

1. 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.

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 klarkommen.

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!



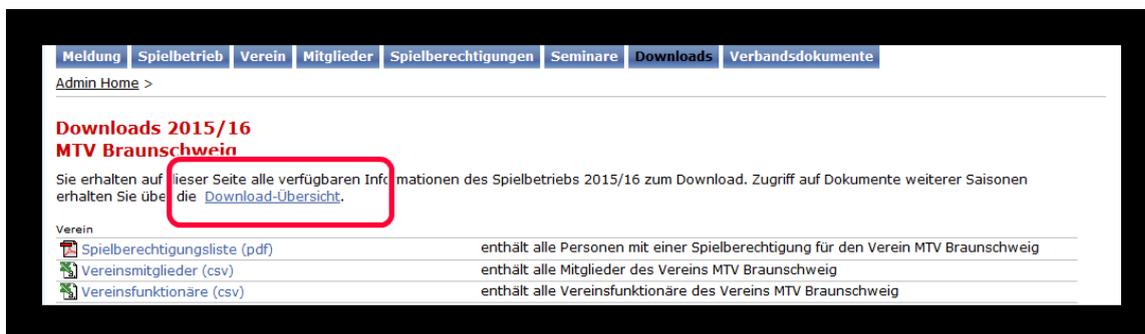
Nach Aktivierung dieses Bereichs scrollt man nach unten:

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

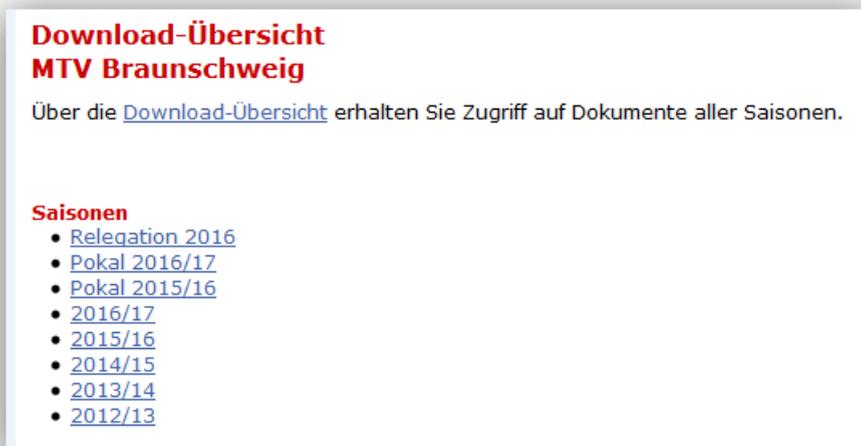
Dort kann man dann die jeweiligen PDFs öffnen bzw. herunterladen.

Hinweis: Die PDF für die Spiel-Pins wird nur für die Ligen angeboten, die für nuScore freigegeben sind. Dies geschieht durch 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 | Tabelle und Spielplan (pdf) | Staffelkontaktadressen (pdf) |
| MJA LL qualifiziert | Tabelle und Spielplan (pdf) | Staffelkontaktadressen (pdf) |
| VR OL MJB Runde 1 Gruppe 04 (BS) | Tabelle und Spielplan (pdf) | Staffelkontaktadressen (pdf) |
| MJB LL qualifiz. | Tabelle und Spielplan (pdf) | Staffelkontaktadressen (pdf) |
| MJC Runde 1 Gruppe 07 (H, BS) | Tabelle und Spielplan (pdf) | Staffelkontaktadressen (pdf) |

Spiel Codes Relegation 2016

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

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

Unterschriften-Passwort

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

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

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

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

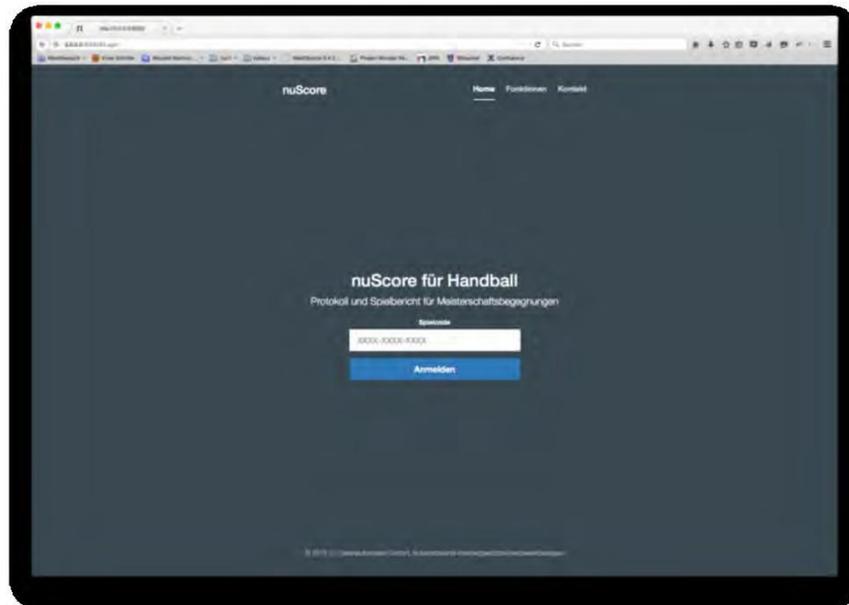
Daher ist es wichtig, dass **jeder Schiedsrichter** in nuLiga seinen **persönlichen Zugang freischaltet und nutzt**.

Programmstart nuScore

Der Einstieg in nuScore erfolgt über die URL:

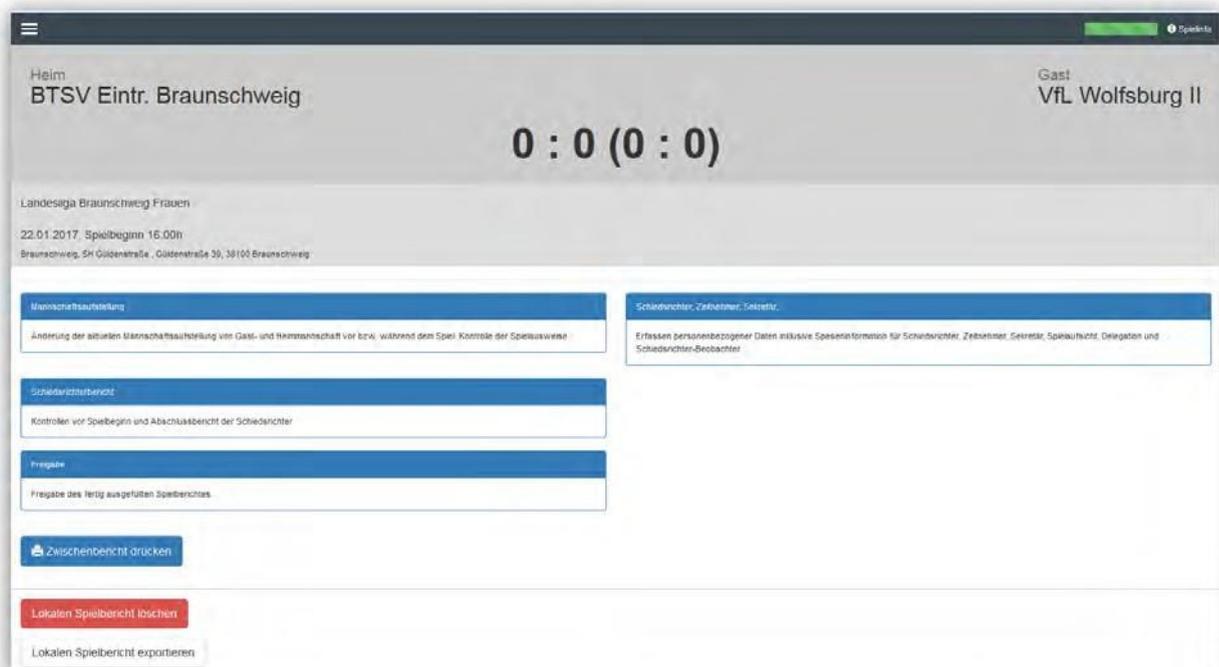
<http://hbde-apps.liga.nu/nuscore>

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**.

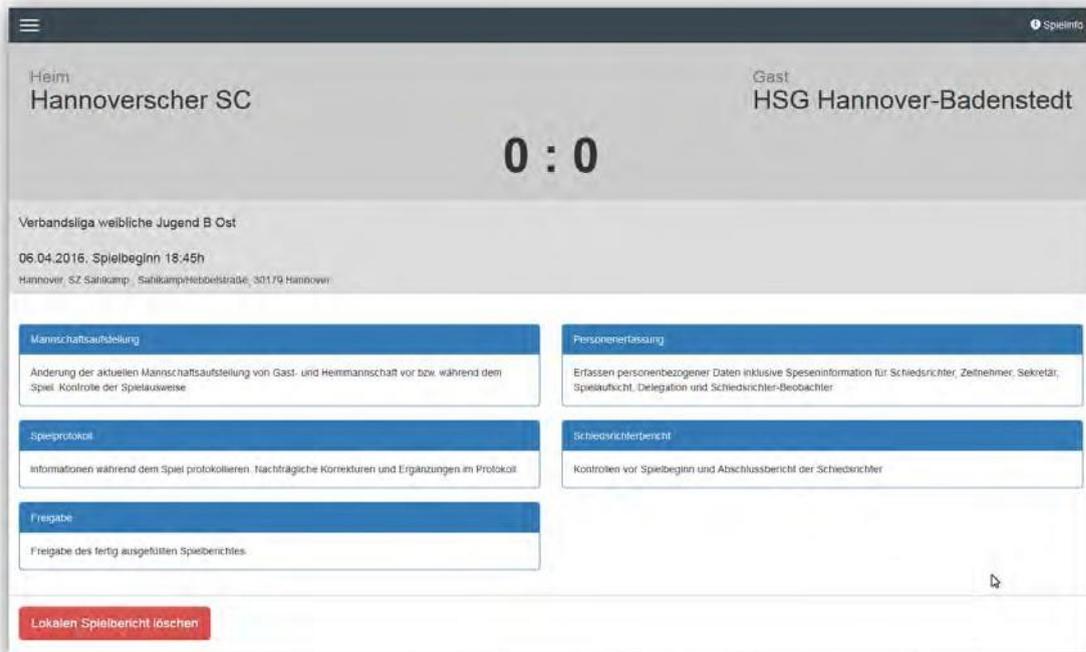


Sehr wichtiger Hinweis: Den oben genannten Link nicht zum Testen oder Ausprobieren nutzen! Dieser Link ist nur für den Zugriff auf die zu protokollierenden Spiele in der regulären Meisterschaft gedacht!

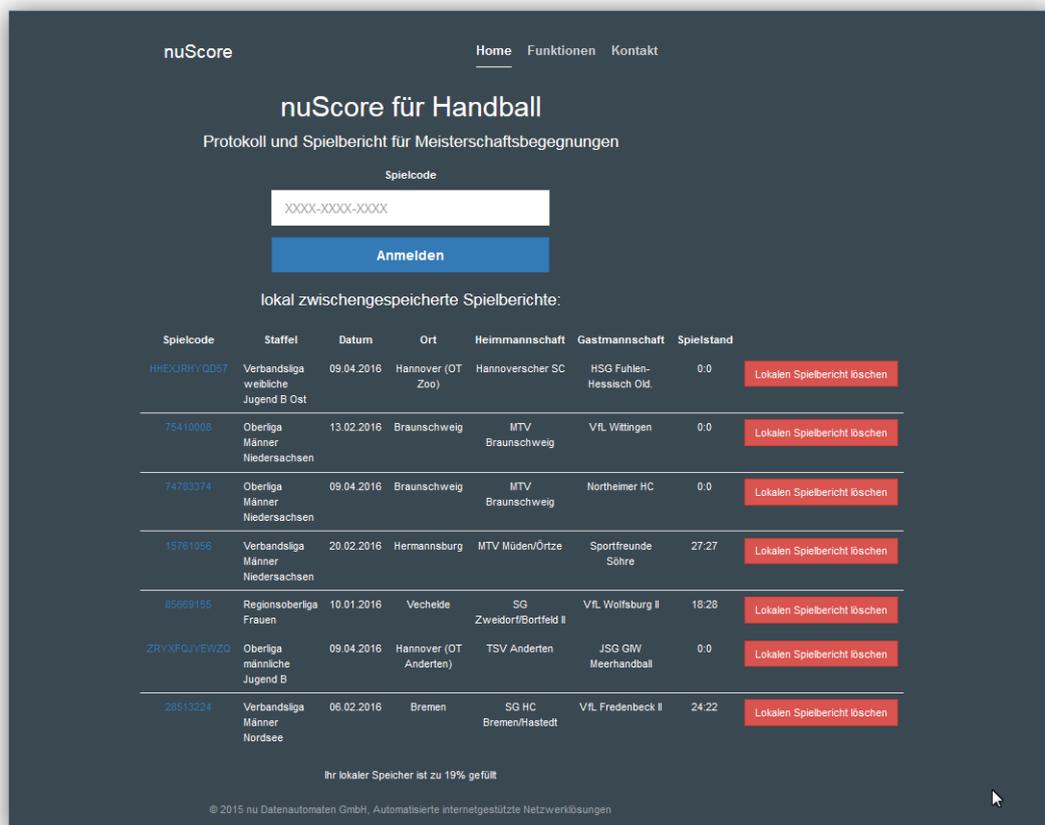
Nach dem Klick auf "Anmelden" öffnet sich diese Übersicht des Spielberichts.



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:

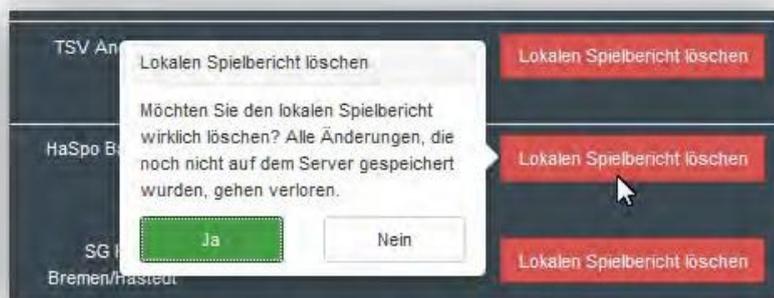


Durch Auswahl eines Spieles – Klick auf den Spielcode – öffnet nuScore den entsprechenden Spielbericht.

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

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

Hinweis: Wenn dieser Systemmeldung erscheint



... 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:



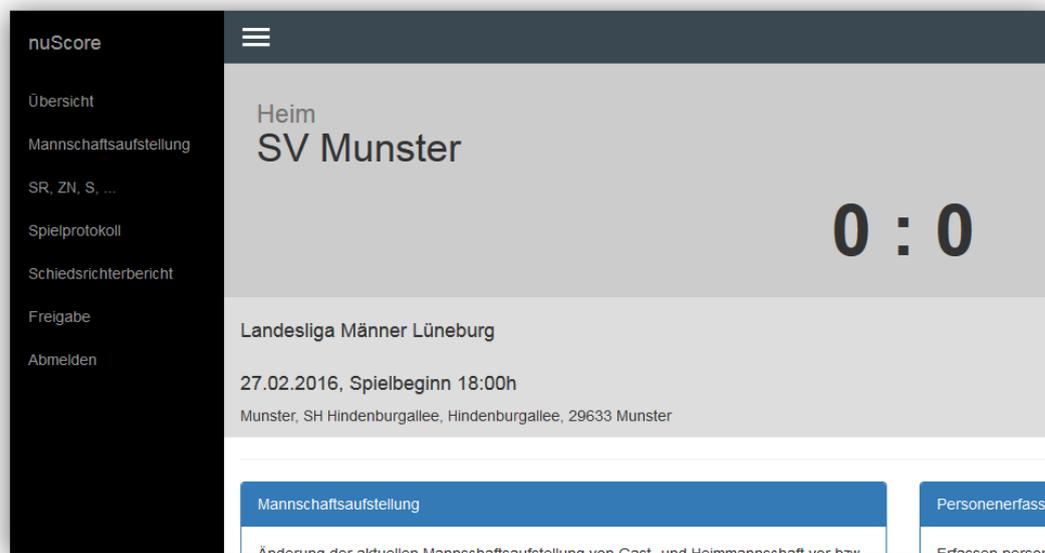
Dieser Balken gibt einen Hinweis über die Verbindung zu Server. Es bedeutet

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

Links oben befindet sich die Schaltfläche für das Auswahlménü:



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



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

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

Lokaler Speicher

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

nuScore verwendet für die Speicherung ein Standard-Feature des Browsers (localStorage). Dies wird von allen Browsern unterstützt und ist per Default aktiviert. Solange der Benutzer nicht selber den Browser-Cache zurücksetzt oder den "Privaten Modus" verwendet, bleibt die Datenbank auch nach einem Browser- bzw. System-Neustart erhalten.

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



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

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

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



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

Was wird 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 am Tag des Spiel neu laden!!)
- alle Daten zum Spiel aus nuLigaAdmin wie
 - beteiligte Mannschaften
 - Staffelfname, Spielort, Datum und Zeit

- ligabezogene Parameter wie
 - Dauer einer Halbzeit, Anzahl der max. zulässigen Spieler, Anzahl der TTO-Karten
 - Schiedsrichterkosten (Spilleitungsentschädigung, Kilometersatz Fahrer, Kilometersatz Beifahrer)
- alle in nuLiga mindestens einer Mannschaft zugeordneten Mannschaftsverantwortlichen des Vereins inkl. zugehörigem nuScore Passwort, wenn es generiert ist. 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
- 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.

Lokalen Spielbericht exportieren

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



The screenshot shows a software interface with two main sections. The first section is titled 'Spielprotokoll' and contains the text 'Informationen während dem Spiel protokollieren. Nachträgliche Korrekturen und Ergänzungen im Protokoll.' The second section is titled 'Freigabe' and contains the text 'Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes.' Below these sections, there are two buttons: 'Lokalen Spielbericht löschen' (highlighted in red) and 'Lokalen Spielbericht exportieren' (highlighted with a yellow border).

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



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

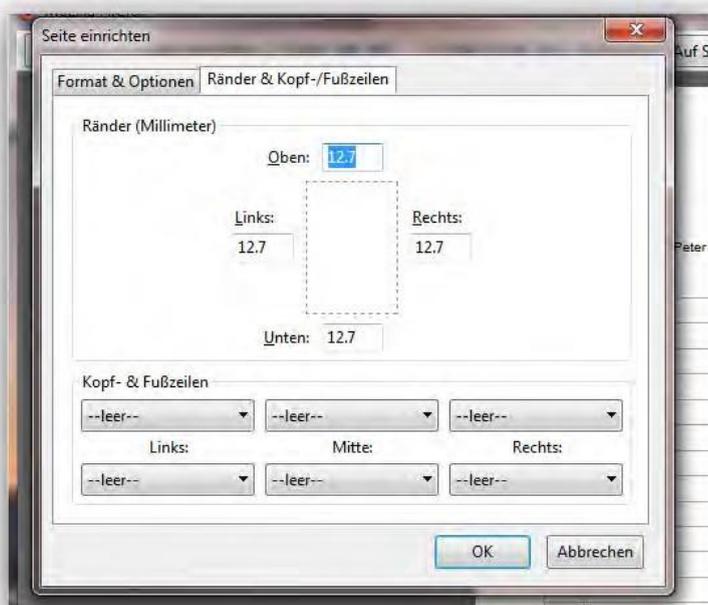
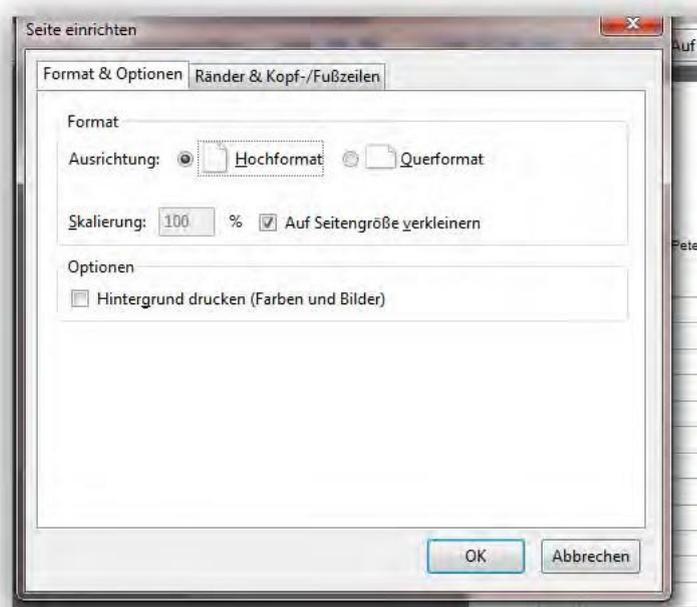
Die Systemfirma ist dabei, den Druck so weit wie möglich systemunabhängig zu gestalten.

