

Handlungsanleitung elektronischer Spielbericht



Agenda

1. Voraussetzungen
2. Die Arbeit mit dem nuScore Client
3. Mannschaftsaufstellung
4. Spielprotokoll
5. Ergänzende Eingaben
6. Freigabe
7. Die Demoversion von nuScore



1. Voraussetzungen

- Software ist in unserem Fall der nuScore Client
- Web- Applikation, d.h. sie wird über einen Web- bzw. einen Applikations-Server
- Applikation über eine URL anfordert und sie wird in einem **Internetbrowser** betrieben



Wichtiger Hinweis

Bevor der elektronischer 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 klarkommen

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Vorbereiten der Hardware

- Akku des eingesetzten Laptops/Notebook voll
- Stromanschluss zur Verfügung steht
- Rechner muss ein gängiger Browser installiert sein



2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Technische Voraussetzungen

- Folgende Konfiguration sind getestet
- Win 7, Win 8.1, Win 10 mit FireFox, Chrome
- Mac OS X 10.10, Safari 8
- Mac OS X 10.10, FireFox



2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Technische Voraussetzungen

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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Technische Voraussetzungen

Sehr wichtiger Hinweis

- Vorbereitung der Hardware, dass während der Protokollierung das Betriebssystem und/oder installierte Software **kein** Update fahren kann
- Hause die Updates fahren
- oder das System so konfigurieren, dass die Updates zumindest nicht selbständig loslegen
- Update abbrechen



2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Spielcode und Spiel-Pin

- Spielcode ist identisch dem Code für die Übermittlung der Spielergebnisse per SMS
- Mannschaftsverantwortlichen benötigen diese einen Spiel-Pin
- Sowohl Spielcode (nur Heimspiele) als auch Spiel-Pin stehen für die einzelnen Mannschaften im Downloadbereich des Vereins zur Verfügung

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

Meldung Spielbetrieb Verein Mitglieder Spielberechtigungen Seminare **Downloads** Verbandsdokumente

Admin Home >

Downloads 2015/16



Nach Aktivierung dieses Bereichs scrollt man nach unten

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

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

Meldung | Spielbetrieb | Verein | Mitglieder | Spielberechtigungen | Seminare | Downloads | Verbandsdokumente

[Admin Home](#) >

Downloads 2015/16
MTV Braunschweig

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

Verein

 [Spielberechtigungsliste \(pdf\)](#) enthält alle Personen mit einer Spielberechtigung für den Verein MTV Braunschweig

und wählt dann die entsprechende Saison (Meisterschaft) aus

Download-Übersicht MTV Braunschweig

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

Saisons

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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Unterschriften-Passwort

Die Schiedsrichter unterschreiben nur mit dem nuScore Unterschriften-Passwort.

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

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

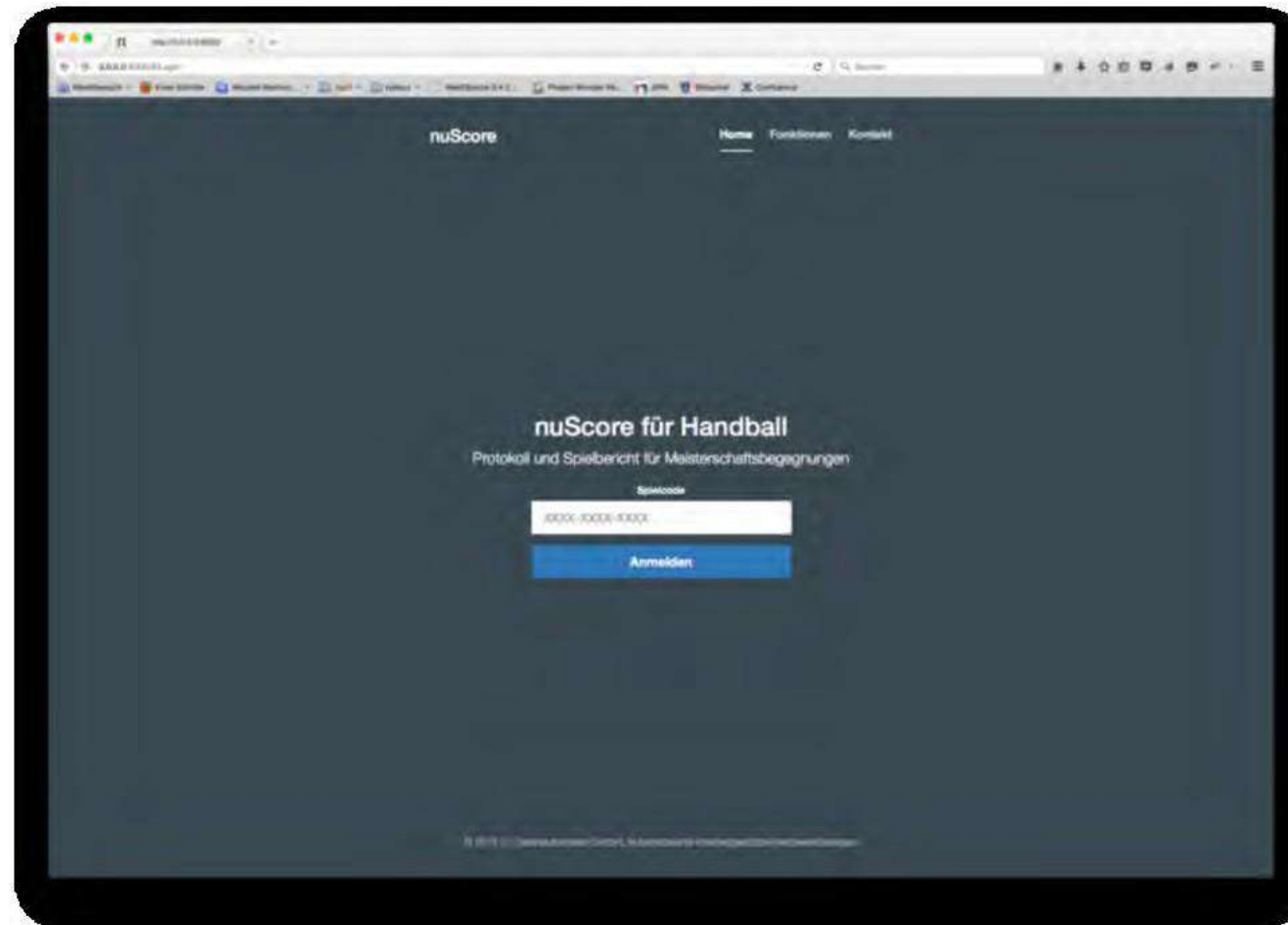
2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Programmstart nuScore

Der Einstieg in nuScore erfolgt über die URL:

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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client Programmstart nuScore



2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Programmstart nuScore

Sehr wichtiger Hinweis:

**Den 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!**

Heim

BTSV Eintr. Braunschweig

Gast

VfL Wolfsburg II

0 : 0 (0 : 0)

Landesliga Braunschweig Frauen

22.01.2017, Spielbeginn 16.00h

Braunschweig, SH-Goldenstraße, Goldenstraße 39, 38100 Braunschweig

Mannschaftsaufstellung

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

Schiedsrichterbericht

Kontrollen vor Spielbeginn und Abschlussbericht der Schiedsrichter

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichts

Zwischenbericht drucken

Lokalen Spielbericht löschen

Lokalen Spielbericht exportieren

Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär

Erfassen personenbezogener Daten inklusive Spielerinformationen für Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär, Spielaufsicht, Delegaten und Schiedsrichter-Beobachter

nuScore für Handball

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

Spielcode

XXXX-XXXX-XXXX

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:



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
75410008	Oberliga Männer Niedersachsen	13.02.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	VfL Wittingen	0:0	Lokalen Spielbericht löschen
74783374	Oberliga Männer Niedersachsen	09.04.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	Northeimer HC	0:0	Lokalen Spielbericht löschen
15761056	Verbandsliga Männer Niedersachsen	20.02.2016	Hermannsburg	MTV Müden/Örtze	Sportfreunde Söhre	27:27	Lokalen Spielbericht löschen
85669155	Regionsoberliga Frauen	10.01.2016	Vechelde	SG Zweidorf/Bortfeld II	VfL Wolfsburg II	18:28	Lokalen Spielbericht löschen
ZRYXFQJYEWZQ	Oberliga männliche Jugend B	09.04.2016	Hannover (OT Anderten)	TSV Anderten	JSG GW Meerhandball	0:0	Lokalen Spielbericht löschen
28513224	Verbandsliga Männer Nordsee	06.02.2016	Bremen	SG HC Bremen/Hastedt	VfL Fredenbeck II	24:22	Lokalen Spielbericht löschen

Ihr lokaler Speicher ist zu 19% gefüllt

© 2015 nu Datenautomaten GmbH, Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen

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

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

Störungen an zuständige Spieltechnik wenden!!!

