

nuScore Leitfaden

Tiroler Handballverband

Was wird für jedes Spiel benötigt?

- Laptop mit Internetverbindung (zumindest vor/nach dem Spiel)
- Spiel-Code, um das Spiel zu starten (besitzt nur der austragende Verein)
- Spiel-PINS der jeweiligen Mannschaften
- Mannschaften sollten zumindest 15 Minuten vor Spielbeginn Spielerliste abgeben, bei BL und HLA 30 Minuten vor Spielbeginn Abgabepflicht
- Schiedsrichter-Unterschriften-Code, um das Spiel zu beenden (bei BL und HLA von beiden Schiedsrichtern nötig)

Wo erhalte ich den Spiel-Code bzw. PIN?

- <https://oehb-handball.liga.nu/>
- Anmelden mit Benutzer und Passwort
- Verein auswählen
- Reiter „Downloads“
- ganz nach unten scrollen
- betreffende Mannschaft auswählen
- Spiel-Code und Spiel-PIN downloaden



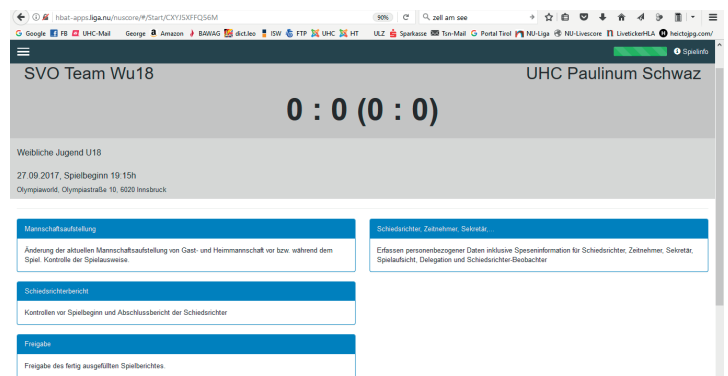
Wo lade ich das Spiel?

- <http://hbat-apps.liga.nu/nuscore/#/Login>
- Eintragen des Spiel-Codes
- Anmelden
- für diesen Schritt wird eine aktive Internetverbindung benötigt



Spielvorbereitung:

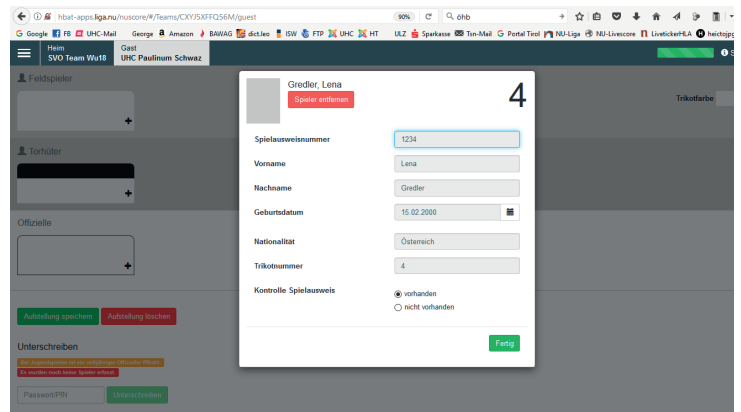
- Daten für Sekretär und Zeitnehmer eingeben (inkl. Geburtsdatum)
- Schiedsrichterbericht --> Spielfeldaufbau, Spielbekleidung und Bälle --> OK
- SPEICHERN nicht vergessen, Balken muss grün sein
- nächster Schritt: Mannschaftsaufstellung



