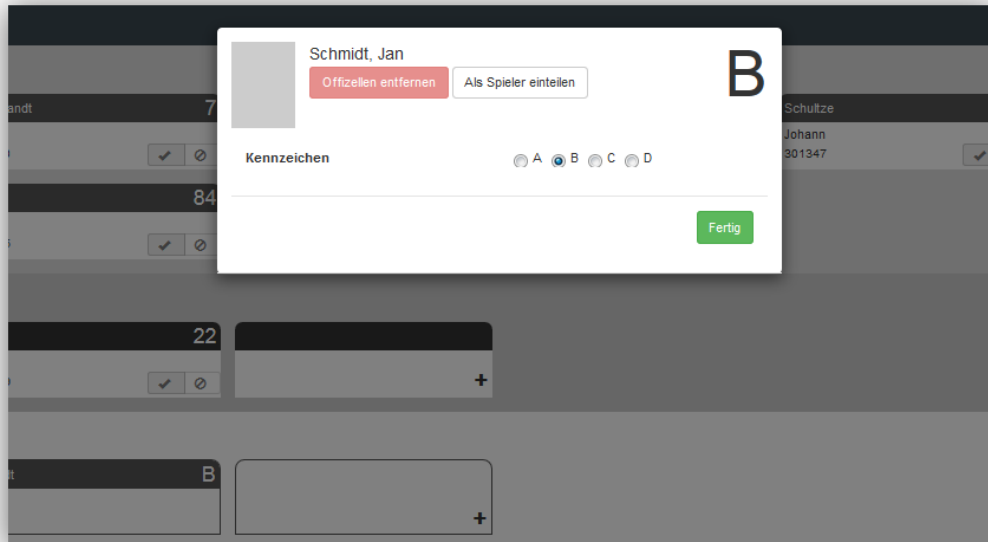
Pflichtfelder sind somit:

**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.



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.**

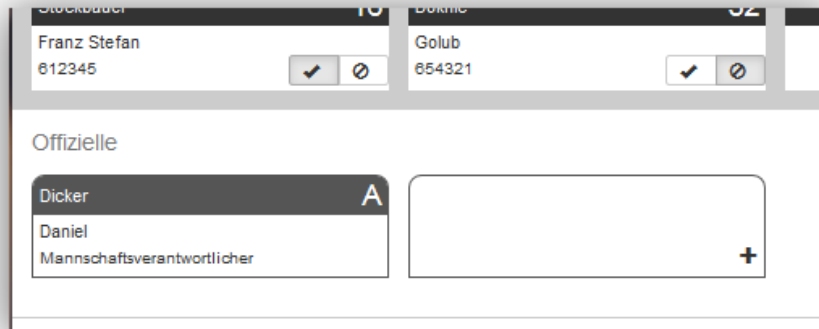
*Hinweis für Jugendspiele, dass ein volljähriger Betreuer/Aufsicht/MV eingetragen werden soll! Kein Pflichtfeld!*

*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!*

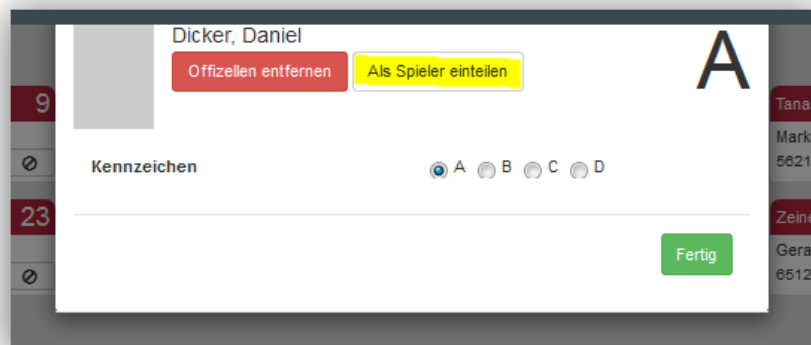
## Spieler als Offiziellen eintragen

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

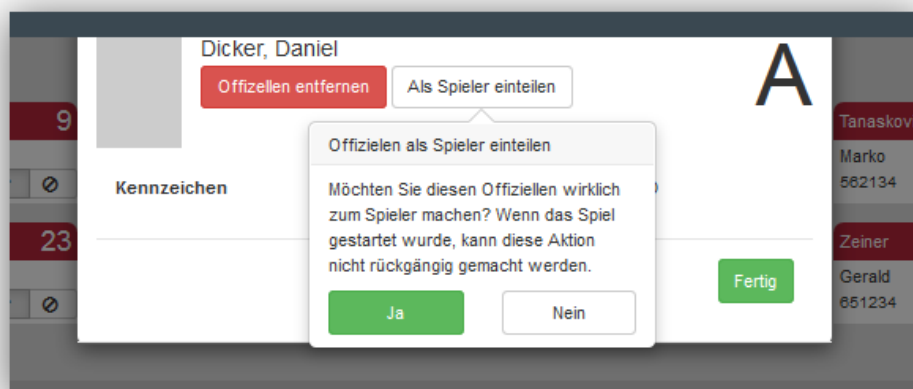
Den Spieler **erst** als Offiziellen eintragen:



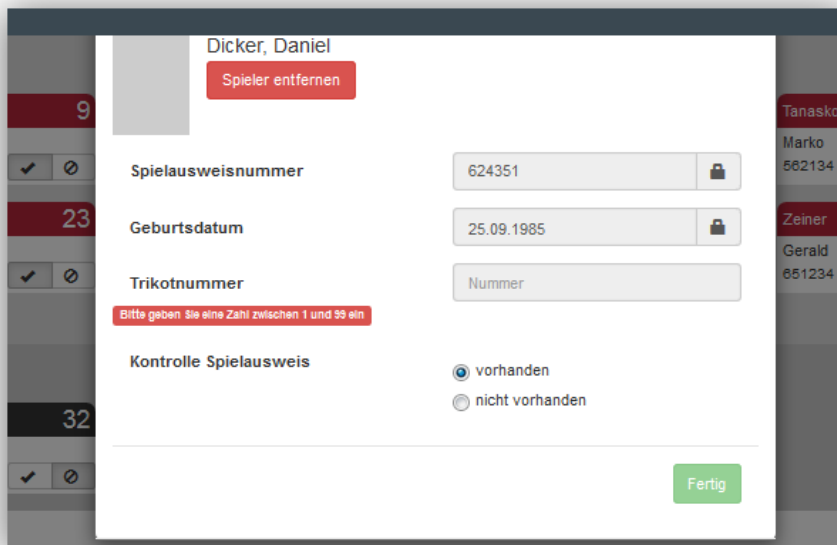
Dann die Karte des Offiziellen aufmachen und den Button „Als Spieler einteilen“ aktivieren:



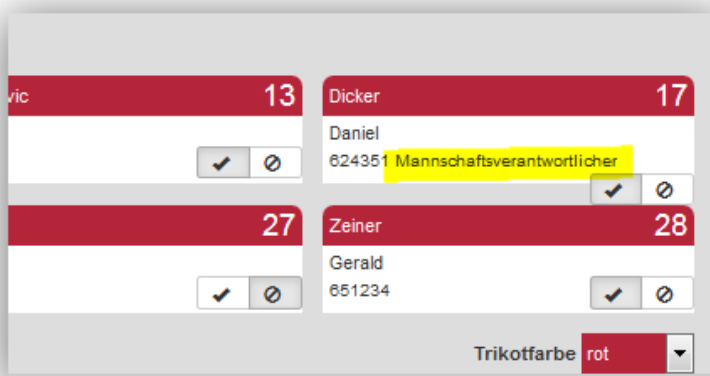
es kommt die Sicherheitsabfrage,



nach deren Bestätigung man aufgefordert wird, eine Rückennummer einzutragen:

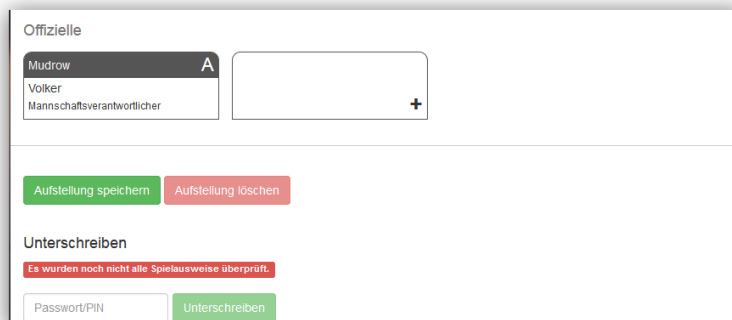


Ist dies erfolgt, wird beim diesem Spieler angezeigt, dass er Mannschaftsverantwortlicher ist:



### Mannschaftsaufstellung löschen

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






Dies aber nur, solange die Spieluhr noch nicht 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 - es muss mindestens ein Spieler eingetragen sein, sonst wird der **Unterschreiben-Button** nicht freigegeben - wird die Richtigkeit der Eintragungen durch die jeweiligen MV „unterschrieben“. Dies erfolgt entweder durch das spezielle Passwort, das sich der MV in seinem persönlichen Zugang generiert hat (siehe oben) oder durch die Spiel-PIN. Diese Spiel-PIN generiert das System automatisch in dem Moment, in dem die Liga für die Anwendung mit nuScore freigegeben wird. Dies geschieht durch die zuständige Spielleitende Stelle.

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

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

**HVN**  
HANDBALL-VERBAND NIEDERSACHSEN e.V.

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

**PINs**

Datum, Uhrzeit, Halle	Heimmannschaft	Gastmannschaft	PIN
So. 13.09.2015 14:00 402135	HSG Fuhlen-Hessisch Old.	HSG Hannover-Badenstedt	2448
Sa. 19.09.2015 16:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	HSG Nienburg	4918
So. 27.09.2015 18:00 403279	Hannoverscher SC	HSG Hannover-Badenstedt	7403
Do. 05.11.2015 18:45 403257 v	HSG Hannover-Badenstedt	HSG Osnabrück	4192
Di. 10.11.2015 19:00 809107 v	TV Dinklage	HSG Hannover-Badenstedt	7332
So. 15.11.2015 13:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	FC Schüttorf 09	7518
Mi. 18.11.2015 20:00 202116 v	JSG Allertal	HSG Hannover-Badenstedt	8942
Sa. 28.11.2015 16:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	JSG Münden/Volkmarsh.	9566
Fr. 08.01.2016 19:00 403257 t	HSG Hannover-Badenstedt	JSG Münden/Volkmarsh.	4212
Sa. 23.01.2016 18:15 403257	HSG Hannover-Badenstedt	HSG Fuhlen-Hessisch Old.	6022
So. 07.02.2016 11:45 603112	SG Luhdorf/Scharmbeck	HSG Hannover-Badenstedt	4222
So. 14.02.2016 13:30 403257	HSG Hannover-Badenstedt	Hannoverscher SC	7312
Sa. 20.02.2016 15:00 605150	Handballverein Lüneburg	HSG Hannover-Badenstedt	1960
So. 28.02.2016 11:00 203140 t	JSG Münden/Volkmarsh.	HSG Hannover-Badenstedt	7390
So. 06.03.2016 11:00 402135	HSG Fuhlen-Hessisch Old.	HSG Hannover-Badenstedt	1418
So. 13.03.2016 13:15 403257	HSG Hannover-Badenstedt	SG Luhdorf/Scharmbeck	4907
Mi. 06.04.2016 18:45 403252	Hannoverscher SC	HSG Hannover-Badenstedt	7381
Sa. 09.04.2016 17:00 403257	HSG Hannover-Badenstedt	Handballverein Lüneburg	7348

Beide MV geben ihr Passwort oder ihre Spiel- PIN in das jeweilige Feld auf der Seite ihrer Mannschaftsaufstellung ein:

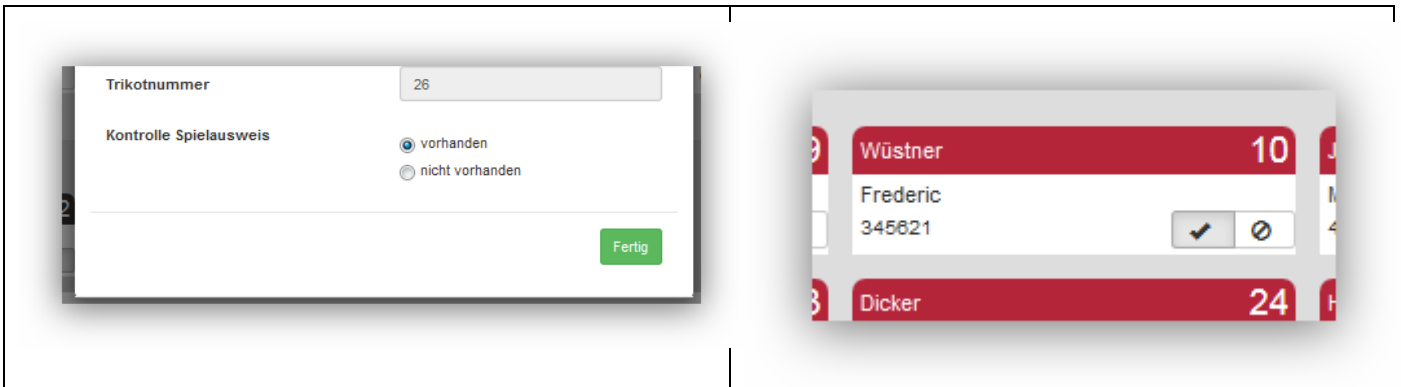
Aufstellung speichern
Aufstellung löschen

**Unterschreiben**

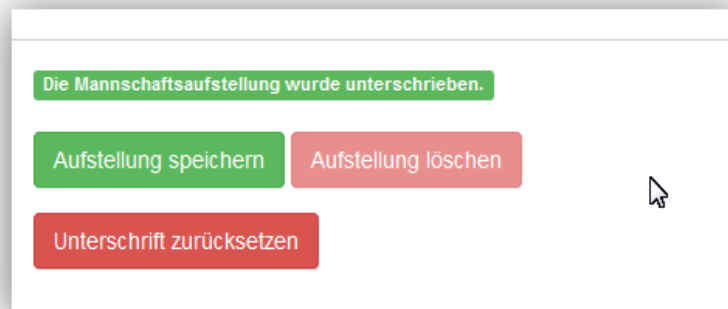
Unterschreiben



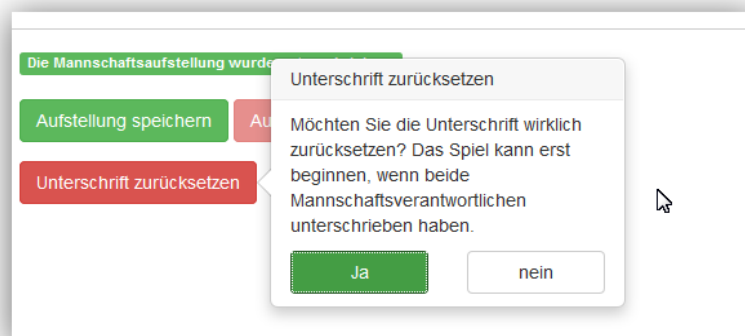
Die Mannschaftsaufstellung kann erst unterschrieben werden, sobald alle Spielausweise überprüft wurden. Die Kontrolle des Spielausweises wird entweder als *vorhanden* oder *nicht vorhanden* markiert!



Anschließend wird der Button **Unterschreiben** gedrückt.