nuScore

nuScore für Handball

HomeFunktionenKontakt

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

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

Spielcode

74783374

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

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



Blau

Grün

Orange

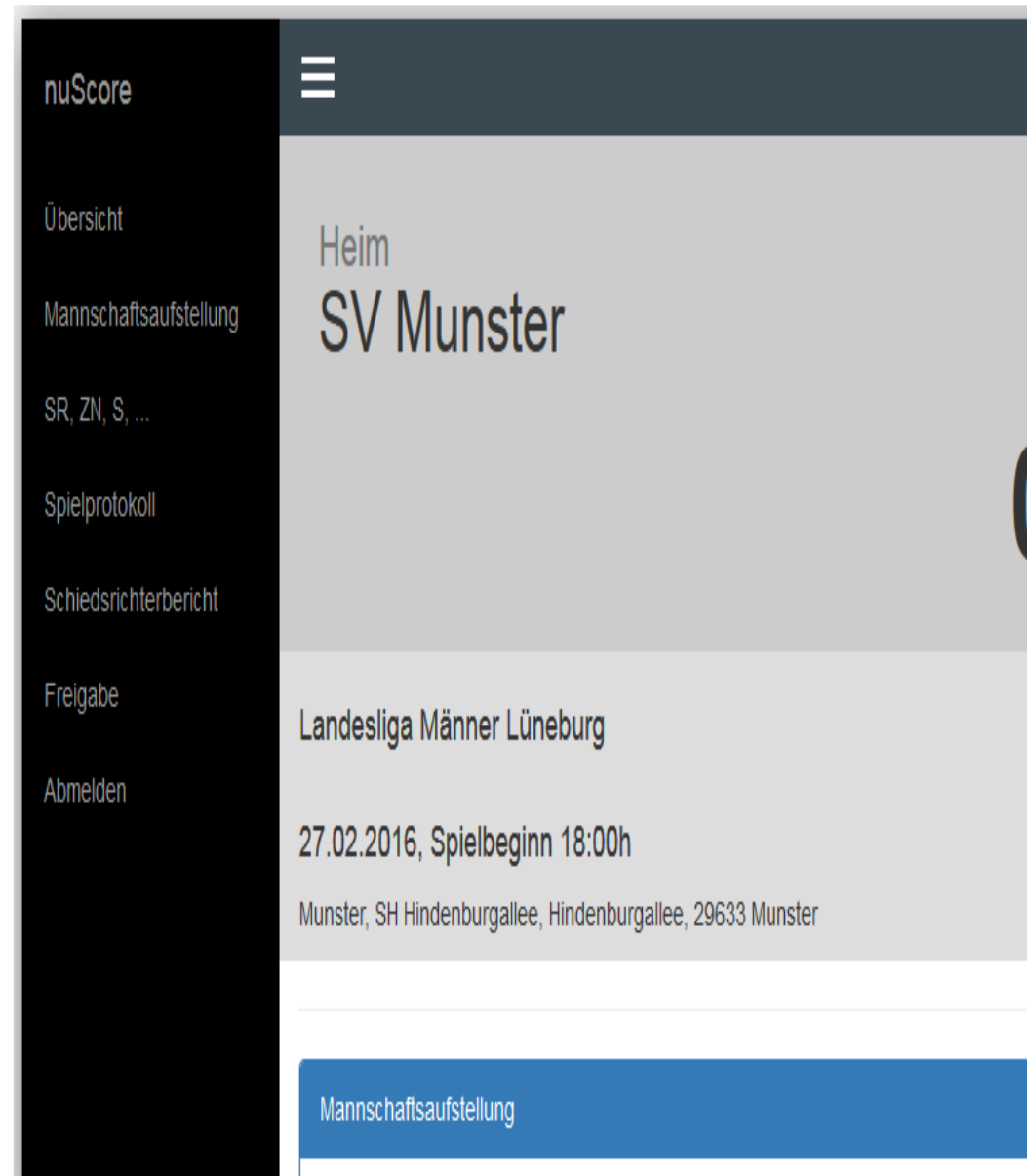
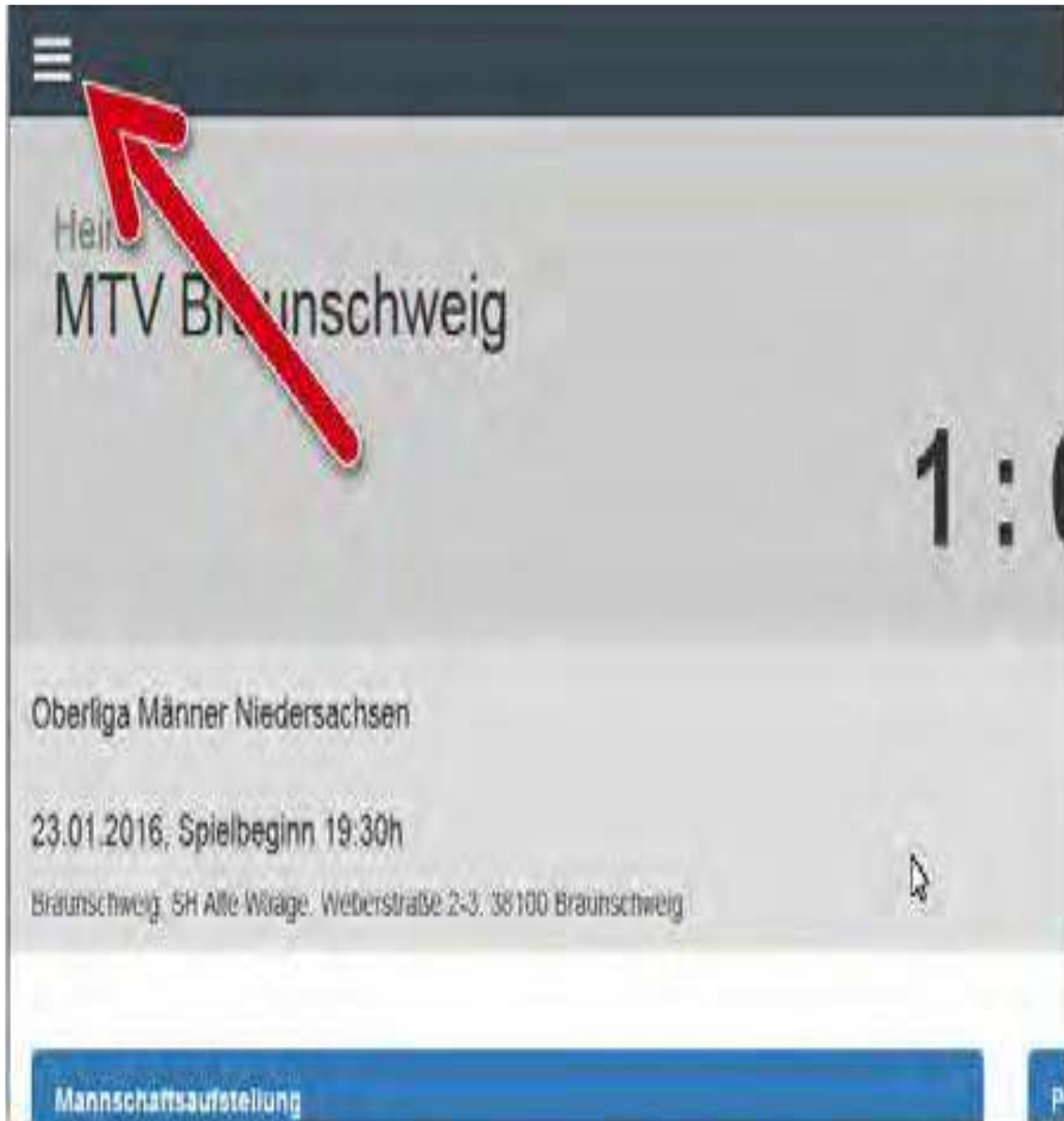
Rot

Übertragung wird durchgeführt

Letzter Verbindungsversuch war erfolgreich

Keine Verbindung zum Server möglich

Bei der Übertragung ist ein Fehler aufgetreten



2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

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**

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Lokaler Speicher

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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Lokaler Speicher



nuScore für Handball

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

REST-Server nicht verfügbar.

Spielcode

11080835

Anmelden

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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Was wird geladen?

- die aktuelle Version der Web-Applikation nuScore
(Daher bitte die Spieldaten am Tag des Spiel neu laden!!)
- alle Daten zum Spiel aus nuLigaAdmin
- **Es reicht nicht**, die Vereinsfunktion Mannschaftsverantwortlicher an eine Person zu vergeben, damit sie in nuScore geladen und gelistet wird. Die Person muss dann auch irgendeiner Mannschaft im Verein zugeordnet werden.
- die angesetzten Schiedsrichter inkl. zugehörigem nuScore-Passwort, wenn es generiert ist



2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

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 grundsätzliche eine Online-Verbindung besteht. Dies sind
 - *Hardware-Crash des Rechners*
 - *Verlust des Rechners*

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Praxisvorschlag Online-Zugang

- 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

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Lokalen Spielbericht exportieren

Spielprotokoll

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

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

Lokalen Spielbericht löschen

Lokalen Spielbericht exportieren

2. Die Arbeit mit dem nuScore Client

Lokalen Spielbericht exportieren

- Der bisherige Spielbericht bzw. der öffentliche Pressebericht hingegen funktioniert nur über nuLiga und damit nur im online Fall!
- Inwieweit dieser Zwischenbericht im Bereich des HHV 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

3. Mannschaftsaufstellung

Heim Hannoverscher SC Gast HSG Hannover-Badenstedt Spielinfo

Feldspieler

Auswahl 43

Marke 117185 ✓

Trikotfarbe orange

Torhüter

Buchk 12

Jessica Robin 14445 ✓

Offizielle

Bulg. A

Donner. Mannschaftsverantwortlicher

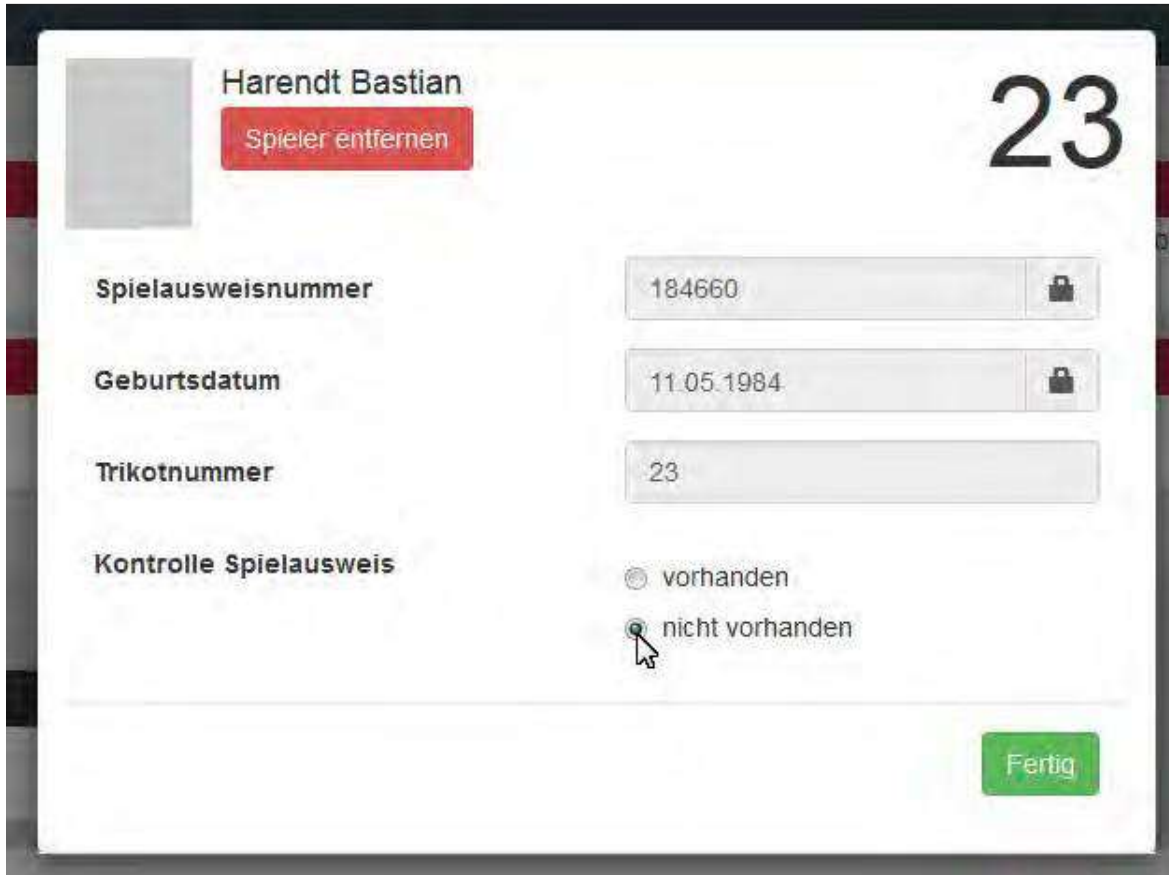
Ausstellung speichern Ausstellung löschen

Unterschreiben

Feldspieler Unterschreiben

- **Feldspieler**
- **Torhüter**
- **Offizielle**

3. Mannschaftsaufstellung



The screenshot shows a web interface for managing a player. At the top left, the player's name "Harendt Bastian" is displayed next to a red button labeled "Spieler entfernen". To the right of the name is a large number "23". Below the name, there are four input fields: "Spieldausweisnummer" with the value "184660", "Geburtsdatum" with the value "11.05.1984", and "Trikotnummer" with the value "23". Each of the first three fields has a lock icon on the right. Below these fields is a section titled "Kontrolle Spieldausweis" with two radio buttons: "vorhanden" and "nicht vorhanden". The "nicht vorhanden" option is selected, and a mouse cursor is pointing at it. At the bottom right of the form is a green button labeled "Fertig".