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

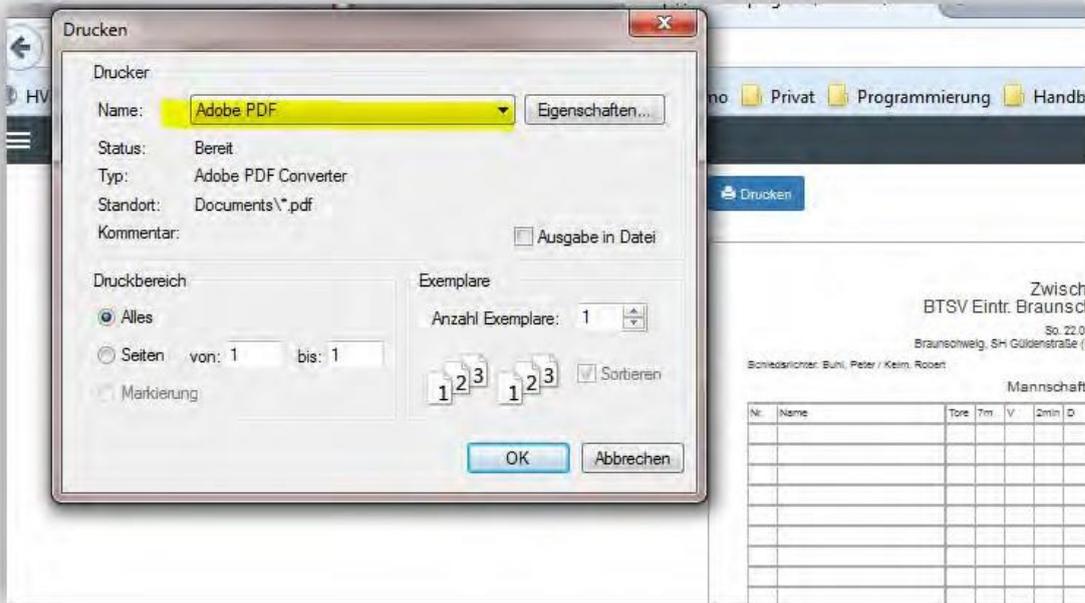
Hinweise zu den einzelnen Browsern:

Firefox

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



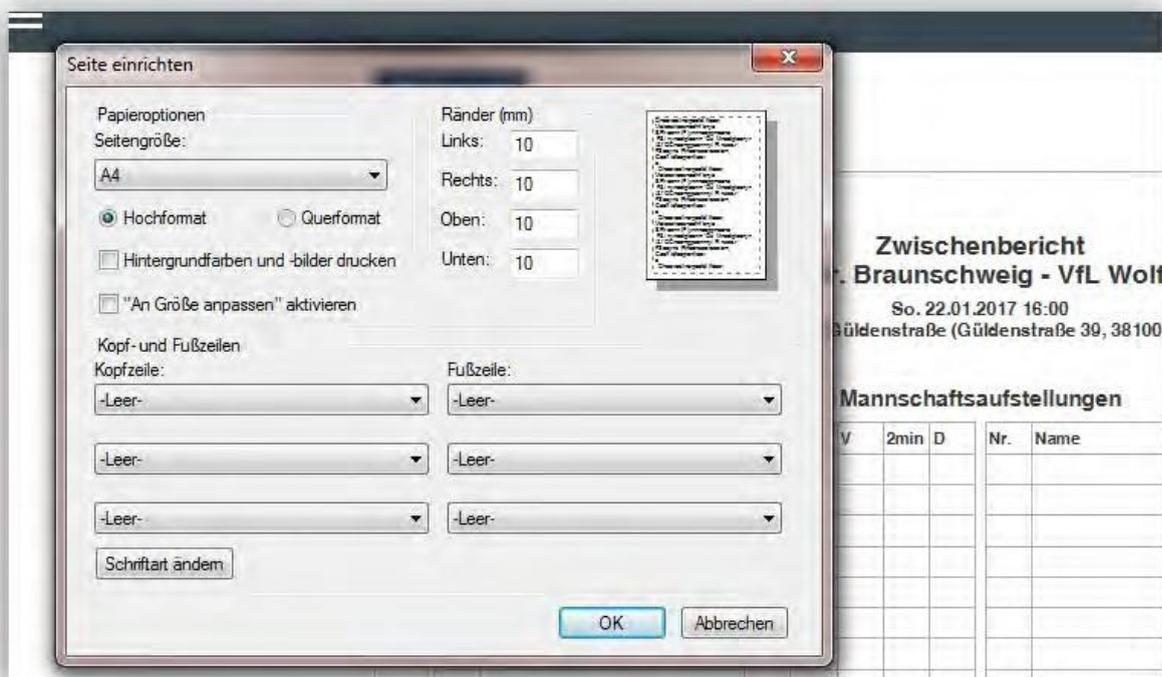
Es sollte immer in ein PDF „gedruckt“ werden



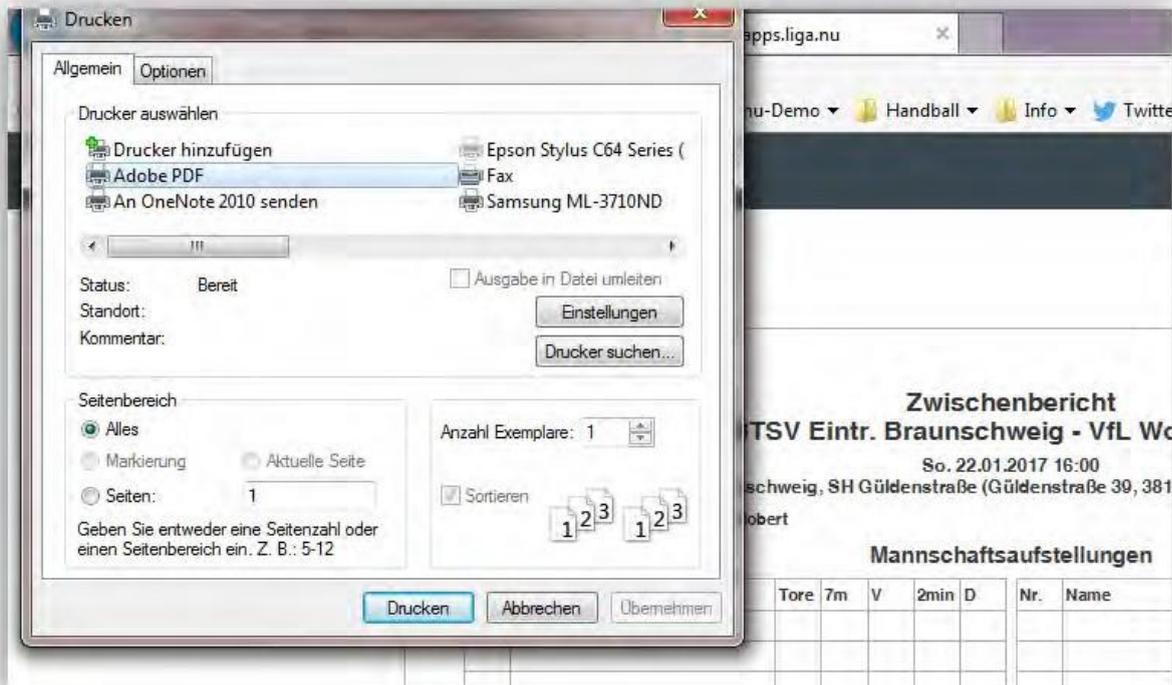
Anschl. kann man das PDF aufrufen und zum Drucker schicken!

Internet Explorer

Unter Datei/Seite einrichten findet man dieses Fenster:



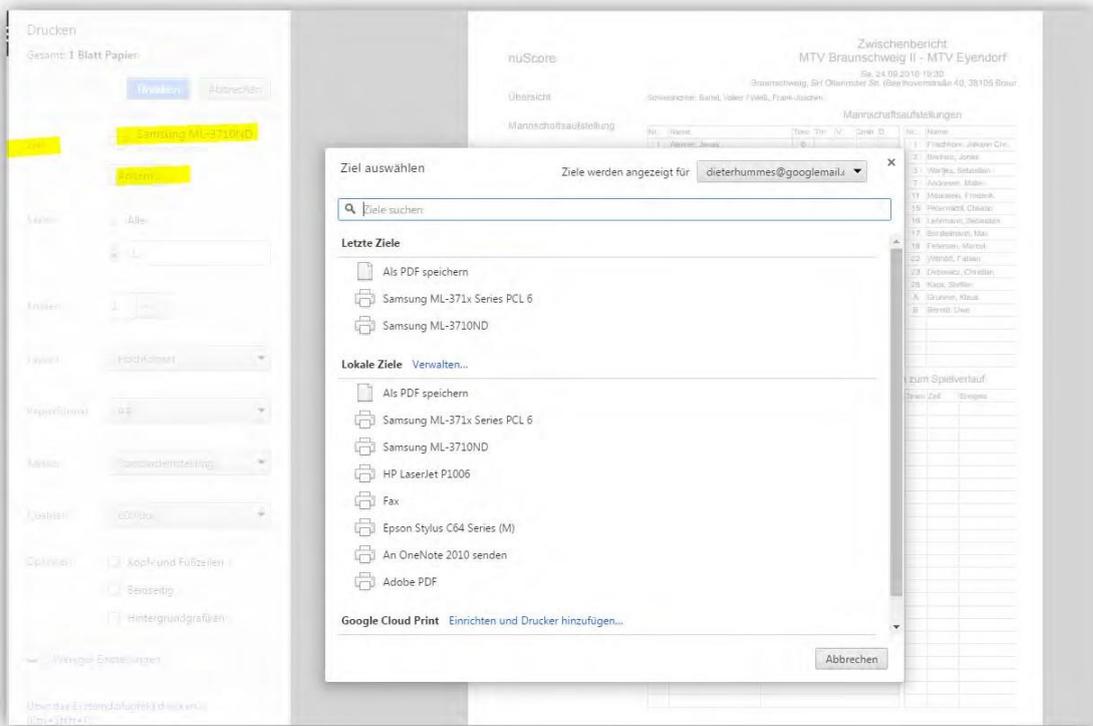
Die hier dargestellten Einstellungen sind gültig. Bitte auch erst in ein PDF „drucken“.



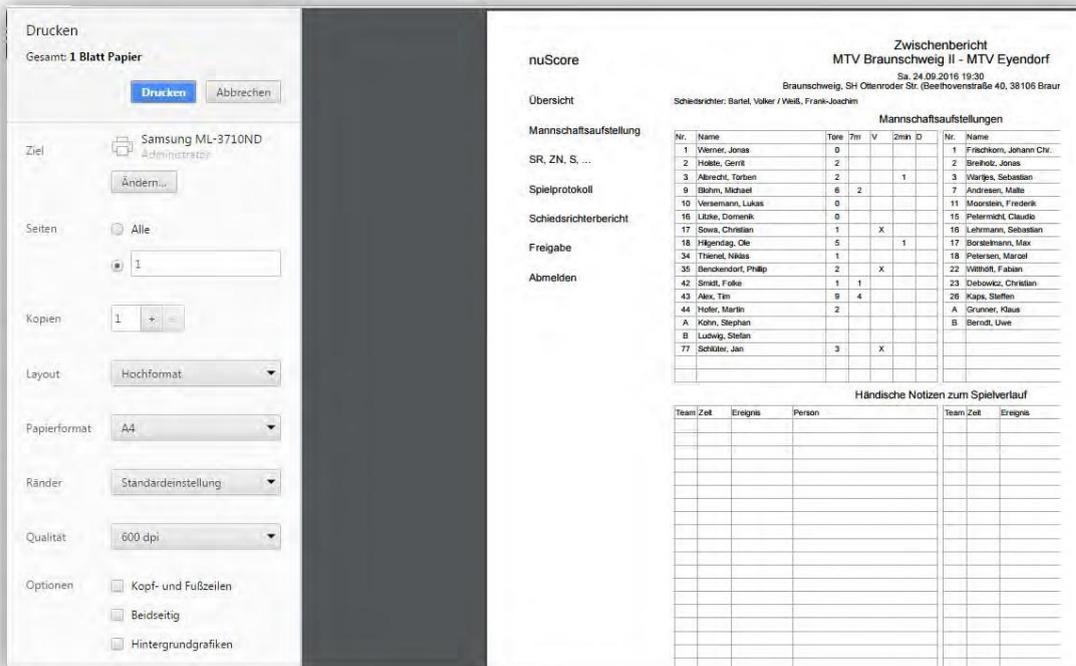
Und dann das PDF an den Drucker schicken.

Chrome

Das Druckziel stellt man im CHROME oben links ein:



Der Zwischenbericht wird hier mit der Navigationsleiste ausgedruckt:



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

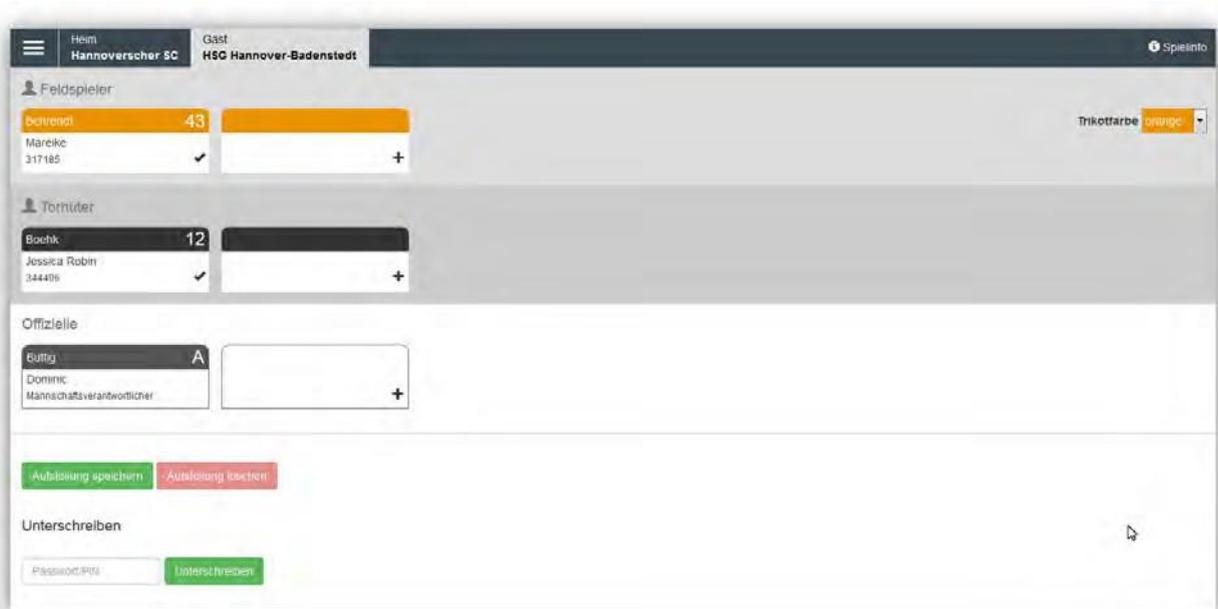
EDGE

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



3. **Mannschaftsaufstellung**

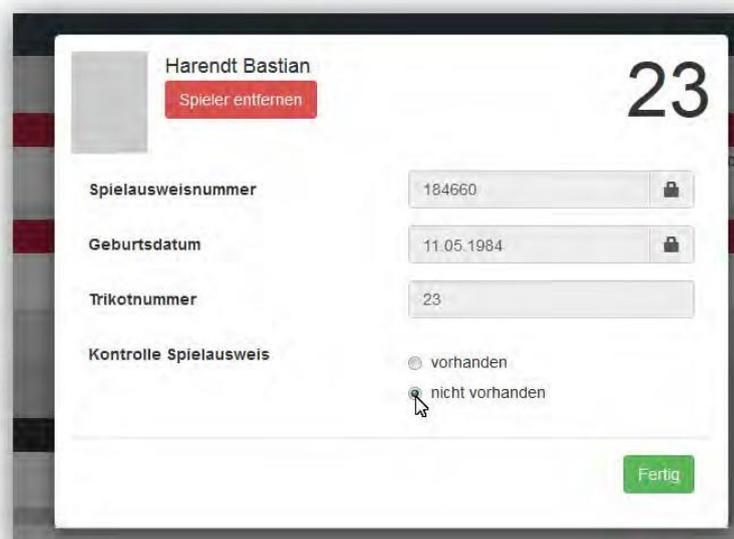
Auf der Seite *Mannschaftsaufstellung* kann der Benutzer die Aufstellungen der Heim- und der Gastmannschaft für das gewählte Spiel bearbeiten. Für jede der beiden Mannschaften steht ein Reiter rechts vom Menübutton zur Verfügung.



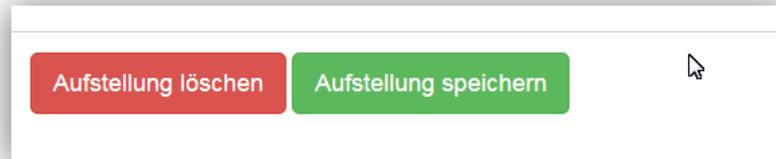
nuScore bietet für die Aufstellung dazu drei Bereiche:

- 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 Spieldausweis 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.

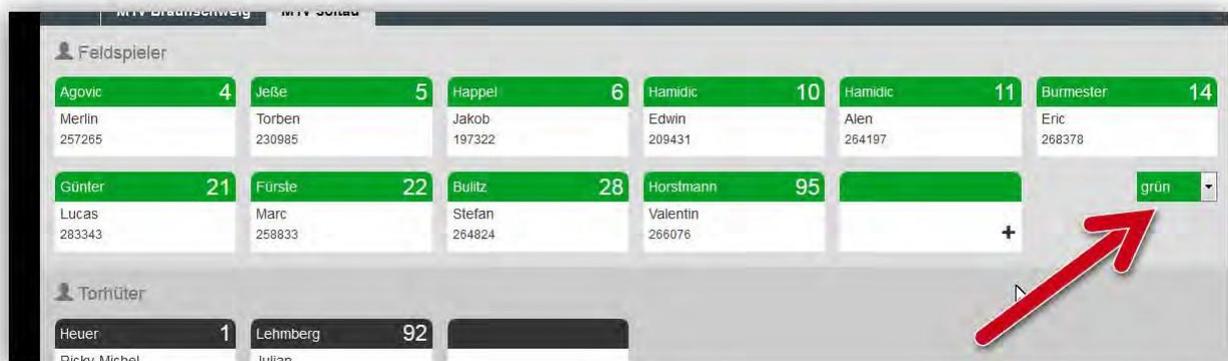


Mit dem Button **Aufstellung löschen** wird die gesamte Aufstellung lokal gelöscht.