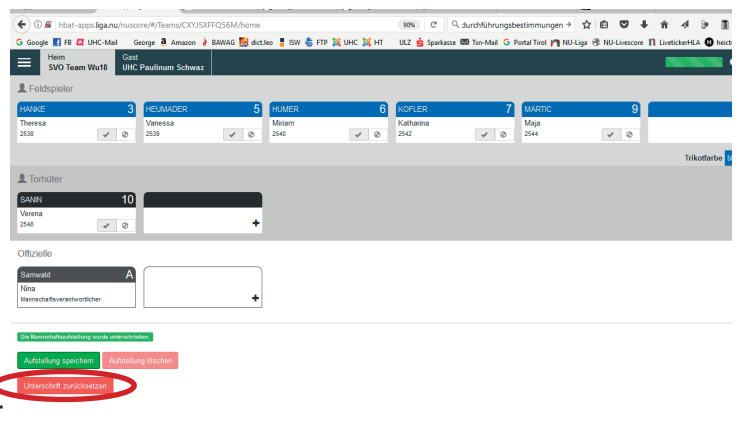
Mannschaftsaufstellung:

Beim ersten Spiel einer Mannschaft in der Saison müssen alle Spieler neu geladen werden. Bei allen zukünftigen Spielen der Mannschaft dieser Saison müssen nur Abweichungen (neue Nummer, neuer Spieler oder Spieler nicht anwesend, Offizielle) angepasst werden.

- neue Spieler über das + - Zeichen hinzufügen
- im Normalfall erkennt das System den Spieler automatisch
- wenn Spieler nicht erkannt werden, müssen alle Daten eingegeben werden (Geburtsdatum, Nationalität, Passnummer)
- bei Jugendspielen muss als Offizieller eine volljährige Person angegeben werden

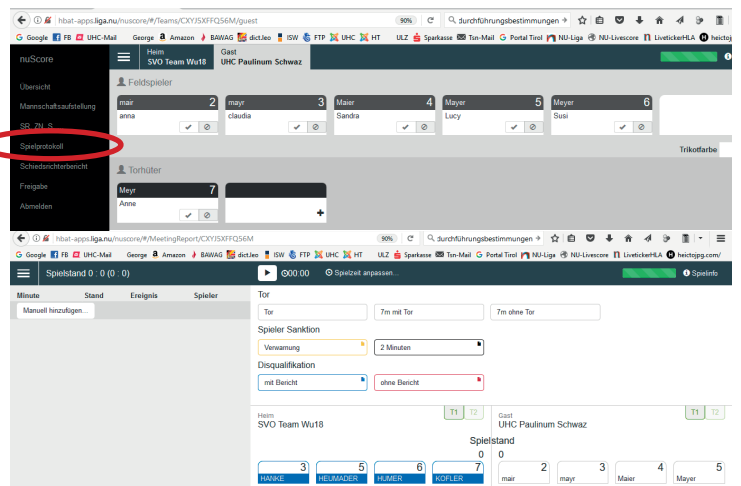


- Trikotfarbe angeben
- Aufstellung speichern und warten bis Balken rechts oben grün wird
- kann nicht gespeichert werden, wenn Fehler in der Aufstellung ist --> Fehlermeldung
- Spiel kann erst gestartet werden, wenn die Aufstellungen mit Mannschafts-PIN unterschrieben werden
- wenn Aufstellung nach getätigter Unterschrift verändert wird, muss die Unterschrift zurück gesetzt werden



Spiel-Livescore starten:

- wenn beide Aufstellungen erfolgreich unterschrieben sind, dann erscheint im linken schwarzen Feld der Button: Spielprotokoll
- Jetzt kann das Spiel gestartet werden.