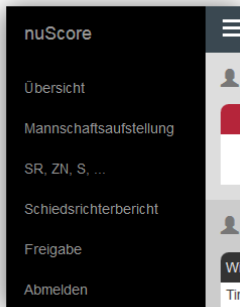


Das System meldet, dass unterschrieben wurde. Zusätzlich erscheint ein Button, mit dem man die Unterschrift zurücksetzen kann. Dies funktioniert aber nur solange, wie das Spiel noch nicht angepfiffen wurde, die Uhr also noch nicht gestartet wurde.

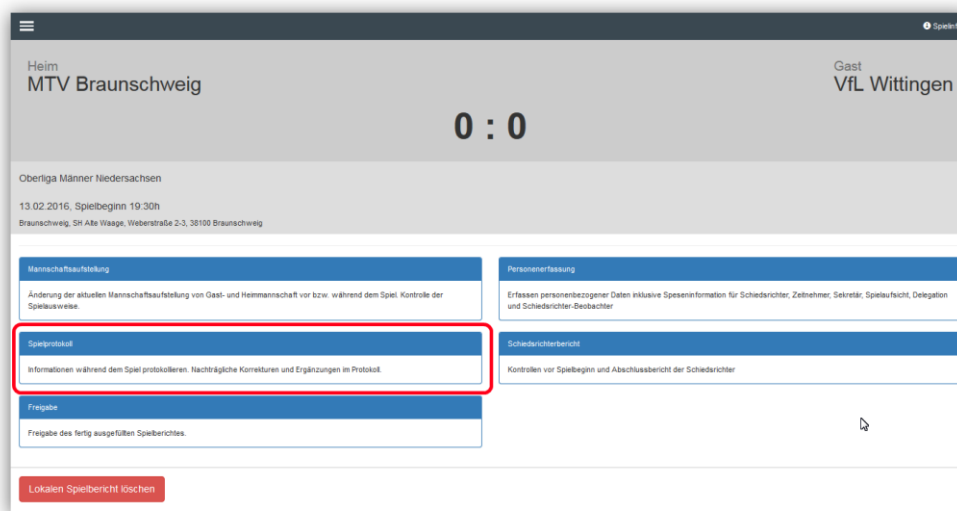


## 4. Spielprotokoll

In diesem Bereich werden nun alle Ereignisse des Spiels protokolliert.

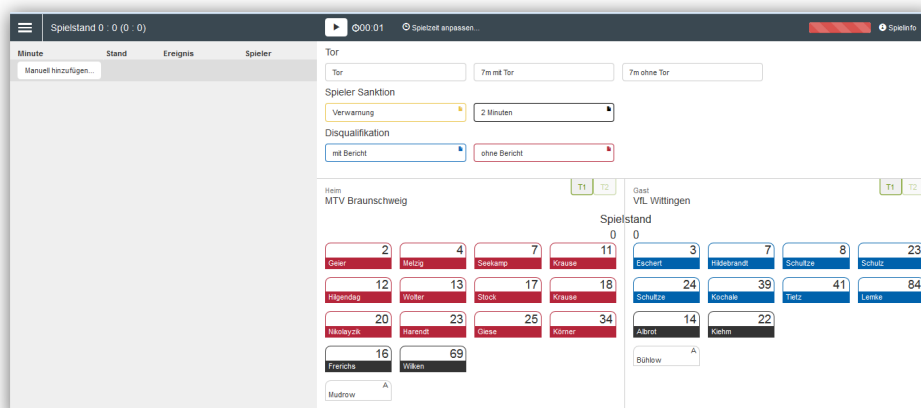


**Auf das Spielprotokoll kann erst zugegriffen werden, wenn beide Mannschaftsverantwortlichen ihre Mannschaftsaufstellung mit der zugehörigen Vereins-Spiel-PIN oder ihrem nuLiga-Passwort unterschrieben haben.**



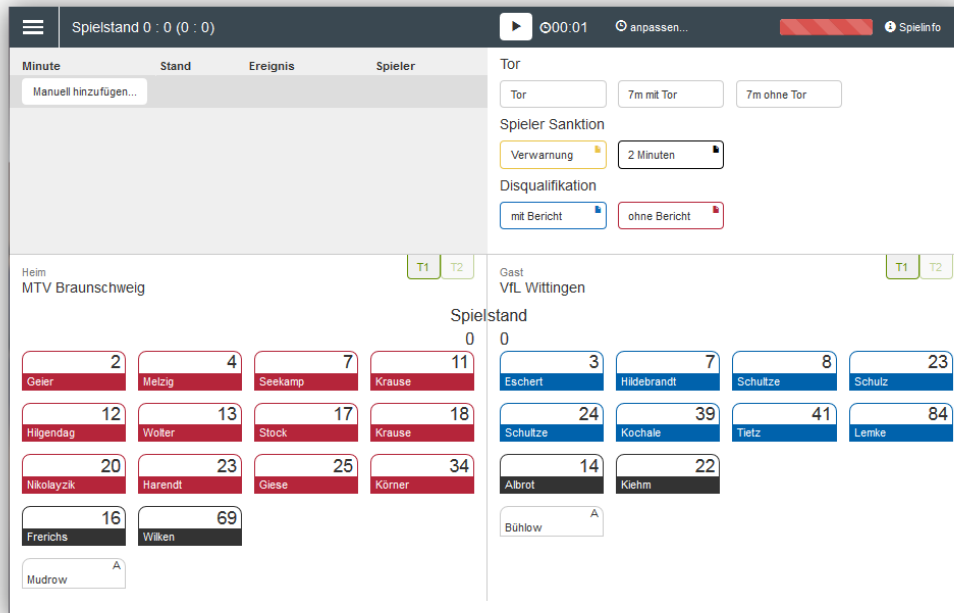
Auf der Seite *Spielprotokoll* zeichnet der Benutzer die für den Spielbericht relevanten Ereignisse des Spieles auf. Der Bildschirm ist dazu in vier Bereiche gegliedert:

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

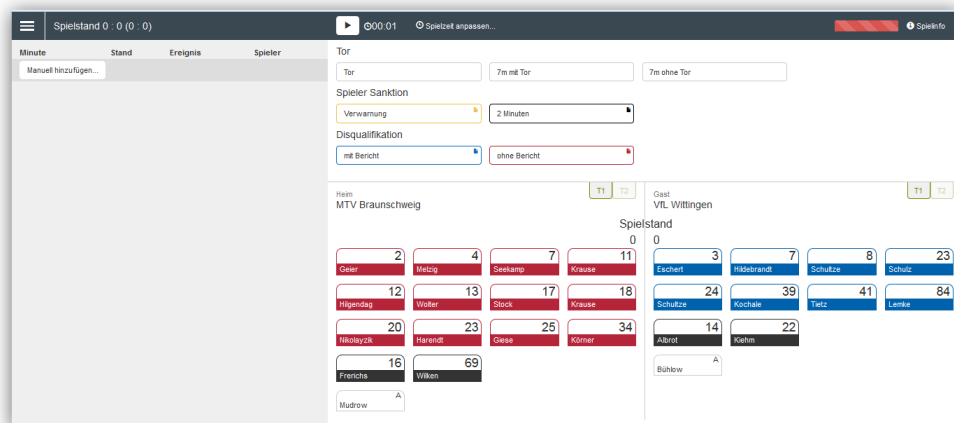


In der Menüzeile steht rechts neben dem Menü der Spielstand und oberhalb der Ereignistastatur die Uhr für die Spielzeit und Start- und Stopp-/Pausetaste für die Zeit. Rechts daneben dann die Möglichkeit, die Spielzeit anzupassen.

Je nach Bildschirmauflösung werden dazu zwei unterschiedliche Layouts verwendet (responsive):



oder



## 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:

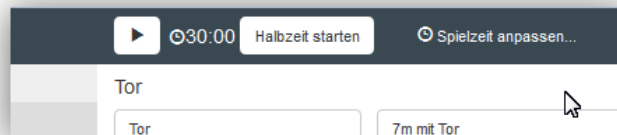


### **Wichtiger Hinweis:**

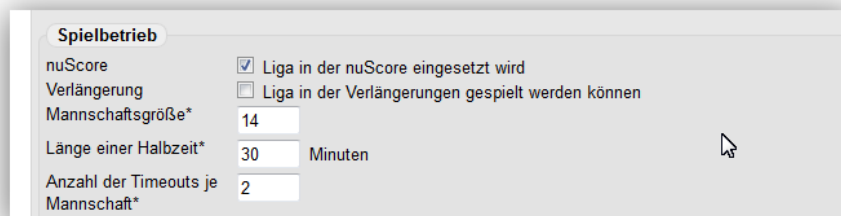
Die Start/Pause – Funktion kann auch über die folgende Tastenkombination gesteuert werden!



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.



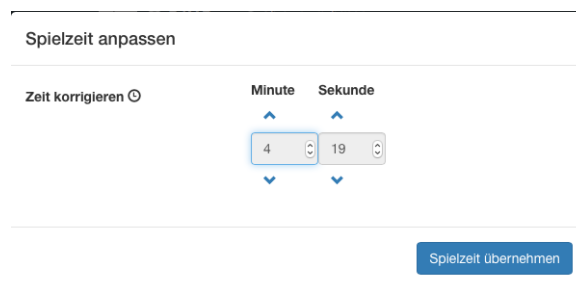
Die „Länge einer Halbzeit“ holt sich nuScore aus der Eintragung in der Grundkonfiguration der zum Spiel zugehörigen Liga.



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 Mannschaftsaufstellung der Spielstand noch einmal angezeigt:

Heim MTV Braunschweig				T1 T2		Gast VfB Wittingen				T1 T2					
Spielstand				0 0											
2	4	7	11	3	7	8	23	12	13	17	18	24	39	41	84
Geier	Melzig	Seekamp	Krause	Eschert	Hildebrandt	Schultze	Schulz								

## Ereignisprotokoll

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

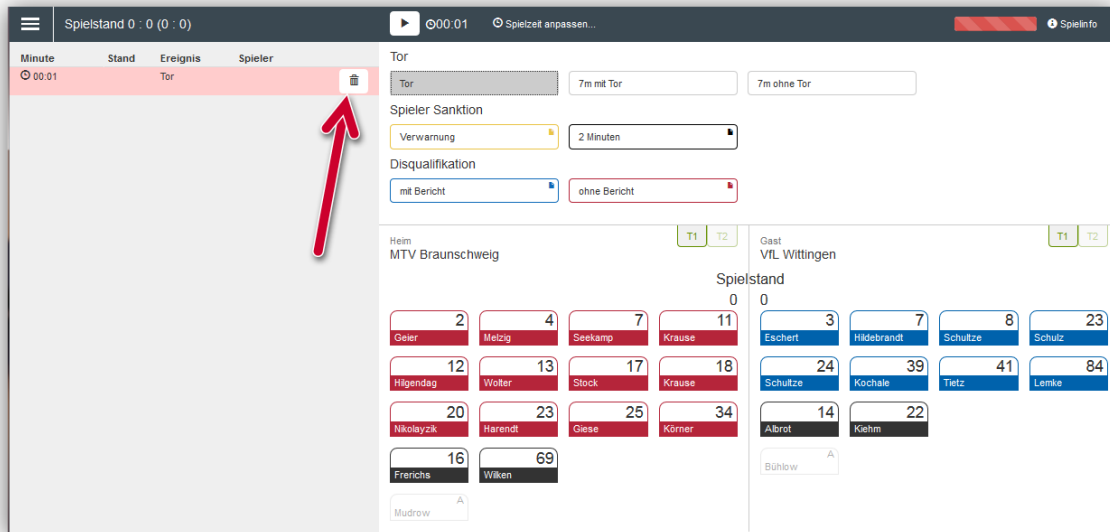
⌚ 47:54	18 : 18 Tor	9 Schröder M.	▼
⌚ 46:29	17 : 18 Tor	15 Wiezorrek J.	▼
⌚ 45:57	16 : 18 Tor	14 Krewenka J.	▼
⌚ 45:47	16 : 17 Tor	13 Jachens L.	▼
⌚ 44:46	Auszeit Gast		▼
⌚ 44:26	7m ohne Tor	4 Thalmann M.	▼
⌚ 43:42	15 : 17 Tor	14 Krewenka J.	▼

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 grundsätzlich 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.



**Empfehlung:** Immer erst das Ereignis aktivieren und dann die Person zuordnen!

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.

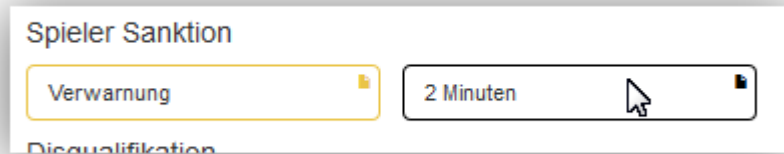
Ändert sich infolge eines Ereignisses der Spielstand, wird die Änderung durch Fettschrift des Spielstandes (bei Heim bzw. Gast) und des Ereignistyps signalisiert.

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

### Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler

Als Spieler-Sanktionen stehen die Verwarnung (gelbes Icon) und die 2-Minuten Strafe (schwarzes Icon) zur Verfügung.

Die Anzahl der gelben Karten pro Spieler und pro Spiel ist nicht begrenzt. Hat ein Spieler mehrere gelbe Karten erhalten, wird nur die die Spielzeit der ersten Karte im Bericht abgelegt.

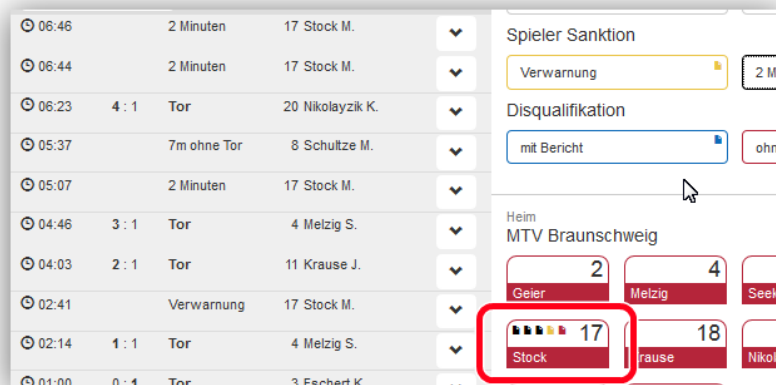


Bei einer 2-Minuten Strafe hält die Uhr automatisch an. Im Spiel muss der Schiedsrichter zuerst das Timeout anzeigen. Dann sollte auch die Uhr angehalten werden, damit das Ereignis dem korrekten Zeitpunkt zugeordnet wird.

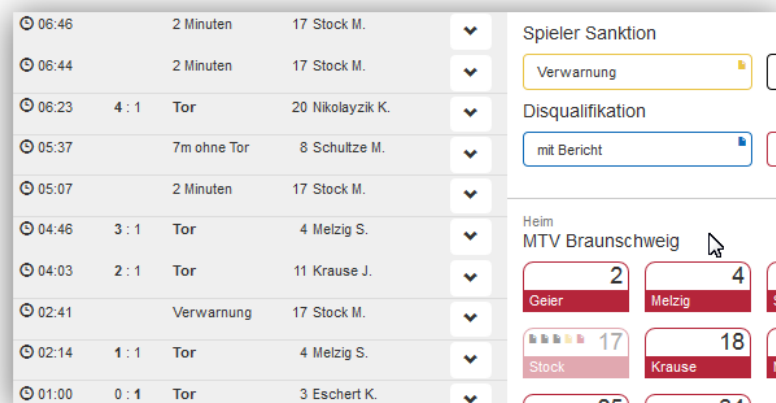
🕒 14:22	1 : 8	2 Minuten	10 Wüstner F. (01:57)	▼
🕒 13:36	1 : 8	2 Minuten	20 Schlinger R. (01:11)	▼

Der **Startbutton** der Uhr muss bei Fortführung des Spieles betätigt werden.