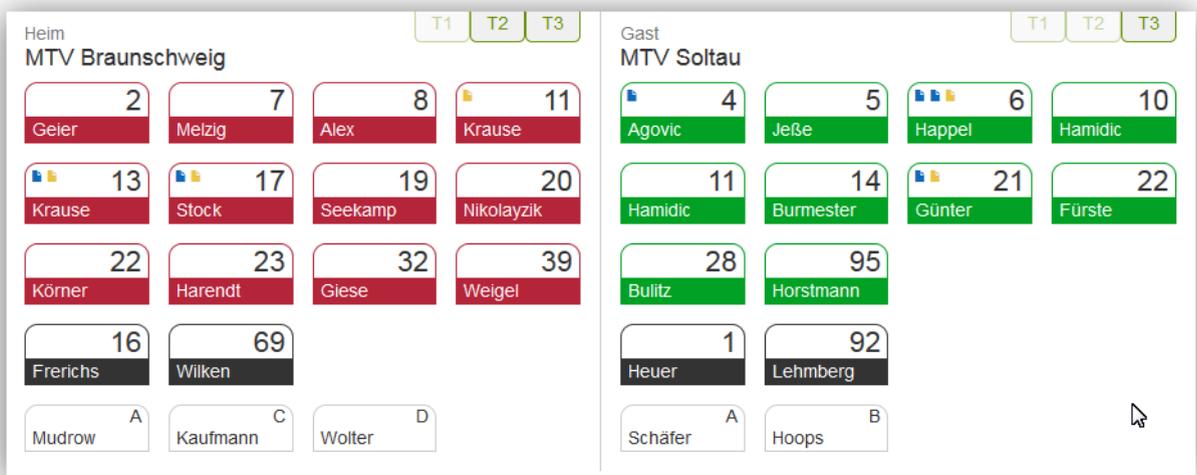
Wird der Button **Aufstellung löschen** geklickt, so erscheint ein Bestätigungsdialog, welcher zu einer nochmaligen Prüfung dient, ob die Aufstellung tatsächlich komplett entfernt werden soll.

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



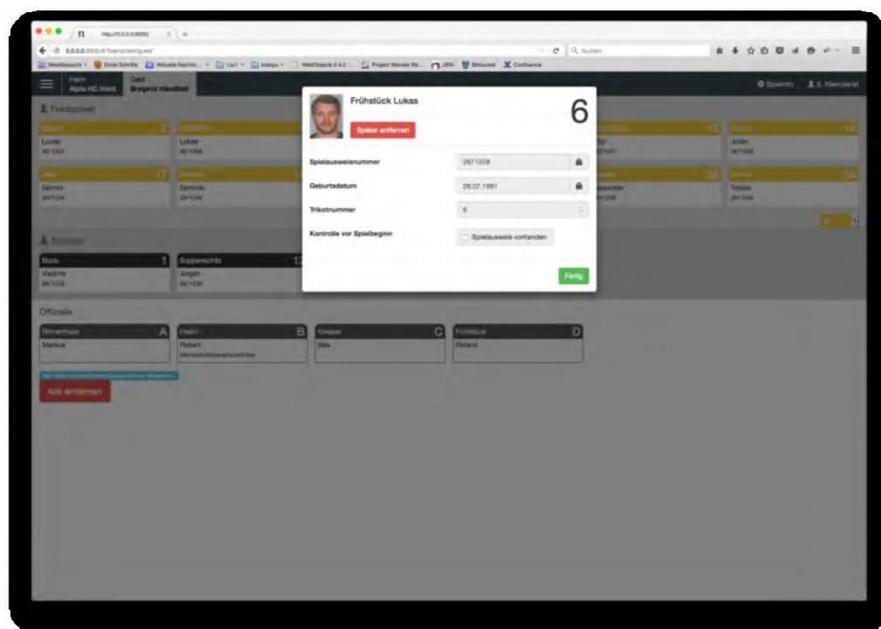


Dies führt dann zu dieser Darstellung im Spielprotokoll:



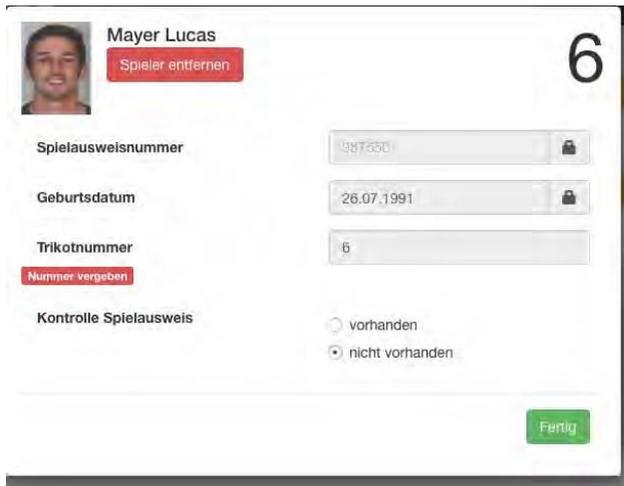
Spieler bearbeiten

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



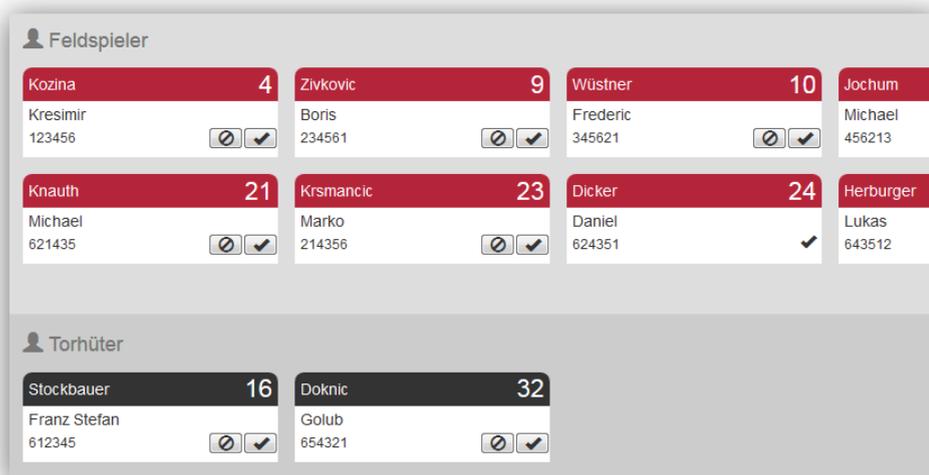
Die dargestellten Spielerdaten kommen aus der Konfiguration des Spielberichtes. Sie werden vom nuLiga-Server beim Öffnen eines Spieles geladen. Das Geburtsdatum, sowie die Spielausweisnummer sind nicht veränderbare (read-only) Felder. Die Trikotnummer kann allerdings verändert werden, diese wird stets 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.

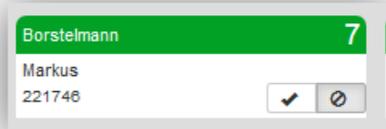


Die Kontrolle des Spielausweises eines Spielers kann ebenfalls in diesem Dialog durchgeführt werden. Der Benutzer hat die Möglichkeit zwischen „vorhanden“ und „nicht vorhanden“ zu wählen.

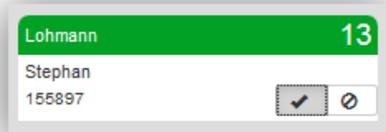
Eine weitere, schnellere Möglichkeit der Protokollierung der Ausweiskontrolle erfolgt direkt in den Spielerkarten:



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.

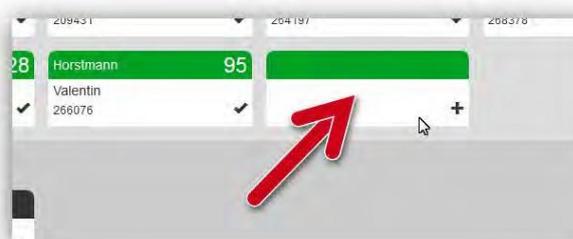
Jede Datenänderung wird sofort übernommen (lokal gespeichert) und der Dialog mit der Taste **Fertig** geschlossen. Bei Änderung der Trikotnummer wird der Spieler entsprechend neu eingereiht.

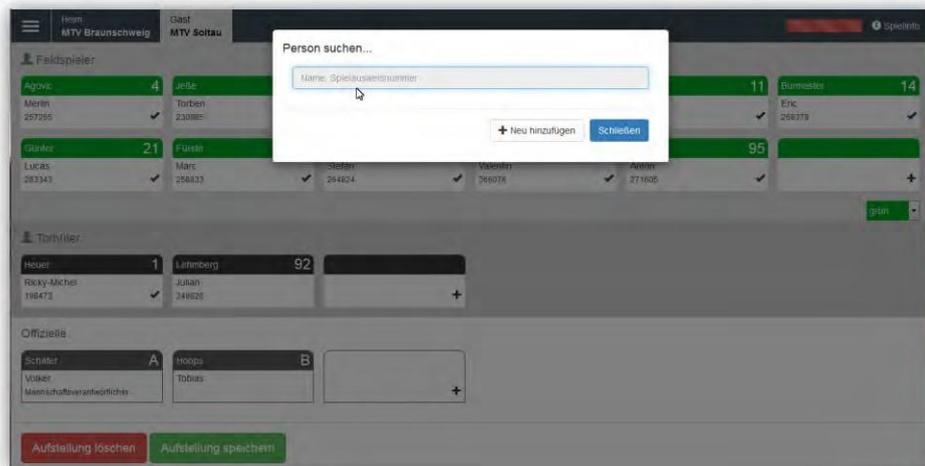
Mit der Taste **Spieler entfernen** wird der Spieler aus der Aufstellung, nicht jedoch aus der hinterlegten Konfiguration des Spielberichtes entfernt.

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

Spieler hinzufügen

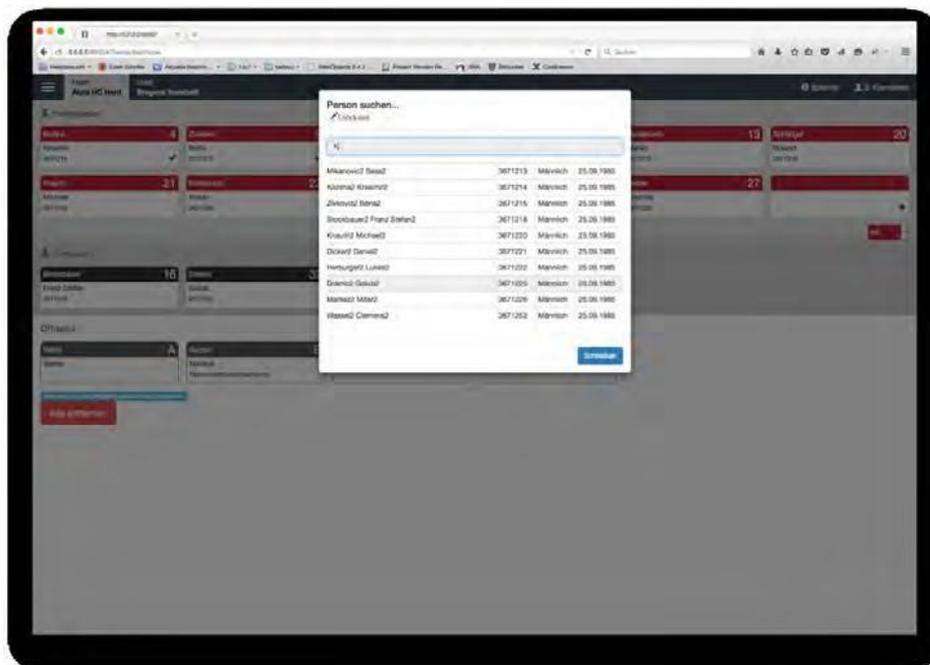
In jedem der drei Bereiche kann über der mit "+" gekennzeichneten Karte ein neuer Spieler bzw. Offizieller hinzugefügt werden. Diese Karte wird nur angezeigt, solange die maximale Anzahl an Spielern bzw. Offiziellen für das Spiel noch nicht erreicht ist.





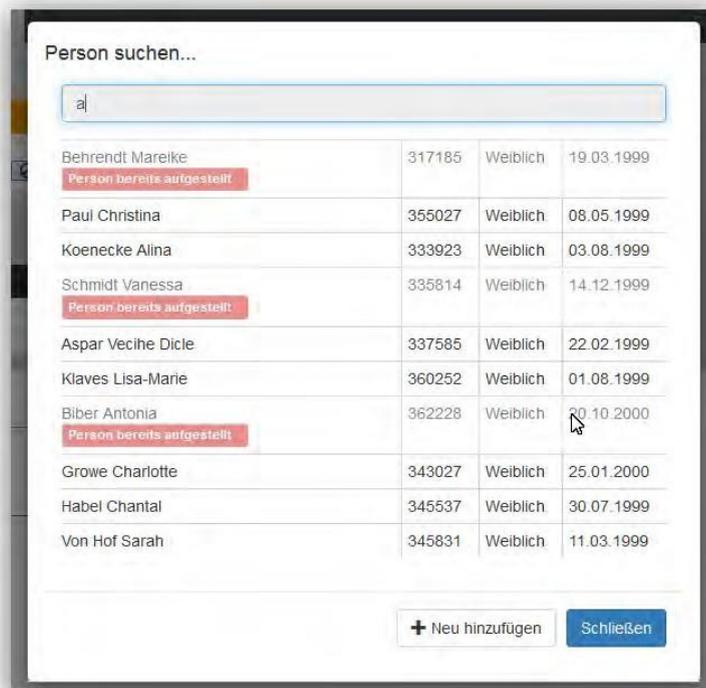
Es öffnet sich ein Suchdialog mit einem Suchfeld. Sobald hier eine Eingabe vorgenommen wird, **erscheint eine auf 10 Einträge beschränkte Trefferliste**. Die Trefferliste reduziert sich automatisch durch Verfeinerung der Eingabe im Suchfeld. Die Suche berücksichtigt alle beim Spieler hinterlegten Daten. **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 abbrechen.

Das System zeigt an, wenn Spieler bereits aufgestellt sind:

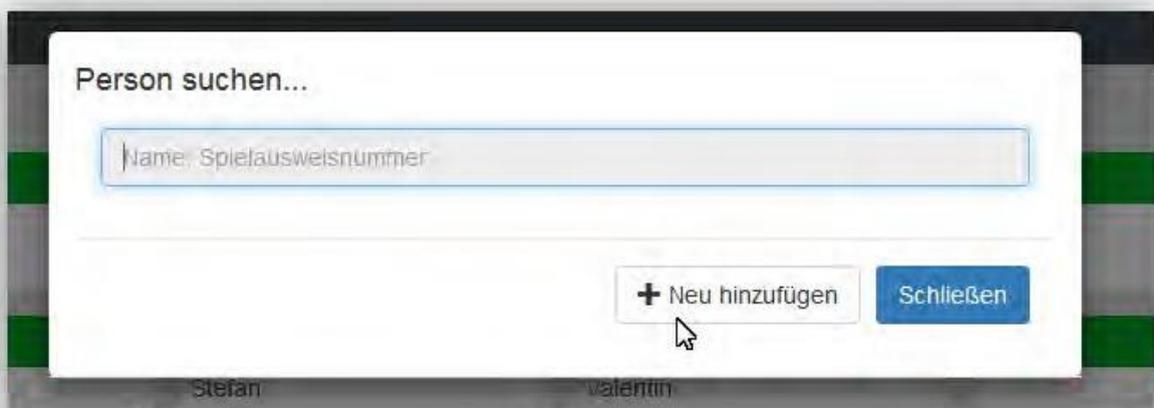


Durch Wahl eines Spielernamens erscheint derselbe Dialog wie bei [Spielerbearbeiten](#).

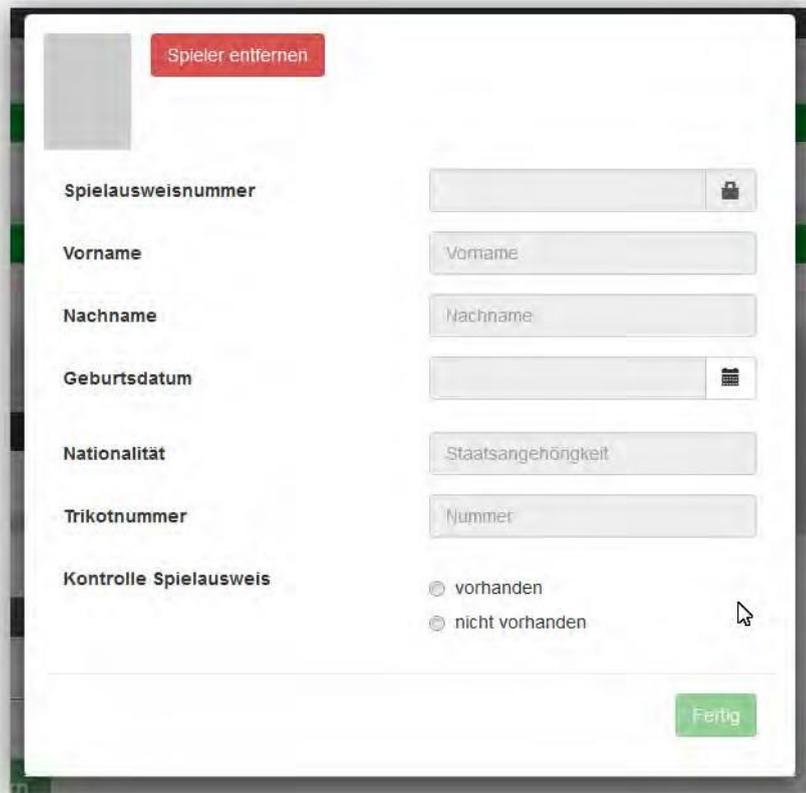
Eintragen eines Spielers, der nicht in der Vorschlagsliste ist

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!!



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



In diesem Dialog müssen gewisse Daten ausgefüllt werden.

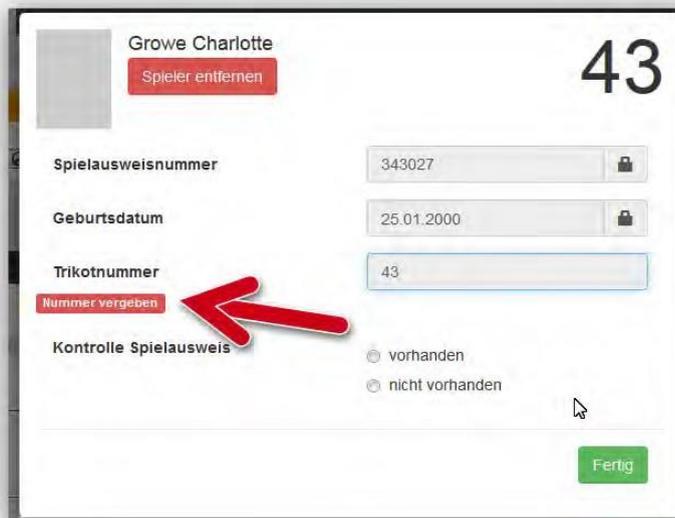
- **Vorname und Nachname müssen angegeben werden**
- **Geburtsdatum muss angegeben werden.** Dieses kann textuell erfasst werden, dazu muss dieses Format verwendet werden:
tt.mm.jjjj, sollte sich der Benutzer dafür entscheiden, das Datum über einen Kalender auszuwählen, so kann durch einen einfachen Klick auf das Kalendersymbol dieser geöffnet werden.



Das Feld „Nationalität“ ist kein Pflichtfeld!