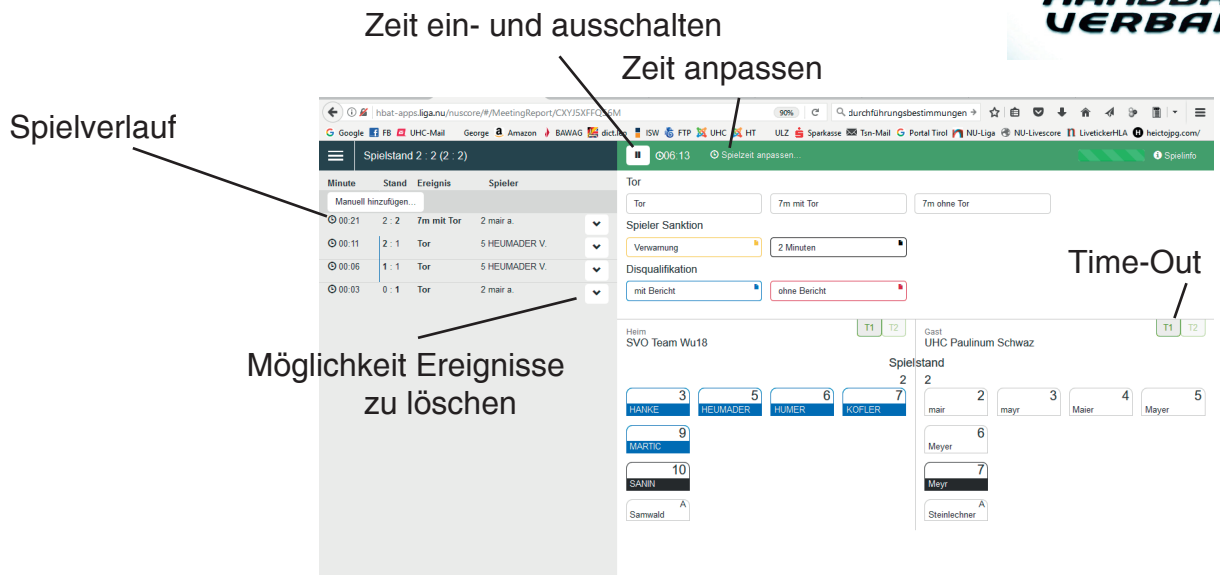


Zeit ein- und ausschalten
Zeit anpassen

Spielverlauf

Möglichkeit Ereignisse zu löschen

Time-Out

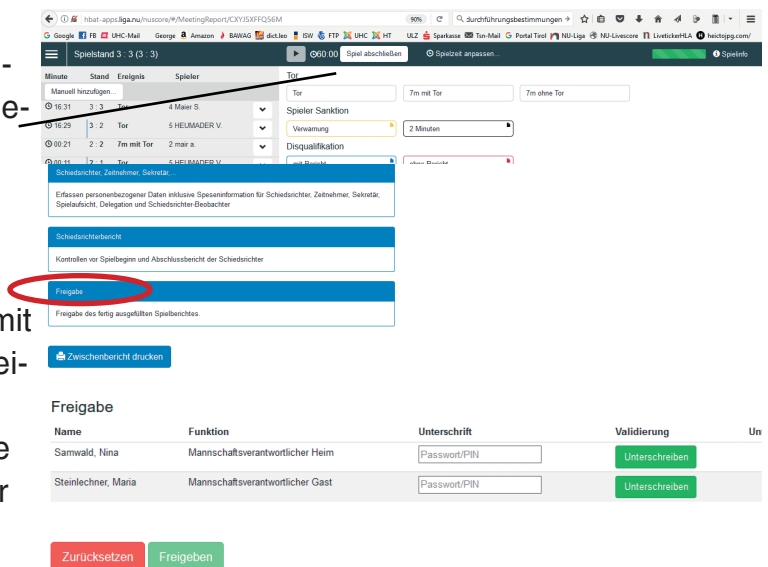


Allgemeines:

Die Spielzeiten sind vom nu-System schon auf die Altersklasse angepasst und stoppen automatisch bei der Halbzeit bzw. am Ende. Die Dauer des Time-Outs wird angezeigt.

Nach Spielzeitablauf:

- Schiedsrichter kontrollieren den Spielbericht und müssen das Spiel abschließen.
- Button „Spiel abschließen“, dann mit „Ja“ bestätigen und auf der nächsten Seite mit „Freigabe“ fortfahren.
- Bis ans Ende der Seite scrollen und mit der PIN-Eingabe das Spiel unterschreiben und abschließen.
- Bei BL- bzw. HLA Spielen ist auch die Unterschrift der beiden Schiedsrichter notwendig.
- „Freigeben“ drücken und der Spielbericht ist online.



Freigabe

Freigabe des fertig ausgearbeiteten Spielberichtes.

Zwischenbericht drucken

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Un
Samwald, Nina	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Passwort/PIN	Unterschreiben	
Steinlechner, Maria	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Passwort/PIN	Unterschreiben	

Zurücksetzen Freigeben