Harendt Bastian		23
Spieler entfernen		
Spieldausweisnummer	184660	🔒
Geburtsdatum	11.05.1984	🔒
Trikotnummer	23	
Kontrolle Spieldausweis		
☐ vorhanden		
☒ nicht vorhanden		
Fertig		

- Spielerausweisnummer als letzte Eingabe nur möglich!!!

3. Mannschaftsaufstellung

Feldspieler					
Agovic 4 Merlin 257265	Jeße 5 Torben 230985	Happel 6 Jakob 197322	Hamidic 10 Edwin 209431	Hamidic 11 Alen 264197	Burmester 14 Eric 268378
Günter 21 Lucas 283343	Fürste 22 Marc 258833	Bulitz 28 Stefan 264824	Horstmann 95 Valentin 266076		grün
Torhüter					
Heuer 1 Ricky-Michel	Lehberg 92 Julian				

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

3. Mannschaftsaufstellung / Spielprotokoll

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

3. Spieler bearbeiten



The screenshot shows a web form for editing a player's information. At the top left is a small profile picture of a man. To its right, the name "Mayer Lucas" is displayed in a bold black font. Below the name is a red button with the text "Spieler entfernen". To the right of the name and button is a large black number "6". Below the name section, there are three input fields: "Spieldausweisnummer" with the value "987650", "Geburtsdatum" with the value "26.07.1991", and "Trikotnummer" with the value "6". Each input field has a small lock icon to its right. Below the "Trikotnummer" field is a red button with the text "Nummer vergeben". Below this is a section labeled "Kontrolle Spieldausweis" with two radio buttons: "vorhanden" (unselected) and "nicht vorhanden" (selected). At the bottom right of the form is a green button with the text "Fertig".

**Eine Doppeleingabe
einer Rückennummer wird
nicht verhindert**

3. Mannschaftsaufstellung

Spielausweis Kontrolle

Heimmannschaft

Fehlende Spielausweise

- Weigel Steffen

Gastmannschaft

Fehlende Spielausweise

- Lehmberg Julian

Sollte ein Spieler nicht kontrolliert worden sein, kann der MV die Aufstellung nicht unterschreiben.

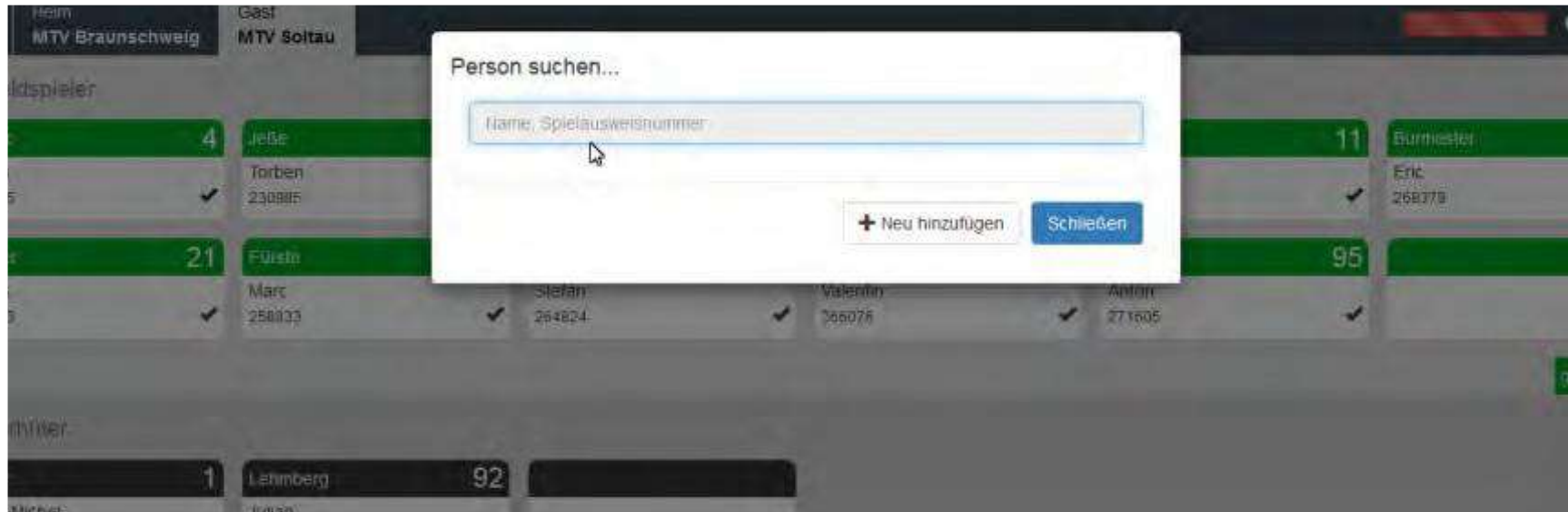
Fehlende Ausweise werden im Schiedsrichter Bericht aufgelistet

3. Spieler hinzufügen



über der mit "+" gekennzeichneten Karte

3. Spieler hinzufügen



Suchdialog, beschränkte Trefferliste

-10 Einträge-

Eingabe ist der Name oder die Spielerausweisnummer

3. Spieler hinzufügen

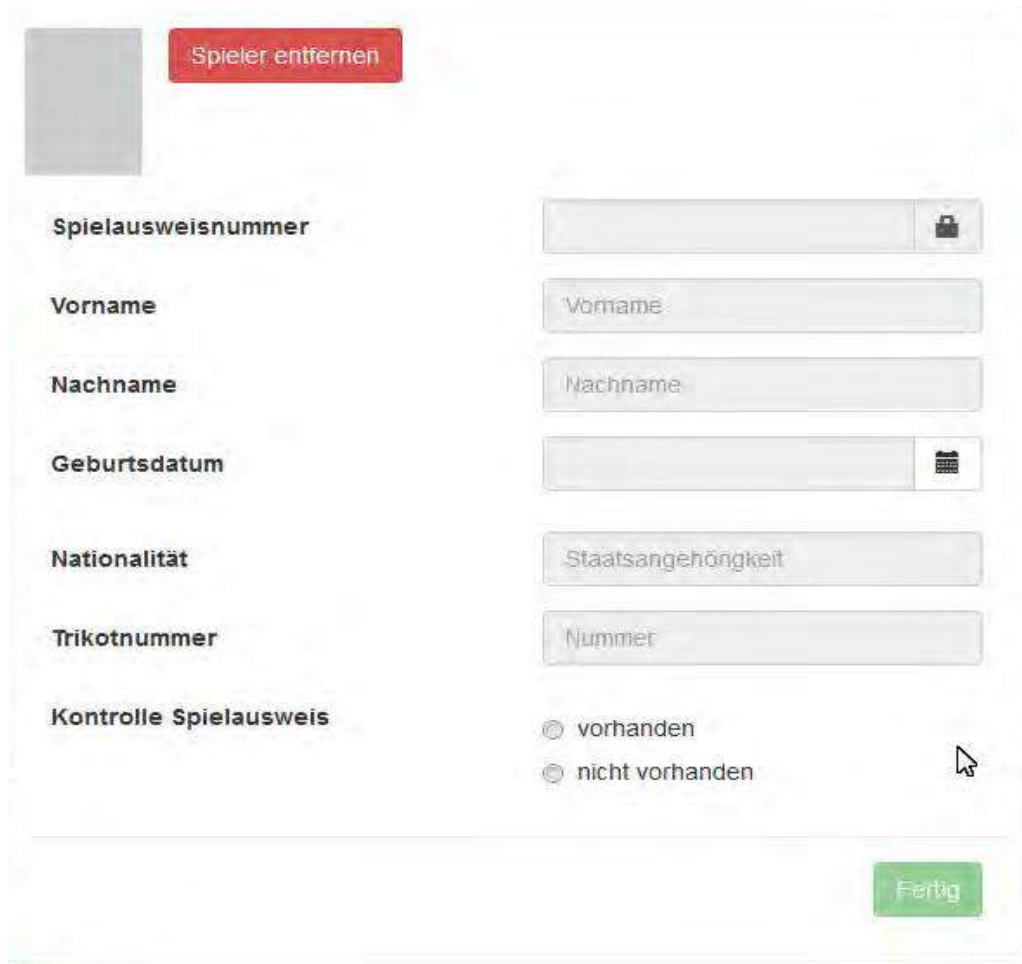
Person suchen...

Behrendt Mareike Person bereits aufgestellt	317185	Weiblich	19.03.1999
Paul Christina	355027	Weiblich	08.05.1999
Koenecke Alina	333923	Weiblich	03.08.1999
Schmidt Vanessa Person bereits aufgestellt	335814	Weiblich	14.12.1999
Aspar Vecihe Dicle	337585	Weiblich	22.02.1999
Klaves Lisa-Marie	360252	Weiblich	01.08.1999
Biber Antonia Person bereits aufgestellt	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



Nicht in der
Vorschlagliste
„+ Neu hinzufügen“
Dadurch öffnet sich ein
Dialogfeld, in welchem
die Daten des Spielers
angegeben werden
können