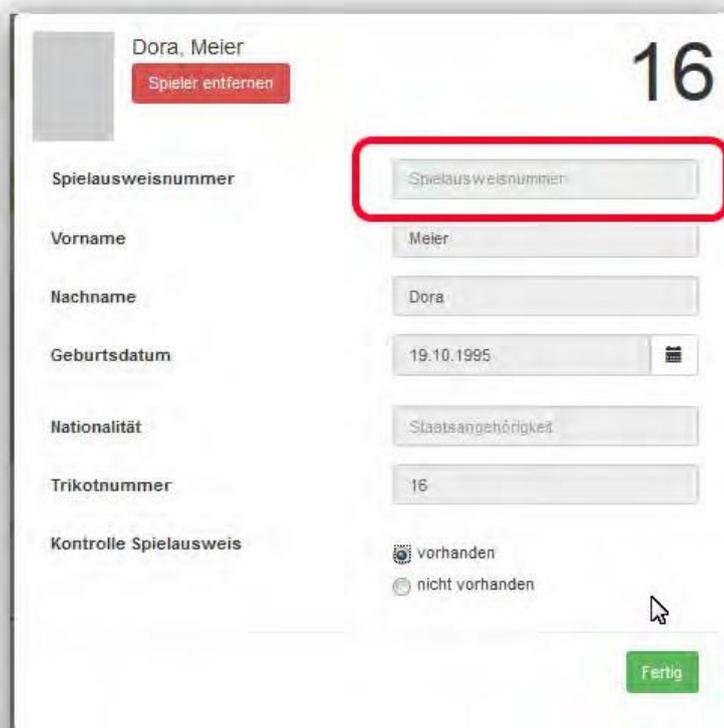
Die **Trikotnummer muss angegeben werden**, ansonsten kann der Dialog nicht ordnungsgemäß über den "Fertig"-Button beendet werden.

Ist die Trikotnummer schon vergeben, wird darauf hingewiesen:



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

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.



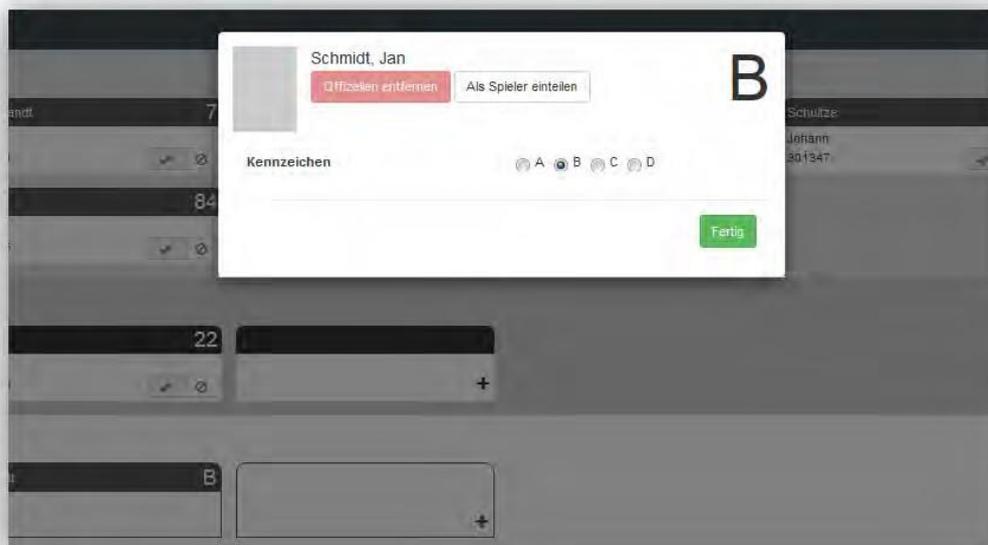
Dann erscheint im Eingabefeld der **Text Spielausweisnummer**. Hier kann nun die Passnummer eingetragen werden.

Pflichtfeldersind 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 Mannschaftenverantwortliche.

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!

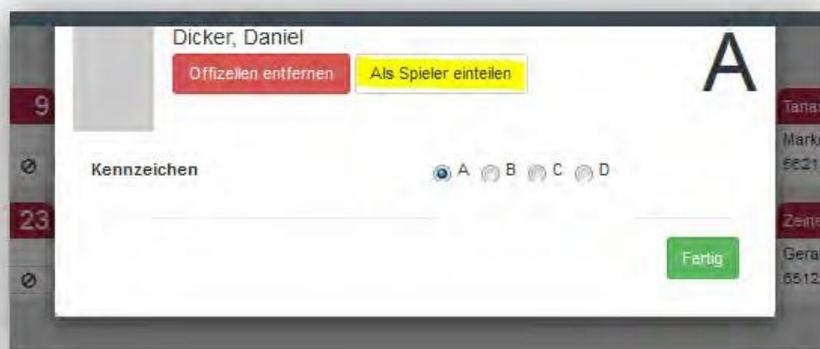
Spieler als Offiziellen eintragen

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

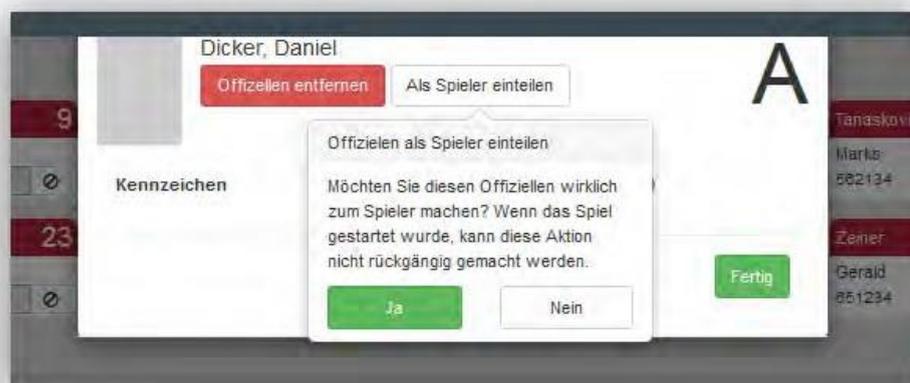
Den Spieler **erst als Offiziellen** eintragen:



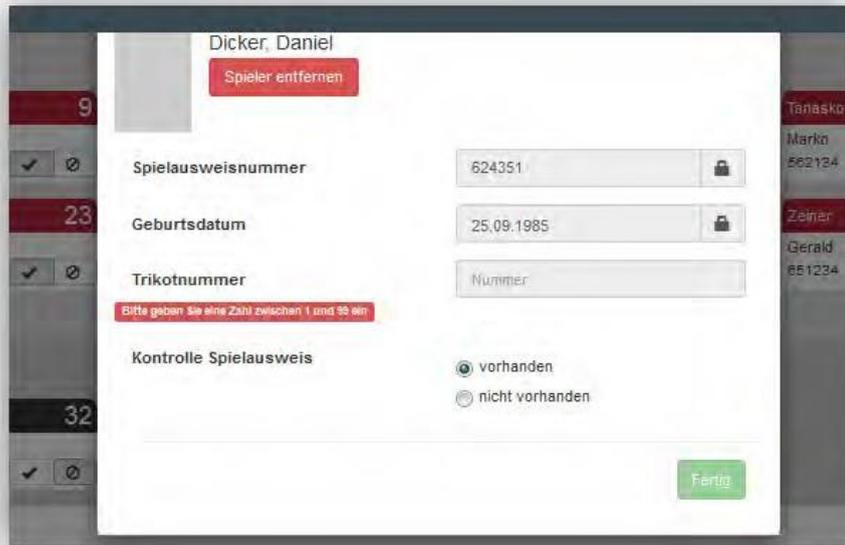
Dann die Karte des Offiziellen aufmachen und den Button „Als Spieler einteilen“ aktivieren:



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:

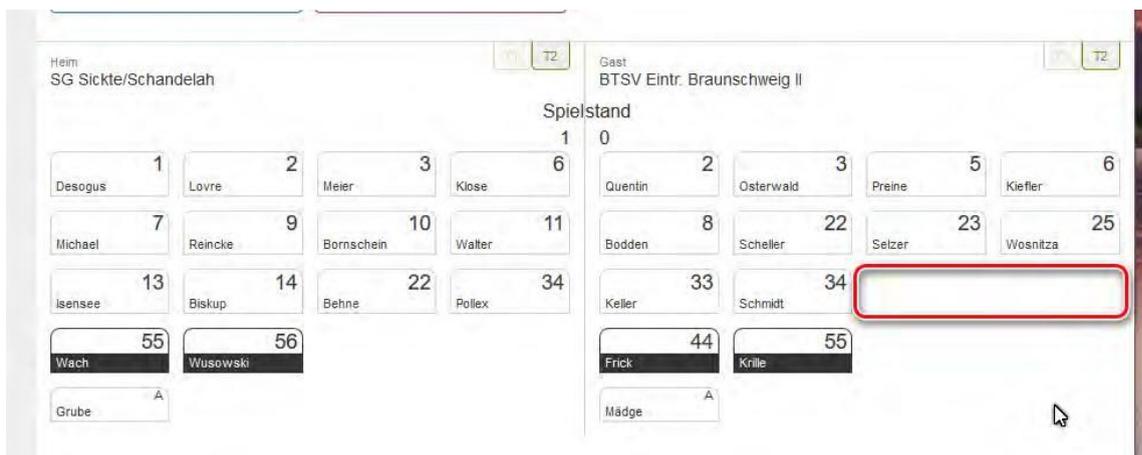


Wichtiger Hinweis:

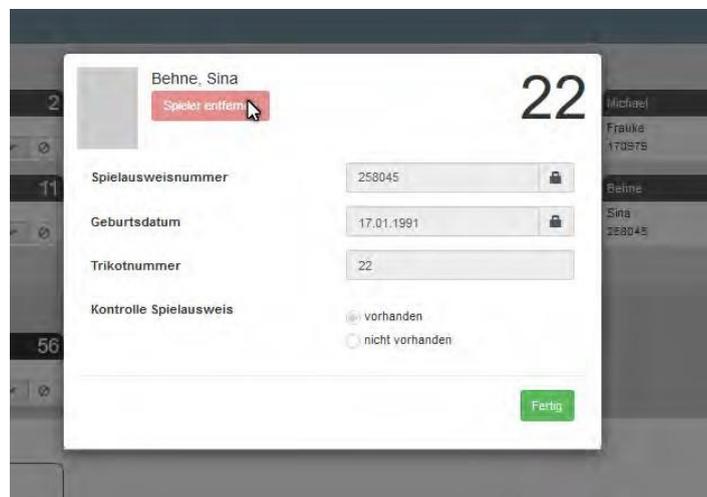
Der Spieler, der auf diese Weise als MV eingetragen ist, kann nicht mit einem evtl. vorhandenen nuScore-Passwort unterschreiben, sondern nur mit der zugehörigen Spielpin!
Auf das Passwort wird nur bei Offiziellen (und natürlich bei den Schiedsrichtern) geprüft!
Das System sucht bei der Überprüfung den Offiziellen, der Mannschaftsverantwortlicher ist.

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.



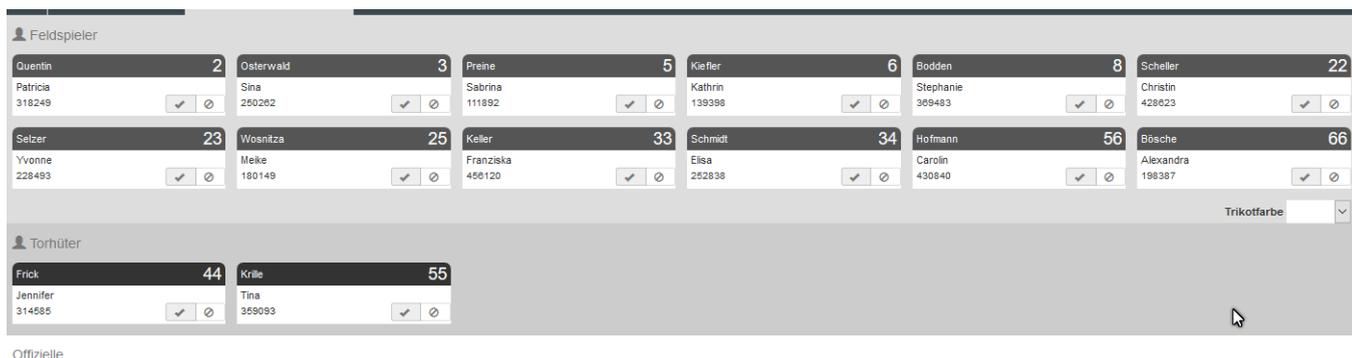
Bei der Mannschaft, die komplett ist, wird keine leere Spielerkarte mehr angezeigt. Es kann auch kein Spieler entfernt werden, das Feld ist gesperrt.



Werden bei der anderen Mannschaft die Spieler nachgetragen – 2 Plätze sind noch frei:



Dann ist anschließend auch keine weitere Eingabe und/oder Bearbeitung möglich.



Offizielle können auch solange ergänzt werden, bis die Maximalzahl erreicht 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.

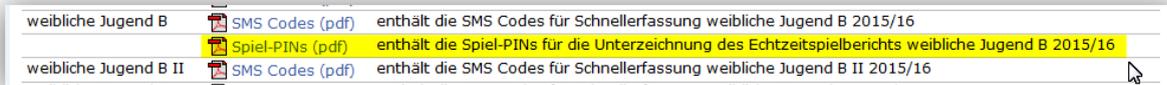
Mannschaftsaufstellung unterschreiben

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, dass 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 der die Liga für die

Anwendung mit nuScore freigegeben wird. Dies geschieht durch die zuständige Spielleitende Stelle.

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



Spiel-PINs

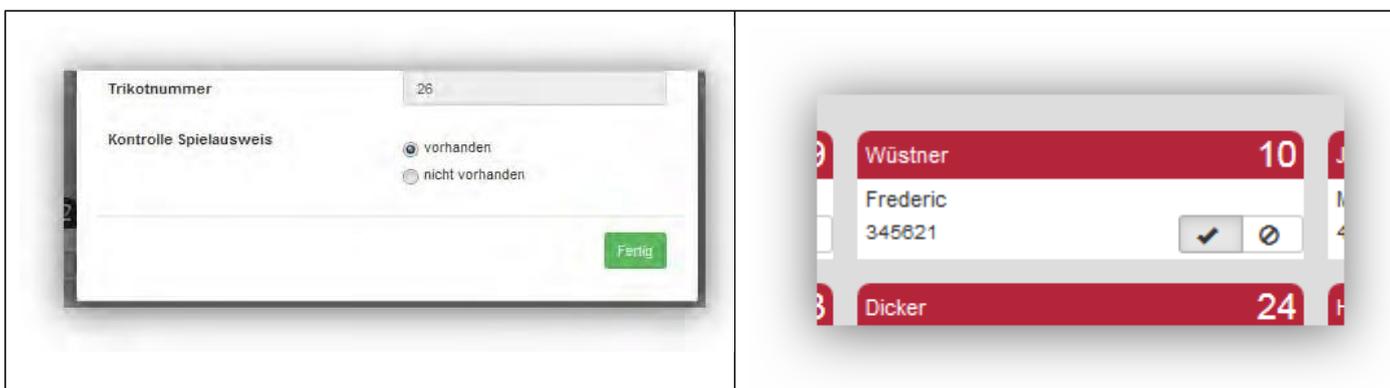
Die Spiel-PINs dienen zur Unterzeichnung des nuScore Echtzeitspielberichts, wenn kein Mannschaftsverantwortlicher mit einem persönlichem Passwort anwesend ist.

| 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 Schlütorf 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 I | 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 I | 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 | 7388 |
| Sa. 09.04.2016 17:00 403257 | HSG Hannover-Badenstedt | Handballverein Lüneburg | 7298 |

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



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.

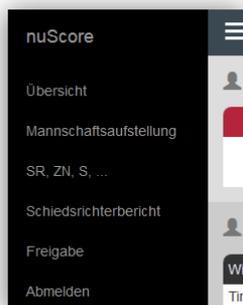


Das System meldet, dass unterschrieben wurde. Zusätzlich erscheint ein Button, mit dem man die Unterschrift zurücksetzen kann. Dies funktioniert aber nur solange, wie das Spiel noch nicht angepfiffen wurde, die Uhr also noch nicht gestartet wurde.

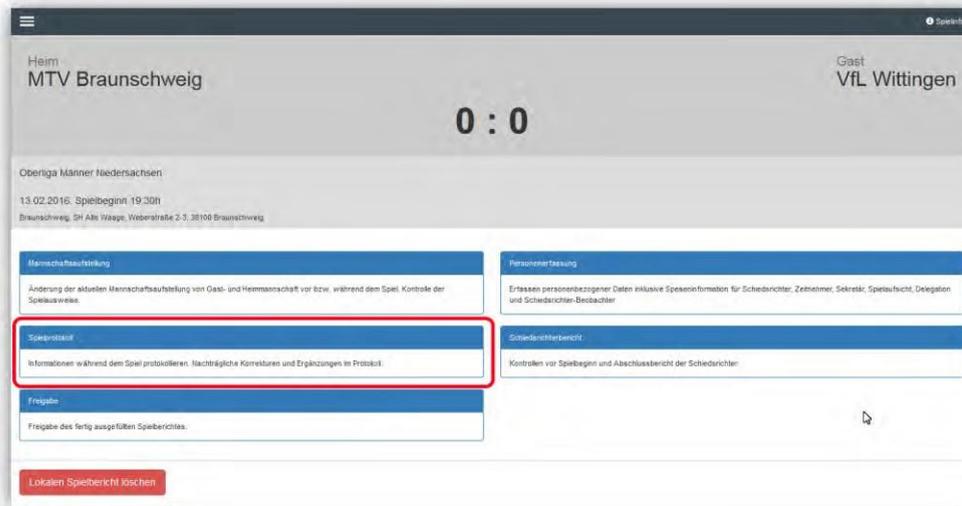


4. **Spielprotokoll**

In diesem Bereich werden nun alle Ereignisse des Spiels protokolliert.

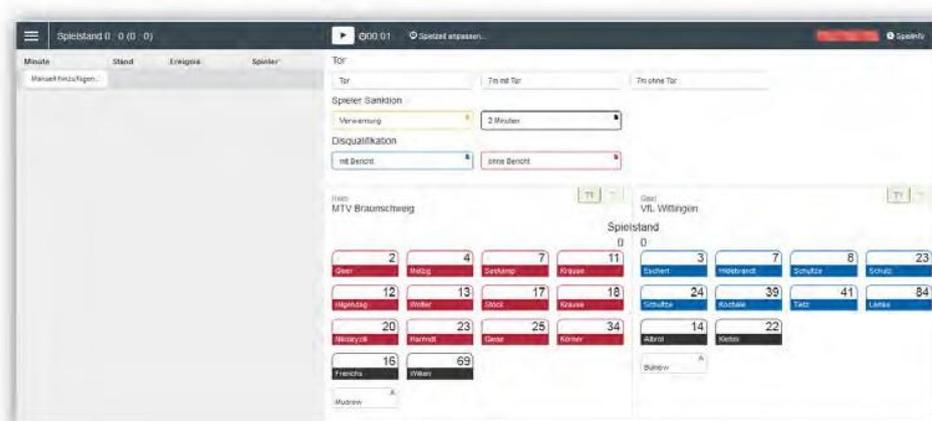


Auf das Spielprotokoll kann erst zugegriffen werden, wenn beide Mannschaftsverantwortlichen ihre Mannschaftsaufstellung mit der zugehörigen Vereins-Spiel-PIN oder ihrem nuLiga-Passwort unterschrieben haben.