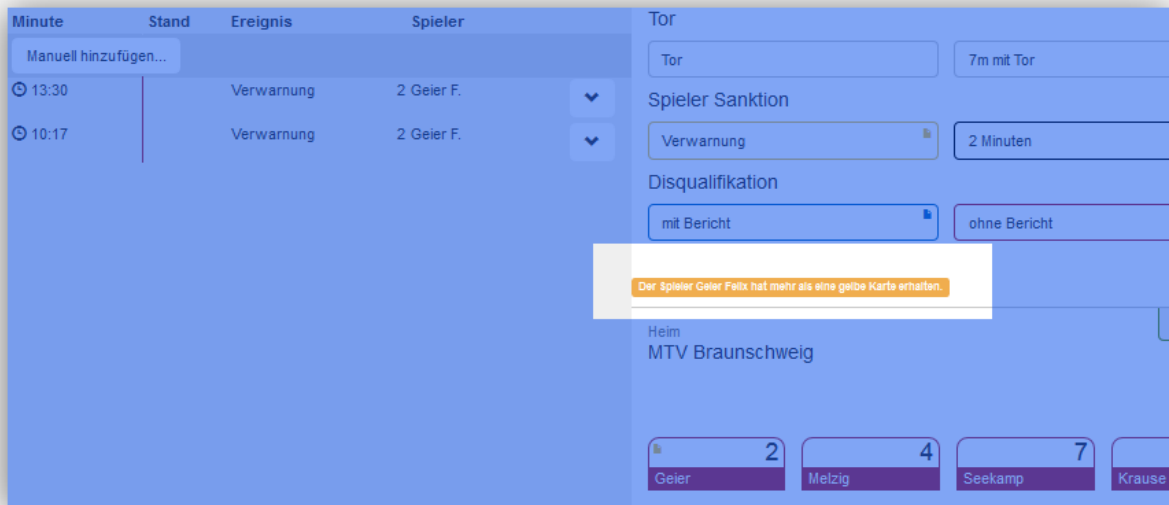
Nach erfolgter 3. 2-Minuten-Strafe wird automatisch die rote Karte beim betroffenen Spieler eingeblendet:



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



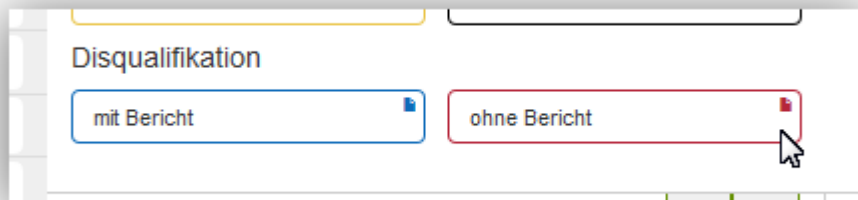
Erhält ein Spieler eine 2. Verwarnung, so zeigt das System einen Warnhinweis:



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

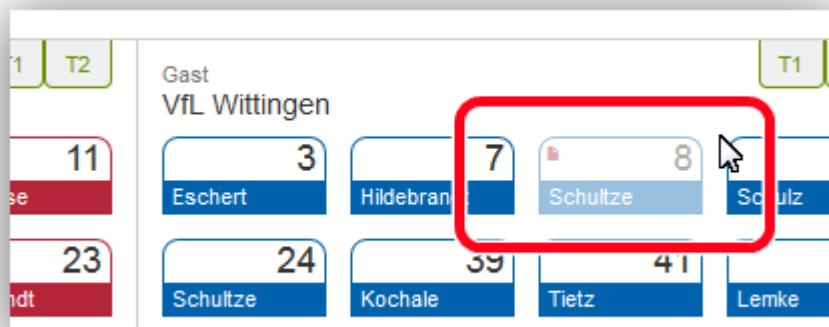
### Disqualifikation ohne/mit Bericht

**Bitte in diesen Fällen immer zuerst das Ereignis aktivieren bzw. auf TO-Zeichen des SR die Uhr anhalten!**



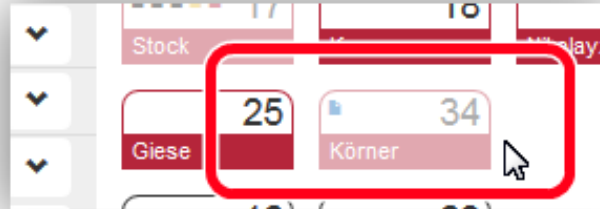
Die Disqualifikation ohne Bericht wird symbolisiert durch ein rotes Icon (rote Karte), die Disqualifikation mit Bericht durch ein blaues Icon (blaue Karte).

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





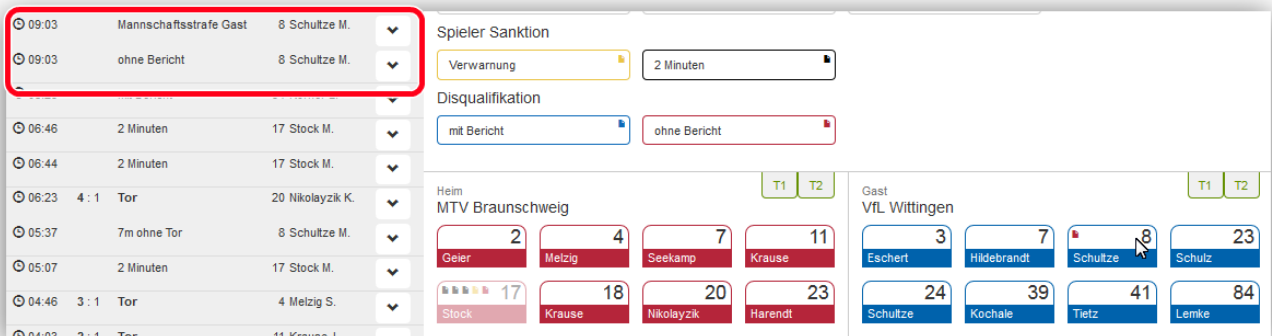
Bei einer Disqualifikation mit Bericht – Schiedsrichter zeigt zusätzlich zur roten Karte die blaue Karte – wird das blaue Icon in der Spielerkarte eingeblendet und die Spielerkarte deaktiviert:



## 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.**

Zeit	Event	Sp. 1	Sp. 2
09:03	Mannschaftsstrafe Gast	8	Schultze M.
09:03	ohne Bericht	8	Schultze M.
06:46	2 Minuten	17	Stock M.
06:44	2 Minuten	17	Stock M.
06:23	4 : 1 Tor	20	Nikolayzik K.
05:37	7m ohne Tor	8	Schultze M.
05:07	2 Minuten	17	Stock M.
04:46	3 : 1 Tor	4	Melzig S.
04:03	2 : 1 Tor	11	Krause J.

Heim MTV Braunschweig				Gast VfL Wittingen			
Geler	Melzig	Seekamp	Krause	Eschert	Hildebrandt	Schultze	Schulz
2	4	7	11	3	7	8	23
Stock	Krause	Nikolayzik	Harendt	Schultze	Kochale	Tietz	Lenke
17	18	20	23	24	39	41	84

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

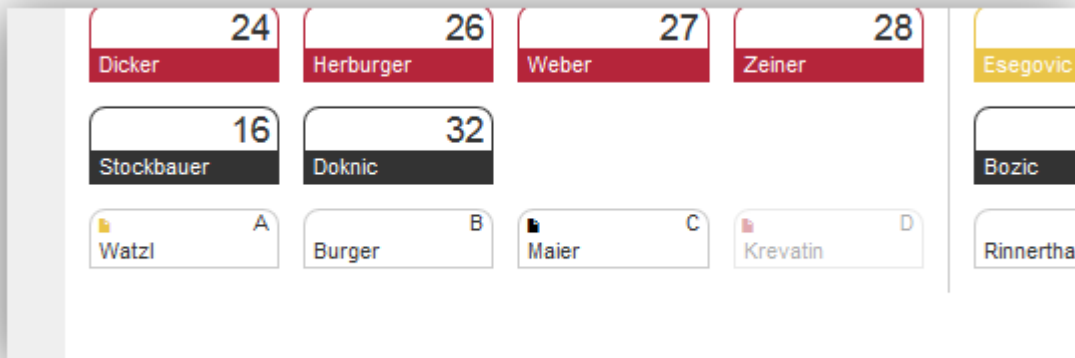
## Bestrafung von Offiziellen

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 eine 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.

Wird ein Offizieller hinausgestellt, so wird er mit einer Disqualifikation markiert.

Beispiel:

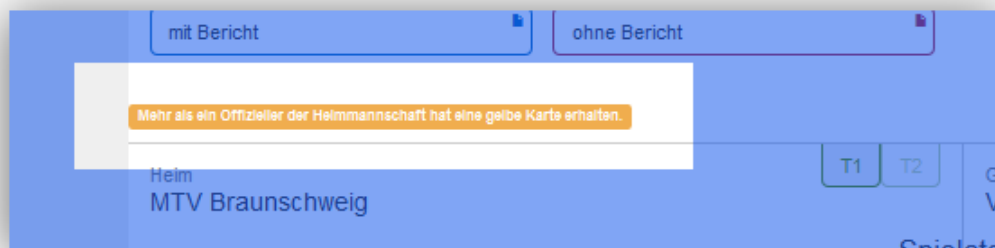


A hat eine Verwarnung erhalten, C eine 2-Minuten-Strafe und D eine Disqualifikation und muss die Bank verlassen.

### Warnhinweise

Bei Verwarnungen bzw. Strafen gegen die Bank erscheinen Warnhinweise

- bei der 2. Verwarnung

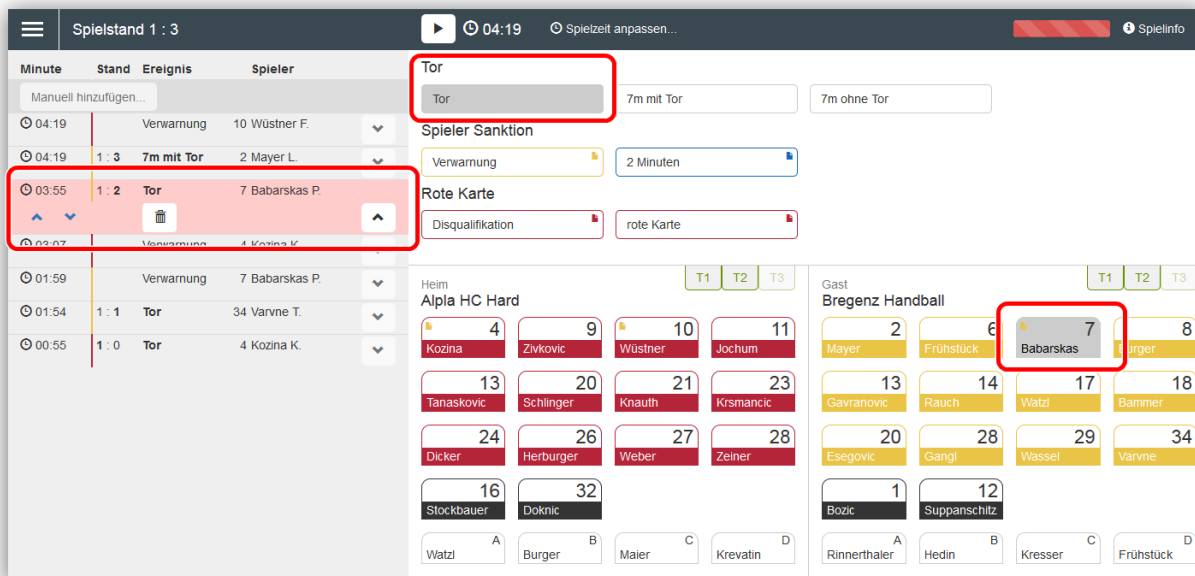


- bei der 2. Zeitstrafe



## 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 Spielerbuttons korrigiert werden. Dabei wird der Bearbeitungsmodus wieder beendet, d.h. das Ereignis klappt wieder zu. Durch den Button mit dem nach **oben gerichteten Pfeil** beim aufgeklappten Ereignis oder einen der beiden gedrückten Buttons kann die Bearbeitung eines Ereignisses ohne Änderung abgebrochen werden.

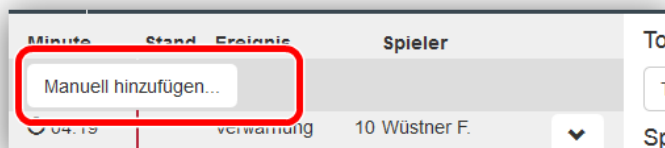
Ändert sich der Torerfolg des Ereignisses (z.B. indem es von *7m mit Tor* auf *7m ohne Tor* geändert wird), wird der aktuelle Spielstand und der Spielstand aller dem geänderten Ereignis folgenden Ereignisse entsprechend angepasst.

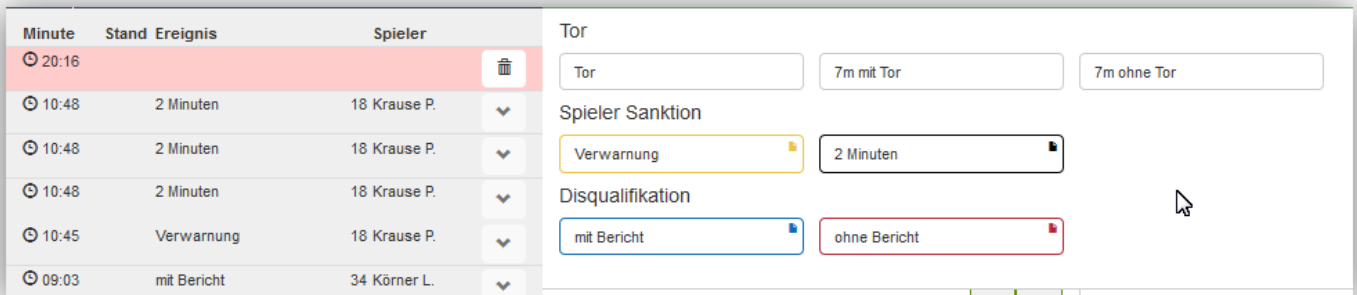
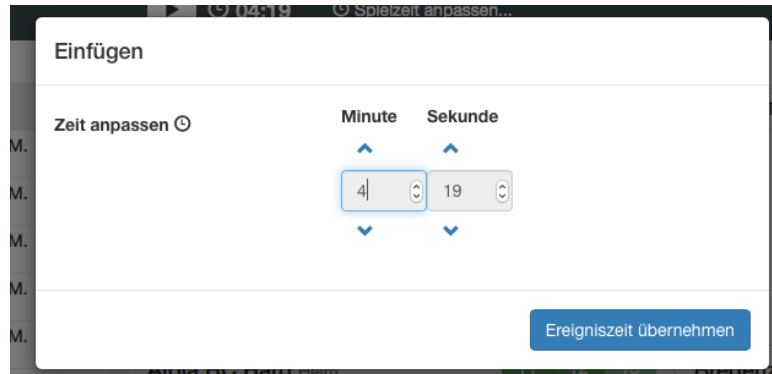
Durch Klicken auf die blauen Pfeiltasten kann die Zeit des Ereignisses in Sekundengenauigkeit angepasst werden.

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

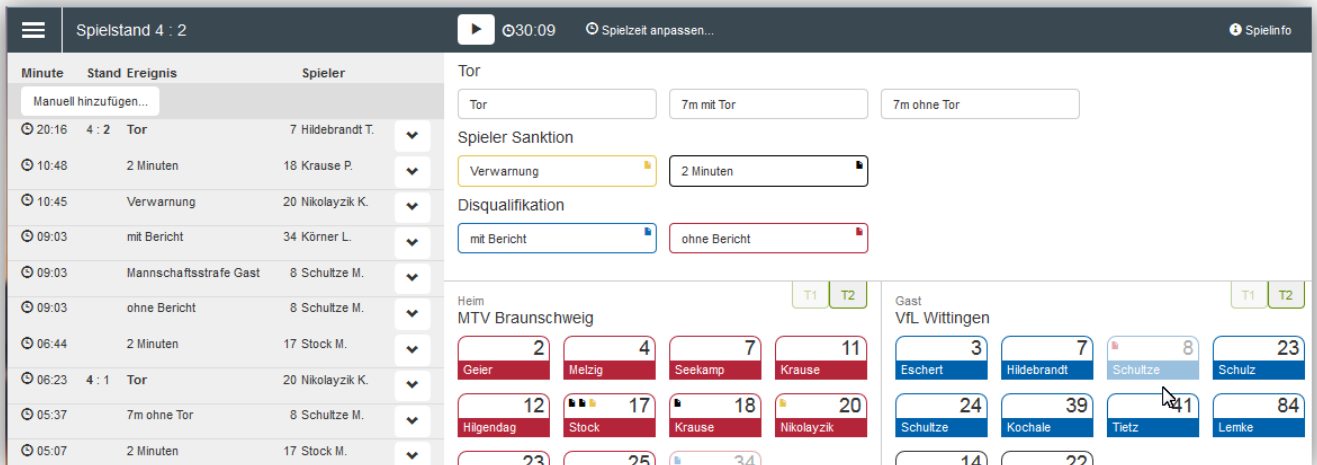
## Ereignis nachdokumentieren

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





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

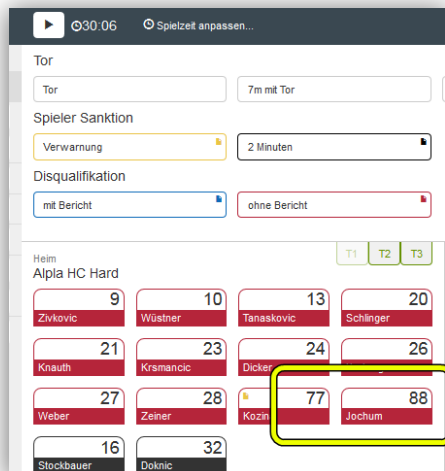
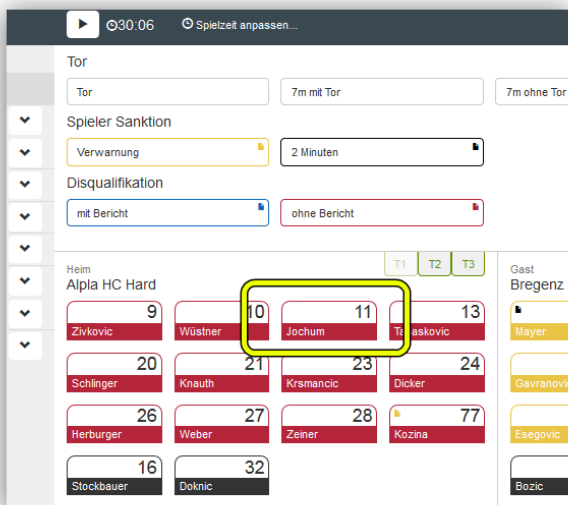


Auf diese Weise können auch 1-Klick-Ereignisse wie die Auszeit nachdokumentiert werden.

### 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.

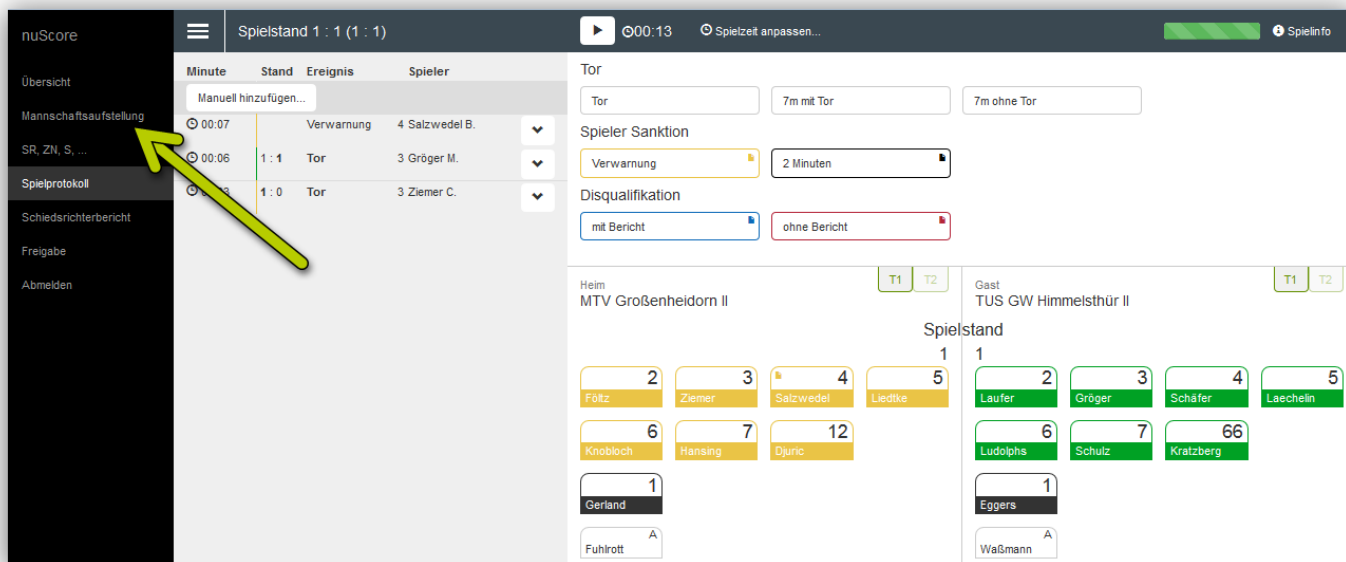
Beispiel:



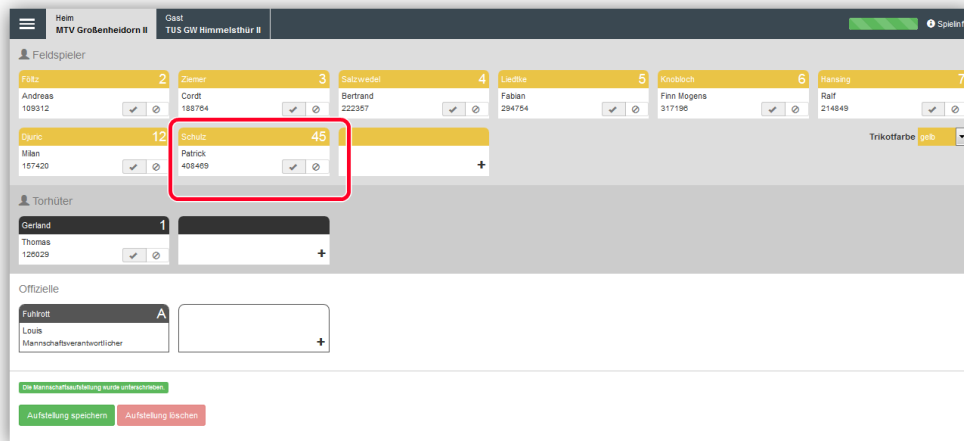
Man wechselt in die Mannschaftsaufstellung, ruft den Spieler (Nr. 11) auf und ändert die Trikotnummer (88). Anschl. steht im Spielprotokoll der Spieler mit der Nummer 88 zur Verfügung.

### 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 ...

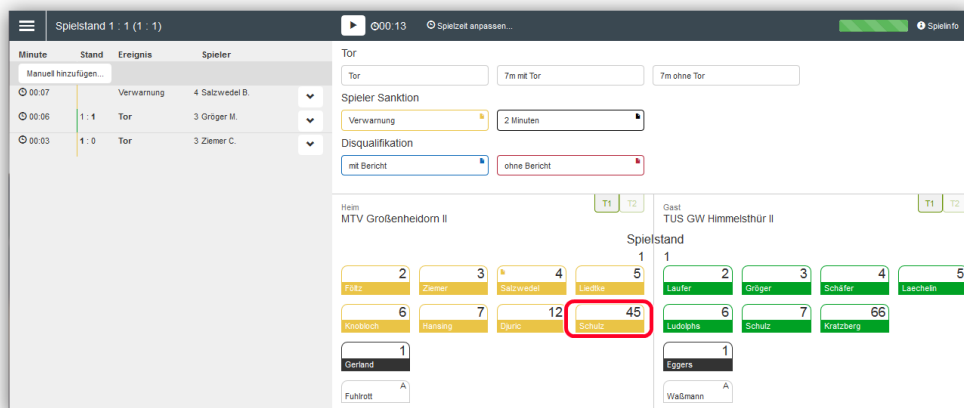


und speichern.

**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!!

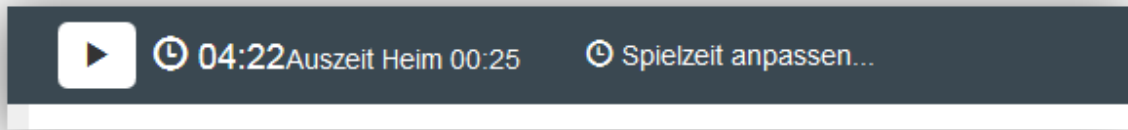
Anschließend zurück ins Protokoll.



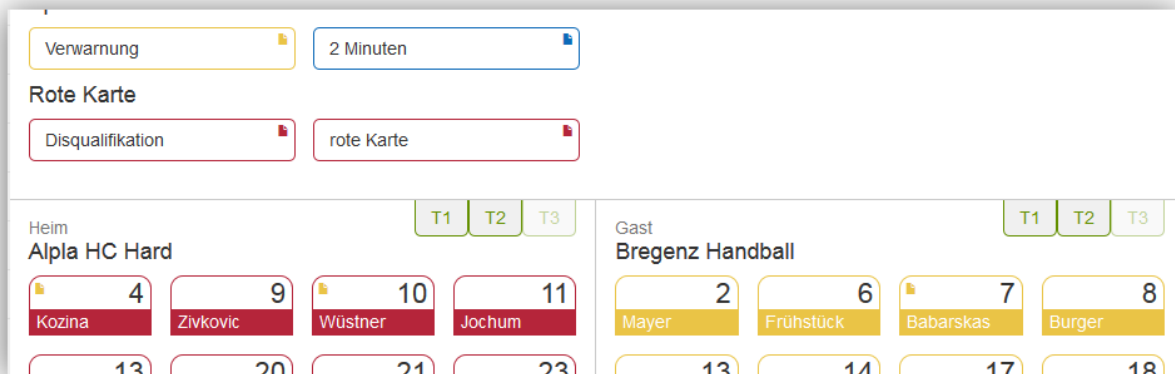
Das funktioniert auch, während die Uhr weiterläuft.

## Auszeit für eine Mannschaft

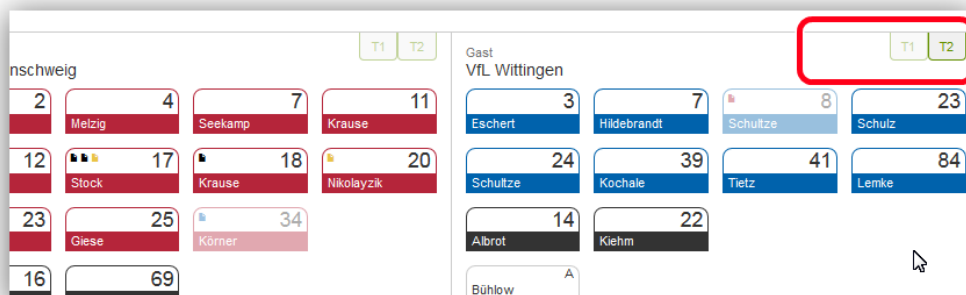
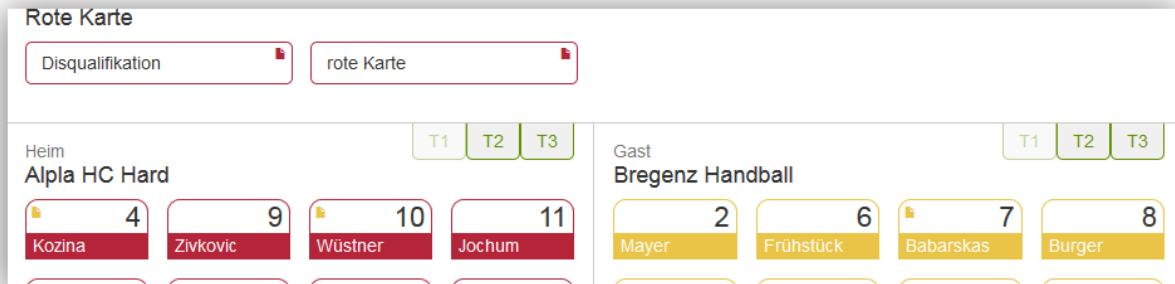
Mit dem Aktivieren der jeweiligen grünen TeamTimeOut-Karte wird eine Auszeit gestartet und ein Eintrag im Ereignisprotokoll erstellt. Die Uhr wird automatisch angehalten und ein 1-Minuten Counter erscheint neben der Uhr. Die grünen Karten dienen ebenfalls dazu dem Benutzer anzuzeigen, wie viele Timeouts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

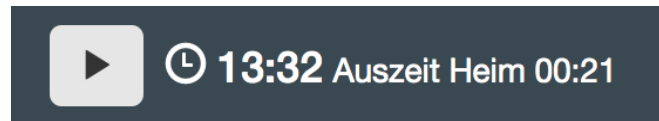


und in Halbzeit 2 "T1" nicht verfügbar.



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.

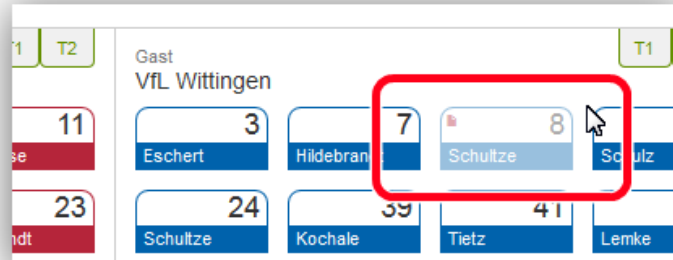


### Symbole auf den Spieler-Buttons

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.

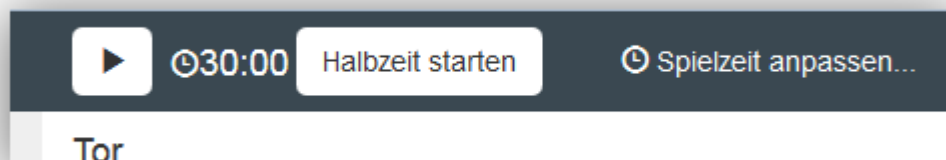


Hat ein Spieler eine rote Karte/Disqualifikation (gleiches Symbol) und die Spielzeit ist bereits weiter als die rote Karte/Disqualifikation für diesen Spieler, so färbt sich seine Trikotnummer rot und der Spieler ist nicht mehr verwendbar.



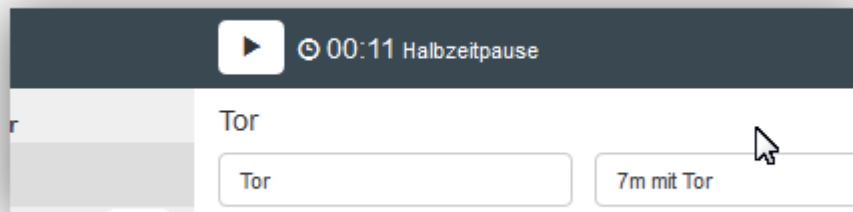
### Halbzeitpause

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

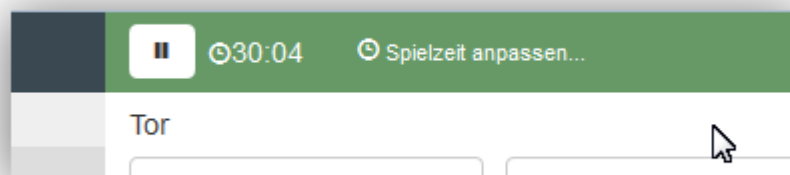


Damit startet man eine mitlaufende Uhr für die Halbzeitpause. Diese Uhr läuft vorwärts.





Ist die Pause vorbei und der Schiedsrichter pfeift das Spiel wieder an, wird die Uhr gestartet und die Halbzeitpausen-Anzeige verschwindet.

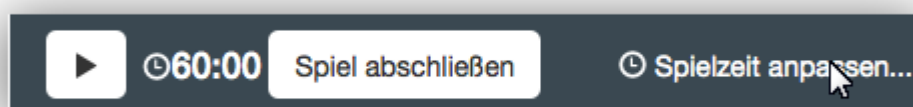


Zwischen dem letzten Ereignis bis Minute 30:00 und dem ersten Ereignis nach Minute 30:00 wird ein grauer Trennungsstrich angezeigt.

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!**

---

## **Sonderfälle**

Im Folgenden ein paar Hinweise zu speziellen Ereignissen und wie dann mit dem Spielprotokoll verfahren wird.

### Spielabbruch

*tbd*

### Nichtantreten einer Mannschaft

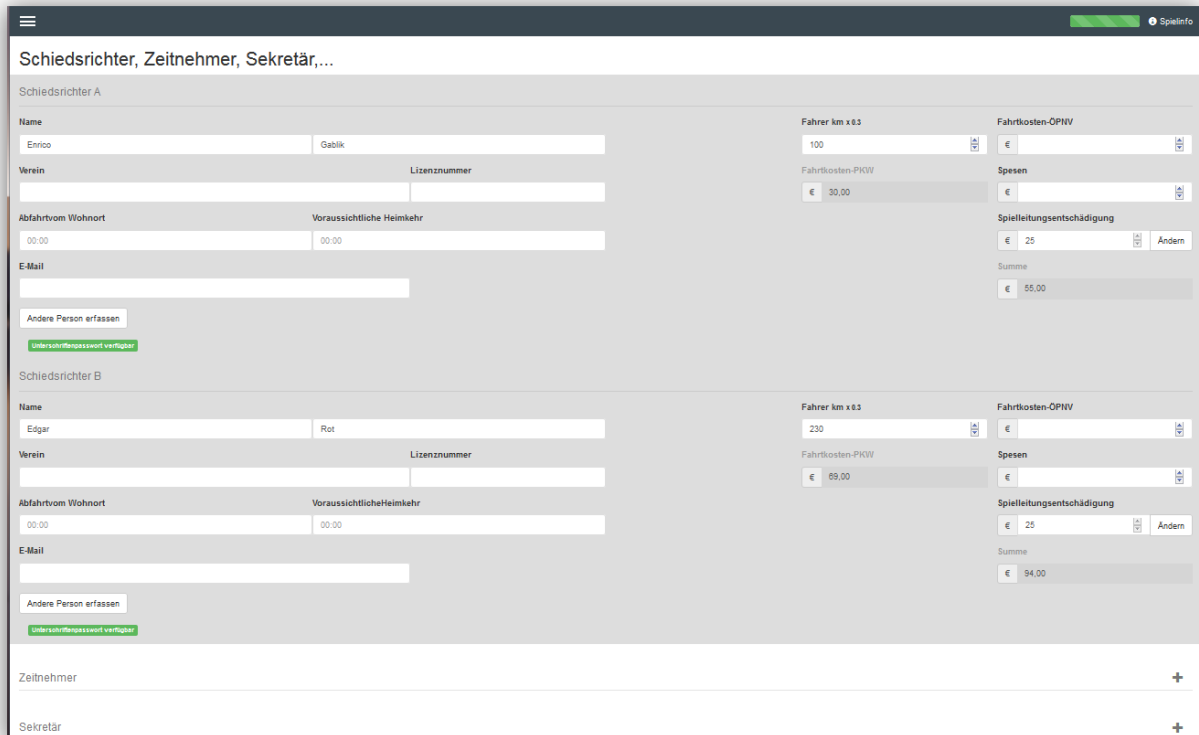
*tbd*

## 5. Ergänzende Eingaben

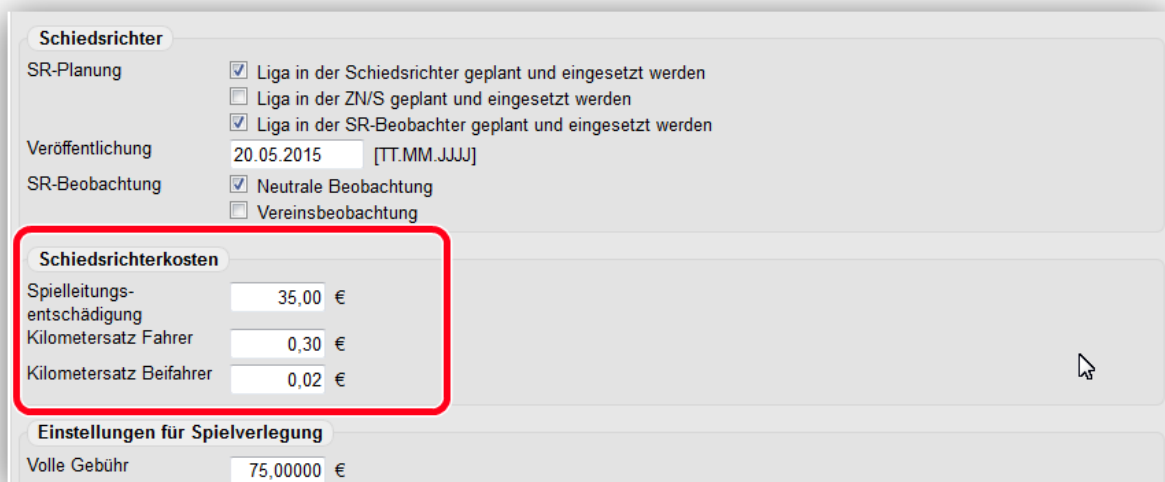
### SR, ZN, S, .....

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

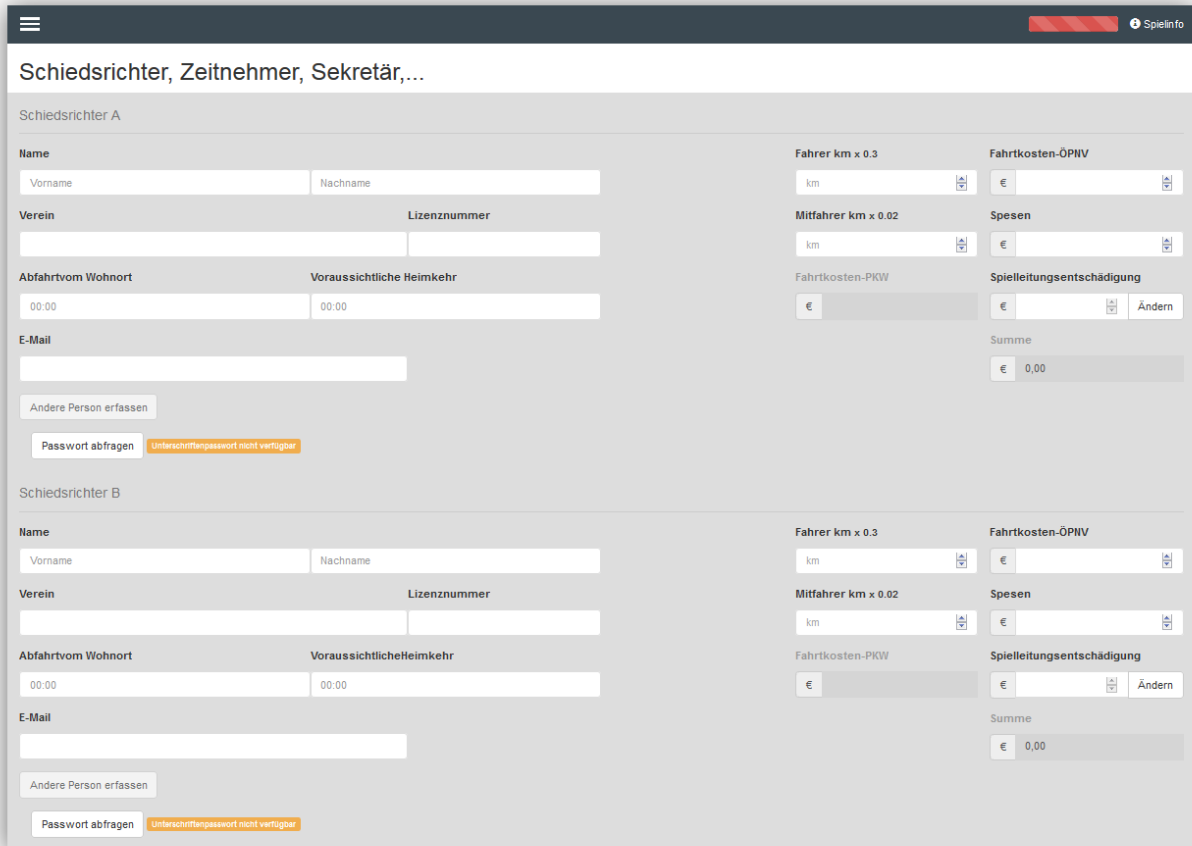
Unter dem Menüpunkt "Personen" können die Daten der Schiedsrichter, des Zeitnehmers, des Sekretärs, des technischen Delegierten, des Schiedsrichter Beobachters sowie der Spielaufsicht angegeben werden.



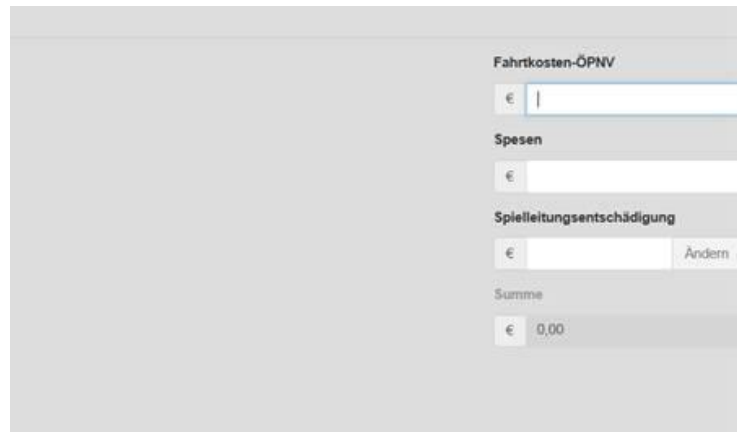
! Diese Vorbelegung der Kosten wird nur generiert, wenn in der Grundkonfiguration der Liga auch die entsprechenden Angaben gemacht worden sind:



Fehlen diese Angaben, sieht das wie folgt aus:



Sind die Beträge für die Kilometersätze nicht angegeben, werden diese Felder im Formular nicht angezeigt:



Bitte in diesem Fall an die zuständige Spielleitung wenden, damit die Angaben vervollständigt werden.

Für die beiden Schiedsrichter stehen die folgenden Felder zur Verfügung:

- Vorname, Nachname, Verein, Abfahrt, voraussichtliche Heimkehr

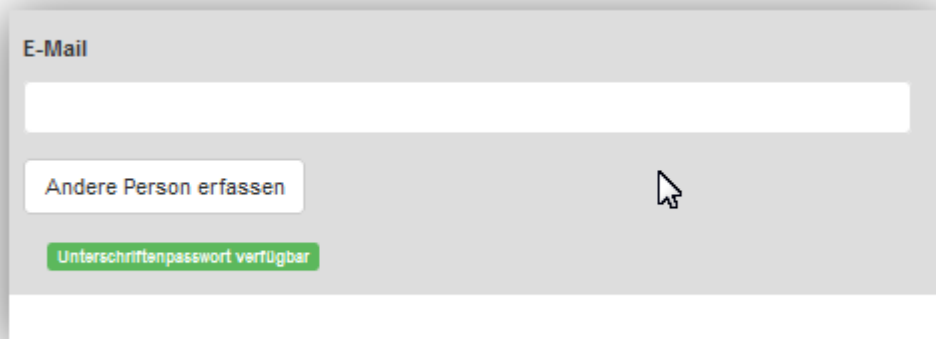
Aus Gründen des Datenschutzes wird die E-Mail-Adresse der angesetzte Schiedsrichter **nicht** angezeigt!

sowie die Reisekosten-Abrechnung bestehend aus:

- KM-Fahrer, KM-Mitfahrer, aus diesen beiden errechnen sich, je nach Faktor/km, die Fahrtkosten-PKW automatisch, in dieses Feld kann deshalb auch nicht geschrieben werden.
- Darunter findet der Benutzer die folgenden Felder:
- Fahrtkosten-ÖPNV
- Reisekosten
- Spielleitungsentschädigung
- sowie die, durch alle Eingaben errechnete Gesamtsumme dieser Person. Dieses Feld ist nicht veränderbar.

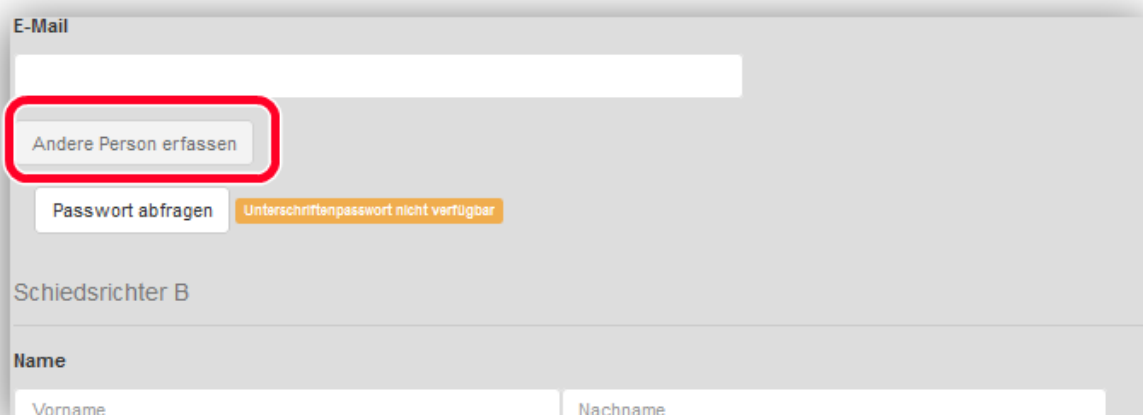
**Die Daten für das Kilometergeld, die Mitfahrererkosten und die Spielleitungsentschädigung werden in nuLigaAdmin in der Grundkonfiguration der Liga hinterlegt und dann von nuScore von dort bezogen.**

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



Das Unterschriftenpasswort ist somit verfügbar und lokal abgespeichert.

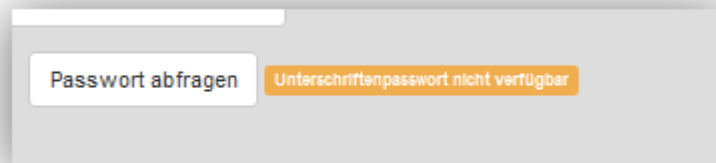
Erscheinen die angesetzten Schiedsrichter nicht, bietet das System die Möglichkeit, die Personendaten der Ersatzschiedsrichter aufzunehmen. Dazu aktiviert man den Button **Andere Person erfassen**



Die Daten in den Adressfeldern werden automatisch 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.

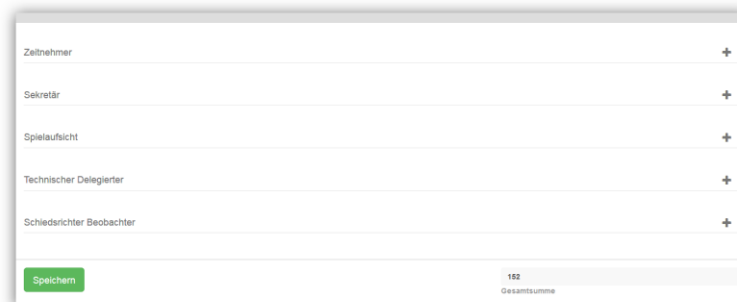
Wird ein anderer als der angesetzte Schiedsrichter eingetragen, kennt nuScore dessen Passwort nicht, wodurch es bei der Freigabe nicht überprüft werden kann. Hierfür erscheint der Button "Passwort abfragen".



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.



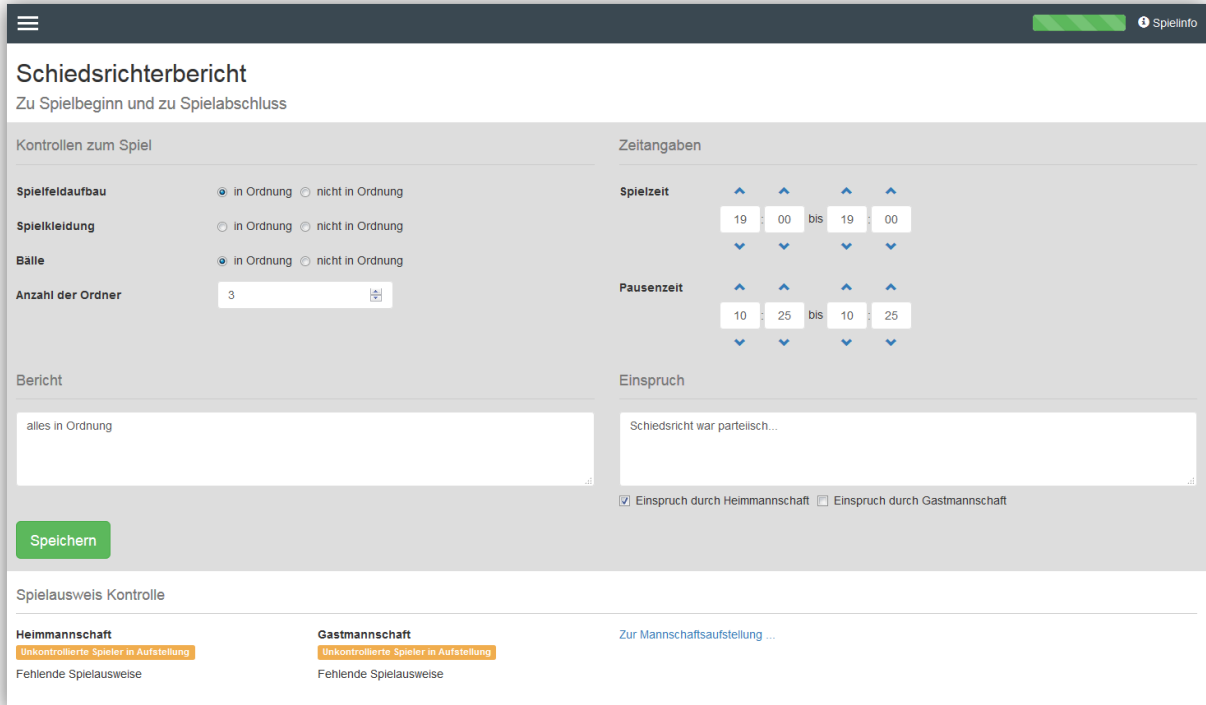
Für diese restlichen Personen gilt folgendes:

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

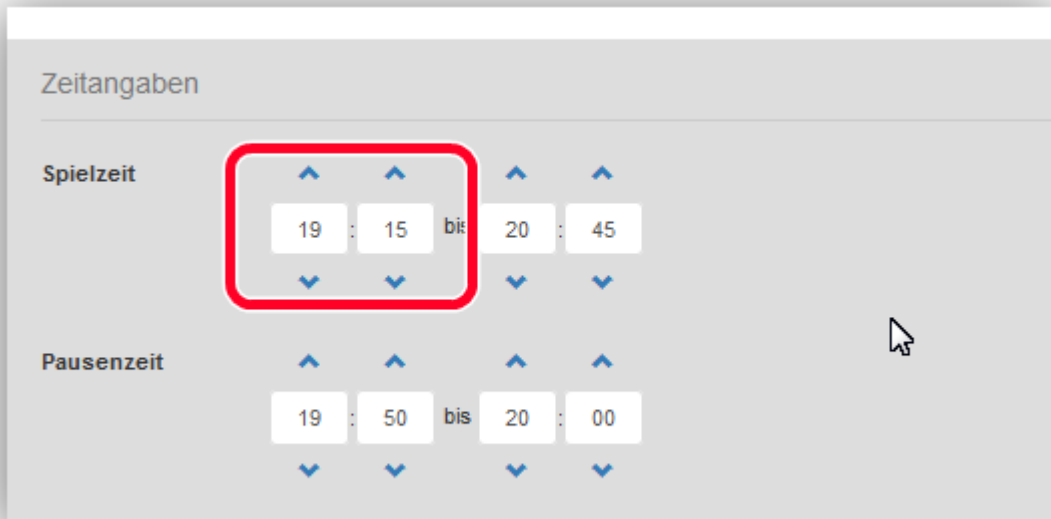
Die Eingaben werden erst bei einem Klick auf "Speichern" abgespeichert. Dabei werden die erfassten Daten bei bestehender Onlineverbindung auf dem Server gespeichert. Um einen schnellen Überblick über die gesamten Reiskosten, Spesen und Entschädigungen zu geben, ist das Feld Gesamtsumme für den Benutzer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

## Schiedsrichterbericht

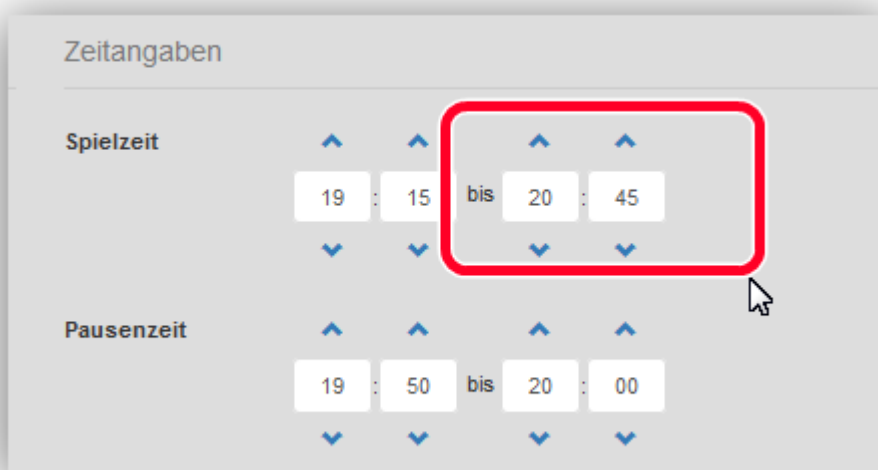
Unter dem Menüpunkt "Schiedsrichterbericht" werden die Eingaben für den Schiedsrichterbericht getätigt.



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



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



Die Pausenzeit 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 nicht vorhanden" gesetzt ist.



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

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

In dem Textfeld *Bericht* können 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 Spielberichts 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 TeamTimeOut durch die Schiedsrichter genutzt werden.

#### Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes

**Spielinformation**

Spielnummer	101	Gruppe	HLA-Clubs-Play-Off
Datum	14.03.2015, Spielbeginn 19:00h	Heimmannschaft	Alpha HC Hard
Sporthalle	Sporthalle am See, Weststraße 65, 68711 Hard	Gastmannschaft	Bregenz Handball

**Heimmannschaft**  
Alpha HC Hard

Nr.	Name	Geburtsdatum	Pass-Nr.	Tore	Tore-Tore / Versuche	gelbe Karte	2-Minuten			rote Karte	ohne Bericht	mit Bericht
							1.	2.	3.			
4	Kolke Klemm	25.09.1985	123456	1								
9	Zelovec Boris	25.09.1985	234567	0								
10	Wolner Frederic	25.09.1985	345678	0								
11	Jochum Michael	25.09.1985	456789	0								
13	Tanasek Marco	25.09.1985	567890	0								
16	Stoebauer Franz Stefan	25.09.1985	612345	0								
20	Schinger Roland	25.09.1985	567890	0								
21	Arnault Michael	25.09.1985	621435	0								
23	Arnautovic Marko	25.09.1985	214356	0								
24	Dicker Daniel	25.09.1985	634321	0								
26	Hertfelder Lukas	25.09.1985	643212	0								
27	Waller Thomas	25.09.1985	642123	0								
28	Zimmer Gerald	25.09.1985	651234	0								
29	Zimmer Daniel	25.09.1985	661234	0								
30	Dolenc Gustav	25.09.1985	654321	0								
A	Waller S.											
B	Burger M.											
C	Waller M.											
D	Arnault M.											

**Wasser** 0 **Timeout 1** 0:00  
**Wasser-Tore** 0 **Timeout 2**  
**Timeout 3**

**Gastmannschaft**  
Bregenz Handball

Nr.	Name	Geburtsdatum	Pass-Nr.	Tore	Tore-Tore / Versuche	gelbe Karte	2-Minuten			rote Karte	ohne Bericht	mit Bericht
							1.	2.	3.			
1	Bock Vladimir	24.04.1983	686750	0								
2	Waller Lukas	26.07.1981	687630	1	1/1							
6	Fröhlich Lukas	26.07.1981	687630	0								
7	Balkanovic Predko	13.12.1988	579650	1								
8	Burger Sebastian	06.10.1987	579650	0								
12	Soppenschütz Argen	11.04.1986	686750	0								
13	Garranovic Filip	02.11.1981	676350	0								
14	Rauch Julian	17.04.1988	676350	0								
17	Waller Gerald	25.04.1985	676350	0								
18	Banner Dominik	01.07.1981	676357	0								
20	Eggerer Arto	12.05.1986	798627	0								
26	Gang Clemens	06.11.1983	676356	0								
29	Waller Alexander	30.12.1982	686750	0								
34	Vinhai Tobias	18.02.1987	686374	1								
A	Schneefelder M.											
B	Heidi R.											
C	Kresser B.											
D	Fröhlich R.											

**Wasser** 1 **Timeout 1**  
**Wasser-Tore** 1 **Timeout 2**  
**Timeout 3**

**Personen**

Karte	Name	Veren	E-Mail	€ Fahrenkosten	€ Entschädigung
Schiedsrichter Beobachter	Waller 2 Waller 2		vt@hcn.bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Schiedsrichter	Waller 1 Waller 1		vt@hcn.bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Schiedsrichter	Waller 2 Waller 2		vt@hcn.bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Spitzenrichter	Waller 2 Waller 2		vt@hcn.bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Technischer Delegierter	Waller 2 Waller 2		vt@hcn.bregenz.at	90,00 €	10,00 €
Zeitnehmer	Waller 2 Waller 2		vt@hcn.bregenz.at	10,00 €	10,00 €
Sekretär	Waller 2 Waller 2		vt@hcn.bregenz.at	10,00 €	10,00 €

**Schiedsrichter Bericht**

Bereg:	Bregenz Handball	Berichte über in Ordnung
Ergebnis:	1 : 3	Einmündlich: Ja
Sporthalle:	OK	Einmündlichkeit: Schiedsrichter war zureichend.
Spezialheizung:	Nicht OK	Ordnung:
Bälle:	OK	fehlende Spielzeugkassette Gast:

**fehlende Spielzeugkassette Heim**  
 Zelovec Boris  
 Wolner Frederic

11.05.2017

nuScore

D. Hummes/65

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:

- Mannschaftsverantwortliche
- Schiedsrichter
- Technischer Delegierter
- Spielaufsicht

Die Vereine finden den Spielbericht im Bereich Spielbetrieb



Den Zeitraum angeben, in dem die Spiele stattgefunden haben, deren Bericht eingesehen werden soll ...

Admin Home >

**Spielbetrieb**  
**MTV Braunschweig**

Spielberichte suchen

Ergebniserfassung  Vereinsbeobachtung

Mannschaft: - Zeitraum: Nächste 7 Tage  
 von 01.09.2016 bis 04.09.2016

zu erfassende Spiele mit anzeigen

--- und **Suchen** drücken

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)

Aktion: -

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 blau hinterlegten PDF-Link gibt dann das Dokument frei:

Der Staffelleiter findet den Bericht im Verwaltungsbereich seiner Staffel.

## Spielinformation

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

## Statistik Überblick

Heimmannschaft SG HC Bremen/Hastedt											
Trikot	Name	Geburts-tag	Pass-Nr	Tore	7m-Tore / Versuche	gelbe Karte	2-Minuten			rote Karte	
							1.	2.	3.	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.										
<b>7Meter</b>				3		<b>Timeout 1</b>				29:46	
<b>7Meter-Tore</b>				2		<b>Timeout 2</b>				59:44	
						<b>Timeout 3</b>					

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

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

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

## Erfasste Personen

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

Für jede Person, die im Rahmen eines Spieles angelegt bzw. erfasst wurde gibt es hier einen Eintrag. Neben Vorname und Nachname wird ebenfalls die Rolle/Zuständigkeit einer erfassten Person angezeigt, sowie der Verein, die E-Mail Adresse und ein Auszug aus den Kosten.

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 Angriff 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
Zeitnehmer (Ja)	referee 2, referee 2			info@hc-b

## Schiedsrichterbericht

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

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

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

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

### **Freigabe**

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

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

Hier sind die Schiedsrichter, die Mannschaftsverantwortlichen, 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.

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

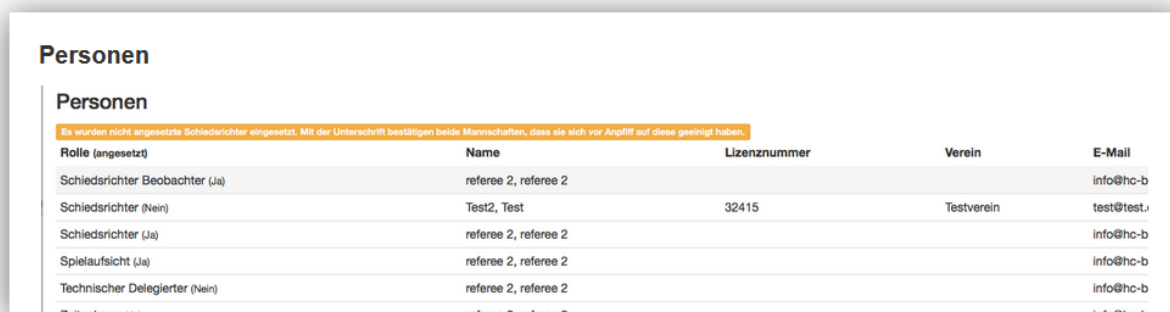
erneut unterschrieben werden, da die Korrektur anerkannt werden muss. Deshalb müssen zuerst alle Unterschriften wieder zurückgesetzt werden, bevor eine Korrektur vorgenommen werden kann.

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

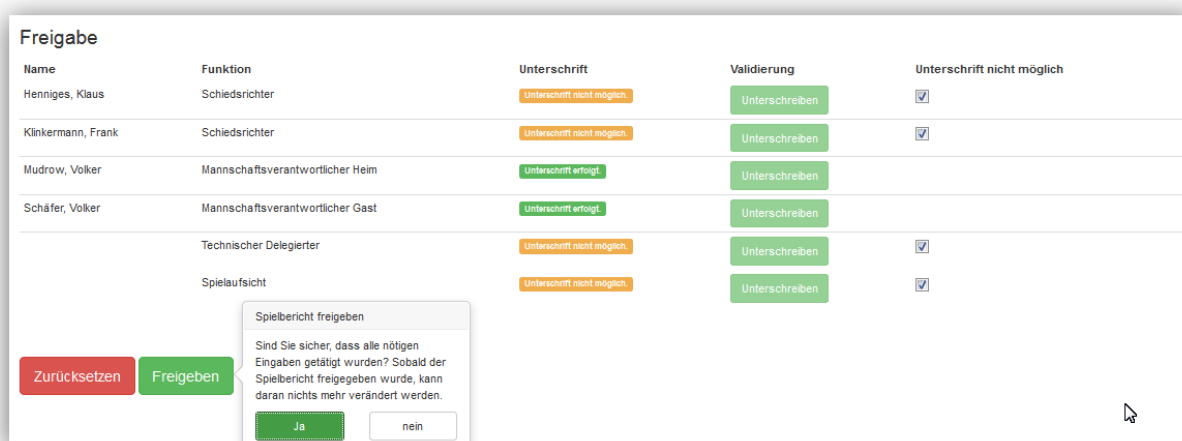
Bei der Freigabe des Spielberichts werden nur die Personen angezeigt, die auch tatsächlich erfasst wurden. Wenn es z.B. keinen zweiten Schiedsrichter gibt, wird dieser auch nicht in der Tabelle angezeigt.

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



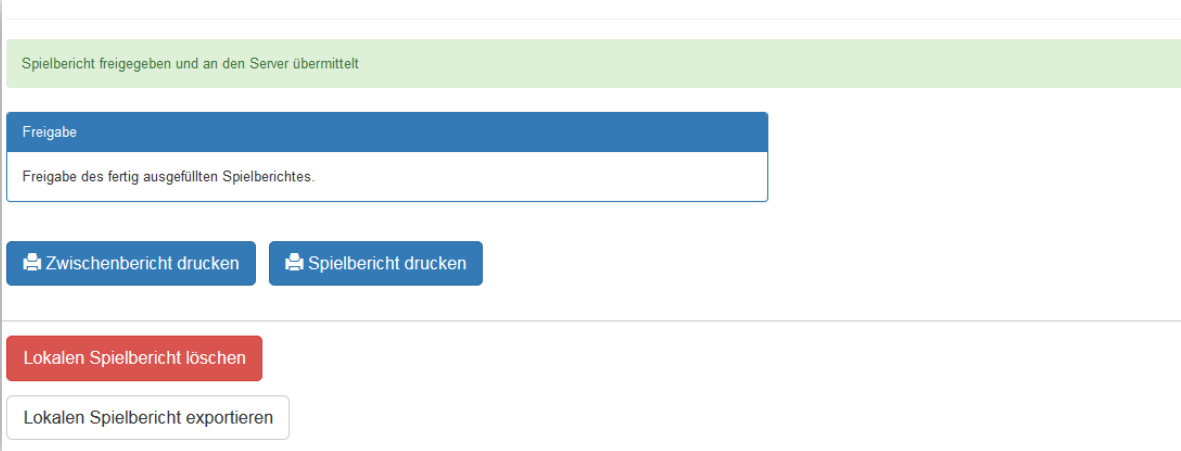
Die Mannschaftsverantwortlichen akzeptieren diese Eintragung mit der Unterschrift unter die Mannschaftsaufstellung, da beides ja vor Spielbeginn erfolgen muss. Eine gesonderte Unterschrift ist daher nicht nötig.

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



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

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



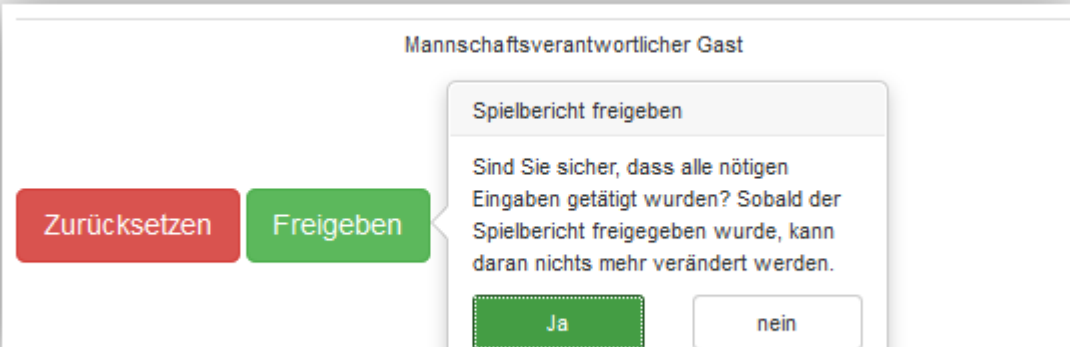
und in den Freigabe-Bereich gehen und dort ganz nach unten scrollen:

Freigabe		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 "Spielbericht freigeben" 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.

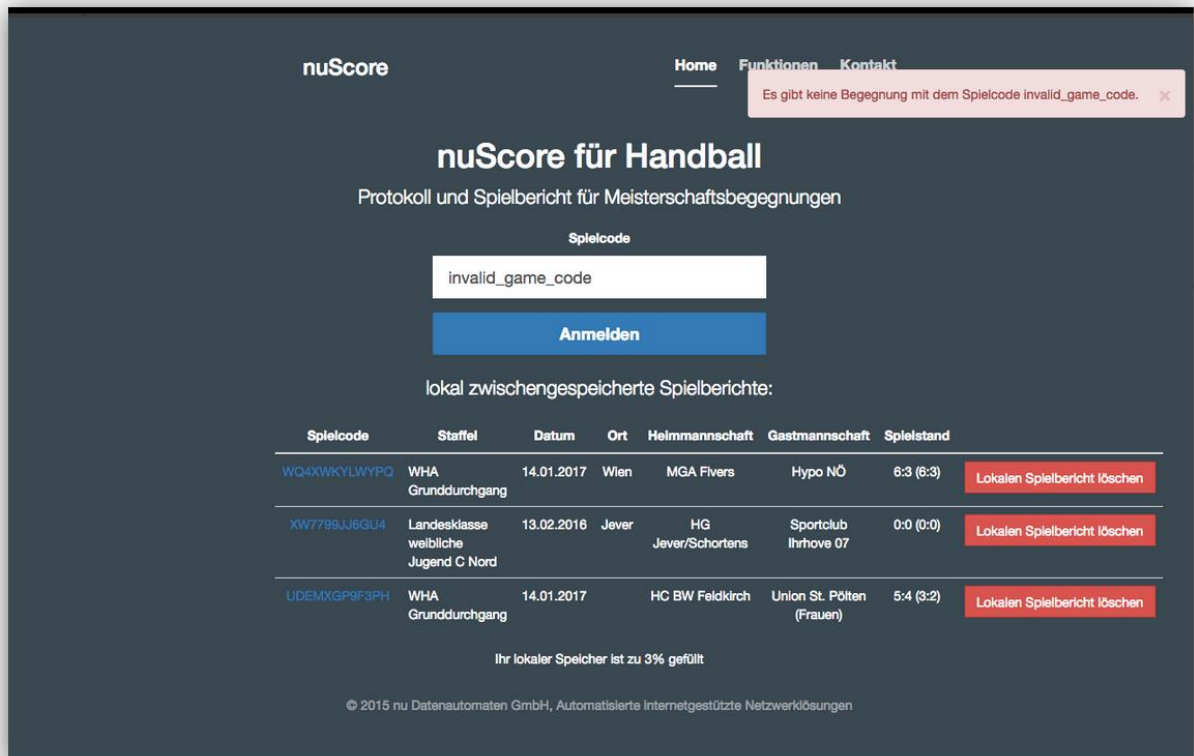
## **Systemmeldungen bei Freigabe**

### **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.



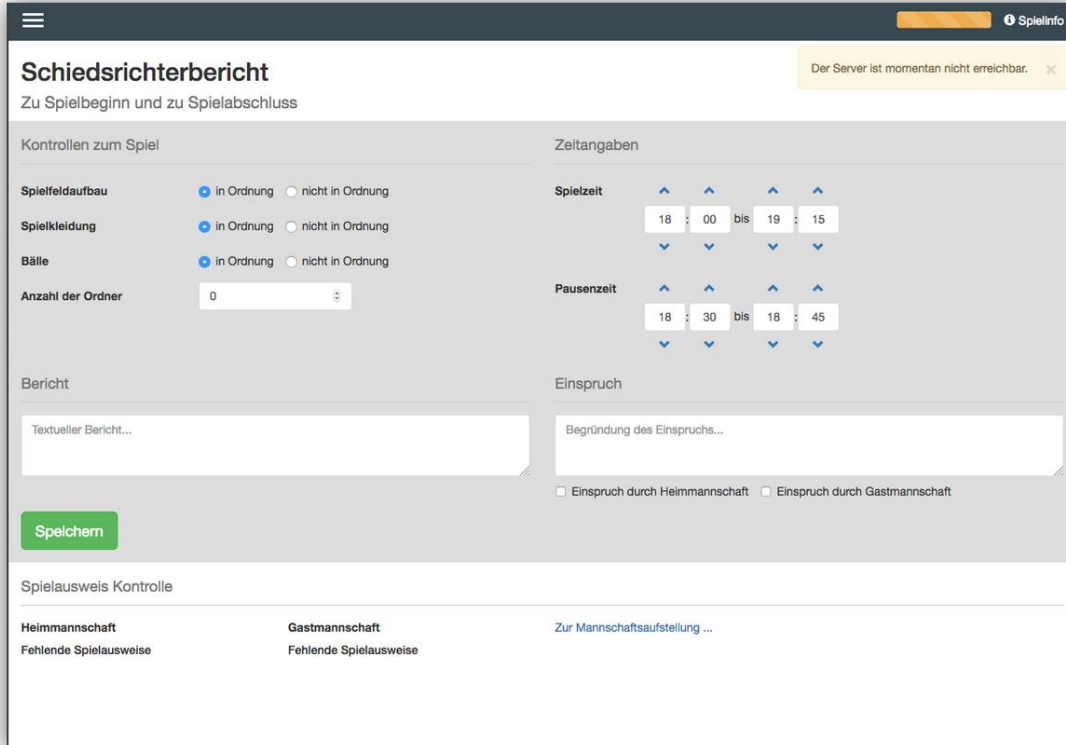
The screenshot shows the nuScore website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'Funktionen', and 'Kontakt'. A red error message is displayed in the top right corner: "Es gibt keine Begegnung mit dem Spielcode invalid\_game\_code." Below the navigation bar, the main heading is "nuScore für Handball" with the subtitle "Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen". A search box labeled "Spielcode" contains the text "invalid\_game\_code" and a blue "Anmelden" button. Below the search box, it says "lokal zwischengespeicherte Spielberichte:". A table lists three local game reports with columns for Spielcode, Staffel, Datum, Ort, Heimmannschaft, Gastmannschaft, and Spielstand. Each row has a red button labeled "Lokalen Spielbericht löschen". At the bottom, it says "Ihr lokaler Speicher ist zu 3% gefüllt" and the footer contains "© 2015 nu Datenautomaten GmbH, Automatisierte Internetgestützte Netzwerklösungen".

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
WQ4XWKYLWYPO	WHA Grunddurchgang	14.01.2017	Wien	MGA Fivers	Hypo NÖ	6:3 (6:3)	Lokalen Spielbericht löschen
XW7798JJ8GU4	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



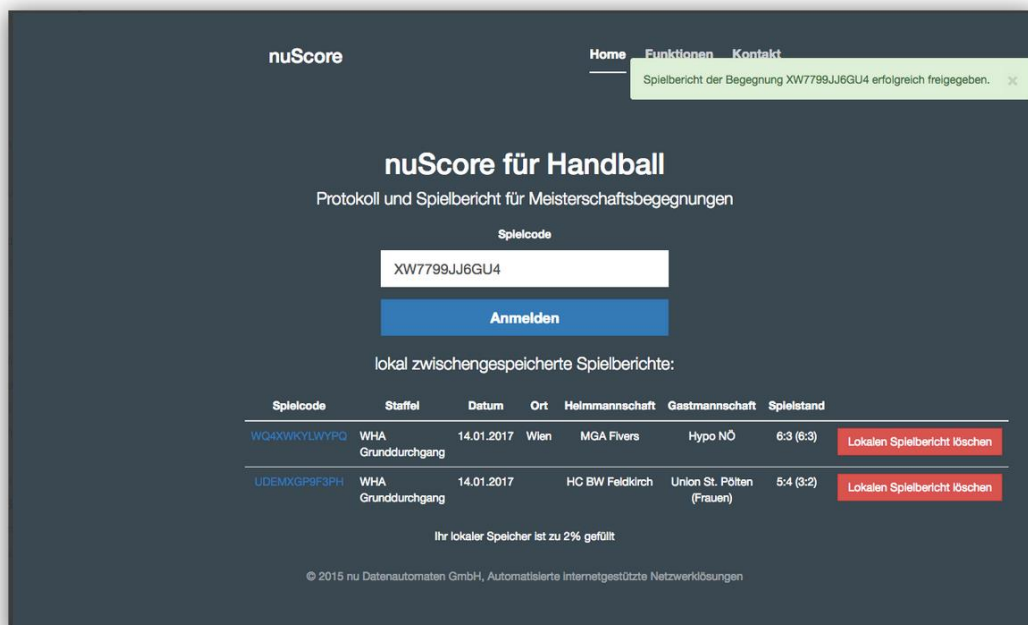
## Fehlende Verbindung zum Server

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.



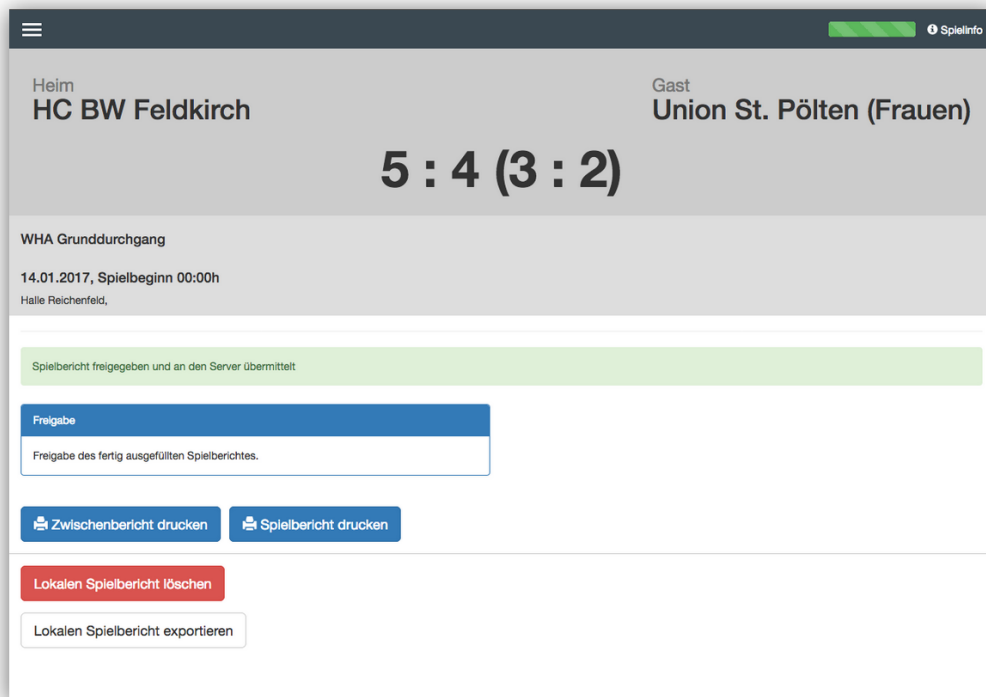
## Freigabe

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.



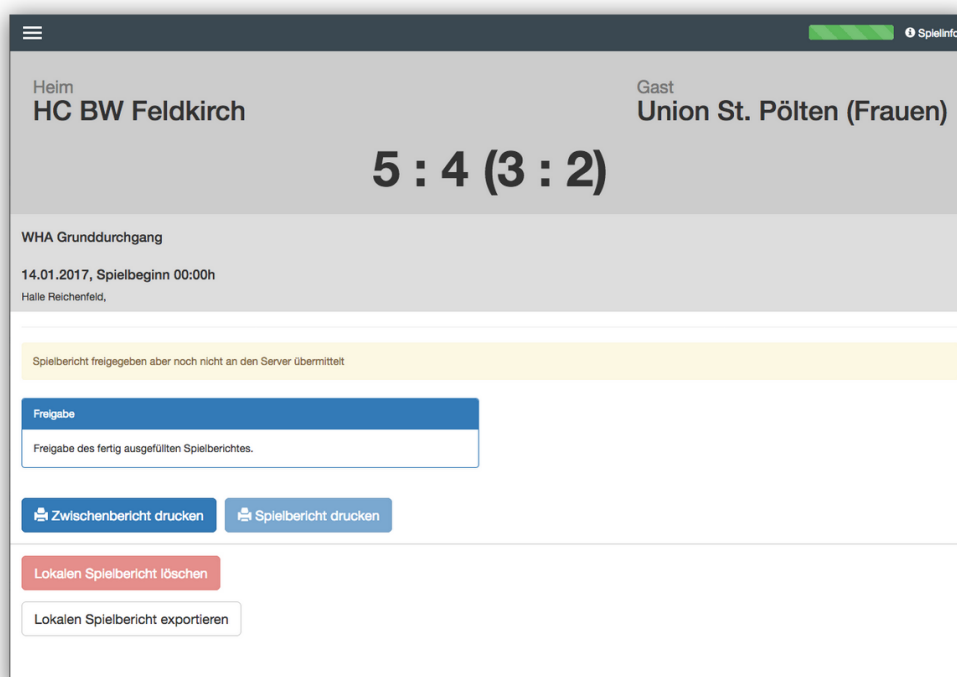
Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
<a href="#">WQ4XWKYLWYPO</a>	WHA Grunddurchgang	14.01.2017	Wien	MGA Fivers	Hypo NÖ	6:3 (6:3)	<a href="#">Lokalen Spielbericht löschen</a>
<a href="#">UDEMXP9F3PH</a>	WHA Grunddurchgang	14.01.2017		HC BW Feldkirch	Union St. Pölten (Frauen)	5:4 (3:2)	<a href="#">Lokalen Spielbericht löschen</a>

Loggt sich der Benutzer danach nochmals in diesen Spielbericht ein, sieht er erneut einen grünen Hinweis bezüglich der erfolgreichen Freigabe.



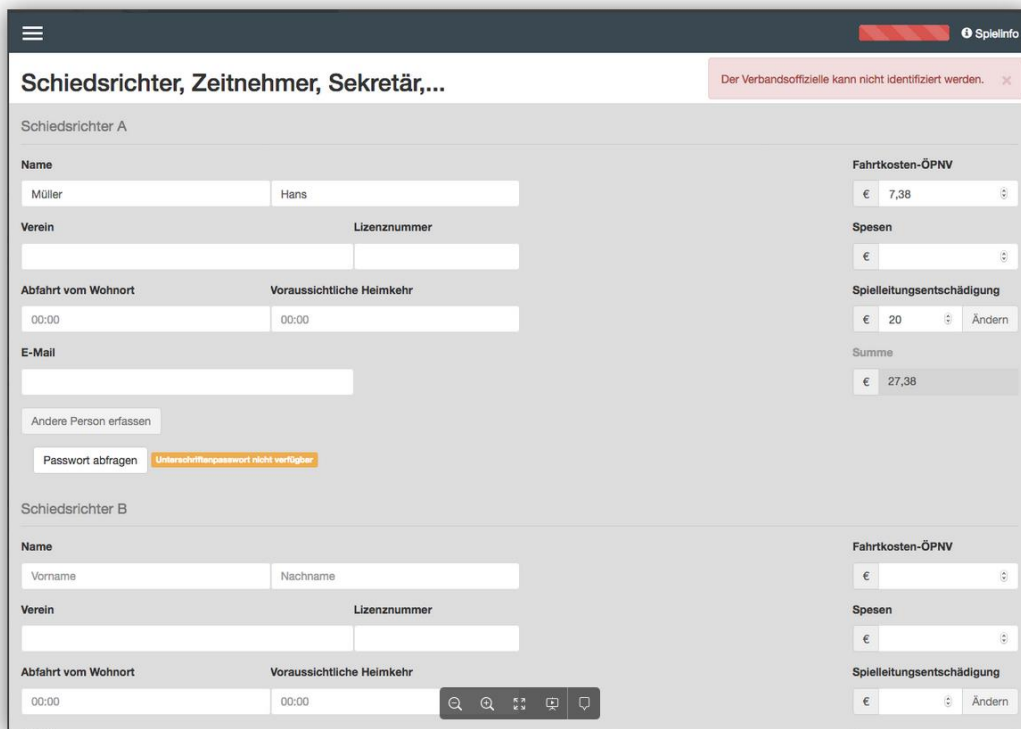
Zusätzlich erscheint im unteren Bereich der neue Button "Spielbericht drucken". Dieser leitet den Benutzer auf das öffentlich einsehbare PDF mit dem Spielbericht weiter.

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.



### 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.



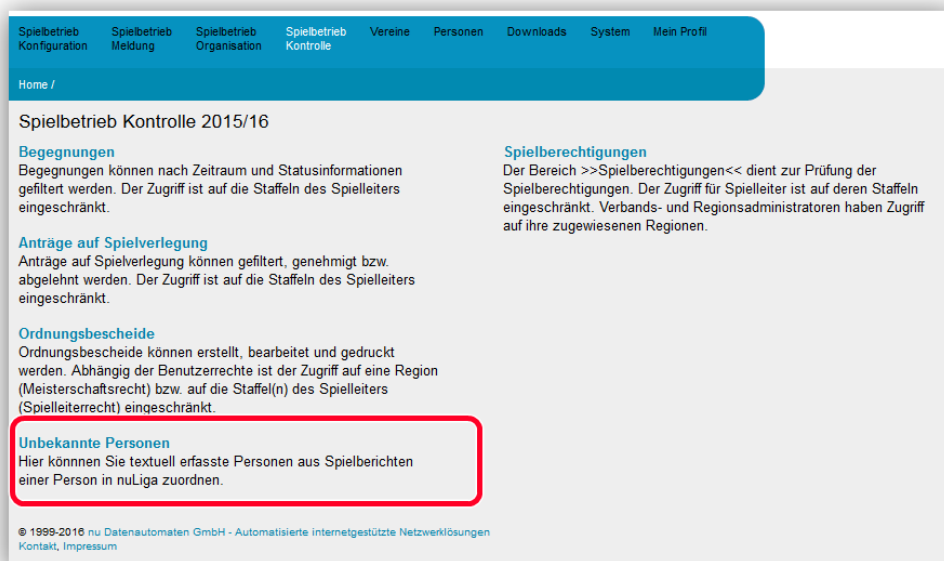
Das heißt aber nicht, dass der Bericht am Ende nicht freigegeben wird! Man muss nur die Unterschrift(PIN dieses Schiedsrichters deaktiviere!

### Spielbericht beim Staffelleiter

Der Staffelleiter hat in seinem Admin-Bereich Zugriff auf den offiziellen Spielbericht. Die Berichte werden über ein Icon am Ende der Zeile im Spielplan anklickbar sein.

Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore	Status	Info	Punkte	Bericht
VfL Hameln	HF Helmstedt-Büddenstedt	21 : 16	abgeschlossen	-	2:0 ✓	erfassen  (pdf)
MTV Vorsfelde	HSG Schaumburg-Nord	41 : 30	abgeschlossen	-	2:0 ✓	erfassen  (pdf)
SG Börde Handball	TV Jahn Duderstadt	27 : 30	abgeschlossen	-	0:2 ✓	erfassen  (pdf)
MTV Soltau	HSG Plesse-Hardenberg	30 : 30	abgeschlossen	-	1:1 ✓	erfassen  (pdf)

Im Bereich Spielbetrieb Kontrolle gibt es einen zusätzlichen Bereich [Unbekannte Personen](#)



Eine ausführliche Erläuterung der Funktionen und Ansichten für den Staffelleiter findet man in der Handlungsanleitung „nuScore für Staffelleiter“.

## Pressebericht (öffentlicher Bericht)

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

Dieser Spielbericht ist im öffentlichen System über das verlinkte PDF-Symbol verfügbar.

14	MTV Soltau	15	4	1	10	408:485	-77	9:21
15	SG Börde Handball	13	2	2	9	318:372	-54	6:20
16	HV Barsinghausen	13	1	1	11	345:400	-55	3:23

**Spielplan (Aktuell)**

Tag	Datum	Zeit	Halle	Nr.	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore	
Fr.	06.01.2017	20:00	405109	101108	SG Börde Handball	HG Rosdorf-Grone	28:30	✓
Sa.	07.01.2017	17:00	403331	101109	Lehrter SV	MTV Soltau	41:19	✓
		17:00	205101	101110	HF Helmstedt-Büddenstedt	MTV Großenheidorn	33:29	✓
		18:00	406131	101111	HSG Schaumburg-Nord	HV Barsinghausen	32:29	✓
So.	08.01.2017	17:00	202111	101113	VfL Wittingen	HSG Nienburg	24:25	✓
Do.	12.01.2017	19:00	403201	101097	HV Barsinghausen	SG Börde Handball	Feld./Sch.	
Sa.	14.01.2017	17:30	203160	101114	TV Jahn Duderstadt	HSG Schaumburg-Nord	Herb./Schu.	

Das PDF-Symbol ist mit einem Bericht verlinkt, wenn der Cursor sich über dem Symbol in eine Hand verwandelt.

Der Pressebericht enthält auch den Spielverlauf.

HVN/BHV 2016/17  
Spielbericht (genehmigt)

**Spielinformation**

Spielnummer	101001	Gruppe	Oberliga Männer Niedersachsen
Datum	27.08.2016, Spielbeginn 17:00h	Heimmannschaft	Lehrter SV
Spielort	Lehrte, Schießische Str.	Gastmannschaft	HSG Plesse-Hardenberg

Heimmannschaft  
Lehrter SV

Trikot	Name, Vorname	Geburtsdatum	Pass-Nr	Tore	TM	g.	2-Minuten	Disqualifikation			
						h.	1.	2.	3.	o.B.	m.B.
1	Kassner, Patrick	-	-	0							
3	Eichenmann, Lars	-	-	2	22						
4	Schiebler, Lars	-	-	4	16:38	29:34					
5	Schepker, Jonas	-	-	1							
7	Sten, Gunnar	-	-	0							
8	Seffer, Timo	-	-	0							
11	Kieslich, Fabian	-	-	3	05:14	12:13					
14	Kahn, Florian	-	-	8							
17	Kleinertz, Gian Luca	-	-	8	5:5	46:20					
27	Dreißgacker, Till	-	-	4	09:10						
55	Ewert, Louis	-	-	4	32:26						
74	Jeremias, Luke	-	-	0							
99	Domizaff, Stefan	-	-	0							
B	Ewert, Lutz	-	-								
C	Barn, Noolas	-	-								

HVN/BHV 2016/17  
Spielbericht (genehmigt)

**Torverlauf**

Lehrter SV			HSG Plesse-Hardenberg		
Spieler	Stand	Zeit	Stand	Spieler	
Kleinertz, Gian Luca	1	01:46	0		
	1	02:06	1	Schindler, Patrik	
	1	02:54	2	Brill, Florian	
Schiebler, Lars	2	03:39	2		
Ewert, Louis	3	04:41	2		
	3	05:09	3	Falkenhain, Jan-Niklas	
Schiebler, Lars	4	05:38	3		
Dreißgacker, Till	5	06:01	3		
Ewert, Louis	6	07:45	3		
Dreißgacker, Till	7	08:57	3		
	7	10:50	4	Lapschies, Hauke	
Ewert, Louis	8	11:14	4		
	8	12:13	5	Brand, Christian	
Kleinertz, Gian Luca	9	12:37	5		
	9	13:03	6	Grobe, Marvin	
Kleinertz, Gian Luca	10	15:03	6		
Kleinertz, Gian Luca	10	15:03	6		
	10	16:51	7	Brand, Christian	

## 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.

Wann die Daten überspielt sein müssen, wird in den Durchführungsbestimmungen der einzelnen Spielebene geregelt.

## 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	 <a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer 2015/16
	 <a href="#">Spiel-PINs (pdf)</a>	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 oder ihr persönliches nuScore-Passwort eingeben. Ist erst möglich, wenn alle Spielerausweise überprüft und als vorhanden oder nicht vorhanden markiert sind.
- 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.
- Wichtig**: Spielende angeben (oben rechts unter Zeitangaben)  
Alternative: Die Schiedsrichter tragen alles selbst ein.  
Kontrollieren aller Spielberichts-Informationen gemeinsam mit den Schiedsrichtern und den MVs. Wenn alles in Ordnung ist, dann Einholen der Unterschriften und Abschicken des elektronischen Spielberichts.
- Spiel-Pin bzw. Passwort werden von der jeweiligen Person selbst eingegeben! Das macht natürlich nicht der Sekretär!  
Diskrepanzen usw. sind erforderlichenfalls im Schiedsrichterbericht unter Bemerkungen zu dokumentieren.

**Diese Checkliste ersetzt nicht die Handlungsanleitung für den elektronischen Spielbericht!**