3. Spieler hinzufügen

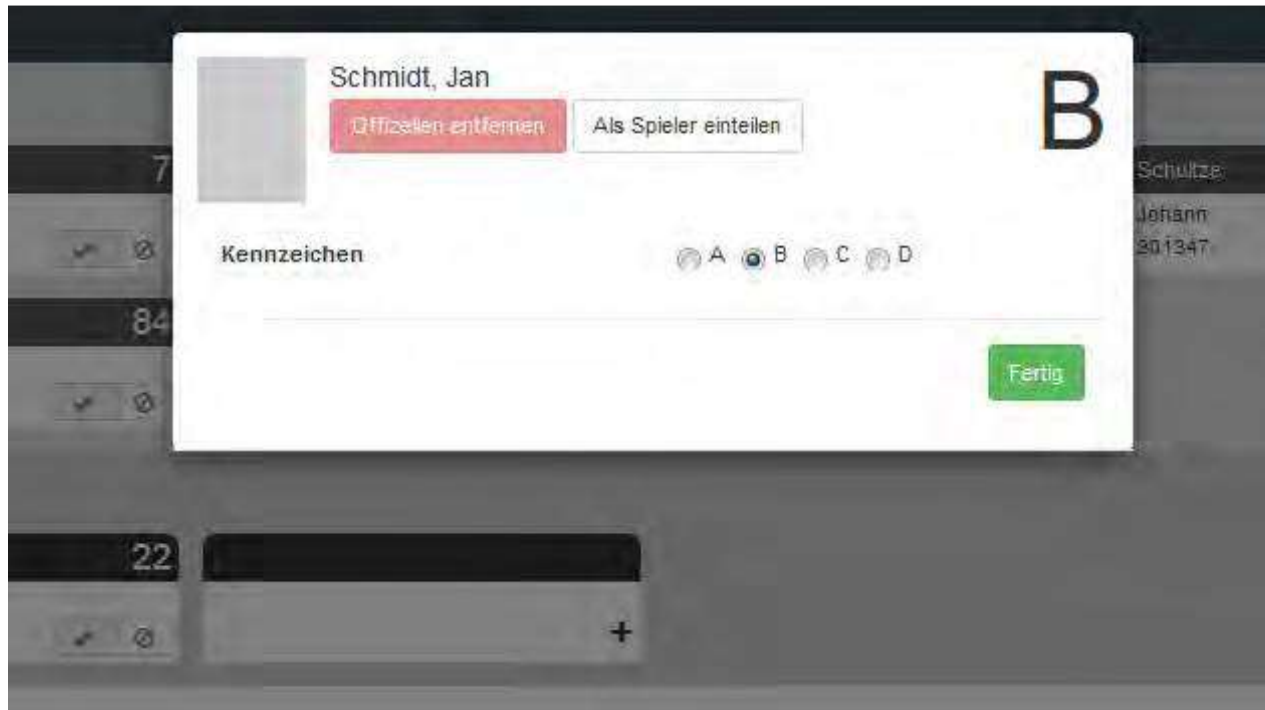


The screenshot shows a web form for adding a player. At the top left is a grey square placeholder for a photo. To its right is a red button labeled "Spieler entfernen". Below these are several input fields: "Spielerausweisnummer" (with a lock icon), "Vorname", "Nachname", "Geburtsdatum" (with a calendar icon), "Nationalität" (with a dropdown menu labeled "Staatsangehörigkeit"), and "Trikotnummer" (with a dropdown menu labeled "Nummer"). At the bottom left is a section for "Kontrolle Spielausweis" with two radio buttons: "vorhanden" and "nicht vorhanden". A green button labeled "Fertig" is at the bottom right.

Folgende Eingaben
müssen erfolgen:
Vorname, Nachname,
Geburtsdatum tt.mm.jjjj,
Trikonummer,
#Spielerausweisnummer

Das Feld „Nationalität“ ist kein
Pflichtfeld

3. Offizielle bearbeiten



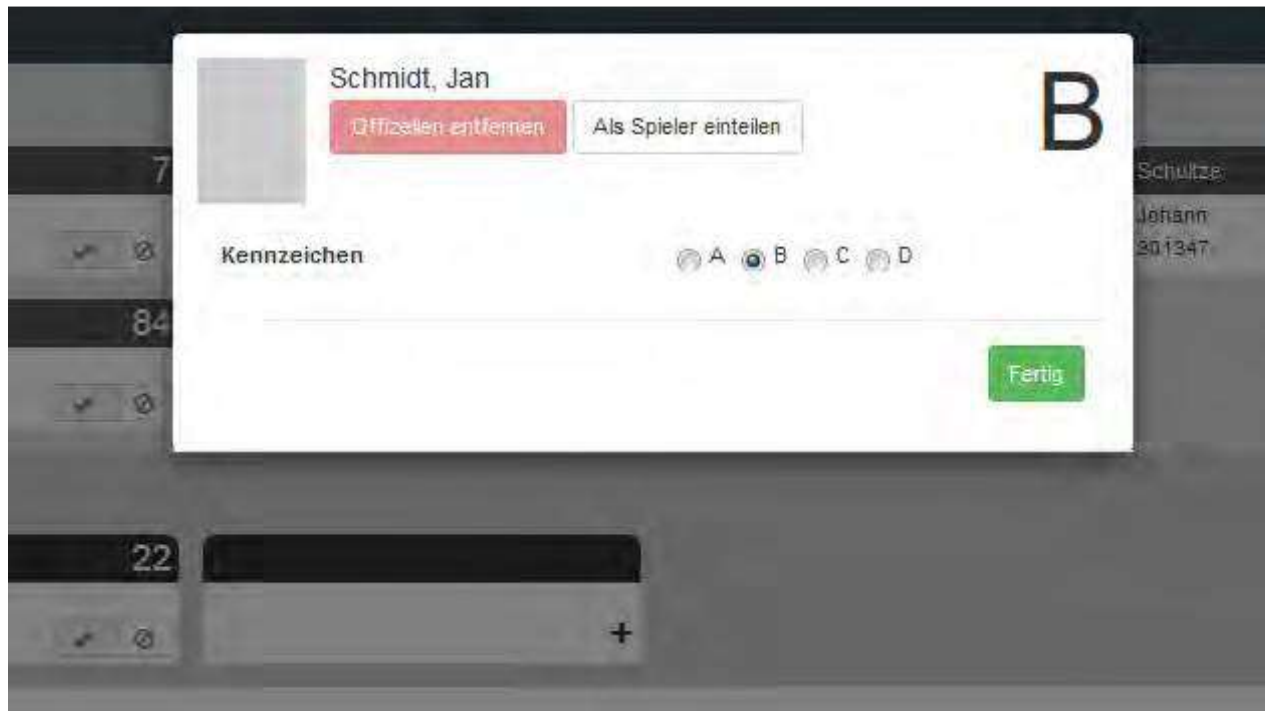
**Der/die Offizielle A ist immer
automatisch der/die
Mannschaftsverantwortliche**

*Hinweis für Jugendspiele, dass
ein volljähriger*

*Betreuer/Aufsicht/MV
eingetragen werden soll!*

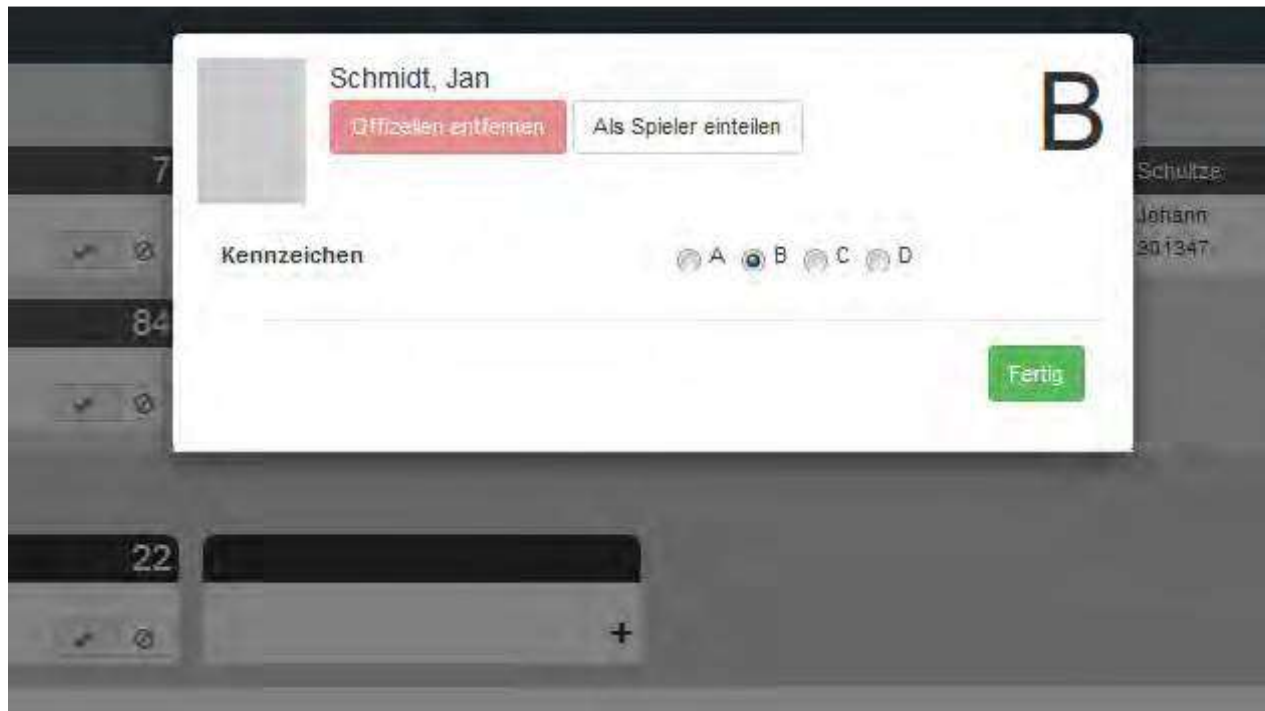
Kein Pflichtfeld!

3. Offizielle bearbeiten



*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!***

3. Spieler als Offiziellen eintragen



*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!***

3. Spieler als Offiziellen eintragen

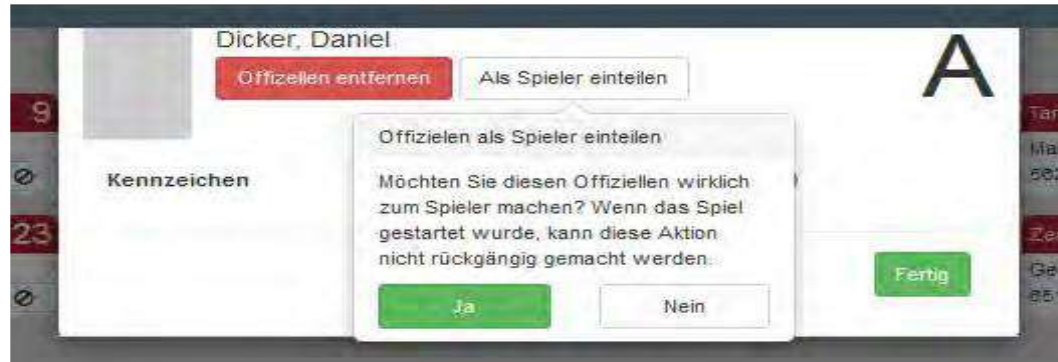


**Den Spieler erst als
Offiziellen eintragen!!!**



**Offiziellen als Spieler
einteilen!!!**

3. Spieler als Offiziellen eintragen



The screenshot shows a web interface for a player named "Dicker, Daniel". At the top, there are two buttons: "Offiziellen entfernen" (red) and "Als Spieler einteilen" (white). A modal dialog box is open, titled "Offiziellen als Spieler einteilen". The dialog contains the text: "Möchten Sie diesen Offiziellen wirklich zum Spieler machen? Wenn das Spiel gestartet wurde, kann diese Aktion nicht rückgängig gemacht werden." Below the text are two buttons: "Ja" (green) and "Nein" (white). A "Fertig" (green) button is also visible in the bottom right corner of the dialog.

**Sicherheitsabfrage
bestätigen**



The screenshot shows a web interface for adding a player named "Dicker, Daniel". At the top, there is a red button labeled "Spieler entfernen". Below this, there are three input fields: "Spiausweisnummer" with the value "624351", "Geburtsdatum" with the value "25.09.1985", and "Trikotnummer" with the value "Nummer". Below the "Trikotnummer" field, there is a red error message: "Bitte geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 39 ein". At the bottom, there is a section labeled "Kontrolle Spiausweis" with two radio buttons: "vorhanden" (selected) and "nicht vorhanden". A green "Fertig" button is located at the bottom right.