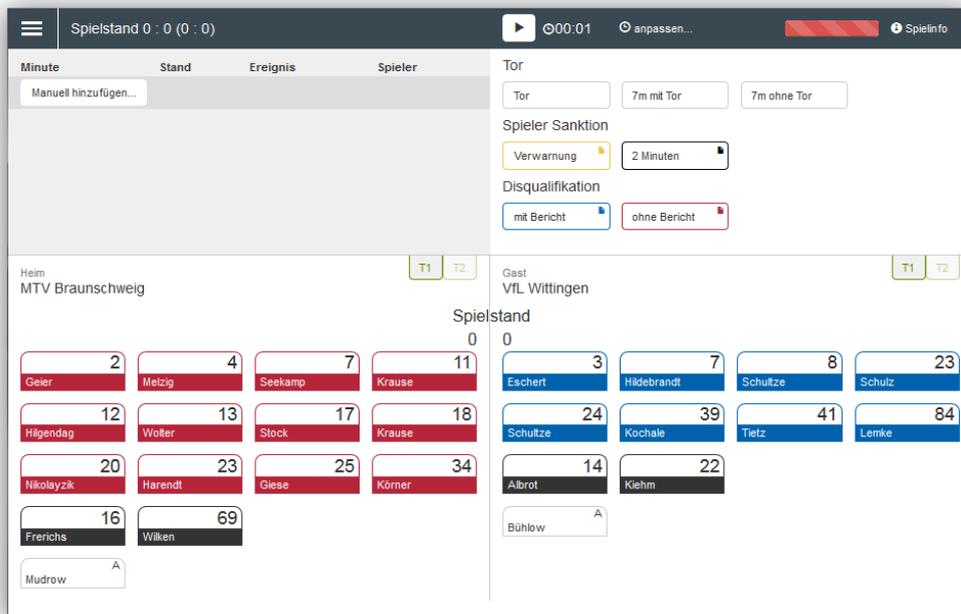
Auf der Seite *Spielprotokoll* zeichnet der Benutzer die für den Spielbericht relevanten Ereignisse des Spieles auf. Der Bildschirm ist dazu in vier Bereiche gegliedert:

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

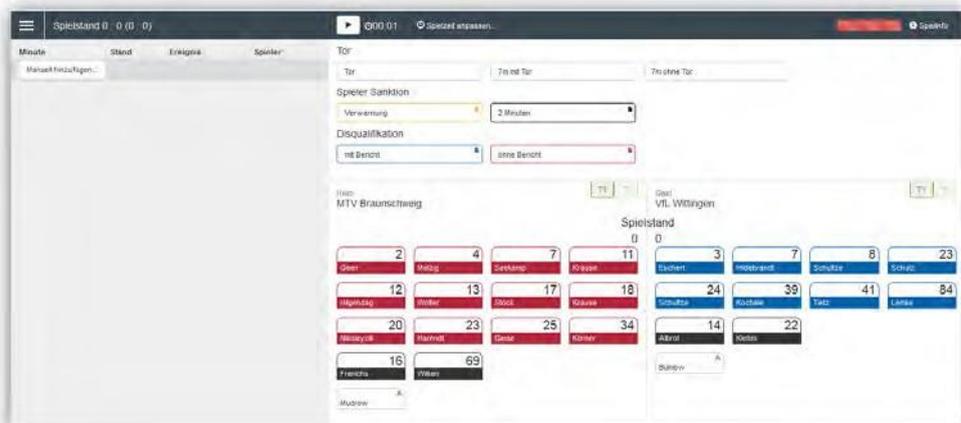


In der Menüleiste steht rechts neben dem Menü der Spielstand und oberhalb der Ereignistastatur die Uhr für die Spielzeit und Start- und Stopp-/Pausetaste für die Zeit. Rechts daneben dann die Möglichkeit, die Spielzeit anzupassen.

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



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:

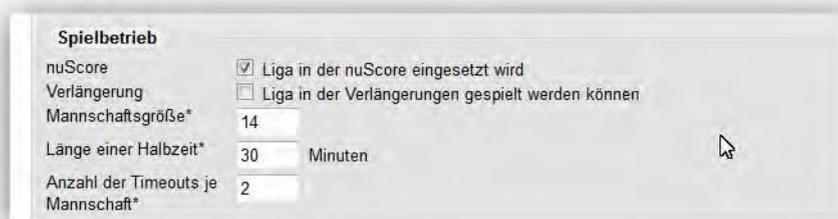
Die **Start/Pause** – Funktion kann auch über die folgende Tastenkombination gesteuert werden!



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 | | Spielstand | | | | T1 T2 | | Gast VfB Wittingen | | | |
|--------------------------|--------|---------|--------|-------|----|------------|----|---------|-------------|----------|--------|-----------------------|----|----|----|
| | | | | 0 | 0 | | | | | | | | | | |
| 2 | 4 | 7 | 11 | 14 | 17 | 20 | 23 | 26 | 29 | 32 | 35 | 38 | 41 | 44 | 47 |
| Geier | Melzig | Seekamp | Krause | | | | | Eschert | Hildebrandt | Schultze | Schulz | | | | |
| 12 | 13 | 17 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 | 33 | 36 | 39 | 42 | 45 | 48 | 51 | |

Ereignisprotokoll

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

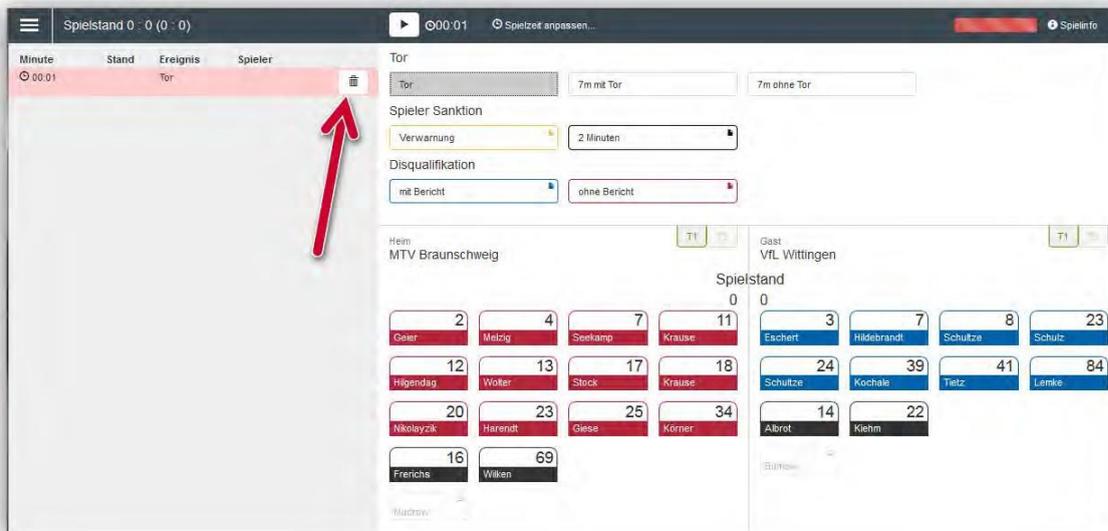
| | | | | |
|---------|---------|--------------|-----------------|---|
| ⌚ 47:54 | 18 : 18 | Tor | 9 Schröder M. | ▼ |
| ⌚ 46:29 | 17 : 18 | Tor | 15 Wiezorrek J. | ▼ |
| ⌚ 45:57 | 16 : 18 | Tor | 14 Krewenka J. | ▼ |
| ⌚ 45:47 | 16 : 17 | Tor | 13 Jachens L. | ▼ |
| ⌚ 44:46 | | Auszeit Gast | | ▼ |
| ⌚ 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.

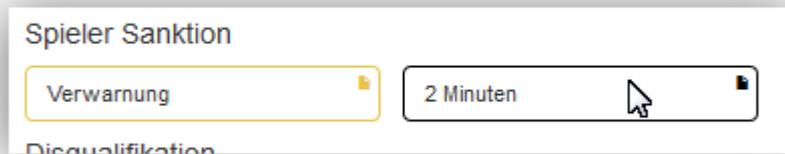
Ändert sich infolge eines Ereignisses der Spielstand, wird die Änderung durch Fettschrift des Spielstandes (bei Heim bzw. Gast) und des Ereignistyps signalisiert.

| Minute | Stand | Ereignis | Spieler |
|-----------------------|-------|-------------------|---------------|
| Manuell hinzufügen... | | | |
| 04:33 | 2 : 3 | Tor | 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.

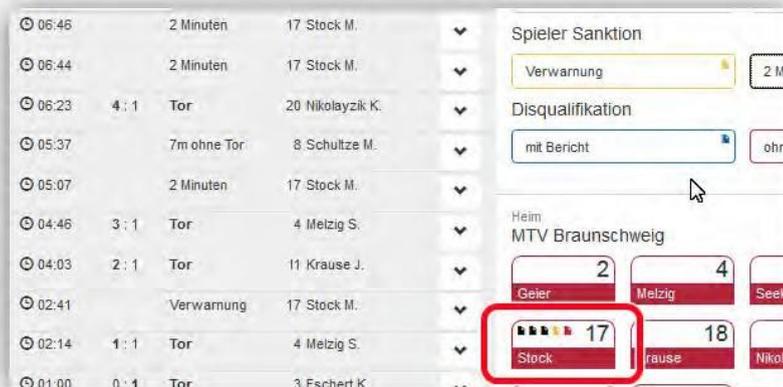


Bei einer 2-Minuten Strafe hält die Uhr automatisch an. Im Spiel muss der Schiedsrichter zuerst das Timeout anzeigen. Dann sollte auch die Uhr angehalten werden, damit das Ereignis dem korrekten Zeitpunkt zugeordnet wird.

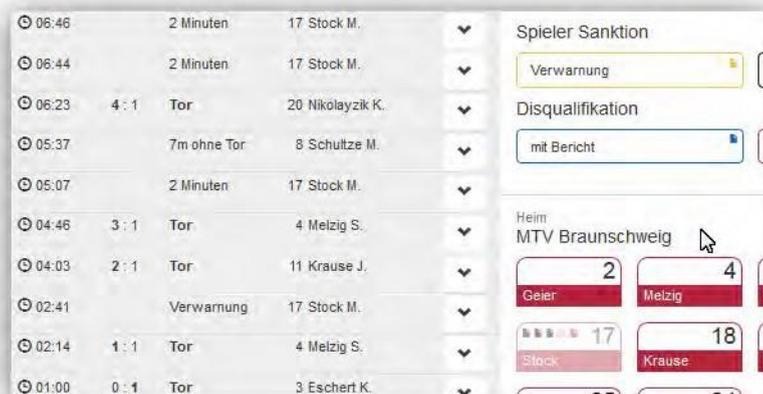
| | | | | |
|---------|-------|-----------|-------------------------|---|
| 🕒 14:22 | 1 : 8 | 2 Minuten | 10 Wüstner F. (01:57) | ▼ |
| 🕒 13:36 | 1 : 8 | 2 Minuten | 20 Schlinger R. (01:11) | ▼ |

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

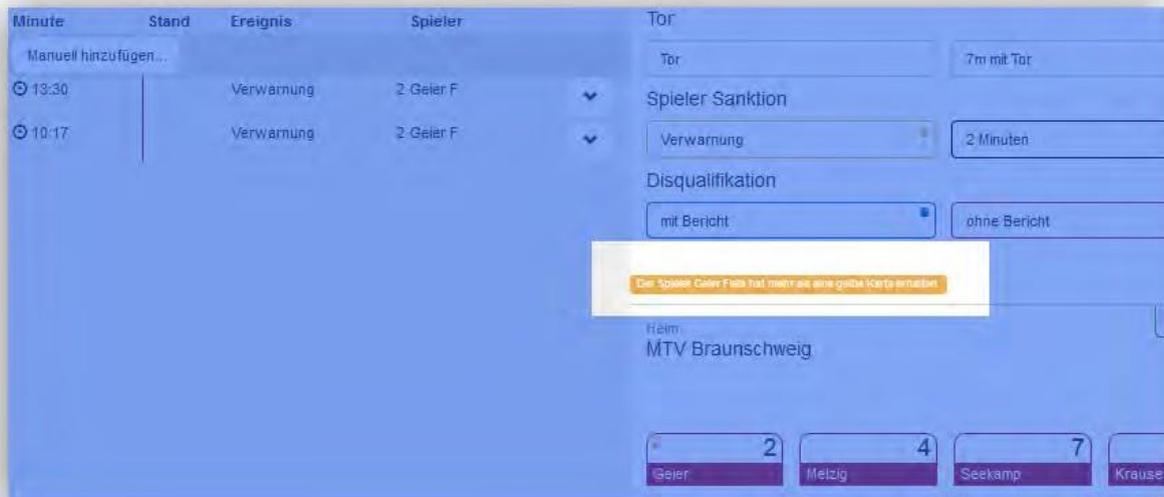
Nach erfolgter 3. 2-Minuten-Strafe wird automatisch die rote Karte beim betroffenen Spieler eingeblendet:



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



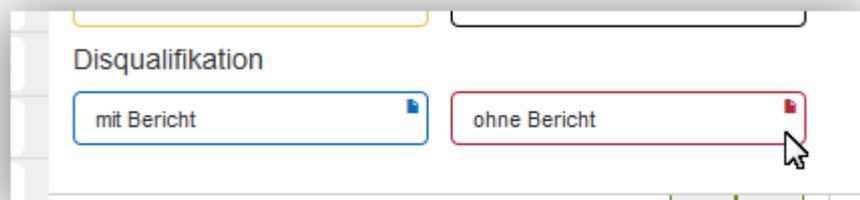
Erhält ein Spieler eine 2. Verwarnung, so zeigt das System einen Warnhinweis:



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**:



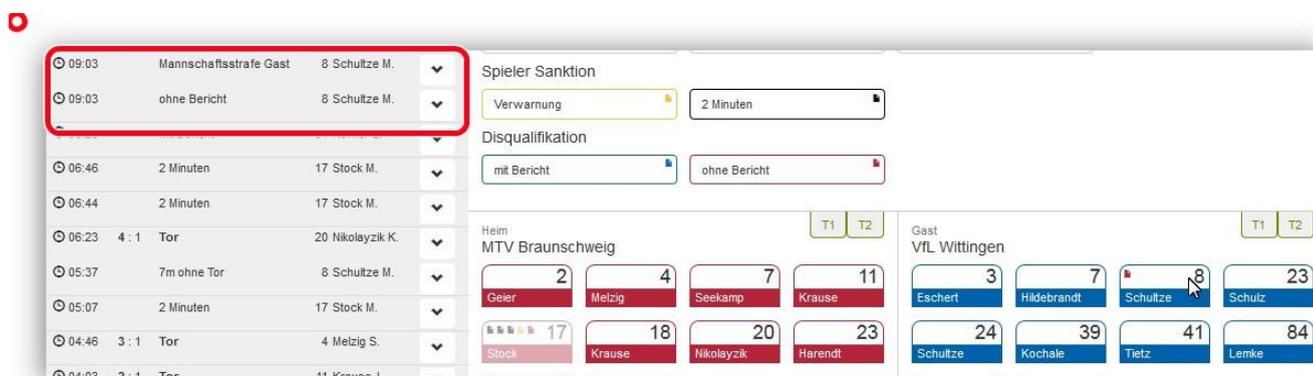
Bei einer Disqualifikation mit Bericht – Schiedsrichter zeigt zusätzlich zur roten Karte die blaue Karte – wird das blaue Icon in der Spielerkarte eingeblendet und die Spielerkarte deaktiviert:



Mannschaftsstrafe

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



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.

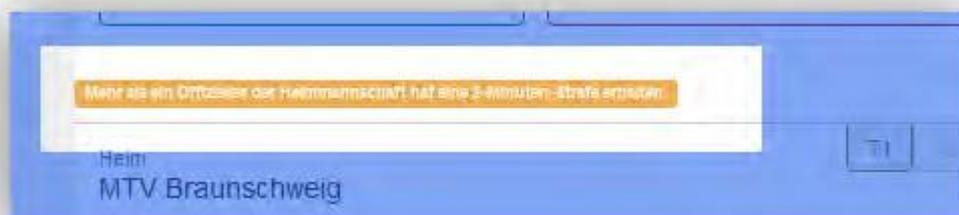
Warnhinweise

Bei Verwarnungen bzw. Strafen gegen die Bank erscheinen Warnhinweise

- bei der 2. Verwarnung

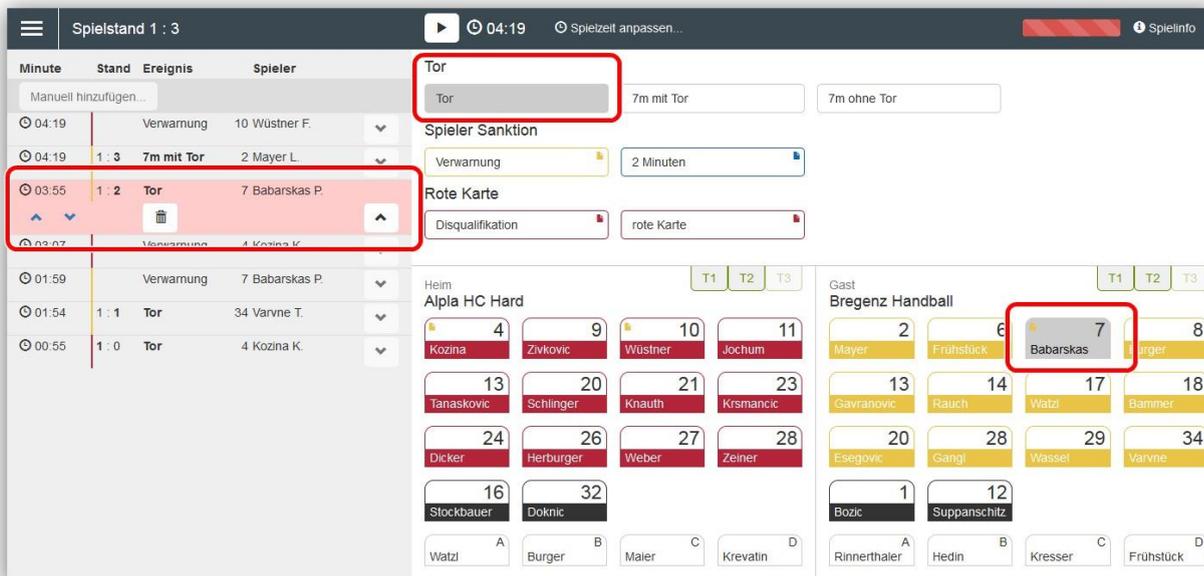


- bei der 2. Zeitstrafe



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.

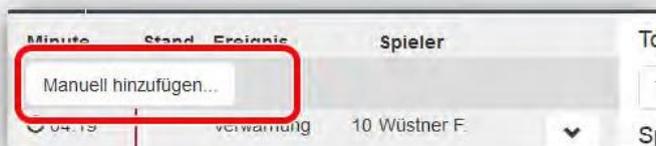
Ändert sich der Torerfolg des Ereignisses (z.B. indem es von *7m mit Tor* auf *7m ohne Tor* geändert wird), wird der aktuelle Spielstand und der Spielstand aller dem geänderten Ereignis folgenden Ereignisse entsprechend angepasst.

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.

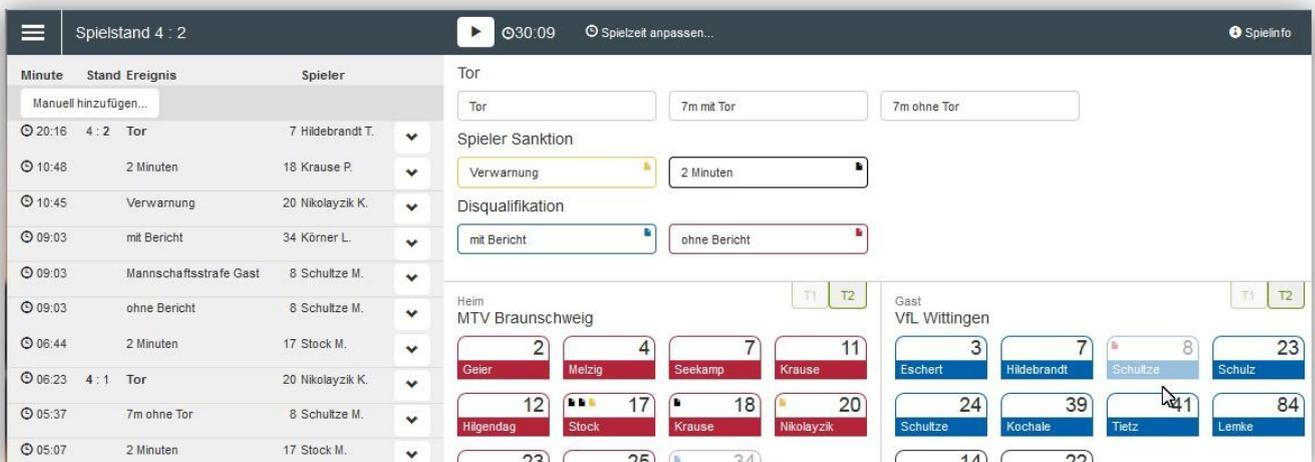
Ereignis nachdokumentieren

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.

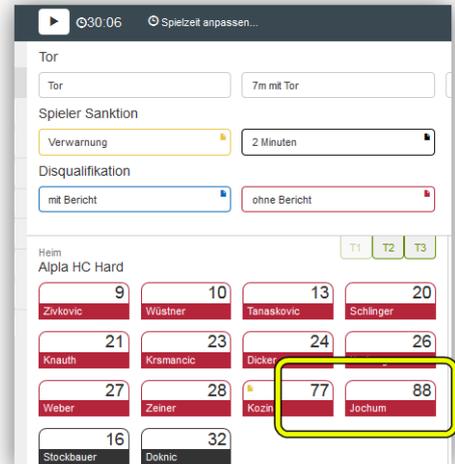
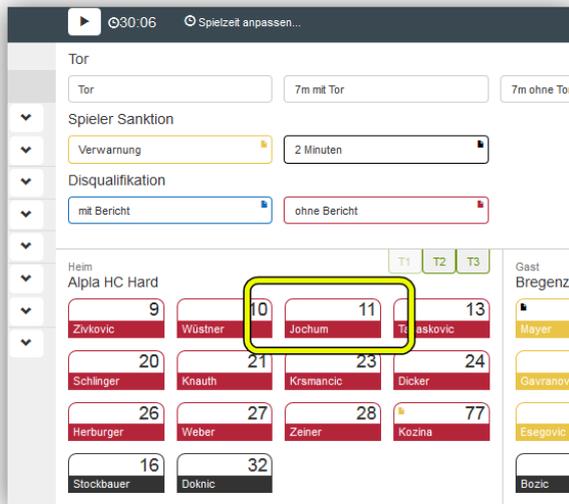


Auf diese Weise können auch 1-Klick-Ereignisse wie die Auszeit nachdokumentiert werden.

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.

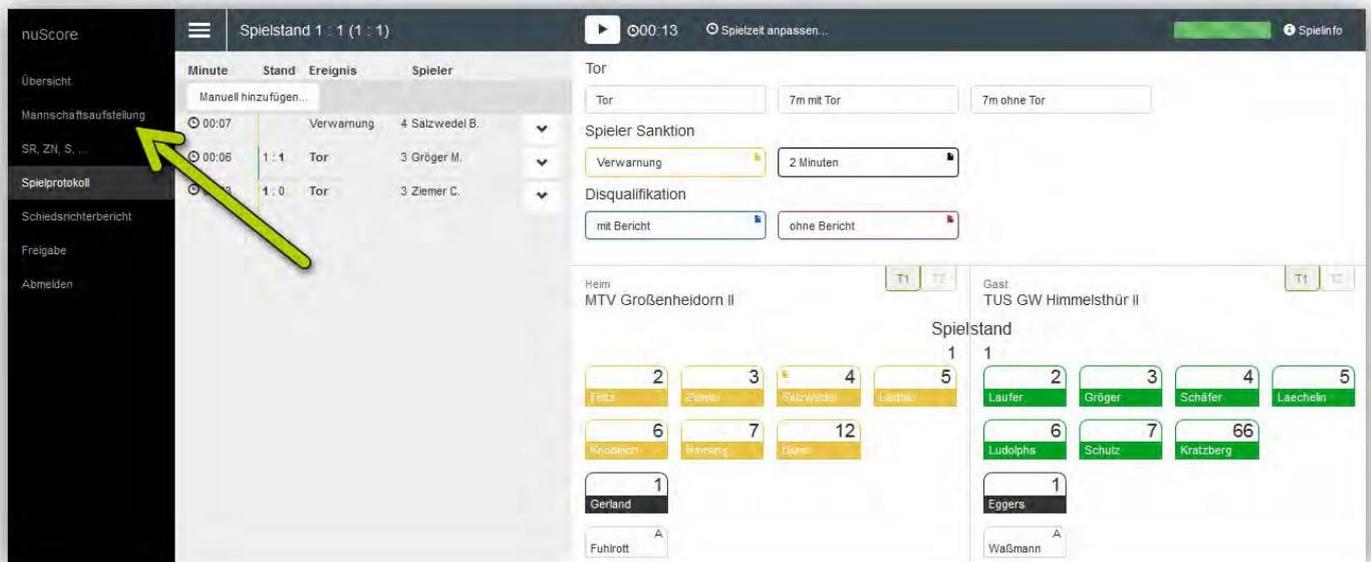
Beispiel:



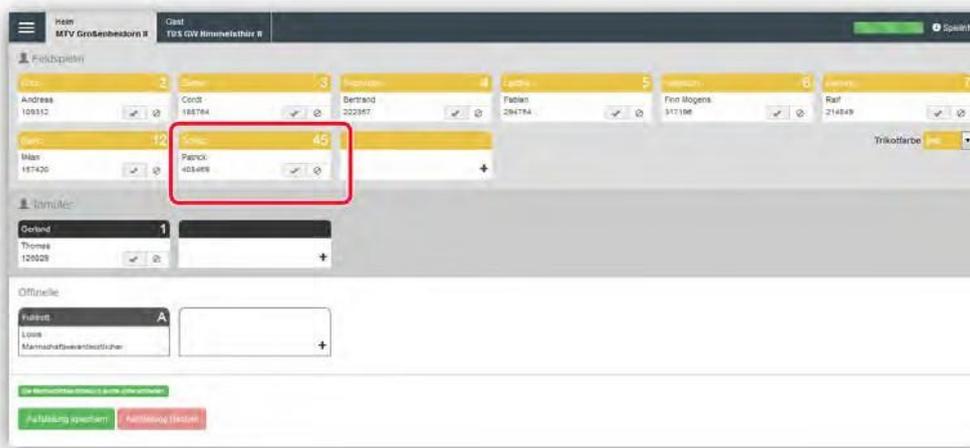
Man wechselt in die Mannschaftsaufstellung, ruft den Spieler (Nr. 11) auf und ändert die Trikotnummer (88). Anschl. steht im Spielprotokoll der Spieler mit der Nummer 88 zur Verfügung.

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 ...

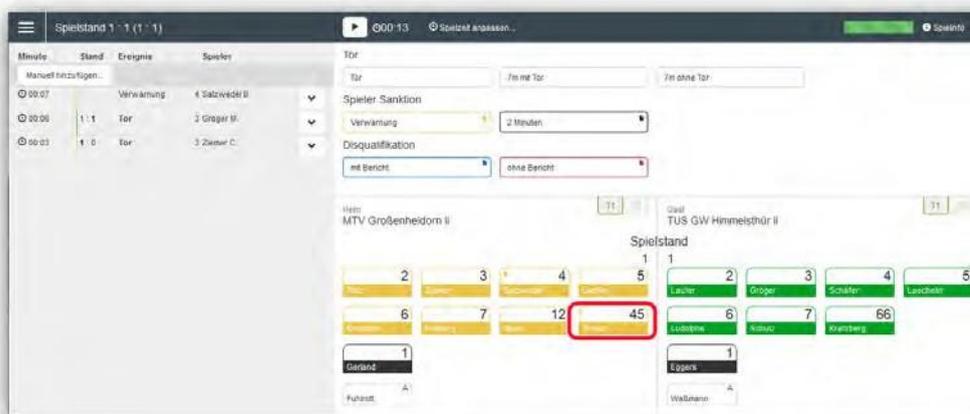


und speichern.

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!!

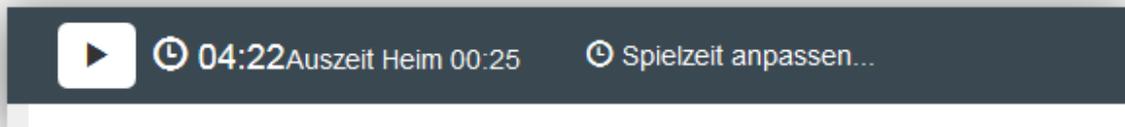
Anschließend zurück ins Protokoll.



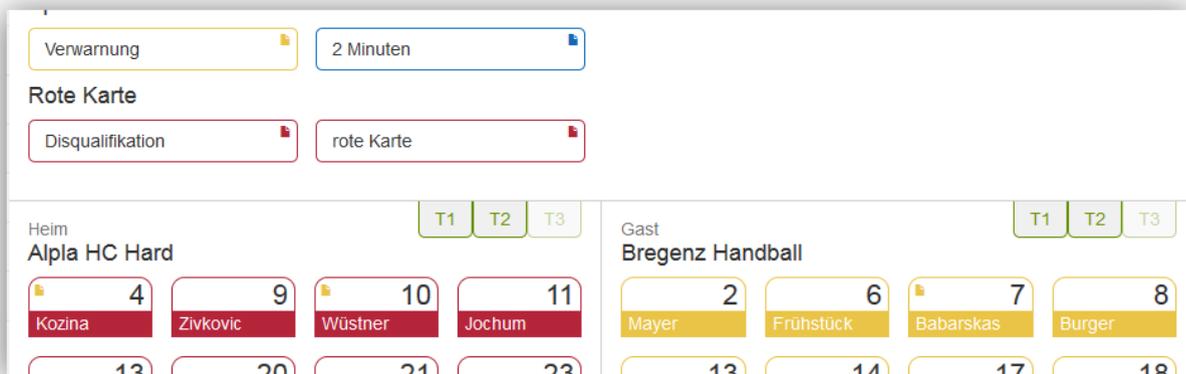
Das funktioniert auch, während die Uhr weiterläuft.

Auszeit für eine Mannschaft

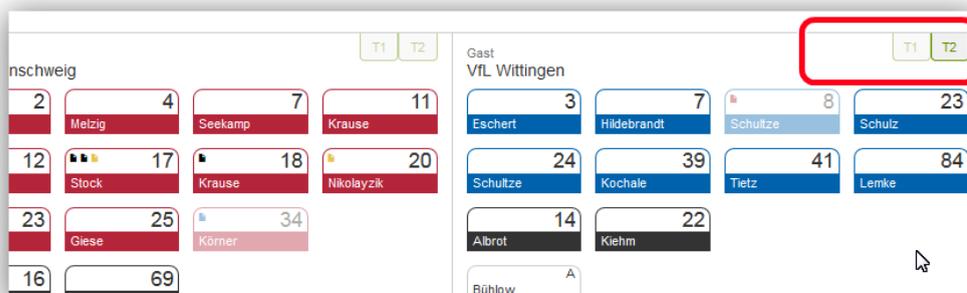
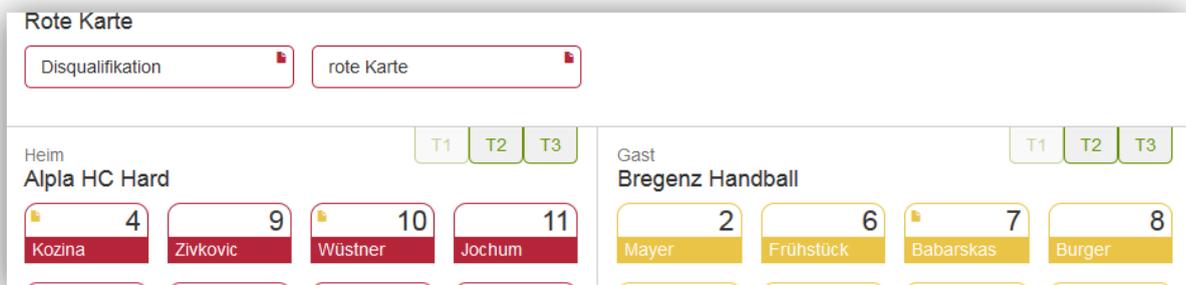
Mit dem Aktivieren der jeweiligen grünen TeamTimeOut-Karte wird eine Auszeit gestartet und ein Eintrag im Ereignisprotokoll erstellt. Die Uhr wird automatisch angehalten und ein 1-Minuten Counter erscheint neben der Uhr. Die grünen Karten dienen ebenfalls dazu dem Benutzer anzuzeigen, wie viele Timeouts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

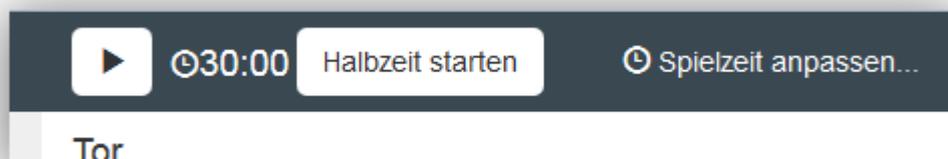


Hat ein Spieler eine rote Karte/Disqualifikation (gleiches Symbol) und die Spielzeit ist bereits weiter als die rote Karte/Disqualifikation für diesen Spieler, so färbt sich seine Trikotnummer rot und der Spieler ist nicht mehr verwendbar.

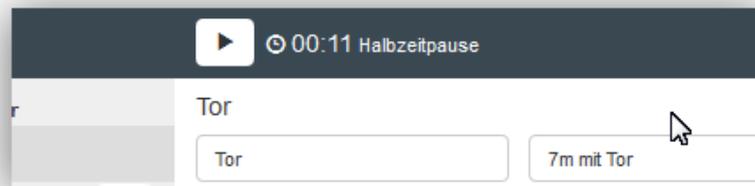


Halbzeitpause

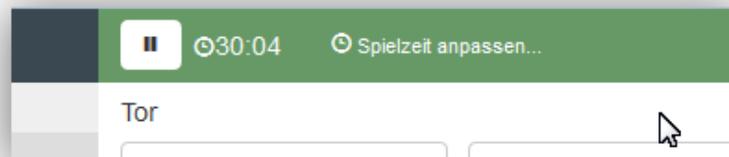
Nach Ablauf der 1. Halbzeit stoppt die Uhr automatisch. Es erscheint dann ein Button „Halbzeit starten“:



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!

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

5. Ergänzende Eingaben

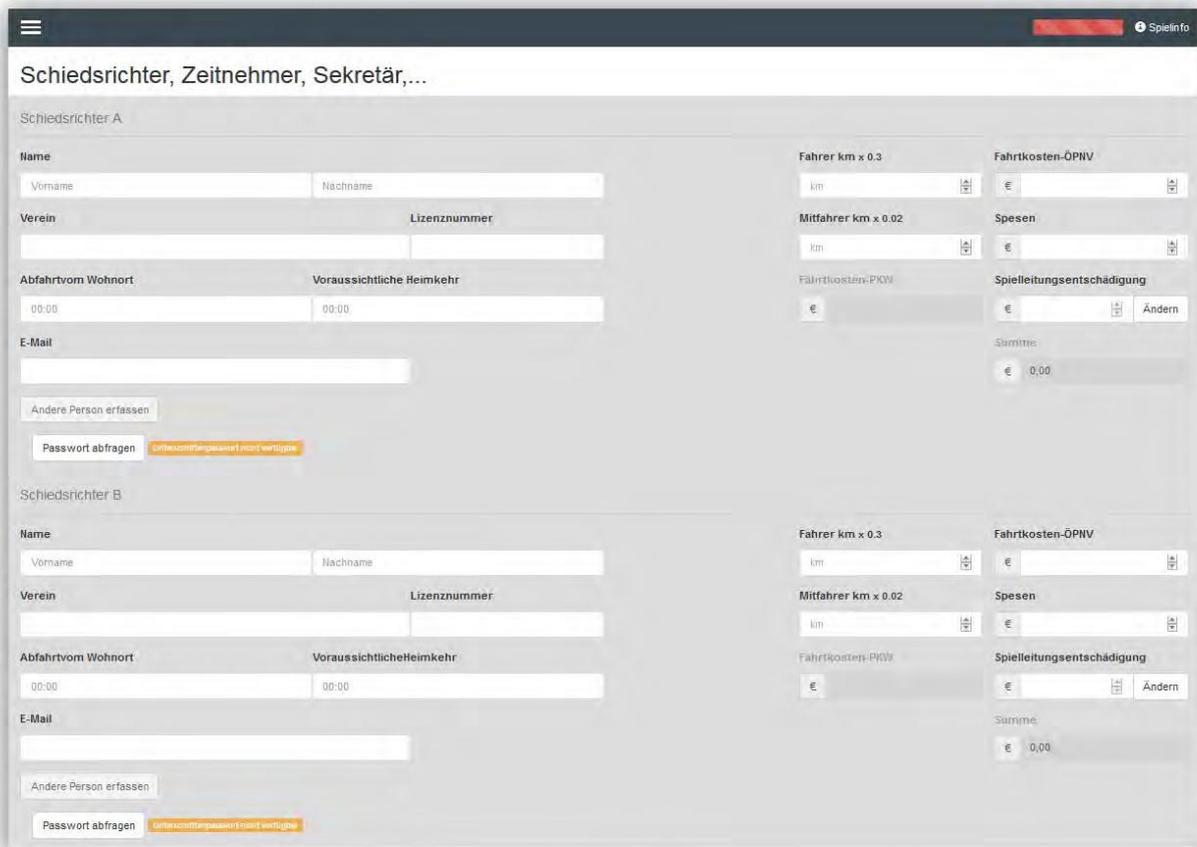
SR, ZN, S,

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

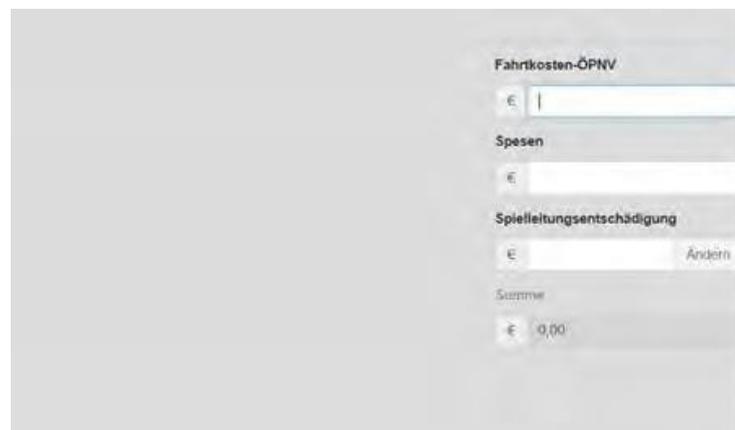
Unter dem Menüpunkt "Personen" können die Daten der Schiedsrichter, des Zeitnehmers, des Sekretärs, des technischen Delegierten, des Schiedsrichter Beobachters sowie der Spielaufsicht angegeben werden.

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

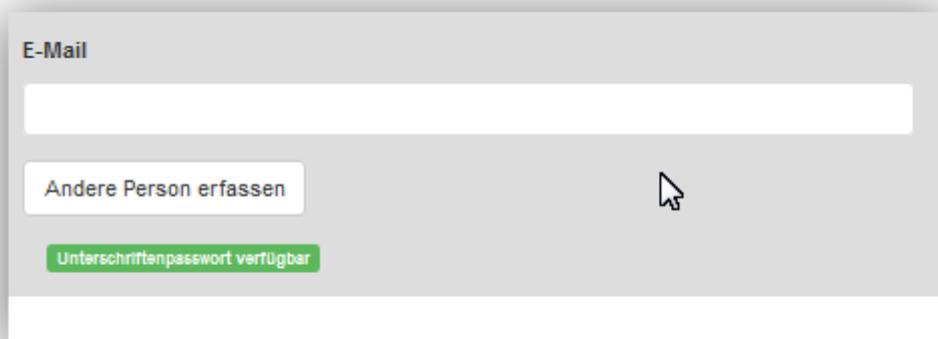
Aus Gründen des Datenschutzes wird die E-Mail-Adresse der angesetzte Schiedsrichter **nicht** angezeigt!

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 Mitfahrerkosten 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.



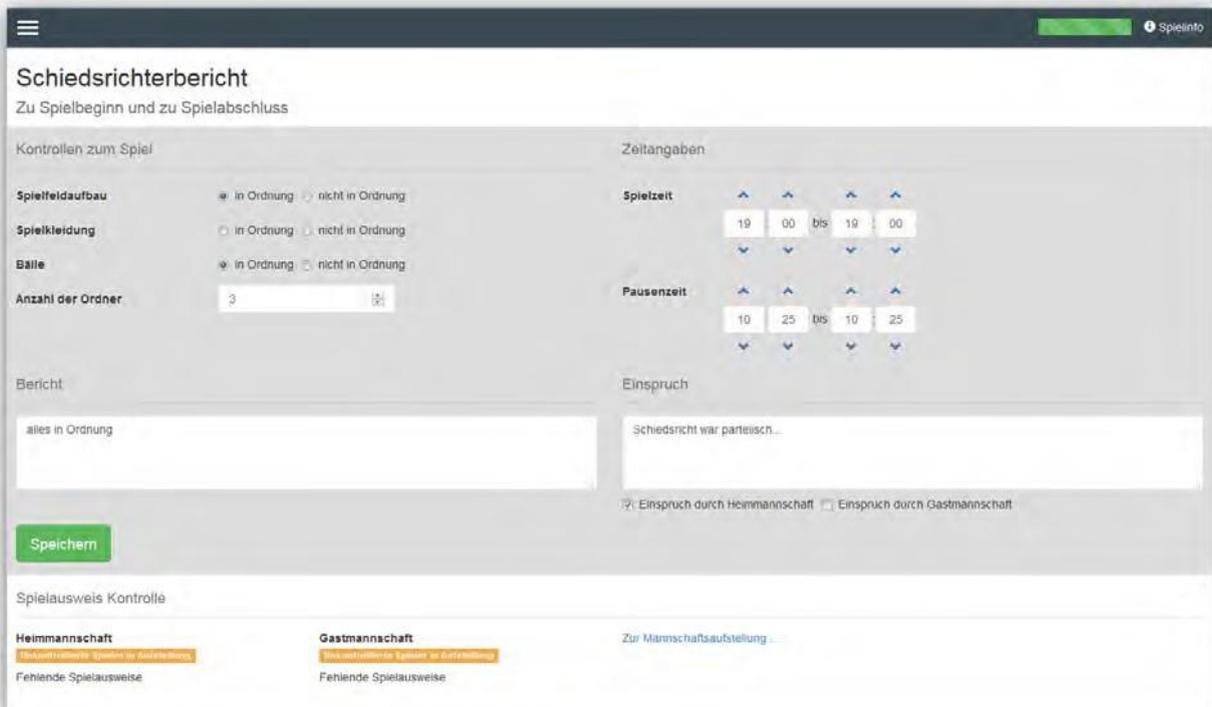
Für diese restlichen Personen gilt folgendes:

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

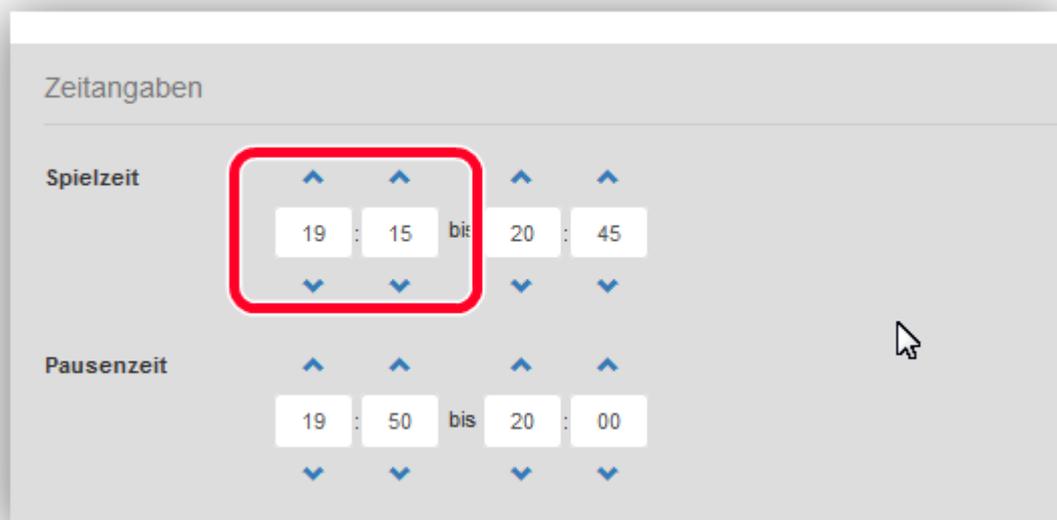
Die Eingaben werden erst bei einem Klick auf "Speichern" abgespeichert. Dabei werden die erfassten Daten bei bestehender Onlineverbindung auf dem Server gespeichert. Um einen schnellen Überblick über die gesamten Reiskosten, Spesen und Entschädigungen zu geben, ist das Feld Gesamtsumme für den Benutzer 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.

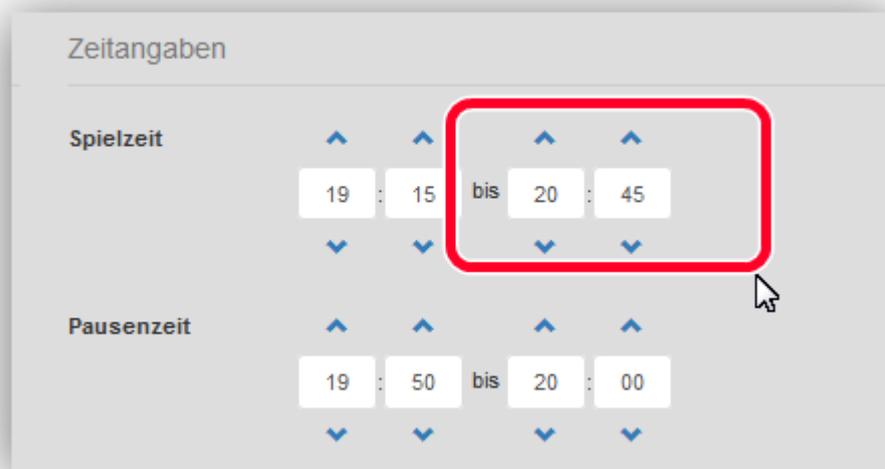


Die Startzeit des Spiels sollte mit der Zeit übereinstimmen, für die das Spiel angesetzt wurde:



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

Die Zeit muss durch SK erfasst



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 Spielberichts

Spielinformation

| | | |
|---|-------------------------------|--------------------------------|
| Spielnummer: 101 | Gruppe: HLA/Team/Play 08 | |
| Datum: 14.07.2017 Spielbeginn: 19:30h | Heimmannschaft: Alpha HC Hard | Gastmannschaft: Omega Handball |
| Spielort: Sporthalle am See, Waldkirch-Str. 2017-1000 | | |

Heimmannschaft

Alpha HC Hard

| Nr. | Name | Geburtsdatum | Platz-Nr. | Sex | Tür-Tor / Strafschieße | gelbe Karte | 2 Minuten | | | rote Karte | and. Bericht | and. Bericht |
|-----|------------------|--------------|-----------|-----|------------------------|-------------|-----------|---|---|------------|--------------|--------------|
| | | | | | | | 1 | 2 | 3 | | | |
| 4 | Andreas Grottel | 01.02.1982 | 12000 | M | | | | | | | | |
| 6 | Stefan Gierl | 01.02.1982 | 12001 | M | | | | | | | | |
| 10 | Stefan Probst | 01.02.1982 | 12002 | M | | | | | | | | |
| 11 | Karlheinz Müller | 01.02.1982 | 12003 | M | | | | | | | | |
| 12 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12004 | M | | | | | | | | |
| 16 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12005 | M | | | | | | | | |
| 20 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12006 | M | | | | | | | | |
| 21 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12007 | M | | | | | | | | |
| 24 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12008 | M | | | | | | | | |
| 25 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12009 | M | | | | | | | | |
| 26 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12010 | M | | | | | | | | |
| 28 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12011 | M | | | | | | | | |
| 30 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12012 | M | | | | | | | | |
| 32 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12013 | M | | | | | | | | |
| 34 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12014 | M | | | | | | | | |
| 36 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12015 | M | | | | | | | | |
| 38 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12016 | M | | | | | | | | |
| 40 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12017 | M | | | | | | | | |
| 42 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12018 | M | | | | | | | | |
| 44 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12019 | M | | | | | | | | |
| 46 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12020 | M | | | | | | | | |
| 48 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12021 | M | | | | | | | | |
| 50 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12022 | M | | | | | | | | |
| 52 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12023 | M | | | | | | | | |
| 54 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12024 | M | | | | | | | | |
| 56 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12025 | M | | | | | | | | |
| 58 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12026 | M | | | | | | | | |
| 60 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12027 | M | | | | | | | | |
| 62 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12028 | M | | | | | | | | |
| 64 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12029 | M | | | | | | | | |
| 66 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12030 | M | | | | | | | | |
| 68 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12031 | M | | | | | | | | |
| 70 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12032 | M | | | | | | | | |
| 72 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12033 | M | | | | | | | | |
| 74 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12034 | M | | | | | | | | |
| 76 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12035 | M | | | | | | | | |
| 78 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12036 | M | | | | | | | | |
| 80 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12037 | M | | | | | | | | |
| 82 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12038 | M | | | | | | | | |
| 84 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12039 | M | | | | | | | | |
| 86 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12040 | M | | | | | | | | |
| 88 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12041 | M | | | | | | | | |
| 90 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12042 | M | | | | | | | | |
| 92 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12043 | M | | | | | | | | |
| 94 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12044 | M | | | | | | | | |
| 96 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12045 | M | | | | | | | | |
| 98 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12046 | M | | | | | | | | |
| 100 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12047 | M | | | | | | | | |

Gastmannschaft

Bergritz Handball

| Nr. | Name | Geburtsdatum | Platz-Nr. | Sex | Tür-Tor / Strafschieße | gelbe Karte | 2 Minuten | | | rote Karte | and. Bericht | and. Bericht |
|-----|---------------|--------------|-----------|-----|------------------------|-------------|-----------|---|---|------------|--------------|--------------|
| | | | | | | | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12000 | M | | | | | | | | |
| 2 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12001 | M | | | | | | | | |
| 3 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12002 | M | | | | | | | | |
| 4 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12003 | M | | | | | | | | |
| 5 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12004 | M | | | | | | | | |
| 6 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12005 | M | | | | | | | | |
| 7 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12006 | M | | | | | | | | |
| 8 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12007 | M | | | | | | | | |
| 9 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12008 | M | | | | | | | | |
| 10 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12009 | M | | | | | | | | |
| 11 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12010 | M | | | | | | | | |
| 12 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12011 | M | | | | | | | | |
| 13 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12012 | M | | | | | | | | |
| 14 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12013 | M | | | | | | | | |
| 15 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12014 | M | | | | | | | | |
| 16 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12015 | M | | | | | | | | |
| 17 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12016 | M | | | | | | | | |
| 18 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12017 | M | | | | | | | | |
| 19 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12018 | M | | | | | | | | |
| 20 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12019 | M | | | | | | | | |
| 21 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12020 | M | | | | | | | | |
| 22 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12021 | M | | | | | | | | |
| 23 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12022 | M | | | | | | | | |
| 24 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12023 | M | | | | | | | | |
| 25 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12024 | M | | | | | | | | |
| 26 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12025 | M | | | | | | | | |
| 27 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12026 | M | | | | | | | | |
| 28 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12027 | M | | | | | | | | |
| 29 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12028 | M | | | | | | | | |
| 30 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12029 | M | | | | | | | | |
| 31 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12030 | M | | | | | | | | |
| 32 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12031 | M | | | | | | | | |
| 33 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12032 | M | | | | | | | | |
| 34 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12033 | M | | | | | | | | |
| 35 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12034 | M | | | | | | | | |
| 36 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12035 | M | | | | | | | | |
| 37 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12036 | M | | | | | | | | |
| 38 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12037 | M | | | | | | | | |
| 39 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12038 | M | | | | | | | | |
| 40 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12039 | M | | | | | | | | |
| 41 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12040 | M | | | | | | | | |
| 42 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12041 | M | | | | | | | | |
| 43 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12042 | M | | | | | | | | |
| 44 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12043 | M | | | | | | | | |
| 45 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12044 | M | | | | | | | | |
| 46 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12045 | M | | | | | | | | |
| 47 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12046 | M | | | | | | | | |
| 48 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12047 | M | | | | | | | | |
| 49 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12048 | M | | | | | | | | |
| 50 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12049 | M | | | | | | | | |
| 51 | Stefan Müller | 01.02.1982 | 12050 | M | | | | | | | | |

Personen

| Nr. | Name | Sex | Eintrag | 1. Platzierung | 2. Platzierung |
|-----|---------------|-----|---------------|----------------|----------------|
| 1 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 2 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 3 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 4 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 5 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 6 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 7 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 8 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 9 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 10 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 11 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 12 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 13 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 14 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 15 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 16 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 17 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 18 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 19 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 20 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 21 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 22 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 23 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 24 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 25 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 26 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 27 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 28 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 29 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 30 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 31 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 32 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 33 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 34 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 35 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 36 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 37 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 38 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 39 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 40 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 41 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 42 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 43 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 44 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 45 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 46 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 47 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 48 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 49 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |
| 50 | Stefan Müller | M | Stefan Müller | 10.00.0 | 10.00.0 |

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.

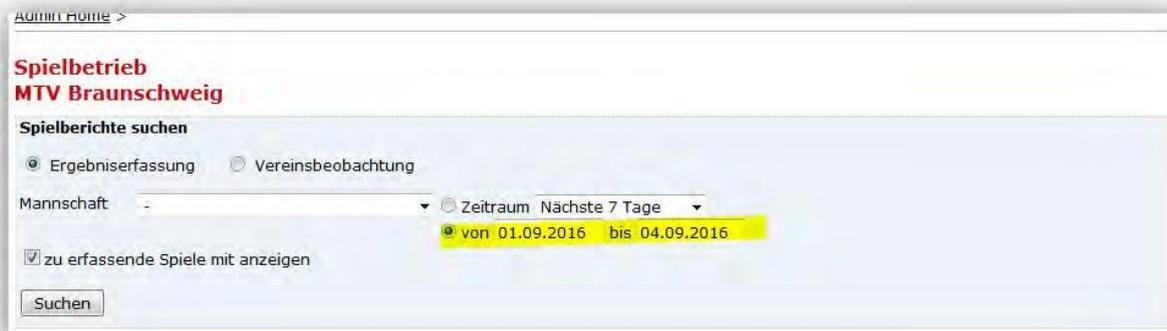
Mailverteiler:

- 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 ...



--- 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) |

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

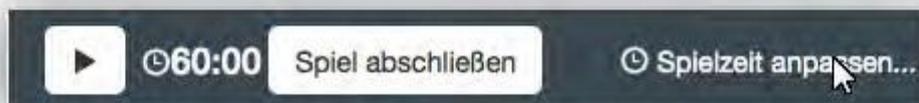
Dies ist eine, ebenfalls nicht veränderbare, Darstellung der Erfassungen unter dem Menüpunkt "Schiedsrichter Bericht".

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 (Button „Spiel abschließen“ erscheint unmittelbar nach Spielende und muss aktiviert werden!!),



wird auf der Freigabeseite eine Unterschriftentabelle angezeigt.

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

Zurücksetzen Freigeben

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

Spielbericht unterschreiben und freigeben

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

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

Haben alle Schiedsrichter, Vereinsvertreter/Mannschaftsverantwortliche und, falls erforderlich, die Spielaufsicht unterschrieben, kann der Spielbericht freigegeben werden.

Unterschriften nur bei erfassten Personen

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

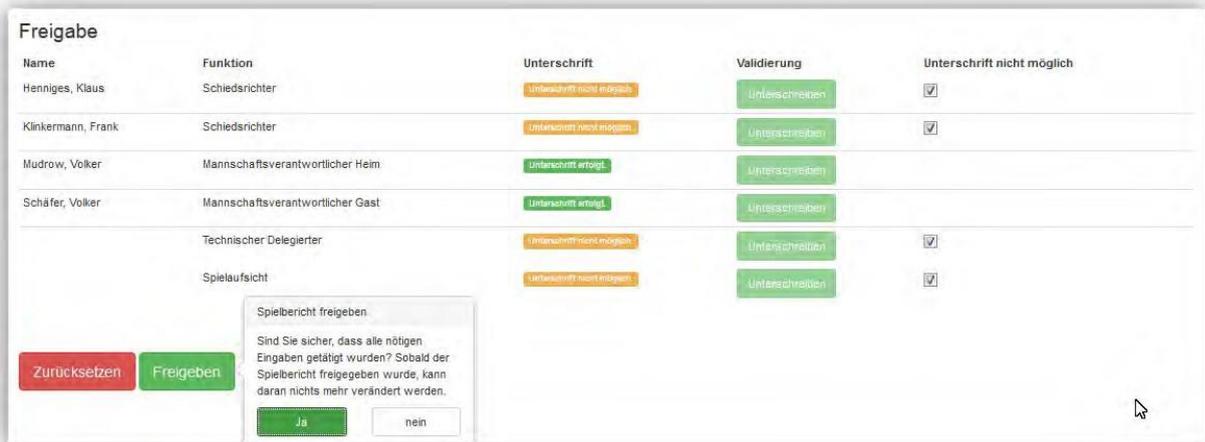
Wird ein Schiedsrichter manuell eingetragen, wird der folgende Hinweis unter Personen angezeigt;

| Personen | | | | |
|--------------------------------|----------------------|--------------|------------|------------|
| Personen | | | | |
| Rolle (angesezt) | 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 |
| Zeitschreiber (Ja) | referee 2, referee 2 | | | info@hc-b |

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 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.



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.

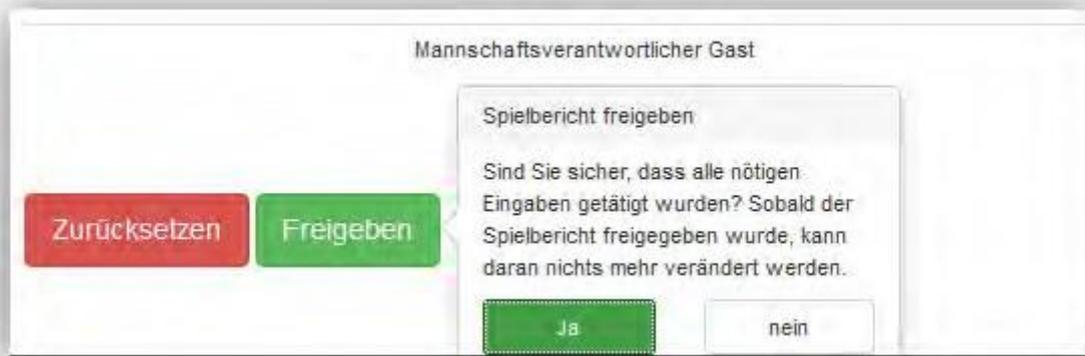
Besteht keine Onlineverbindung, muss man das Spiel bei wieder bestehender Onlineverbindung in nuScore aufrufen



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



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.

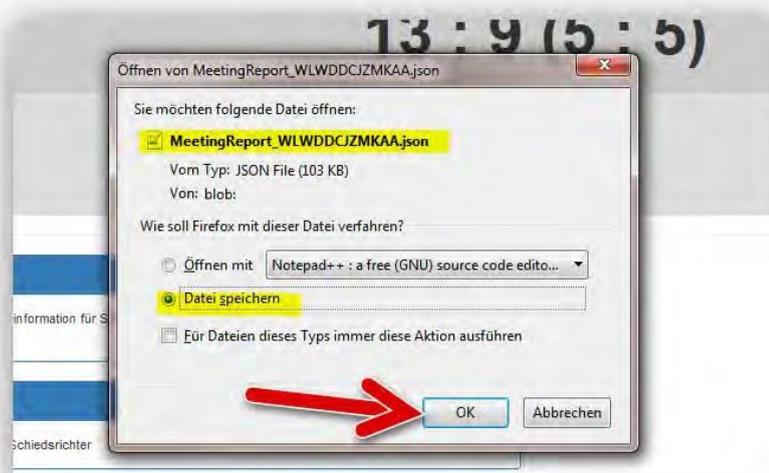
Spielbericht lässt sich nicht freigeben

Für den Fall, dass sich aus irgendeinem Grund der Spielbericht nicht freigeben lässt, ist wie folgt zu verfahren:

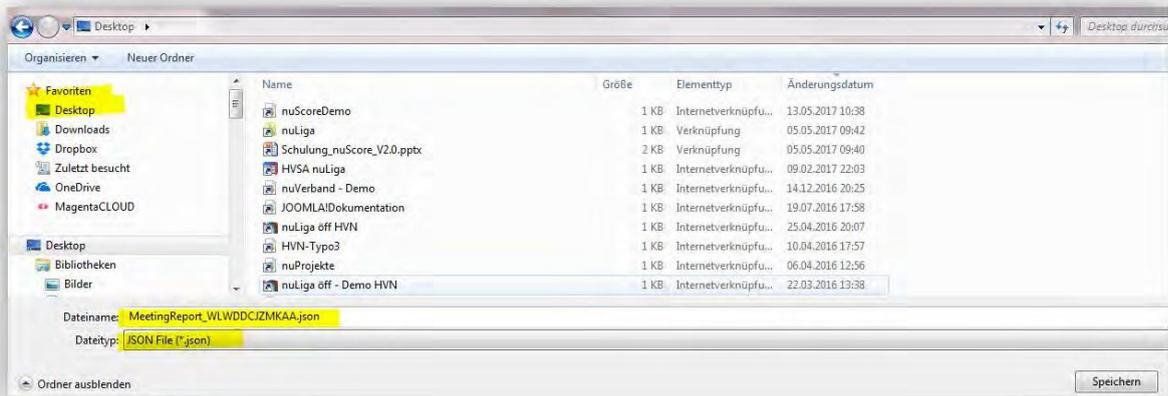
- Meldung per Mail an den Staffelleiter mit Kopie (in CC setzen) an den Verbandsadministrator [Tobias Weyrauch](mailto:Tobias.Weyrauch@hvnet.de)
- Lokalen Spielbericht exportieren:



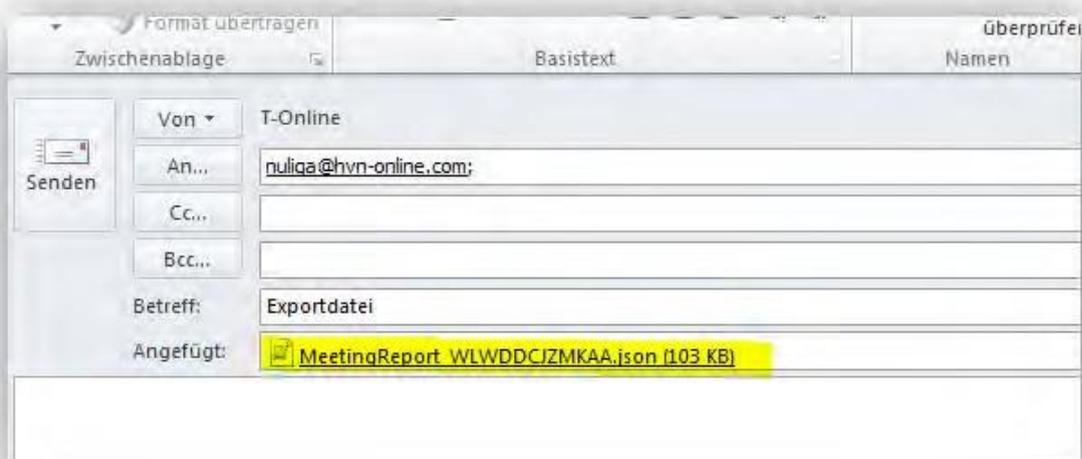
Das ist nur sinnvoll, wenn diese Datei über den Rechner (Laptop) erstellt wird, der in der Halle für die Protokollierung genutzt wurde!!



Nach dem Drücken auf OK öffnet sich der Windows (!! Explorer und bietet einen Ort an, wohin diese Datei (MeetingReport....) gespeichert werden kann. Diese Ort merken bzw. die Datei auf den Desktop ablegen:



Diese Datei als Anhang an den Verbandsadministrator schicken!



Bitte auch eine kurze Beschreibung mitliefern, was bei der Freigabe nicht funktioniert hat bzw. was unternommen wurde und ob evtl. eine Fehlermeldung vom System angezeigt wurde (s. nächsten Abschnitt!).

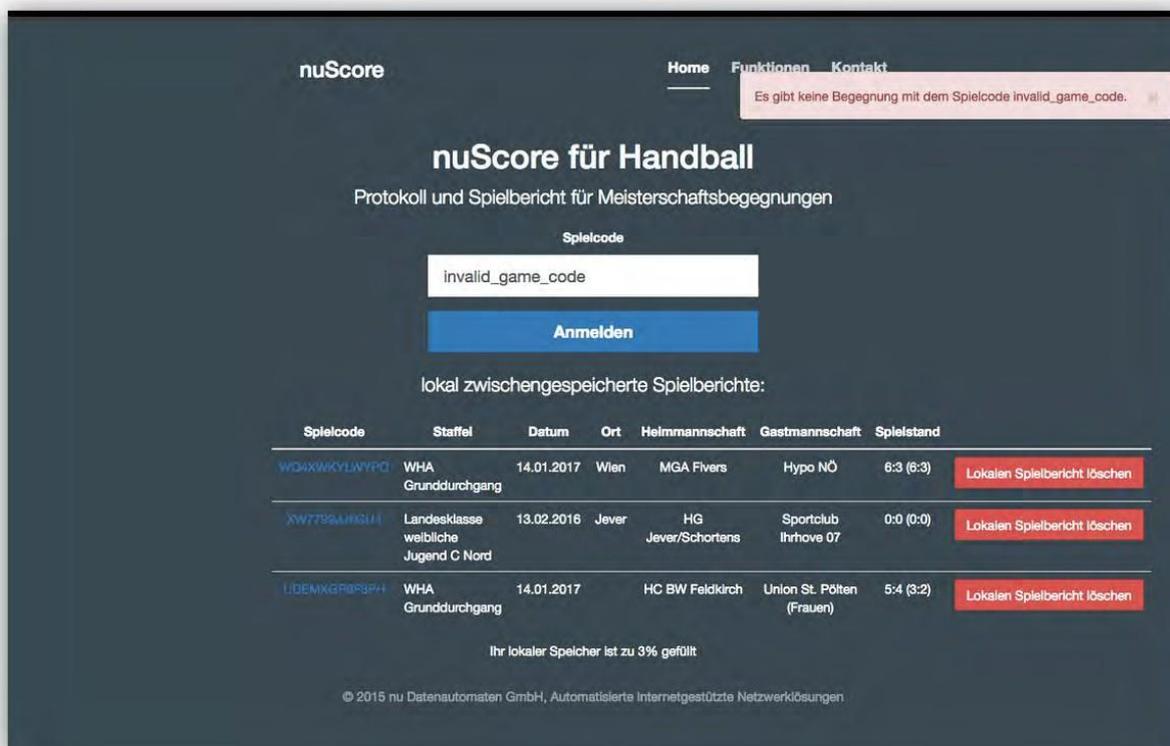
Systemmeldungen bei Freigabe

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.

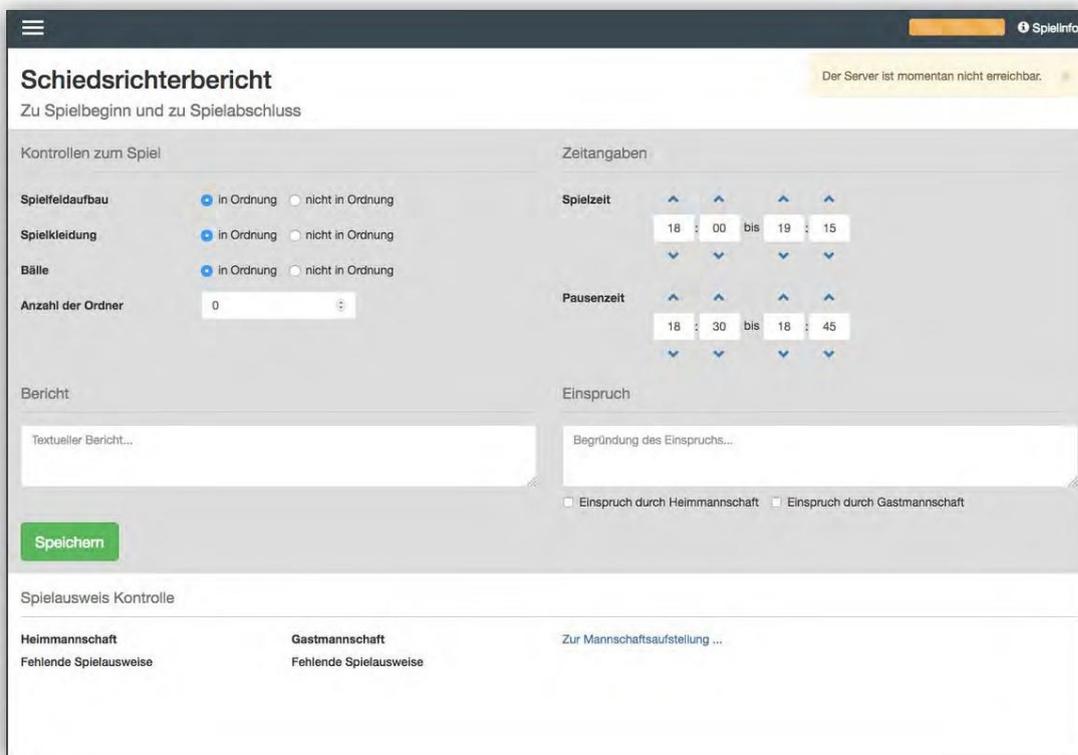
Login mit ungültigem Spielcode

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.



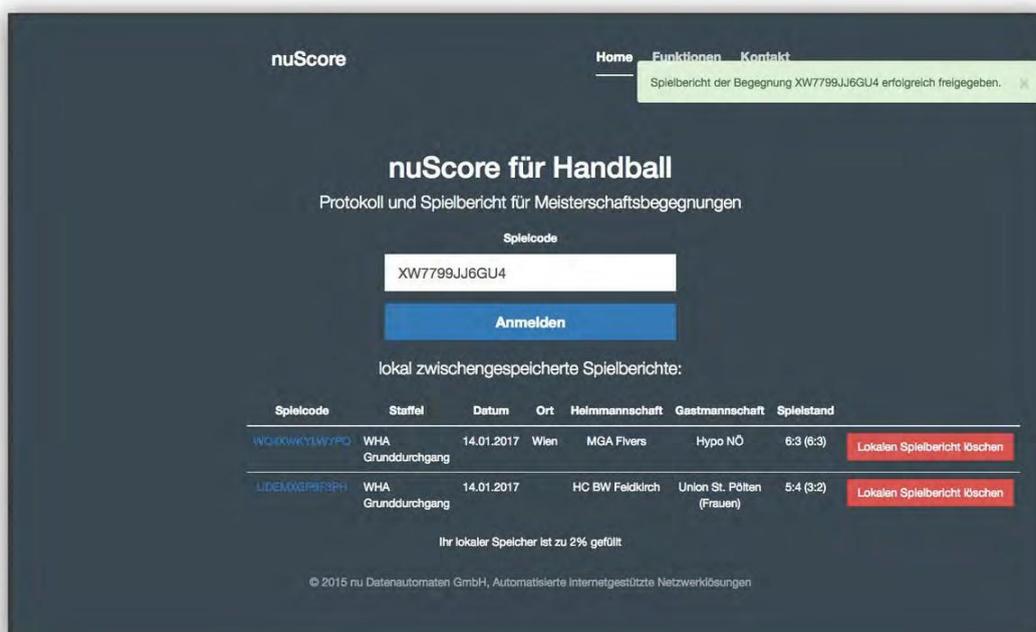
Fehlende Verbindung zum Server

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.

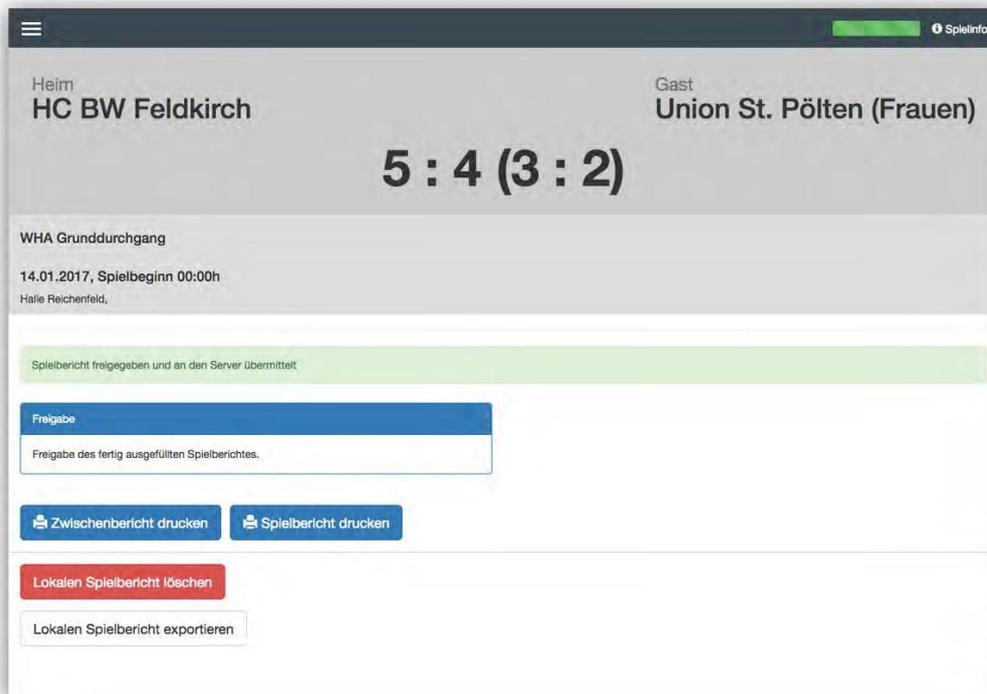


Freigabe

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.

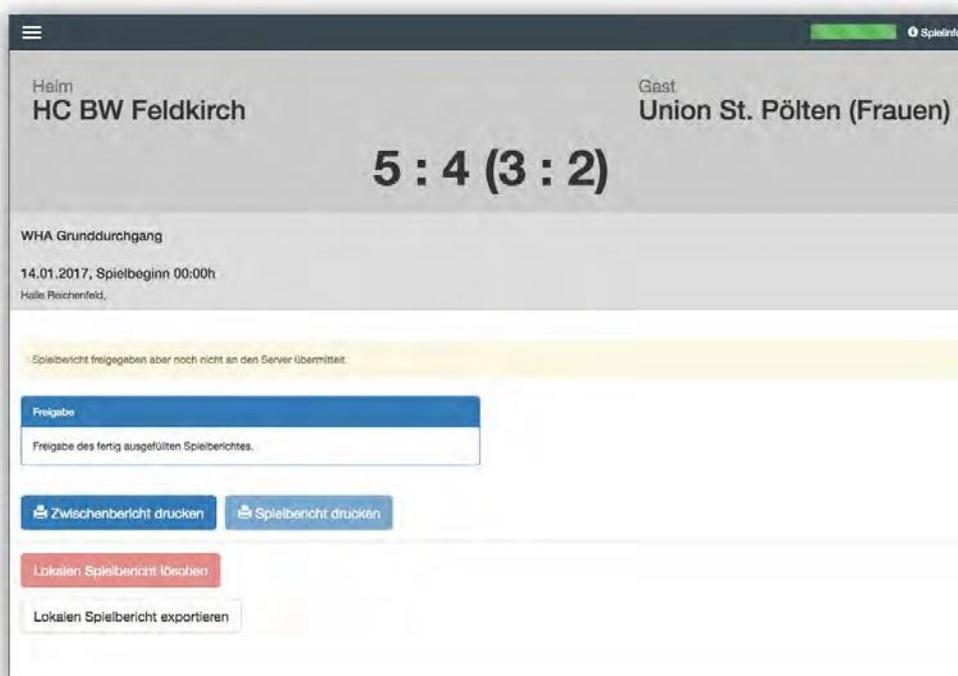


Loggt sich der Benutzer danach nochmals in diesen Spielbericht ein, sieht er erneut einen grünen Hinweis bezüglich der erfolgreichen Freigabe.



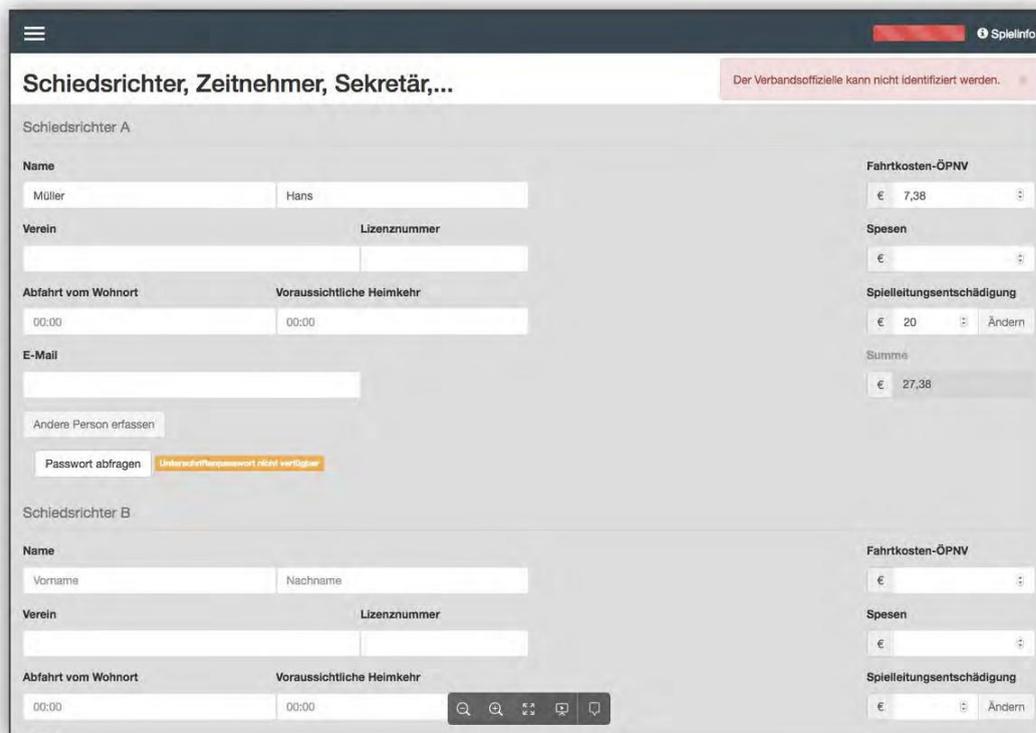
Zusätzlich erscheint im unteren Bereich der neue Button "Spielbericht drucken". Dieser leitet den Benutzer auf das öffentlich einsehbare PDF mit dem Spielbericht weiter.

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 deaktivieren!

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

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. Dazu bitte auch die gesonderte Anleitung beachten! Zu finden unter nuLiga-Dokumente auf der HVN-Homepage!