Trikonummer eintragen

3. Spieler als Offiziellen eintragen



13	17
☒ ☐	☒ ☐
	Dicker
	Daniel
	824351 Mannschaftsverantwortlicher
27	28
☒ ☐	☒ ☐
	Zeiner
	Gerald
	851234

Trikotfarbe rot

Ist dies erfolgt, wird bei diesem Spieler angezeigt, dass er Mannschaftsverantwortlicher ist!!!

3. Spieler als Offiziellen

Wichtiger Hinweis:

Der Spieler, der auf diese Weise als MV eingetragen ist, kann nicht mit einem evtl. vorhandenen nuScore-Passwort unterschreiben, sondern nur mit der zugehörigen Spielpin

3. Spieler während des Spiels nachtragen

Grundsätzlich ist es laut Spielordnung erlaubt, einen Spieler während des Spiels nachzutragen, wenn die maximale Anzahl der erlaubten Spieler noch nicht ausgeschöpft wurde.

Dann bleibt der Bereich Mannschaftsaufstellung auch nach Spielstart erreichbar

3. Spieler während des Spiels nachtragen

Mannschaftsaufstellung Änderung der aktuellen Mannschaftsaufstellung von Gast- und Heimmannschaft vor bzw. während dem Spiel. Kontrolle der Spieldausweise.	Schiedsrichter, Teilnehmer, Sekretär ... Erfassen personenbezogener Daten inklusive Spielernummer für Schiedsrichter, Teilnehmer, Sekretär, Spieldaufsicht, Delegation und Schiedsrichter-Beobachter.
Spieldprotokoll Informationen während dem Spiel protokollieren. Nachträgliche Korrekturen und Ergänzungen im Protokoll.	Schiedsrichterbericht Kontrollen vor Spielbeginn und Abschlussbericht der Schiedsrichter.
Freigabe Freigabe des fertig ausgefüllten Spieldberichtes.	

 Zwischenbericht drucken

 Lokalen Spieldbericht löschen

 Lokalen Spieldbericht exportieren

Mannschaftsaufstellung auswählen

3. Spieler während des Spiels nachtragen

Heim SG Sickinge/Schandelah				Gast BTSV Eintr. Braunschweig II			
Spielstand							
1				0			
Desogus 1	Lovre 2	Meier 3	Klose 6	Quentin 2	Osterwald 3	Preine 5	Kiefler 6
Michael 7	Reincke 9	Bornschein 10	Walter 11	Bodden 8	Scheller 22	Selzer 23	Wosnitza 25
Isensee 13	Biskup 14	Behne 22	Pollex 34	Keller 33	Schmidt 34		
Wach 55	Wusowski 56			Frick 44	Krille 55		
Grube A				Mädge A			

3. Spieler während des Spiels nachtragen

Feldspieler

Quentin

2

Patricia

318249

✓

✗

Osterwald

3

Sina

250262

✓

✗

Preine

5

Sabrina

111892

✓

✗

Kiefner

6

Kathrin

139398

✓

✗

Bodden

8

Stephanie

369483

✓

✗

Scheller

22

Christin

428623

✓

✗

Selzer

23

Yvonne

228493

✓

✗

Wosnitza

25

Meike

180149

✓

✗

Keller

33

Franziska

456120

✓

✗

Schmidt

4

Elisa

252838

✓

✗

Trikotfarbe

▼

Torhüter

Frick

44

Jennifer

314585

✓

✗

Krille

55

Tina

359093

✓

✗

+

Offizielle

Feldspieler

Quentin
Patricia
318249

2

Osterwald
Sina
250262

3

Preine
Sabrina
111892

5

Kiefler
Kathrin
139398

6

Bodden
Stephanie
369483

8

Scheller
Christin
428623

22

Selzer
Yvonne
228493

23

Wosnitz
Meike
180149

25

Keller
Franziska
466120

33

Schmidt
Elisa
252838

34

Hofmann
Carolyn
430840

56

Bösche
Alexandra
198387

66

Trikotfarbe

Torhüter

Frick
Jennifer
314585

44

Krille
Tina
359093

55

3. Spieler während des Spiels nachtragen

Feldspieler

Quentin Patricia 318249	2	Osterwald Sina 250282	3	Preine Sabrina 111892	5	Kiefner Kathrin 139398	6	Bodden Stephanie 369483	8	Scheller Christin 428623	22
Selzer Yvonne 228493	23	Wosnitza Meike 180149	25	Keller Franziska 456120	33	Schmidt Elisa 252838	4				

Torhüter

Frick Jennifer 314585	44	Krille Tina 359093	55		
-----------------------------	----	--------------------------	----	--	--

Offizielle

Feldspieler

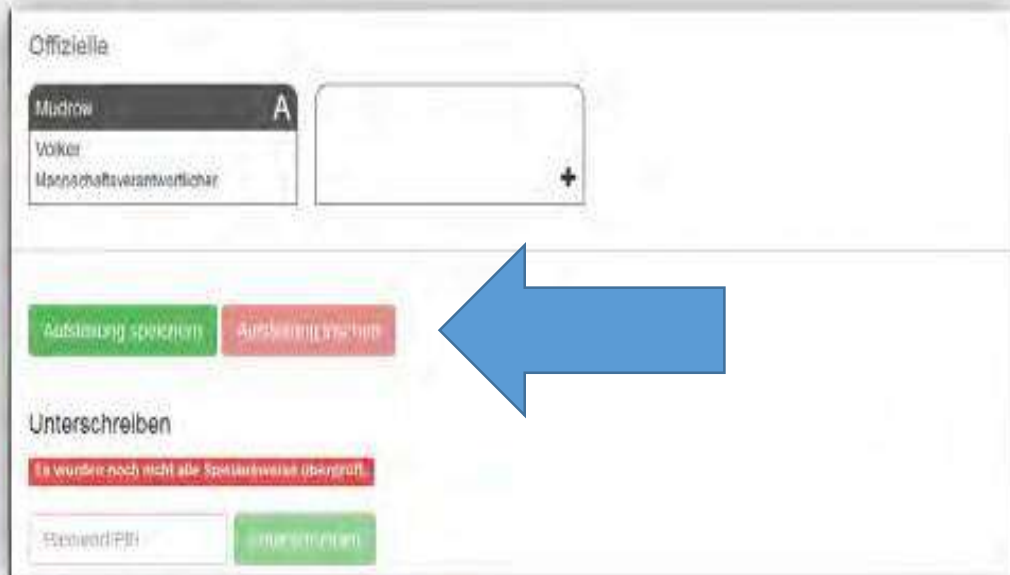
Quentin Patricia 318249	2	Osterwald Sina 250282	3	Preine Sabrina 111892	5	Kiefner Kathrin 139398	6	Bodden Stephanie 369483	8	Scheller Christin 428623	22
Selzer Yvonne 228493	23	Wosnitza Meike 180149	25	Keller Franziska 456120	33	Schmidt Elisa 252838	34	Hofmann Carolin 430840	56	Bösche Alexandra 198387	66

Torhüter

Frick Jennifer 314585	44	Krille Tina 359093	55		
-----------------------------	----	--------------------------	----	--	--

Offizielle

3. Mannschaft löschen



- Mit dem Button "Aufstellung löschen" kann die gesamte Mannschaftsaufstellung zurückgesetzt (gelöscht) werden
- **Dies aber nur, solange die Spieluhr noch nicht gestartet wurde**

3. Mannschaftsaufstellung unterschreiben

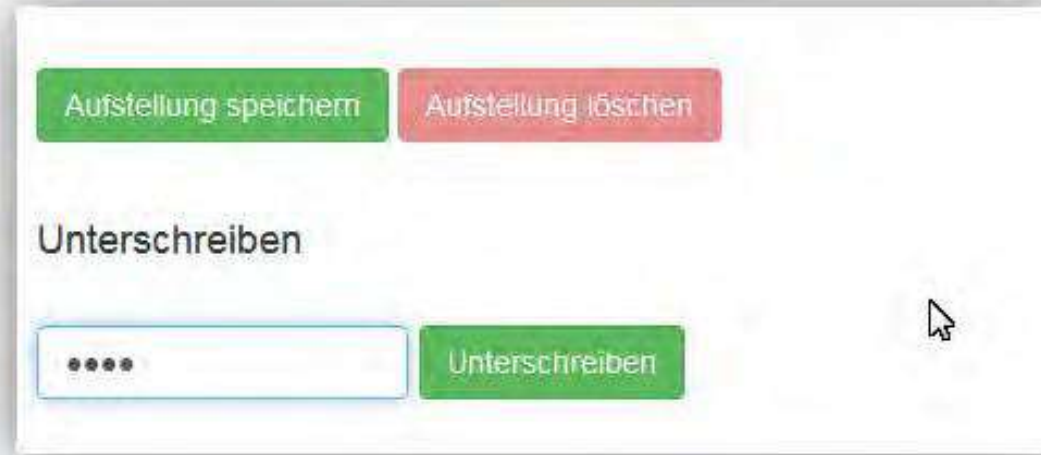
- **Vor Beginn des Spiels** muss die Mannschaftsaufstellung durch den jeweiligen MV freigegeben werden.
- Ansonsten ist kein Zugriff auf das eigentliche Spielprotokoll (Echtzeitprotokoll) möglich

3. Mannschaftaufstellung unterschreiben

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

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

3. Mannschaftsaufstellung unterschreiben



The screenshot shows a web interface for signing a team lineup. At the top, there are two buttons: a green one labeled 'Aufstellung speichern' (Save lineup) and a red one labeled 'Aufstellung löschen' (Delete lineup). Below these is a text input field. Underneath the field is the label 'Unterschreiben' (Sign). At the bottom, there is a password field with five dots and a green button labeled 'Unterschreiben' (Sign). A mouse cursor is pointing at the bottom right of the form.

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

3. Mannschaftsaufstellung unterschreiben



The screenshot shows a web form with the following elements:

- A text input field labeled "Trikotnummer" containing the value "26".
- A section titled "Kontrolle Spielausweis" with two radio buttons: "vorhanden" (selected) and "nicht vorhanden".
- A green button labeled "Fertig" at the bottom right.



The screenshot shows a list of players with the following details:

Name	Number
Wüstner	10
Frederic	345621
Dicker	24

Each player entry has a checkbox and a delete icon (X) to its right.

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

3. Mannschaftsaufstellung unterschreiben



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

3. Mannschaftsaufstellung unterschreiben



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

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

4. Spielprotokoll

Heim
MTV Braunschweig

Gast
VfL Wittingen

0 : 0

Oberliga Männer Niedersachsen

13.02.2016, Spielbeginn 19:30h

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

Mannschaftsaufstellung

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

Personenerfassung

Erfassen personenbezogener Daten inklusive Speseninformation für Schiedsrichter, Zetnehmer, Sekretär, Spielaufsicht, Delegation und Schiedsrichter-Beobachter.

Spielprotokoll

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

Schiedsrichterbericht

Kontrollen vor Spielbeginn und Abschlussbericht der Schiedsrichter.

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

Lokalen Spielbericht löschen

4. Spielprotokoll

Spielstand 0 - 0 (0 - 0) 00:01 Spielzeit anpassen

Minute	Stand	Ereignis	Spieler
---------------	--------------	-----------------	----------------

[Manuell hinzufügen...](#)

Tor:

Tor
 7m mit Tor
 7m ohne Tor

Spieler Sanktion

Verwarnung
 2 Minuten

Disqualifikation

mit Bericht
 ohne Bericht

Haus MTV Braunschweig

Gast VfL Wittingen

Spielstand

0 - 0

Gierl 2	Mitzig 4	Seckamp 7	Krause 11	Eichert 3	Hildebrandt 7	Schultze 8	Schub 23
Hilgenstädt 12	Weller 13	Stöck 17	Krause 18	Schultze 24	Kochale 39	Tietz 41	Lange 84
Nienisch 20	Harndt 23	Gerde 25	König 34	Adorf 14	Klein 22		
Frensch 16	Weber 69			Bühlow			
Mudrow							

4. Spielprotokoll

Spielstand 0 : 0 (0 : 0)

00:01

anpassen...

Spielinfo

Minute	Stand	Ereignis	Spieler
Manuell hinzufügen...			

Heim

MTV Braunschweig

T1 T2

Gast

VfL Wittingen

T1 T2

Spielstand

0 0

2

Geier

4

Melzig

7

Seekamp

11

Krause

12

Hilgendag

13

Wolter

17

Stock

18

Krause

20

Nikolayzik

23

Harendt

25

Giese

34

Körner

16

Frerichs

69

Wilken

A

Mudrow

3

Eschert

7

Hildebrandt

8

Schultze

23

Schulz

24

Schultze

39

Kochale

41

Tietz

84

Lemke

14

Albrot

22

Kiehm

A

Bühlow

Tor

7m mit Tor

7m ohne Tor

Spieler Sanktion

Verwarnung

2 Minuten

Disqualifikation

mit Bericht

ohne Bericht

- Spielzeit
- Start-und Stopp
- Spielzeit anpassen



4. Spielprotokoll



Hinweis
Start-und Stopp- Funktion

4. Spielprotokoll

- 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

4. Spielprotokoll

Spielzeit anpassen

Zeit korrigieren ☹

Minute	Sekunde
4	19

Spielzeit übernehmen

- **Button**
Spielzeit anpassen

4. Spielprotokoll

🕒 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.	▼

• Ergebnisprotokoll

4. Spielprotokoll

The screenshot shows a match protocol interface. At the top, the score is 0:0 (0:0) and the time is 00:01. The interface is divided into columns: Minute, Stand, Ereignis, and Spieler. The 'Ereignis' column is highlighted in red, and a red arrow points to a trash icon in this column. To the right, there are sections for 'Tor' (Goal), 'Spieler Sanktion' (Player Sanction) with options like 'Verwarnung' (Warning) and 'Disqualifikation' (Disqualification), and a list of players with their jersey numbers and names: Geier (2), Mezig (4), Hilgendag (12), Wolter (13), Nikolayzik (20), Harendt (23), Frerichs (16), and Wilken (69).

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

4. Spielprotokoll

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

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

4. Spielprotokoll

Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler

- 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



Spieler Sanktion

Verwarnung

2 Minuten

Disqualifikation

4. Spielprotokoll

Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler

- 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

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

4. Spielprotokoll

Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler

⌚ 06:48	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Spieler Sanktion	
⌚ 06:44	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Verwarnung	2 Min
⌚ 06:23	4 : 1	Tor	▼	Disqualifikation	
⌚ 05:37	7m ohne Tor	8 Schultze M.	▼	mit Bericht	ohne
⌚ 05:07	2 Minuten	17 Stock M.	▼		
⌚ 04:46	3 : 1	Tor	▼	Heim MTV Braunschweig	
⌚ 04:03	2 : 1	Tor	▼	Geier 2	Melzig 4
⌚ 02:41	Verwarnung	17 Stock M.	▼	Stock 17	18
⌚ 02:14	1 : 1	Tor	▼		
⌚ 01:00	0 : 1	Tor	▼		

4. Spielprotokoll

Verwarnung und Zeitstrafen für Spieler

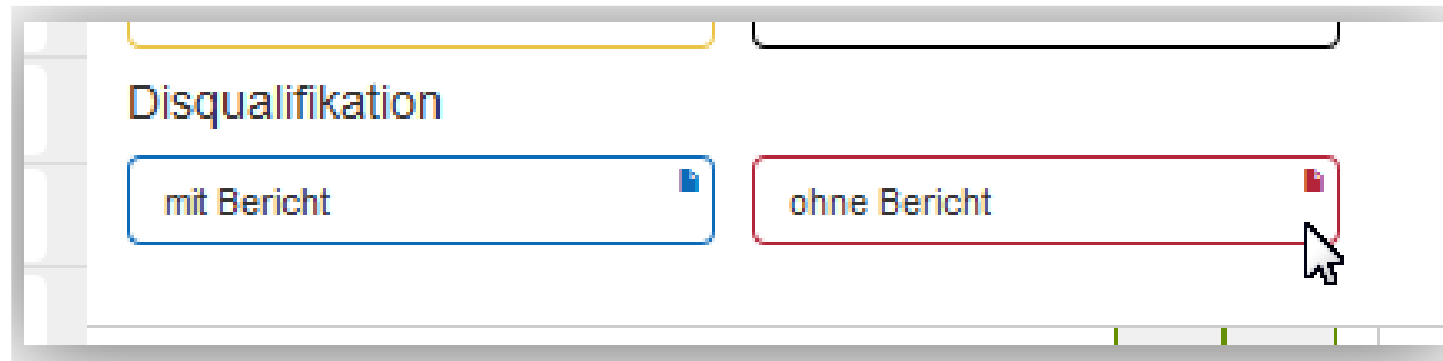
- Wird anschließend das Spiel fortgesetzt (Uhr läuft wieder), wird die Spielerkarte für weitere Aktionen gesperrt

06:46	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Spieler Sanktion	
06:44	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Verwarnung	
06:23	4 : 1	Tor	▼	Disqualifikation	
05:37	7m ohne Tor	8 Schultze M.	▼	mit Bericht	
05:07	2 Minuten	17 Stock M.	▼		
04:46	3 : 1	Tor	▼	Heim MTV Braunschweig	
04:03	2 : 1	Tor	▼	Geier 2 Melzig 4	
02:41	Verwarnung	17 Stock M.	▼	Stock 17 Krause 18	
02:14	1 : 1	Tor	▼		
01:00	0 : 1	Tor	▼		

4. Spielprotokoll

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**)

4. Spielprotokoll

Disqualifikation ohne/mit Bericht

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



4. Spielprotokoll

Disqualifikation ohne/mit Bericht

- 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



4. Spielprotokoll

Mannschaftsstrafe

- Das Ereignis "Mannschaftsstrafe" entsteht dann, wenn ein Spieler bereits eine rote Karte/Disqualifikation erhalten hat, die Spieluhr (ZEIT) 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**

4. Spielprotokoll

Mannschaftsstrafe

⌚ 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.	▼

Spieler Sanktion

Verwarnung

2 Minuten

Disqualifikation

mit Bericht

ohne Bericht

Heim
MTV Braunschweig

T1

T2

Gast
VfL Wittingen

2 Geier	4 Melzig	7 Seekamp	11 Krause	3 Eschert	Hildebrandt
17 Stock	18 Krause	20 Nikolayzik	23 Harendt	24 Schultze	Kochale

4. Spielprotokoll

Betrafung 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

4. Spielprotokoll

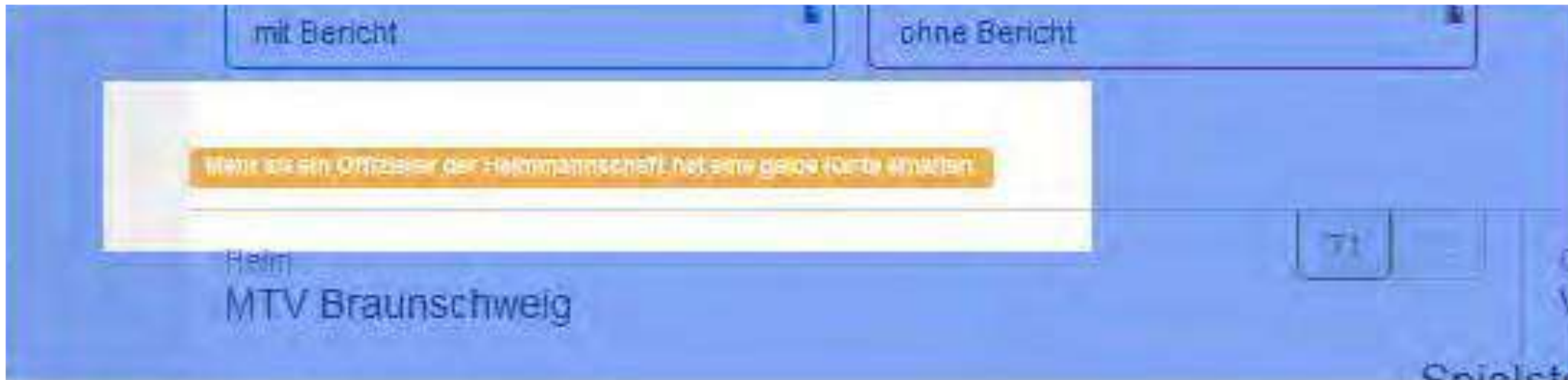
Betrafung von Offiziellen

- 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

4. Spielprotokoll

Warnhinweise

- Bei Verwarnungen bzw. Strafen gegen die Bank erscheinen Warnhinweise
- bei der 2. Verwarnung



4. Spielprotokoll

Ereignis bearbeiten

- Ereignis kann nun durch Betätigen eines anderen Ereignisbuttons oder Spielerbuttons korrigiert werden

Spielstand 1 : 3 04:19 Spielzeit anpassen...

Minute	Stand	Ereignis	Spieler
Manuell hinzufügen...			
04:19	1 : 3	7m mit Tor	2 Mayer L.
03:55	1 : 2	Tor	7 Babarskas P.
03:07	1 : 1	Tor	34 Varvne T.
01:59	1 : 0	Tor	4 Kozina K.

Tor

Tor 7m mit Tor 7m ohne Tor

Spieler Sanktion

Verwarnung 2 Minuten

Rote Karte

Disqualifikation rote Karte

Heim Alpha HC Hard

4 Kozina	9 Zivkovic	10 Wüstner	11 Jochum
13 Tanaskovic	20 Schlinger	21 Knauth	23 Krsmancic
24 Dicker	26 Herburger	27 Weber	28 Zeiner
16 Stockbauer	32 Doknic		
Watzl A	Burger B	Maier C	Krevatin D

Gast Bregenz Handball

2 Mayer	6 Frühstück	7 Babarskas	8 Burger
13 Gavranovic	14 Rauch	17 Watzl	18 Bammer
20 Esegovic	28 Gangl	29 Wassel	34 Varvne
1 Bozic	12 Suppanschitz		
Rinnerthaler A	Hedin B	Kresser C	Frühstück D

4. Spielprotokoll

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



4. Spielprotokoll

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

4. Spielprotokoll

Änderung der Trikotnummer während des Spiels

- 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

mit Bericht		ohne Bericht	
Heim Alpla HC Hard			
T1 T2 T3			
9 Zivkovic	10 Wüstner	11 Jochum	13 Tanaskovic
20 Schlinger	21 Knauth	23 Krsmanic	24 Dicker
26 Herburger	27 Weber	28 Zeiner	77 Kozina
16 Stockbauer	32 Doknic		

mit Bericht		ohne Bericht	
Heim Alpla HC Hard			
T1 T2 T3			
9 Zivkovic	10 Wüstner	13 Tanaskovic	20 Schlinger
21 Knauth	23 Krsmanic	24 Dicker	26 Kozina
27 Weber	28 Zeiner	77 Kozina	88 Jochum
16 Stockbauer	32 Doknic		

4. Spielprotokoll

Spieler nachtragen

nuScore

Übersicht
Mannschaftsaufstellung
SR, ZN, S, ...
Spielprotokoll
Schiedsrichterbericht
Freigabe
Abmelden

Spielstand 1 : 1 (1 : 1)

00:13 Spielzeit anpassen...

Manuell hinzufügen...

Minute	Stand	Ereignis	Spieler
00:07		Verwarnung	4 Salzwedel B.
00:06	1 : 1	Tor	3 Gröger M.
00:03	1 : 0	Tor	3 Ziemer C.

Tor

Tor 7m mit Tor 7m ohne Tor

Spieler Sanktion

Verwarnung 2 Minuten

Disqualifikation

mit Bericht ohne Bericht

Heim: MTV Großenheidorn II

Gast: TUS GW Himmelsthür II

Spielstand

Heim	Gast
1 Gerland	1 Eggers
2 Fritze	2 Laufer
3 Ziemer	3 Gröger
4 Salzwedel	4 Schäfer
5 Liedtke	5 Laechelin
6 Knoblich	6 Ludolphs
7 Hartsing	7 Schulz
12 Egon	66 Kratzberg

Fuhrrott A Waßmann A

4. Spielprotokoll

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)



4. Spielprotokoll

Auszeit für eine Mannschaft

- 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

Verwarnung		2 Minuten	
Rote Karte			
Disqualifikation		rote Karte	
Heim Alpa HC Hard		Gast Bregenz Handball	
T1 T2 T3		T1 T2 T3	
4 Kozina	9 Zivkovic	7 Babarskas	8 Burger
10 Wüstner	11 Jochum	2 Mayer	6 Frühstück
13	20	13	14
21	23	17	18

4. Spielprotokoll

Auszeit für eine Mannschaft

- und in Halbzeit 2 "T1" nicht verfügbar

Rote Karte			
Disqualifikation		rote Karte	

Heim Alpla HC Hard				Gast Bregenz Handball			
	T1	T2	T3		T1	T2	T3
4				2			
Kozina				Mayer			
9				6			
Zivkovic				Frühstück			
10				7			
Wüstner				Babarskas			
11				8			
Jochum				Burger			

4. Spielprotokoll

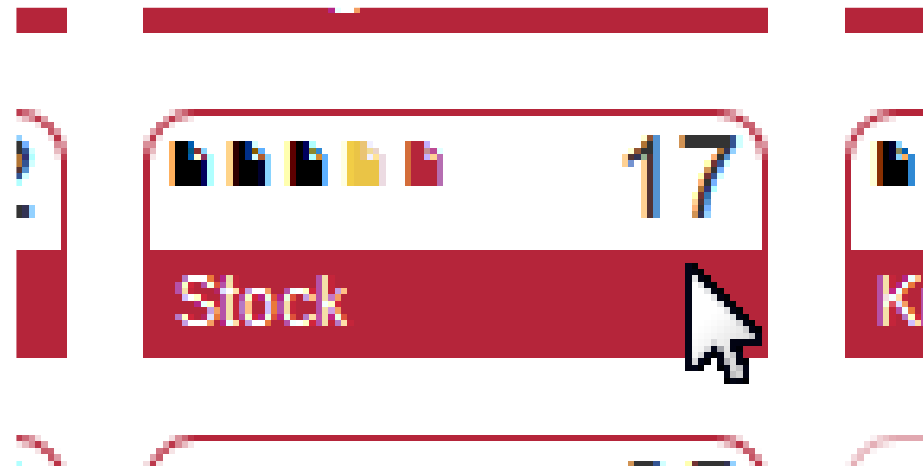
Auszeit für eine Mannschaft

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

4. Spielprotokoll

Symbole auf den Spieler-Buttons

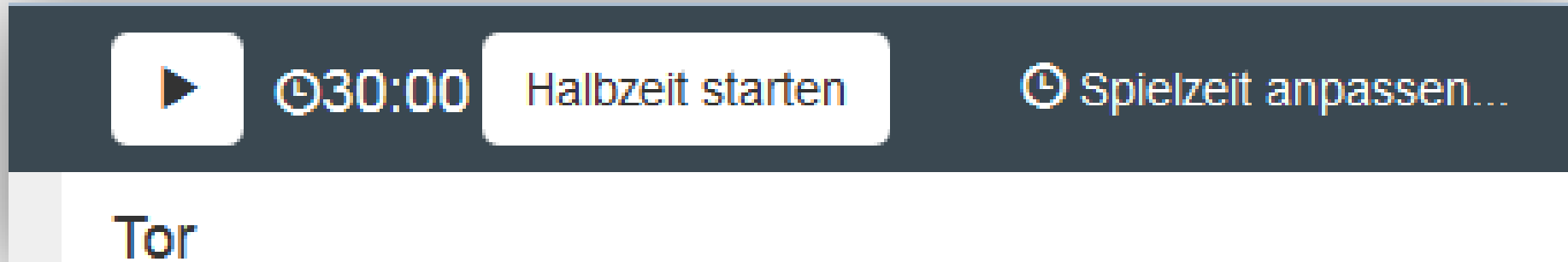
- Auf den Spieler-Buttons wird mit farbigen Symbolen angezeigt, wie viele Zeitstrafen ihm bereits erteilt wurden und ob er bereits eine gelbe oder rote Karte erhalten hat. Ein Spieler kann höchstens drei Zeitstrafen, eine gelbe und eine rote Karte erhalten



4. Spielprotokoll

Halbzeitpause

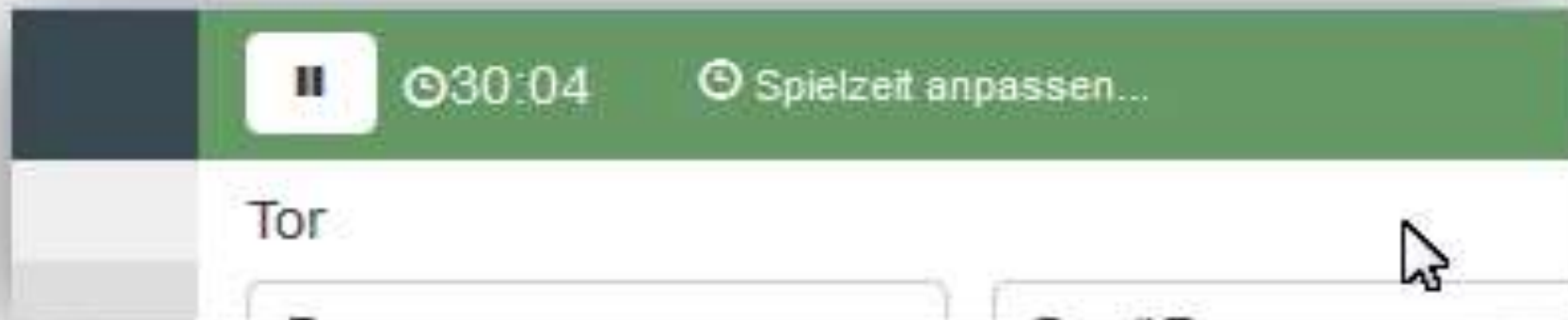
- Nach Ablauf der 1. Halbzeit stoppt die Uhr automatisch.
Es erscheint dann ein Button „Halbzeit starten“



4. Spielprotokoll

Halbzeitpause

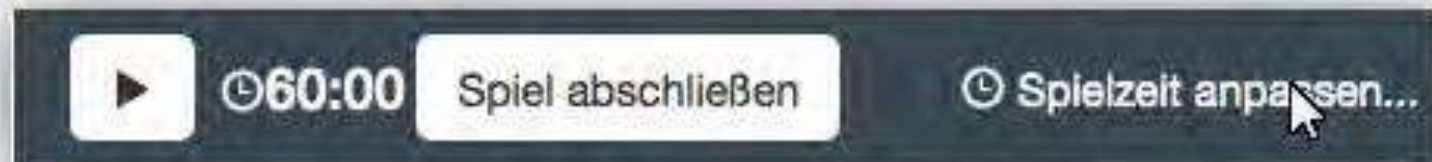
- Ist die Pause vorbei und der Schiedsrichter pfeift das Spiel wieder an, wird die Uhr gestartet und die Halbzeitpausen-Anzeige verschwindet



4. Spielprotokoll

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



4. Spielprotokoll

Beenden des Spiels

- **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!**
- **Bevor das Spiel nicht abgeschlossen ist, hat man auch keinen Zugriff auf die Freigabe mit den Unterschriften**

5. Ergänzende Eingaben

SR, ZN, SK,

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

Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,...

Schiedsrichter A

Name	Enrico		Gablik
Verein			Lizenznummer
Abfahrts vom Wohnort	00:00		Voraussichtliche Heimkehr
E-Mail			
Andere Person erfassen			
Info/Passwort vergessen			

Schiedsrichter B

Name	Fahrer km x 0.3	Fahrtkosten-ÖPNV
	100	€
	Fahrtkosten-ÖPNV	Spesen
	€ 30,00	€
		Spielleitungsentschädigung
		€ 25 Ändern
		Summe
		€ 55,00

5. Ergänzende Eingaben

SR, ZN, SK,

- Erscheinen die angesetzten Schiedsrichter nicht, bietet das System die Möglichkeit, die Personendaten der Ersatzschiedsrichter aufzunehmen

E-Mail

Andere Person erfassen

Passwort abfragen

Unterschriftmassewort nicht verfügbar

Schiedsrichter B

Name

Vorname

Nachname

5. Ergänzende Eingaben

SR, ZN, SK,

- 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".



5. Ergänzende Eingaben

SR, ZN, SK,

- 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!!!**

5. Ergänzende Eingaben

Schiedsrichterbericht

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

Schiedsrichterbericht
Zu Spielbeginn und zu Spielabschluss

Kontrollen zum Spiel

Spielfeldaufbau ☒ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Spielkleidung ☐ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Bälle ☒ in Ordnung ☐ nicht in Ordnung

Anzahl der Ordner 3

Zeitangaben

Spielzeit 19:00 bis 19:00

Pausenzeit 10:25 bis 10:25

Bericht

alles in Ordnung

Einspruch

Schiedsricht war parteisch...

☒ Einspruch durch Heimmannschaft ☐ Einspruch durch Gastmannschaft

Spielstandsweiss Kontrolle

Heimmannschaft **Gastmannschaft**

Fehlende Spielersweise

Zur Mannschaftsaufstellung

Speichern

5. Ergänzende Eingaben

Schiedsrichterbericht

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

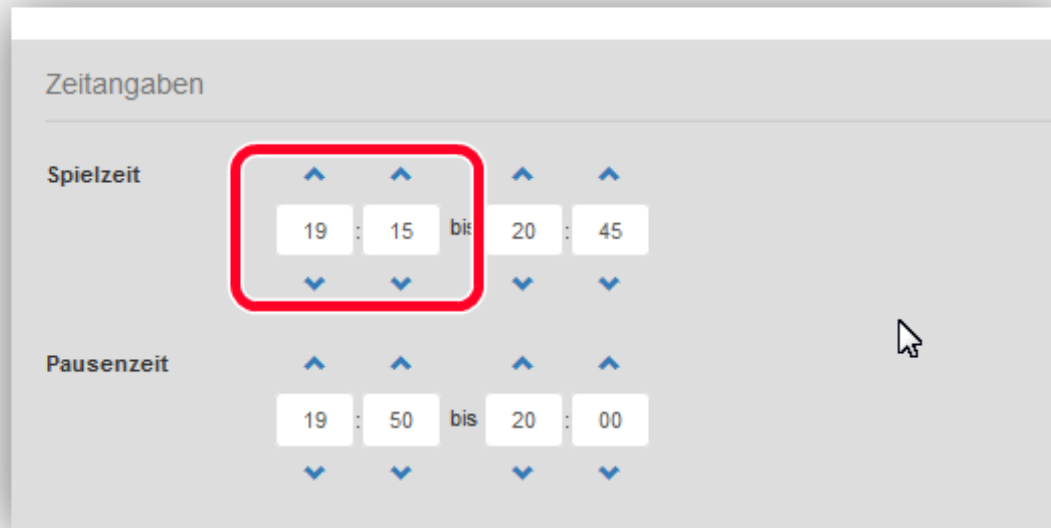
Zeitangaben

Spielzeit

19 : 15 bis 20 : 45

Pausenzeit

19 : 50 bis 20 : 00



5. Ergänzende Eingaben

Schiedsrichterbericht

- 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

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- **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

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- Die Vereine finden den Spielbericht im Bereich Spielbetrieb



6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

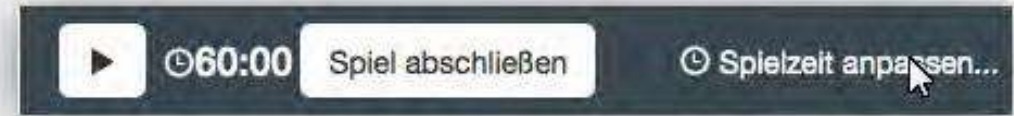
Auswahl	Tag	Datum	Zeit	Halle	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore	Spielbericht
☐	Sa.	03.09.2016	13:00	201108	POK M	HSV Warberg/Lelm	MTV Groß Lafferde	34:29	 (pdf)
☐	Sa.	03.09.2016	15:00 v	201108	POK M	HSV Warberg/Lelm	MTV Braunschweig II	22:26	 (pdf)
☐	Sa.	03.09.2016	16:00	201118	POK M	VfL Lehre	MTV Braunschweig III	17:21	 (pdf)
☐	Sa.	03.09.2016	18:00	201118	POK M	HSG Nord Edemissen	MTV Braunschweig III	27:26	 (pdf)
☐	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](#)

6. Freigabe

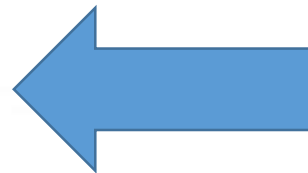
Offizieller Spielbericht



- wird auf der Freigabeseite eine Unterschriftentabelle angezeigt

Freigabe

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Henniges, Klaus	Schiedsrichter		Unterschreiben	☐
Klinkermann, Frank	Schiedsrichter		Unterschreiben	☐
Mudrow, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Heim		Unterschreiben	
Schäfer, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Gast		Unterschreiben	
	Technischer Delegierter		Unterschreiben	☐
	Spielaufsicht		Unterschreiben	☐



6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- 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

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- Dadurch soll es möglich gemacht werden, dass jeder, der unterschreibt, vorher noch den Spielbericht (nicht den Spielverlauf/Ereignisprotokoll!!) 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

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- 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

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- Im Freigabeprozess wird die Unterschrift dieser Schiedsrichter deaktiviert, da ihre Daten (auch das nuScore-Passwort) nicht mit den Spieldaten geladen wurden!
- Dies gilt auch für den Fall, dass das Passwort aus irgendeinem Grund (Tippfehler, Passwort nach dem Laden der Spieldaten geändert) nicht akzeptiert wird. Auch dann die Unterschrift des/der Schiedsrichter deaktivieren

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

Freigabe

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Henniges, Klaus	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	☒
Klinkermann, Frank	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	☒
Mudrow, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt	Unterschreiben	
Schäfer, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt	Unterschreiben	
	Technischer Delegierter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	☒
	Spielaufsicht	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	☒

Zurücksetzen

Freigeben

Spielbericht freigeben

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

Ja

nein

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- 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

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

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

Spielbericht freigegeben und an den Server übermittelt

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.

 Zwischenbericht drucken

 Spielbericht drucken

Lokalen Spielbericht löschen

Lokalen Spielbericht exportieren

6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

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

Freigabe

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Jordan, Beatrice	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	☒
Kutscher, Annika	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschreiben	☒
	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt	Unterschreiben	
	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt	Unterschreiben	

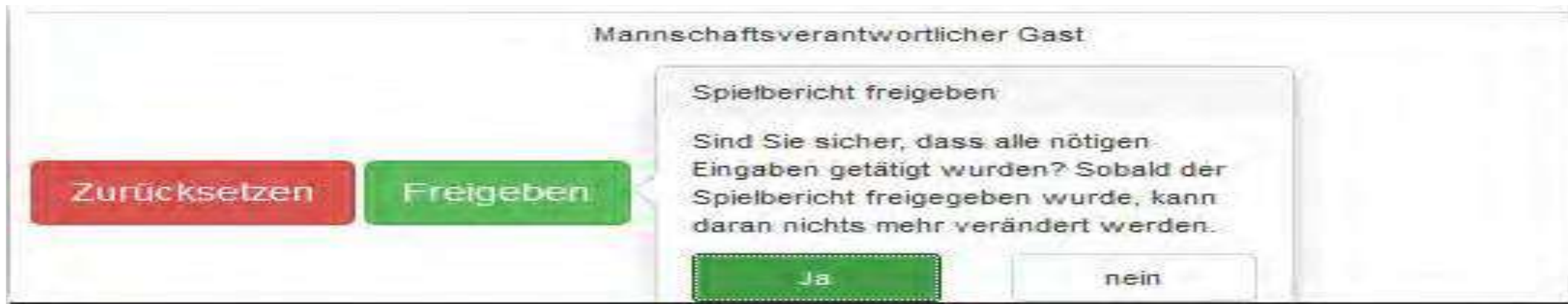
Zurücksetzen Freigeben



6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- Anschließend wird der Bericht an den Server übertragen.
- **Lokal freigegebener Spielbericht nicht löschbar!**
- Wurde ein Spielbericht lokal freigegeben, kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" nicht mehr betätigt werden, bis der Spielbericht auf dem Server gespeichert wurde



6. Freigabe

Offizieller Spielbericht

- **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.

6. Freigabe

Spielbericht lässt sich nicht freigeben

- Meldung per Mail an den Staffelleiter mit Kopie (in CC setzen) an den **Verbandsadministrator Tobias Weyrauch**

6. Freigabe

Spielbericht lässt sich nicht freigeben

- Lokalen Spielbericht exportieren

The screenshot displays a web interface for managing game reports. It features two main sections with blue headers: 'Schiedsrichterbericht' (Referee Report) and 'Freigabe' (Release). The 'Schiedsrichterbericht' section contains the text 'Kontrollen vor Spielbeginn und Abschlussbericht der Schiedsrichter'. The 'Freigabe' section contains the text 'Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes'. Below these sections are three buttons: a blue button labeled 'Zwischenbericht drucken' (Print interim report), a red button labeled 'Lokalen Spielbericht löschen' (Delete local game report), and a white button labeled 'Lokalen Spielbericht exportieren' (Export local game report). A large red arrow points from the right side of the interface towards the 'Lokalen Spielbericht exportieren' button, highlighting it as the correct action to take.

6. Freigabe

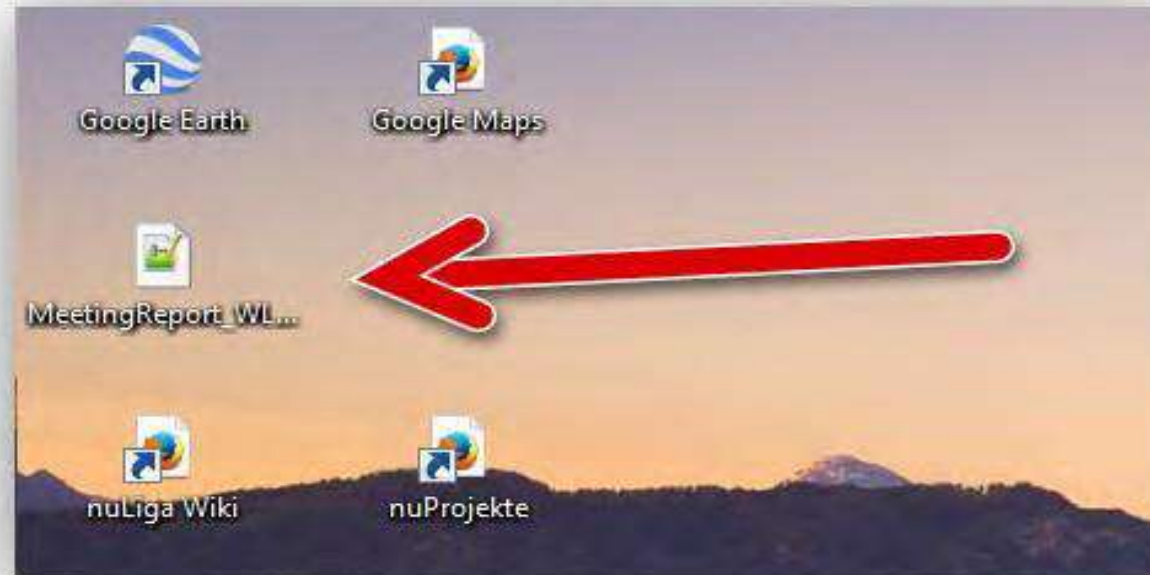
Spielbericht lässt sich nicht freigeben



6. Freigabe

Spielbericht lässt sich nicht freigeben

- Diese Datei als Anhang an den Verbandsadministrator schicken!



7. Die Demoversion von nuScore

- <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

Sind jetzt noch Fragen, dann Fragen

Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit