

Handbuch zur Bedienung des Programmes nuScore zur Dokumentation von Handballspielen in Österreich



Disclaimer

Dieses Dokument ist ein rein privates Dokument zur Unterstützung der vielen freiwilligen Helfer am Richtertisch. Es ist in keiner Weise vom österreichischen Handballbund ÖHB, den Entwicklern der nuScore Applikation, oder einer anderen offiziellen Organisation anerkannt oder unterstützt.

Hinweis im Sinne des Gleichbehandlungsgesetzes:

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird auf eine geschlechterspezifische Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung für beide Geschlechter.

Harald Tscherne

Harald.Tscherne@voeslauer-hc.at

Übersicht

Dieses Dokument beschreibt Handhabung des Programmes „nuScore“ welches ab der Saison 2016/17 am Richtertisch zur Protokollierung von Handballspielen verwendet wird.

Übersicht	2
Quellnachweis	3
Voraussetzungen	3
Programmablauf.....	4
Vor dem Spiel	4
Spielcode	4
Spielcode in der Liste der Richtertischplanung	4
Spielcode von der ÖHB Seite	5
Programmstart und Spiel laden.....	7
Zum ausprobieren	8
Gespeicherte Spiele.....	9
Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär.....	10
Mannschaftsaufstellung	12
Mannschaftsverantwortlicher	15
Spielertrainer	15
Mannschaftsaufstellung löschen.....	16
Mannschaftsaufstellung unterschreiben	16
Spielerliste ausdrucken (für Hallensprecher)	17
Während des Spiels	19
Spielprotokoll	19
Spieluhr.....	20
Spielstandsanzeige	22
Ereignisprotokoll	22
Tor	23
7 Meter Freiwurf	24
Verwarnung (=gelbe Karte)	24
Hinausstellung (Zeitstrafe)	24
Disqualifikation (=rote Karte)	25
Disqualifikation mit Bericht (=blaue Karte)	25
Mannschaftsstrafe.....	25

Bestrafung von Offiziellen	25
Team Auszeit	26
Symbole auf den Spieler-Buttons	27
Halbzeitpause	28
Ereignis bearbeiten.....	28
Ereignis nachdokumentieren	29
Spieler nachtragen.....	30
Nach dem Spiel.....	31
Beenden des Spiels.....	31
Schiedsrichterbericht	32
Offizieller Spielbericht	32
Freigabe	33
Spielbericht ausdrucken	34
Handballregeln	34
Schiedsrichterzeichen.....	35

Quellnachweis

Abbildungen und Textpassagen wurden zum Teil folgenden Dokumenten entnommen:

Dokument	Lokation	Kommentar
Anleitung für den elektron. Spielbericht	http://www.hvn-online.com/nuliga-dokumente.html	Mit freundlicher Genehmigung des Handball-Verbands Niedersachsen
IHF Spielregeln	http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_german.pdf	

Voraussetzungen

Das Programm benötigt keine spezielle Installation sondern läuft unter dem Webbrowser und ist damit grundsätzlich auf jedem internetfähigen Endgerät (PC, Mac, Tablet, Telefon, etc.) lauffähig. Für den Betrieb am Richtertisch des Vöslauer HC –und für dieses Dokument- verwenden wir einen Laptop mit Microsoft Windows Betriebssystem, die Anforderungen an CPU, Arbeitsspeicher, und freiem Plattenplatz sind minimal.

Programmablauf

Vor dem Spiel

Vor einem Spiel müssen die Daten des Spiels geladen und die Spieler der beiden Mannschaften eingetragen werden. Dieser Vorgang dauert ca. 10 Minuten und sollte daher rechtzeitig vor Spielbeginn durchgeführt werden.

Es ist möglich, mehrere Spiele vorzubereiten (z.B. wenn an einem Tag knapp hintereinander mehrere Spiele stattfinden) und dann vor Beginn des einzelnen Spieles dieses zu öffnen.

Spielcode

Sämtliche Spiele einer Saison werden zu Beginn der Saison vom ÖHB im System angelegt und für jedes Spiel wird ein eindeutiger Code vergeben. Um den Spielcode eines Spieles zu finden gibt es zwei Möglichkeiten:

Spielcode in der Liste der Richtertischplanung

Der Vöslauer HC verwendet zur Planung der Richtertischbesetzungen die Webseite <http://voeslau.innova-trade.at>, dort sind auch die Spielcodes aller Spiele hinterlegt, allerdings ist ein Kennwort notwendig, um die Codes anzuzeigen.

1. Öffne deinen Webbrowser und gehe auf <http://voeslau.innova-trade.at>
2. Klicke rechts oben auf „Richtertisch“
3. Gib das Kennwort ein und klicke auf „Aktualisieren“

4. Suche dein Spiel in der Liste

Datum	Startzeit	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Code	PIN	K
24.09.2016	17:00	BLM U20	Vöslauer HC	medalp Handball Tirol	DPG4HCYMMWF6	4821	
24.09.2016	19:00	BLM	Vöslauer HC	medalp Handball Tirol	GEEHKWQZGWJG	7715	
27.09.2016	18:30	NÖ U11M	Vöslauer HC	Vöslauer HC II	64F56LH47PTU	4772	
27.09.2016	19:45	NÖ U15M	Vöslauer HC	Vöslauer HC II	3ZXWFRGGKQR5	718	

5. Doppel-klicke auf den Code um ihn zu markieren
6. Drücke die Tastenkombination Strg-C um den markierten Code in die Zwischenablage zu kopieren

Spielcode von der ÖHB Seite

Sollte der Spielcode eines Spiel nicht nach der Methode Spielcode in der Liste der Richtertischplanung auffindbar sein dann kannst du den Code direkt von der ÖHB Seite laden.

1. Öffne deinen Webbrowser und gehe auf <http://oehb-handball.liga.nu/>
2. Gib deinen nuLiga Benutzernamen (meistens deine Emailadresse) und das dazugehörige Kennwort ein und klicke auf „Login“



3. Klicke auf „Downloads“ und blättere dann ans Ende der Seite



4. Dort findest du für jede Spielklasse eine Datei **Spiel Codes.pdf**, klicke auf die Datei um sie herunterzuladen:

Spiel Codes 2016/17		
HLA, BLM, RL	Spiel Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung HLA, BLM, RL 2016/17
	Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts HLA, BLM, RL 2016/17
HLA U20, BLM U20	Spiel Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung HLA U20, BLM U20 2016/17
	Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts HLA U20, BLM U20 2016/17

Vöslauer HC

HLA, BLM, RL

Spiel-Erfassungs-Codes

Codetabelle

Datum, Uhrzeit (Lokal)	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spiel-Code
Sa. 24.09.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	medalp Handball Tirol	7UCLQK47JCX4
Sa. 08.10.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	UHC Hollabrunn	QTR5PW9HPC7A
Sa. 15.10.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	Schlafrum.at Kärnten	K7YJ655HFGXJ
Mi. 26.10.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	HSG Remus B...h/Köflach	QDRQT9RTFDGT
Sa. 29.10.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	Union St. P...n (Herren)	UQ3UFR6JTDXD
Sa. 19.11.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	ATV TDE Group Trofaiach	AXLA5AD7J5TE
Sa. 26.11.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	HSG Graz	ZXPAYH3WY4JE
Do. 08.12.2016 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	HC FIVERS WAT Margareten	PM3HAQP6TMEL
Sa. 21.01.2017 19:00 (02-Vöslau)	Vöslauer HC	HIB Grossch...Stahl Graz	33UHL695WFWF

5. Doppel-klicke auf den Code um ihn zu markieren
6. Drücke die Tastenkombination Strg-C um den markierten Code in die Zwischenablage zu kopieren

Programmstart und Spiel laden

Es stehen drei Instanzen des nuScore Programmes zur Verfügung:

- Das „echte“ System: hier werden die Spiele der Saison 2016/17 abgewickelt
Die Adresse dieses System ist: <http://hbat-apps.liga.nu/nuscore>
- Das österreichische Demo-System: hier wurden für jeden österreichischen Verein einige Mannschaften und Spiele angelegt, wir verwenden dieses System für die Einschulung von Richtertischmitarbeitern.
Die Adresse diese Systems ist: <https://hbat-appsdemo.liga.nu/nuscore>
- Das deutsche Demo-System: hier gibt es genau **ein** Spiel, Veränderung an diesem Spiel werden **nicht gespeichert**, hier kann also jeder gerne nach Belieben ausprobieren.
Die Adresse dieses Systems ist: <https://hbde-appsdemo.liga.nu/85hb5vb3/>

Zum Starten des Programmes öffne deinen Webbrowser und gib die Adresse des gewünschten nuLiga Systems ein.

Auf den Laptops in der Thermenhalle kann das „echte“ nuScore Programm auch durch einen Doppel-Klick auf das Desktopsymbol gestartet werden.

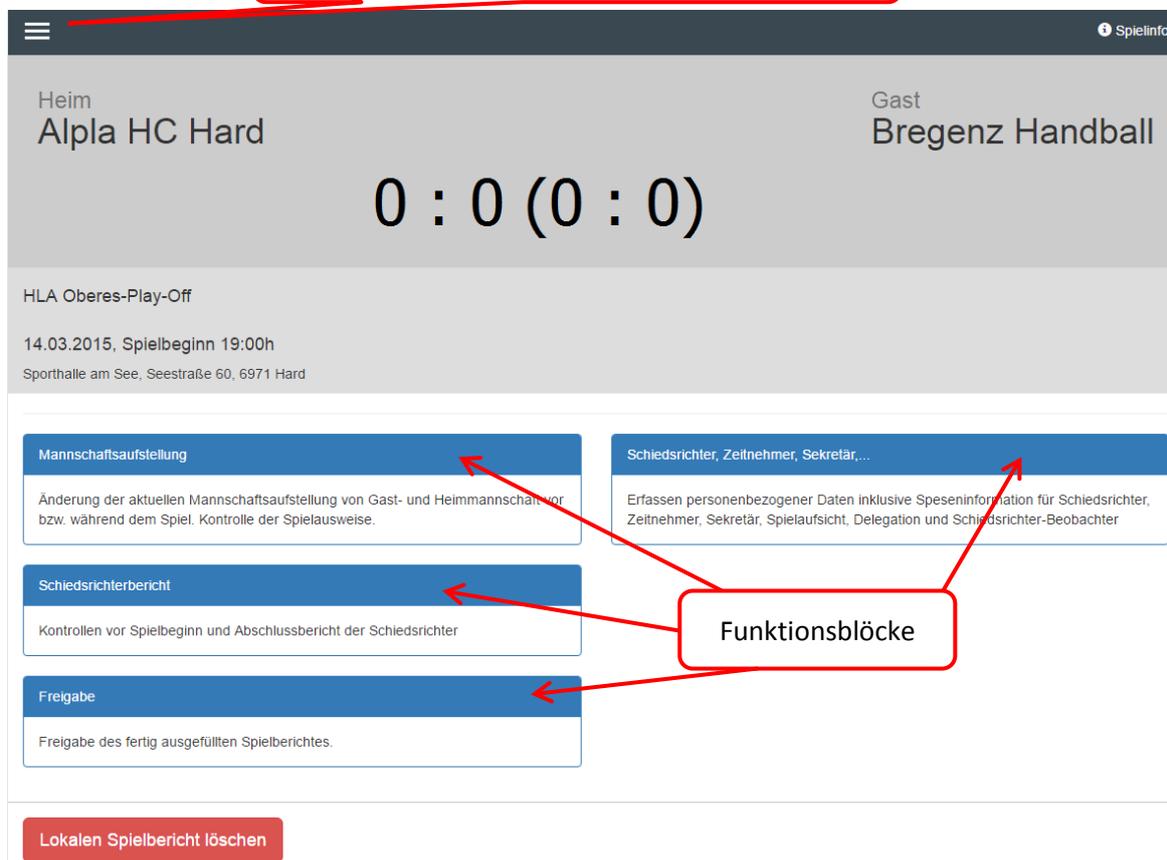


Das Programm zeigt nun seine Startmaske, gib den Spielcode des gewünschten Spieles (siehe Spielcode) ein (falls du den Spielcode durch die Tastenkombination Strg-C in die Zwischenablage kopiert hast dann drücke jetzt Strg-V) und klicke auf „Anmelden“:

The image shows the login screen of the nuScore application. At the top left is the 'nuScore' logo, and at the top right are navigation links for 'Home', 'Funktionen', and 'Kontakt'. The main heading is 'nuScore für Handball', followed by the subtitle 'Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen'. A text input field labeled 'Spielcode' contains the code 'DPG4HCYMMWF6'. Below the input field is a blue button labeled 'Anmelden'. At the bottom, there is a table header with columns: 'Spielcode', 'Staffel', 'Datum', 'Ort', 'Heimmannschaft', 'Gastmannschaft', and 'Spielstand'. Below the table header, a status message reads 'Ihr lokaler Speicher ist zu 0% gefüllt'. At the very bottom, the copyright notice is '© 2015 nu Datenautomaten GmbH, Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen'.

Das Programm zeigt nun die **Übersichtsseite** des gewählten Spieles an, hier stehen mehrere Funktionsblöcke zur Verfügung die durch Anklicken ausgewählt werden können.

Hier klicken um das Hauptmenü einzublenden.



Der Menüpunkt des eigentlichen Spielprotokolls (Ereignisprotokoll oder Spielverlauf) ist zunächst noch nicht sichtbar, da die Mannschaftsaufstellung noch nicht von den beiden Mannschaften verantwortlichen unterzeichnet und damit freigegeben wurde.

Zum ausprobieren

... verwenden wir das deutsche nuLiga System unter der Adresse <https://hbde-appsdemo.liga.nu/85hb5vb3/>.

Gib dort den Spielcode **test** ein:

Die Spiel-Pins für das Unterschreiben der Mannschaftsaufstellungen für dieses Spiel lauten:

Alpha HC Hard: **test**
Bregenz Handball: **heute**



Gespeicherte Spiele

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



The screenshot shows the nuScore website interface. At the top, there are navigation links for 'Home', 'Funktionen', and 'Kontakt'. The main heading is 'nuScore für Handball', followed by the subtitle 'Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen'. Below this is a 'Spielcode' input field with a placeholder 'XXXX-XXXX-XXXX' and an 'Anmelden' button. Underneath, a section titled 'lokal zwischengespeicherte Spielberichte:' contains a table with three rows of game data. Each row has a red button labeled 'Lokalen Spielbericht löschen'.

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
HHEXJRHYQD57	Verbandsliga weibliche Jugend B Ost	09.04.2016	Hannover (OT Zoo)	Hannoverscher SC	HSG Fuhlen-Hessisch Old.	0:0	Lokalen Spielbericht löschen
75410008	Oberliga Männer Niedersachsen	13.02.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	VfL Wittingen	0:0	Lokalen Spielbericht löschen
74783374	Oberliga Männer Niedersachsen	09.04.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	Northeimer HC	0:0	Lokalen Spielbericht löschen

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

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.

Wurde ein Spielbericht lokal freigegeben, kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" nicht mehr betätigt werden, bis die Freigabe auf dem Server gespeichert wurde. Dies ist eine Sicherheitsmaßnahme um zu verhindern, dass ein freigegebener Spielbericht aus Versehen gelöscht wird.

Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär

Durch Auswahl dieses Funktionsblockes kannst du Informationen über Schiedsrichter, Kampfrichter und eventuelle Beobachter/Delegierte etc. sehen und verändern, derzeit sind nur folgende Bereiche wichtig:

- Schiedsrichter
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.

The screenshot shows a web interface for managing referees. At the top, there's an 'E-Mail' section with a text input field. Below it, a button labeled 'Andere Person erfassen' is highlighted with a red rectangle. Underneath are two buttons: 'Passwort abfragen' and 'Unterschriftenpasswort nicht verfügbar'. Below this is a section for 'Schiedsrichter B' with a 'Name' label and two input fields for 'Vorname' and 'Nachname'.

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".

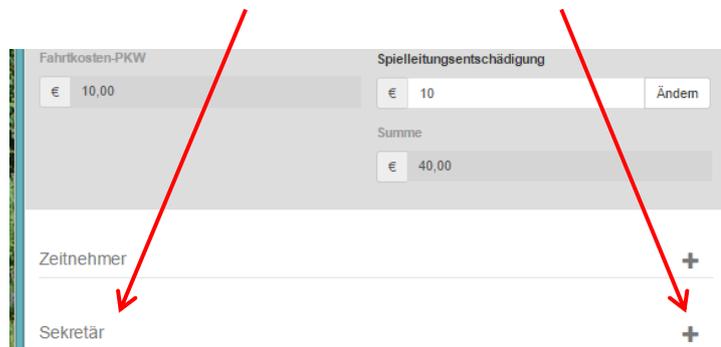
This is a close-up of the two buttons mentioned in the text: 'Passwort abfragen' and 'Unterschriftenpasswort nicht verfügbar'.

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.

- Sekretär/Zeitnehmer
 - Klicke zunächst auf das Wort **Sekretär** oder auf das „+“ Zeichen rechts daneben:



- Dadurch öffnen sich die Eingabefelder und nun kannst du den Namen des Sekretärs eingeben:

The screenshot shows the 'Sekretär' form. On the left, there are input fields for 'Name' (containing 'Michaela' and 'Tscheme'), 'Verein' (containing 'Vöslauer HC'), and 'E-Mail'. Below these is a button 'Andere Person erfassen'. On the right, there is a summary table:

Fahrer km x 0.5	Fahrtkosten-ÖPNV
km	€
Mitfahrer km x 0.02	Entschädigung
km	€ 15
Fahrtkosten-PKW	Summe
€	€ 15,00

Einzig die beiden Felder **Name** sowie das Feld **Verein** ist relevant, alle anderen Felder sind derzeit unbenutzt. Falls bereits ein Sekretär eingetragen war und du diesen ändern möchtest klicke die Schaltfläche „Andere Person erfassen“.

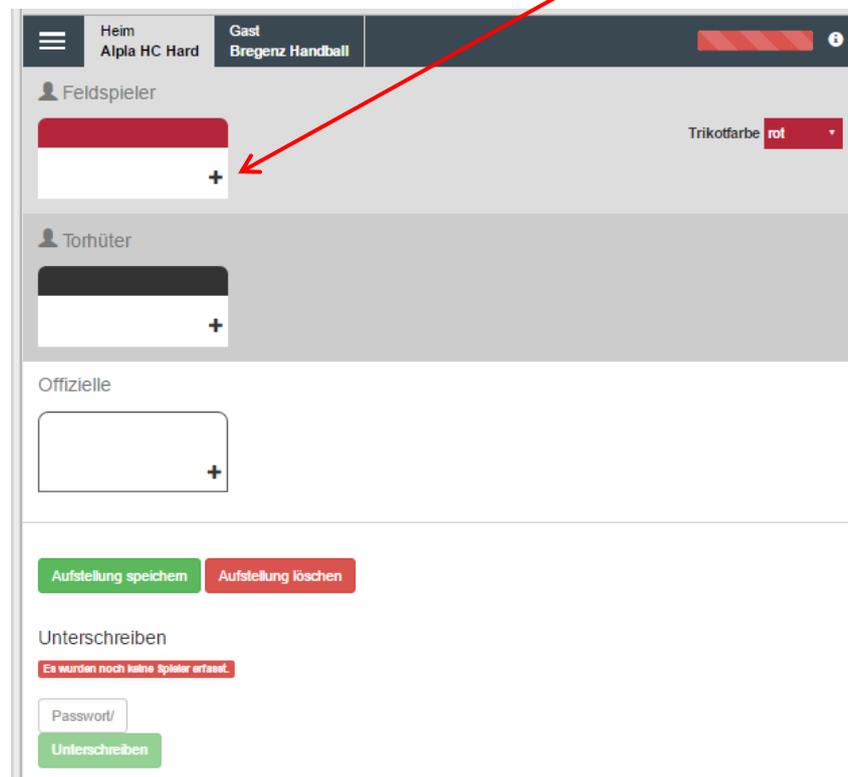
- Analog können Zeitnehmer, Delegierter, etc. erfasst werden
- Zum Speichern der Eingaben klicke am Ende der Seite auf „Speichern“:

The screenshot shows the bottom of the form. On the left is a green button labeled 'Speichern'. On the right is a grey bar containing '€ 445,00' and the text 'Gesamtsumme' below it.

- Über die „Menü“ Schaltfläche links oben gelangst du ins Hauptmenü zurück.

Mannschaftsaufstellung

Durch Auswahl dieses Funktionsblockes kannst du die Kader beider Mannschaften eingeben und verändern. Das Programm zeigt zunächst einen leeren Bildschirm an, durch Klicken eines der „+“ Symbole kannst du einen Feldspieler, Torhüter, oder Offiziellen hinzufügen, rechts oben kannst du die Trikotfarbe dieser Mannschaft auswählen:



Zum Hinzufügen einer Person gib entweder die Passnummer oder einige Buchstaben des Namens ein, das Programm zeigt sofort alle übereinstimmenden Personen dieser Mannschaft, wähle die korrekte Person durch Anklicken aus der Liste aus:

Person suchen...

Mikanovic2, Sasa2	365124	Männlich	25.09.1985
Kozima2, Kresimir2	651342	Männlich	25.09.1985
Zivkovic2, Boris2	651324	Männlich	25.09.1985
Wüstner2, Frederic2	652134	Männlich	25.09.1985
Stockbauer2, Franz Stefan2	561234	Männlich	25.09.1985
Schlinger2, Roland2	615234	Männlich	25.09.1985
Herburger2, Lukas2	561234	Männlich	25.09.1985
Weber2, Thomas2	516234	Männlich	25.09.1985
Wassel2, Clemens2	165234	Männlich	25.09.1985
Warvne2, Tobias2	615234	Männlich	25.09.1985

Das Programm zeigt die Details der gewählten Person, du kannst nun direkt die Trikotnummer bzw. bei Offiziellen das Kennzeichen eingeben:

Schlinger2, Roland2

Spieler entfernen

20

Spielausweisnummer

Geburtsdatum

Trikotnummer

Kontrolle Spielausweis

vorhanden
 nicht vorhanden

Fertig

Zivkovic2, Boris2

Offiziellen entfernen

Als Spieler einteilen

A

Kennzeichen A B C D

Fertig

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

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

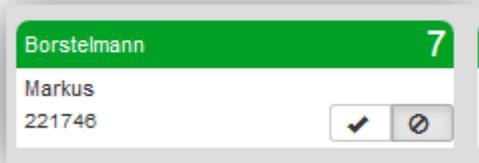
Feldspieler

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

Torhüter

Stockbauer 16	Doknic 32
Franz Stefan 612345 	Golub 654321

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



Spielausweis nicht vorhanden!



Spielausweis vorhanden!

Falls ein Spieler nicht gefunden wird kann er durch die Schaltfläche „+ Neu hinzufügen“ manuell angelegt werden:

 Jones, Hugo Fuzzy 21

Spieler entfernen

Spielausweisnummer	<input type="text"/>
Vorname	<input type="text" value="Hugo Fuzzy"/>
Nachname	<input type="text" value="Jones"/>
Geburtsdatum	<input type="text" value="25.07.1943"/>
Nationalität	<input type="text" value="Österreich."/>
Trikotnummer	<input type="text" value="21"/>
Kontrolle Spielausweis	<input type="radio"/> vorhanden <input type="radio"/> nicht vorhanden

Fertig

Das Programm verhindert hier, dass Spieler oder Trikotnummern doppelt vergeben werden.

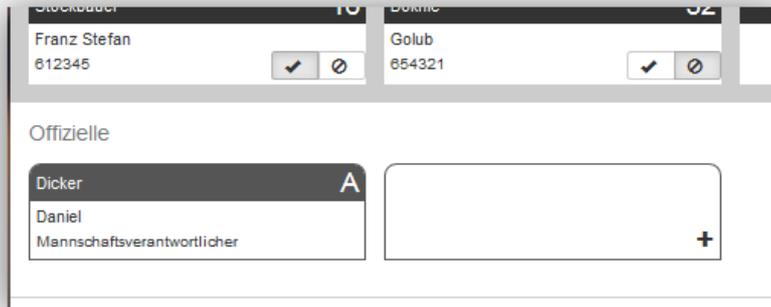
Mannschaftsverantwortlicher

Jener Offizielle, der mit dem Kennzeichen **A** angelegt wurde ist der Verantwortliche für diese Mannschaft.

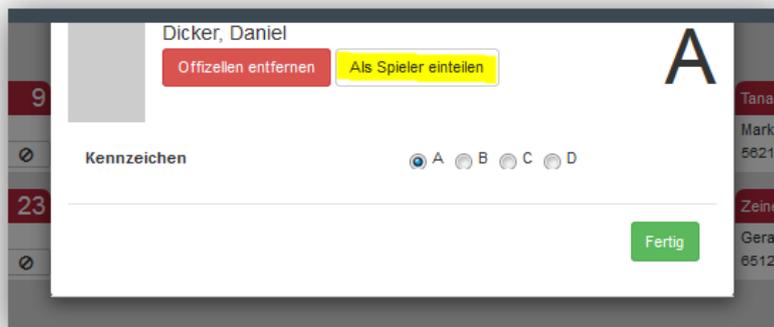
Spielertrainer

Ist ein Spieler zugleich auch der Mannschftsverantwortliche dann gehe wie folgt vor:

1. Den Spieler erst als Offiziellen eintragen:



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



3. Nach einer Sicherheitsabfrage und Eingabe der Rückennummer wird dieser Spieler im Protokoll als Mannschftsverantwortlicher angezeigt:



Wichtig: Zum Abschluss links unten auf „Aufstellung speichern“ klicken!

Mannschaftsaufstellung löschen

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

The screenshot shows the 'Offizielle' (Official) section of the nuScore interface. It features a list of players: 'Mudrow' with a position indicator 'A' and 'Volker' as the 'Mannschaftsverantwortlicher' (Team Manager). To the right is an empty box with a '+' sign. Below this are two buttons: a green 'Aufstellung speichern' (Save lineup) and a red 'Aufstellung löschen' (Delete lineup). Underneath is the 'Unterschreiben' (Sign) section, which includes a red warning message: 'Es wurden noch nicht alle Spielausweise überprüft.' (Not all game jerseys have been checked yet). At the bottom, there is a 'Passwort/PIN' input field and a green 'Unterschreiben' button.

Dies aber nur, solange die Spieluhr noch nicht gestartet wurde.

Mannschaftsaufstellung unterschreiben

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

Hat also der Sekretär die Mannschaftsaufstellung fertig eingegeben bitte er den MV an den Richtertisch zur Prüfung. Der MV unterschreibt dann die Aufstellung durch Eingabe seines nuLiga Passworts oder seines nuScore-Unterschriftenpassworts, falls er ein solches definiert hat.

This screenshot shows the 'Offizielle' section with two players: 'Zeiner2' (position A) and 'Warne2' (position B). 'Gerold2' is listed as the 'Mannschaftsverantwortlicher' for Zeiner2, and 'Tobias2' is listed for Warne2. Below the player list are the same 'Aufstellung speichern' (green) and 'Aufstellung löschen' (red) buttons. The 'Unterschreiben' section shows a password input field with four dots and a green 'Unterschreiben' button.

Alternativ kann die Mannschaftsaufstellung auch durch Eingabe des Spiel-PINs unterschrieben werden, dieser für jedes Spiel eindeutige PIN-Code findet sich im Downloadbereich von nuLiga oder auf der Webseite zur Planung der Richtertischeinsätze (auf <http://voeslau.innova-trade.at> , siehe Spielcode in der Liste der Richtertischplanung und Spielcode von der ÖHB Seite)

Spielerliste ausdrucken (für Hallensprecher)

nuScore bietet derzeit keine Möglichkeit, eine übersichtliche Spielerliste auszudrucken, wie sie z.B. der Hallensprecher für die Vorstellung der Mannschaften braucht.

Um eine solche Liste auszudrucken folge diesen Schritten:

- Öffne deinen Webbrowser und gehe auf <http://voeslau.innova-trade.at>
- Klicke rechts oben auf „Richtertisch“
- Finde dein Spiel in der Liste und klicke in der Spalte „Spielbericht“ auf „Bericht anzeigen“:



Vöslauer HC - Richtertisch
Liste der zukünftigen Heimspiele.

Kennwort für Anzeige der Spielcodes und -PINs: **Aktualisieren**

Datum	Startzeit	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Code	PIN	Spielbericht	Kampfgericht
24.09.2016	17:00	BLM U20	Vöslauer HC	medalp Handball Tirol			Bericht anzeigen	Tscherne Harald und Michaela, Elisabeth
24.09.2016	19:00	BLM	Vöslauer HC	medalp Handball Tirol			Bericht anzeigen	Michaela und Harald, Sandra oder Susanne

- Die Spielerliste wird in einem neuen Fenster angezeigt, durch Klick auf „Drucken“ kannst du sie ausdrucken:

Vöslauer HC II vs. UHC Raika Gänserndorf III

0 : 0 (0 : 0)

15.10.2016 00:00:00

Vöslauer HC II

Nr	Name	PassNr	Geburtstag	Tore	7-Meter	Gelb	2-Minuten	Rot
1	Florian MAIER	1025	19.11.1984	0				
2	Oliver SCHMIDT	1036	08.05.1993	0				
3	Benjamin HIRN		01.01.1980	0				
5	Martin Seidl		08.08.2016	0				
6	Lukas Kohlmeier		03.08.2016	0				
12	Alexander KIRCHKNOPF	83	28.03.1994	0				
13	Jan AMBERGER	1015	30.11.1996	0				
18	Philip SCHUSTER	82	03.02.1995	0				
24	Daniel FORSTHUBER	1017	11.10.1995	0				
25	Rados PESIC	1031	03.12.1980	0				
44	Sebastian SCHENK		01.01.1980	0				
68	Fabian SCHARTEL	86	03.10.1996	0				
95	Maximilian GINDERS	1056	19.07.1988	0				
A	Janos Frey		01.01.1975	0				
B	Sani Vejzovic		01.01.1980	0				

UHC Raika Gänserndorf III

Nr	Name	PassNr	Geburtstag	Tore	7-Meter	Gelb	2-Minuten	Rot
1	Sandro Uvodic		02.08.2016	0				
2	Philipp Seitz		09.08.2016	0				
4	Erwin Feuchtmann		12.05.2016	0				
6	Simon Pratschner		10.08.2016	0				
7	Mathias Führer		19.08.2016	0				
16	Florian Kaijer		02.08.2016	0				
19	Philipp Rabenseifer		02.08.2016	0				
20	Sebastian Frimmel		01.08.2016	0				
22	Julian Schiffleitner		08.08.2016	0				
28	Wilhelm Jelinek		10.08.2016	0				
29	Julian Pratschner		04.08.2016	0				
33	Jakob Jochmann		23.08.2016	0				
44	Julian Ranftl		22.08.2016	0				
80	Gabor Hajdu		09.08.2016	0				
A	Roman Frimmel		11.08.2016	0				
B	Hannes Ponsson		16.08.2016	0				
C	Tom Pribik		09.08.2016	0				

Schiedsrichter Kampfrichter

Hannes Ranftl Michaela Tscherne
 Erwin Seitz Harald Tscherne

Während des Spiels

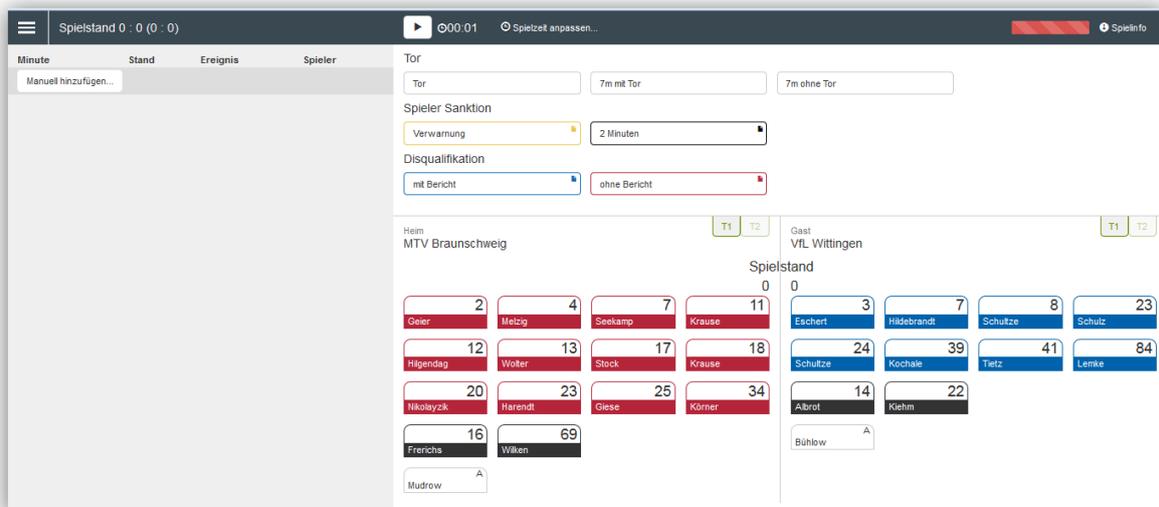
Während des Spieles müssen alle Ereignisse in Echtzeit dokumentiert werden, es ist daher notwendig, den Spielverlauf genau zu beobachten. In diesem Kapitel werden alle möglichen Ereignisse beschrieben.

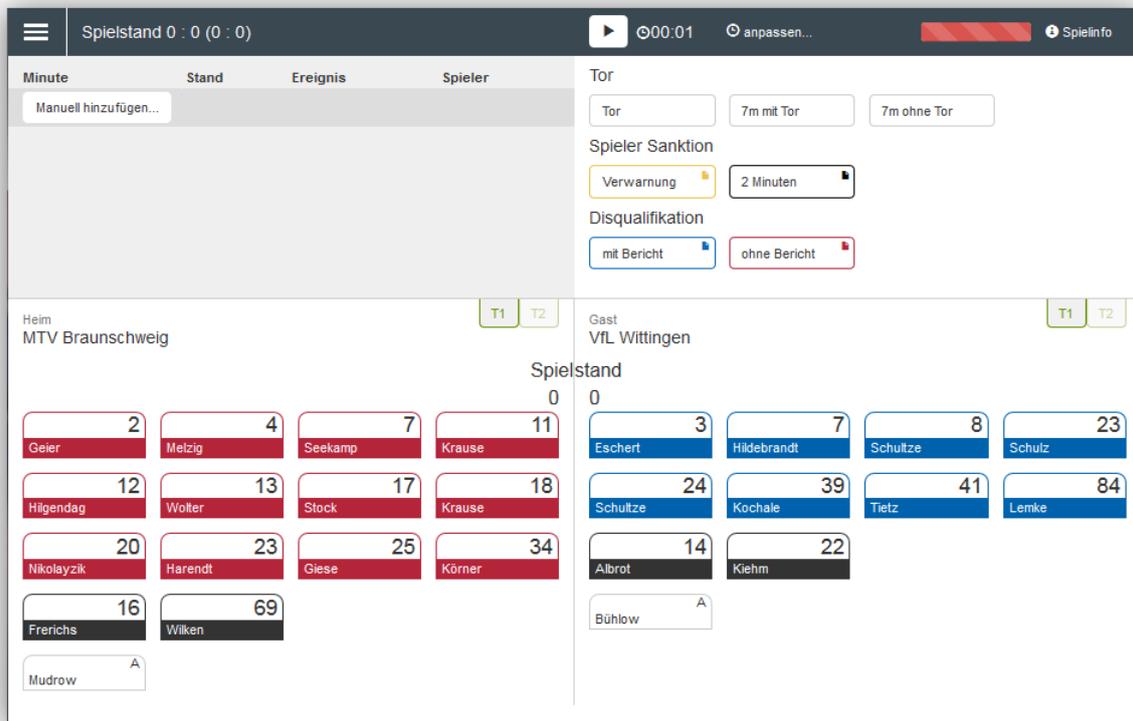
Spielprotokoll

Das Spielprotokoll wird durch Auswahl aus dem nuScore Menü oder der Übersichtsseite gestartet und ist in vier Bereiche gegliedert:

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

In der Menüzeile steht rechts neben dem Menü der Spielstand und oberhalb der Ereignistastatur die Uhr für die Spielzeit und Start- und Stopp-/Pausetaste für die Zeit. Rechts daneben dann die Möglichkeit, die Spielzeit anzupassen. Je nach Bildschirmauflösung werden dazu zwei unterschiedliche Darstellungen verwendet:





Spieluhr

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:



Die Start/Pause – Funktion kann auch über die **Leertaste** 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.

Der Zeitnehmer signalisiert dem Schiedsrichter die Bereitschaft zum Starten des Spieles durch seine erhobene Hand. Nach Anpfiff des Spieles durch den Schiedsrichter startet er die Uhr.

Beim Zeichen „Time-Out“ des Schiedsrichters (drei kurze Pfliffe) oder bei Spielunterbrechung durch den Zeitnehmer/Delegierten (z.B. bei einem Wechselfehler) wird die Uhr angehalten.

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



Die offizielle Spielzeit wird jedoch von der Uhr in der Halle abgelesen, da die Reaktionszeiten der Personen am Richtertisch unterschiedlich sind, kann die Uhr im nuScore Programm von der Hallenuhr abweichen. Mit dem Button "Spielzeit anpassen..." kann die Spielzeit in nuScore korrigiert werden.

Spielzeit anpassen

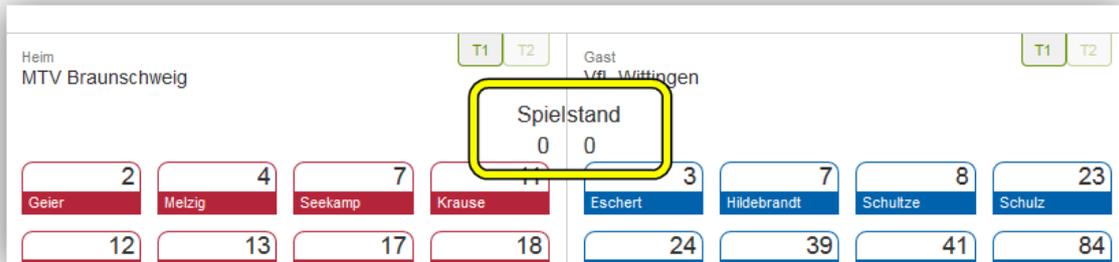
Zeit korrigieren ☺

Minute	Sekunde
4	19

Spielzeit übernehmen

Spielstandsanzeige

Zur besseren Übersicht wird oberhalb der Mannschaftsaufstellung der Spielstand angezeigt:



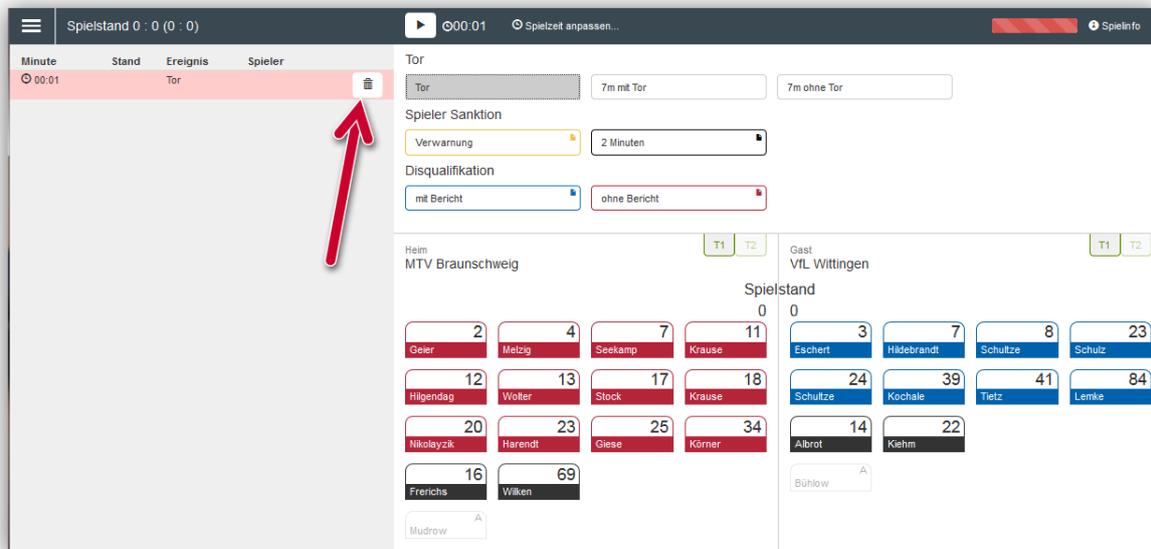
Ereignisprotokoll

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.

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 beliebig. Der jeweils zuerst gewählte Button bleibt im Zustand gedrückt (hier grau hinterlegt) und das Ereignis wird abgeschlossen, sobald der zweite, komplementäre Button betätigt wird.



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.

Tor

Wenn ein Tor geschossen wurde, zeigt der Schiedsrichter das durch eine erhobene Hand und durch einen doppelten Pfiff an.

Klicke auf die Schaltfläche „Tor“ und danach auf jenen Spieler, der das Tor geschossen hat. Das Programm dokumentiert den Torerfolg und zählt automatisch den Spielstand hoch.



7 Meter Freiwurf

Bei einem groben Regelverstoß wird der Schiedsrichter auf einen 7-Meter Freiwurf entscheiden, er zeigt dazu deutlich mit der ausgestreckten Hand auf die 7 Meter Linie. Grundsätzlich wird dabei die Zeit **nicht** angehalten, außer der Schiedsrichter zeigt dies explizit an (siehe Spieluhr). In diesem Fall wird die Zeit mit dem Pfiff des Schiedsrichters wieder gestartet.

Klicke auf jenen Spieler, der den 7-Meter Wurf ausführt und danach auf „7m mit Tor“ oder „7m ohne Tor“.

Verwarnung (=gelbe Karte)

Bei einer Regelwidrigkeit spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung aus, er hebt dazu eine gelbe Karte und zeigt deutlich auf den Spieler, gegen den die Strafe ausgesprochen wird:

Klicke auf die Schaltfläche „Verwarnung“ und danach auf jenen Spieler, gegen den die Strafe ausgesprochen wurde. Bestätige die Eintragung der Verwarnung in dem du ebenfalls eine gelbe Karte hochhalten. Sollte es unklar sein, ob oder gegen wen die Strafe ausgesprochen wurde, kontaktiere den Schiedsrichter, dieser wird wenn nötig das Spiel unterbrechen und die Situation klären.



Pro Spiel kann ein Spieler nur eine Verwarnung erhalten, eine eventuelle zweite Verwarnung muss bereits als Hinausstellung ausgesprochen werden.

Hinausstellung (Zeitstrafe)

Der Schiedsrichter kann einen Spieler für eine kurze Zeit (in der Regel zwei Minuten) vom Spiel verweisen, dabei hebt der Schiedsrichter zwei Finger und zeigt auf den Spieler, gegen den die Strafe ausgesprochen wird.

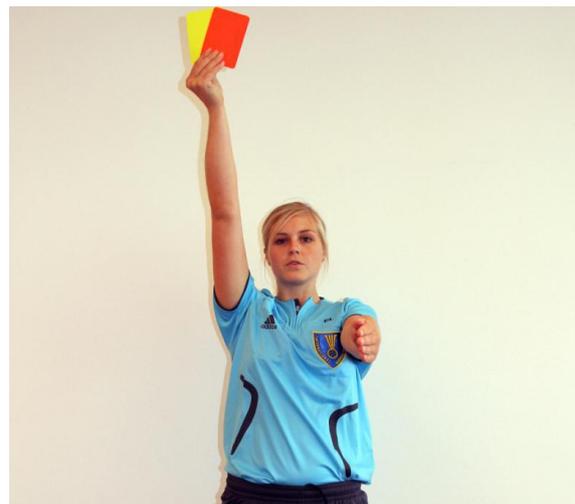
Klicke auf die Schaltfläche „2 Minuten“ und danach auf jenen Spieler, gegen den die Strafe ausgesprochen wurde. Dabei wird die Spielzeit automatisch angehalten. Bestätige die Eintragung der Hinausstellung in dem du ebenfalls zwei Finger hochhältst.



Erhält ein Spieler die **dritte** Hinausstellung innerhalb eines Spieles dann führt das automatisch zur Disqualifikation des Spielers.

Disqualifikation (=rote Karte)

Bei einer groben Regelwidrigkeit wird der Schiedsrichter den Spieler disqualifizieren, der Spieler muss das Spielfeld für die Restdauer des Spieles verlassen, zusätzlich spielt die Mannschaft zwei Minuten lang mit einem Feldspieler weniger. Der Schiedsrichter hebt dazu eine rote Karte und zeigt deutlich auf den Spieler, gegen den die Strafe ausgesprochen wird.



Klicke auf die Schaltfläche „Disqualifikation ohne Bericht“ und danach auf jenen Spieler, gegen den die Strafe ausgesprochen wurde. Bestätige die Eintragung der Disqualifikation in dem du ebenfalls eine rote Karte hochhältst.

Disqualifikation mit Bericht (=blaue Karte)

Der Schiedsrichter zeigt zusätzlich zur roten Karte auch die blaue Karte an. Klicke auf die Schaltfläche „Disqualifikation mit Bericht“ und danach auf jenen Spieler, gegen den die Strafe ausgesprochen wurde.

Mannschaftsstrafe

Das Ereignis "Mannschaftsstrafe" entsteht dann, wenn:

1. ein Spieler bereits eine rote Karte/Disqualifikation erhalten hat,
2. die Spieluhr nach dieser roten Karte/Disqualifikation noch **nicht** gestartet wurde
3. der Spieler erneut eine 2-Minuten Strafe erhält.

Diese wird automatisch zu einem "Mannschaftsstrafe" Ereignis geändert, und der auslösende Spieler wird zusätzlich angezeigt.



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

Heim MTV Braunschweig				Gast VfL Wittingen			
Geier	2	Melzig	4	Seekamp	7	Krause	11
Stock	17	Krause	18	Nikolayzk	20	Harendt	23

Eschert	3	Hildebrandt	7	Schultze	8	Schutz	23
Schultze	24	Kochale	39	Tietz	41	Lemke	84

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

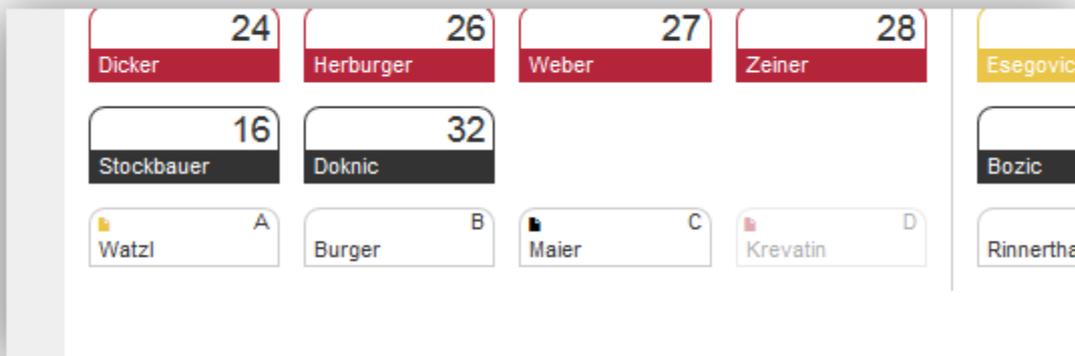
Bestrafung von Offiziellen

Die Regelungen für die Bestrafung von Offiziellen ist nicht im System automatisiert hinterlegt. Es ist daher Aufgabe des Sekretärs, diese Regelungen korrekt umzusetzen. Für die „Bank“ gibt es ja nur eine Verwarnung, eine 2-Minuten-Strafe und anschl. nur noch Disqualifikationen. Es ist geplant, auf diese Ereignisse mit einem Warnhinweis zu reagieren.

Der Sekretär muss also jeweils bei dem Offiziellen die Strafen eintragen, für die die Schiedsrichter die Strafe anzeigen. Die 2-Minuten-Strafe gegen die Bank führt dazu, dass ein weiterer Spieler rausgenommen werden muss. Dieser wird aber nicht gekennzeichnet, da dieser Spieler jederzeit gegen einen anderen Spieler ausgetauscht werden darf. Der Sekretär muss nur darauf achten, dass die max. Anzahl der Spieler eingehalten wird. Dieses Ereignis wird nicht protokolliert.

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

Beispiel:

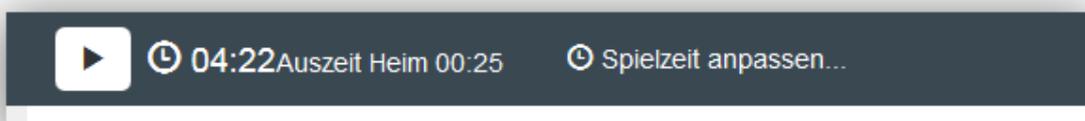


A hat eine Verwarnung erhalten, C eine 2-Minuten-Strafe und D eine Disqualifikation und muss die Bank verlassen.

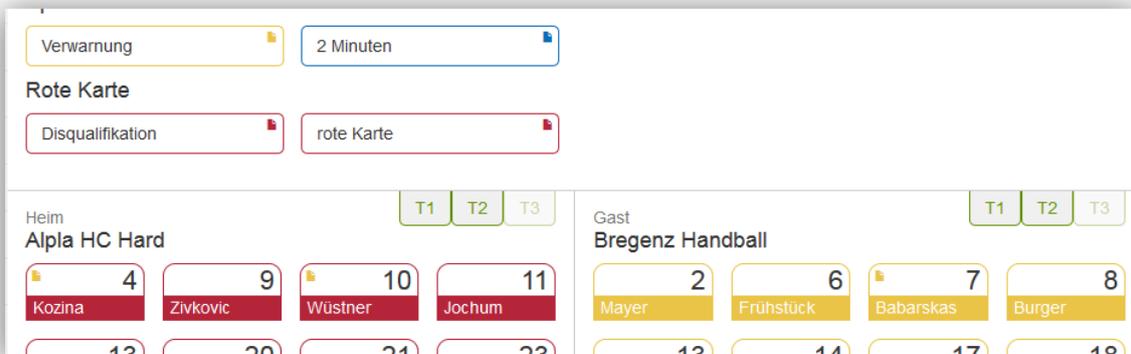
Team Auszeit

Der Trainer jeder Mannschaft kann ein- bis zweimal pro Halbzeit das Spiel für eine Minute anhalten. Er gibt dazu eine Karte beim Richtertisch ab, die Zeitnehmer unterbrechen darauf das Spiel durch einen Pfiff oder die Sirene. Der Schiedsrichter wird das Zeichen zum Anhalten der Zeit geben.

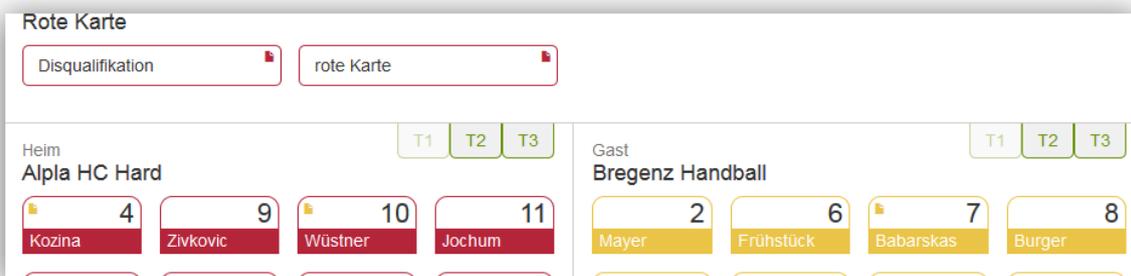
Mit dem Aktivieren der jeweiligen grünen TeamTimeOut-Karte wird eine Auszeit gestartet und ein Eintrag im Ereignisprotokoll erstellt. Die Uhr wird automatisch angehalten und ein 1-Minuten Counter erscheint neben der Uhr. Die grünen Karten dienen ebenfalls dazu dem Benutzer anzuzeigen, wie viele Timeouts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

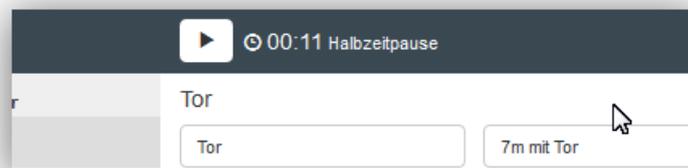


Halbzeitpause

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.

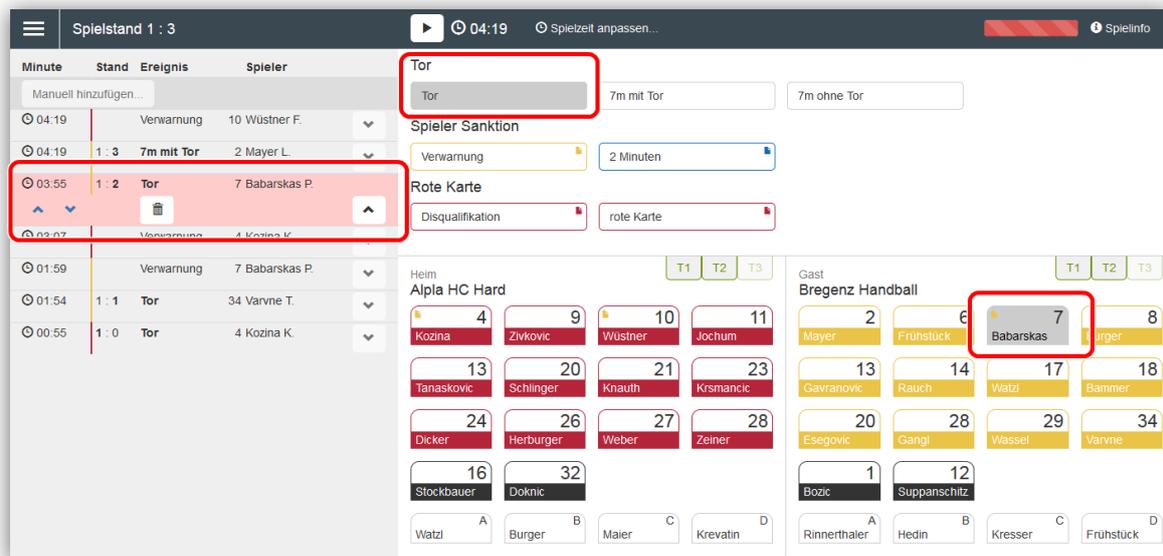


Ist die Pause vorbei und der Schiedsrichter pfeift das Spiel wieder an, wird die Uhr gestartet und die Halbzeitpausen-Anzeige verschwindet.



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.

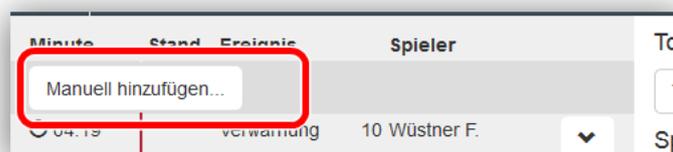
Ändert sich der Torerfolg des Ereignisses (z.B. indem es von 7m mit Tor auf 7m ohne Tor geändert wird), wird der aktuelle Spielstand und der Spielstand aller dem geänderten Ereignis folgenden Ereignisse entsprechend angepasst.

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

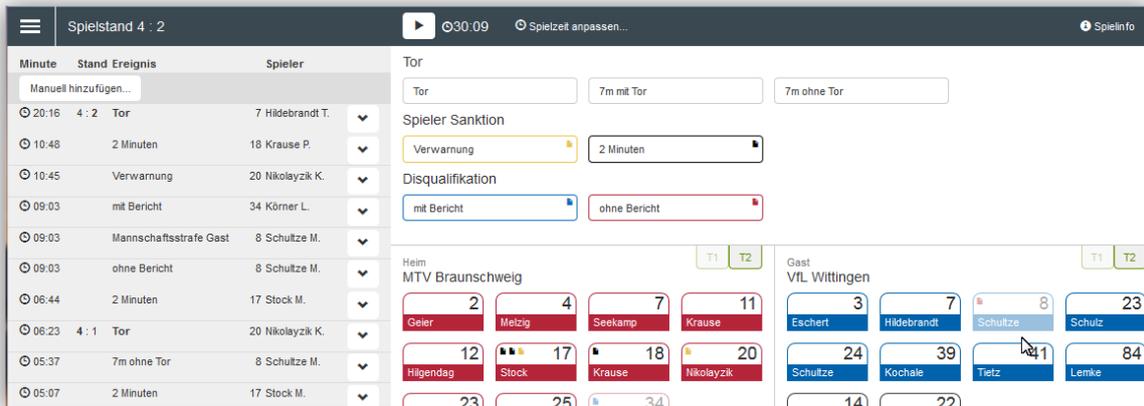
Das Ereignis kann durch Klicken auf den Mülleimer-Button gelöscht werden.

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.



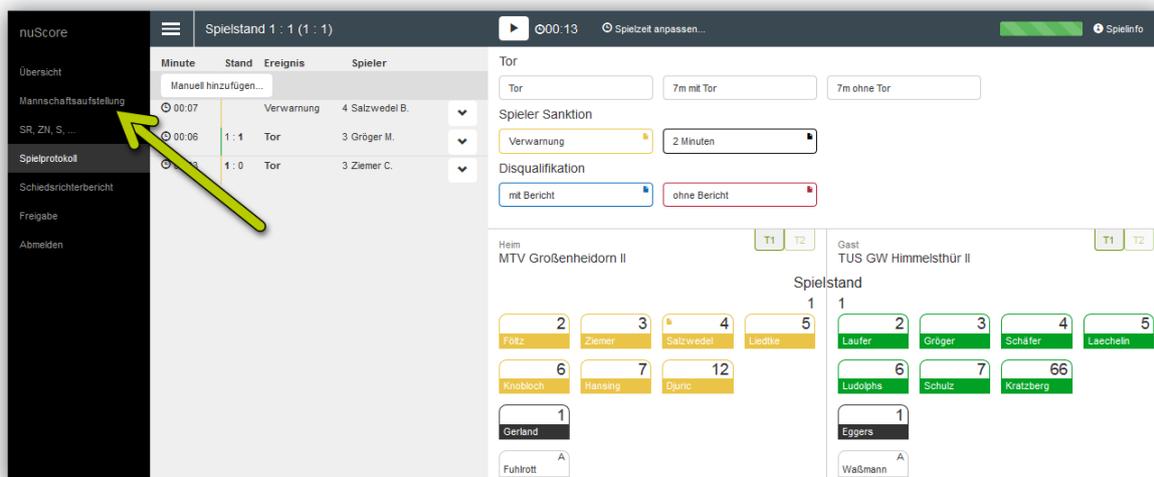
Anschließend kann, wie bei der normalen Erfassung eines Ereignisses, in beliebiger Reihenfolge der Spielerbutton und der Ereignisbutton für das zu erfassende Ereignis geklickt werden.



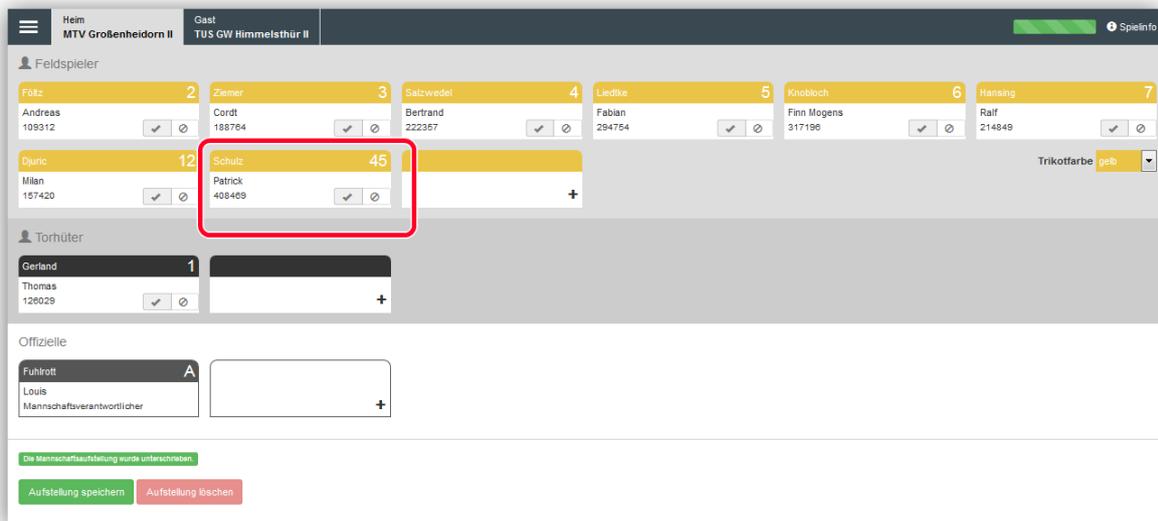
Auf diese Weise können auch 1-Klick-Ereignisse wie die Auszeit nachdokumentiert werden.

Spieler nachtragen

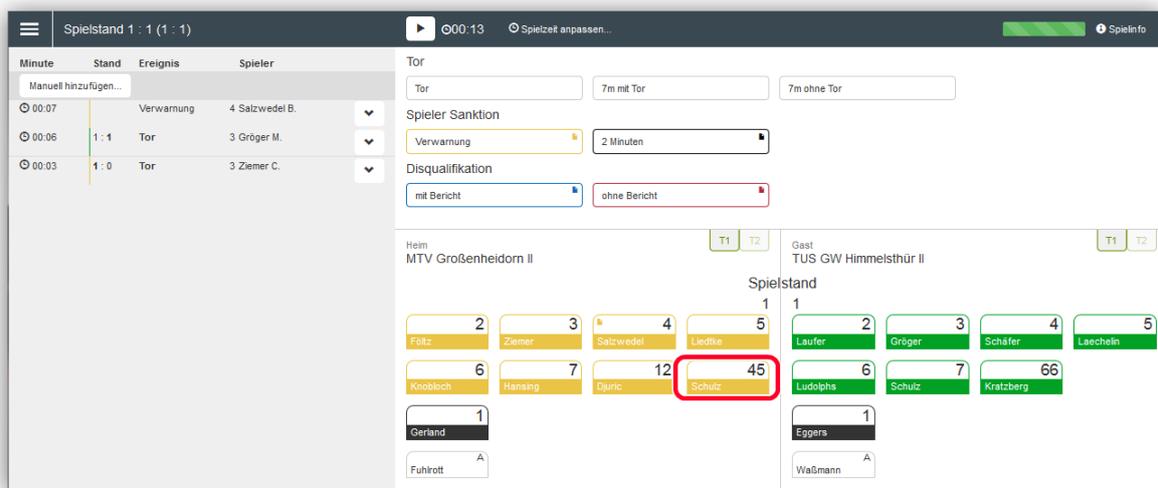
Solange die Maximalzahl der möglichen Spieler nicht erreicht ist, können Spieler während des Spiels nachgetragen werden.



Dazu das Menü Ausklappen und Mannschaftsaufstellung anklicken, Spieler nachtragen ...



und speichern, anschließend zurück ins Protokoll.



Das funktioniert auch, während die Uhr weiterläuft.

Nach dem Spiel

Beenden des Spiels

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. Daher müssen **vorher** alle Eintragungen zusammen mit den Schiedsrichtern kontrolliert werden!

Schiedsrichterbericht

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

Die Startzeit des Spiels wird mit der Uhrzeit des Ersten Startens der Uhr vorgelegt, kann und soll aber korrigiert werden.

Die Liste der fehlenden Spieldausweise ergibt sich automatisch aus den in der Mannschaftsaufstellung angegebenen Daten. Hier erscheinen die Namen aller Spieler, bei denen der Haken "Spieldausweis vorhanden" nicht gesetzt ist.

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. Hier wird ein schneller Überblick über Ort, Zeit und Art des Spieles gegeben. Alle Felder sind nicht veränderbar, da diese Informationen bereits vorab bestimmt sind.

Die Spielstatistik im Bericht umfasst alle relevanten Informationen über Spieler, Offizielle und Daten wie z.B.: der Zeitpunkt eines Timeouts der Mannschaft. Durch Erfassen von Ereignissen wird diese Tabelle nach und nach gefüllt. Verändern kann man die Einträge nur über das Spielprotokoll, nicht in dieser Übersicht.

Für jede Person, die im Rahmen eines Spieles angelegt bzw. erfasst wurde gibt es im Bericht einen Eintrag. Neben Vorname und Nachname wird ebenfalls die Rolle/Zuständigkeit einer erfassten Person angezeigt, sowie der Verein, die E-Mail Adresse und ein Auszug aus den Kosten. Die Felder sind nur unter dem Menüpunkt "Personen" veränderbar, die hier angezeigte Tabelle ist nicht veränderbar.

Im Abschnitt „Schiedsrichterbericht“ werden wichtige Informationen bezüglich des regelkonformen Ablaufs eines Spieles übersichtlich angezeigt.

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

Freigabe

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

Freigabe				
Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Henniges, Klaus	Schiedsrichter	<input type="password"/>	<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"/>

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

Sobald die erste Unterschrift erfolgt ist, kann der Spielbericht nicht mehr bearbeitet werden. Allerdings können alle Unterschriften wieder zurückgesetzt (gelöscht) werden, solange der Freigabe-Button noch nicht vom Sekretär aktiviert wurde. Dadurch soll es möglich gemacht werden, dass jeder, der unterschreibt, vorher noch den Spielbericht auf Fehler überprüfen kann. Wird ein Fehler entdeckt und korrigiert, muss der Spielbericht erneut unterschrieben werden, da die Korrektur anerkannt werden muss. Deshalb müssen zuerst alle Unterschriften wieder gelöscht werden, bevor eine Korrektur vorgenommen werden kann.

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.

Spielbericht ausdrucken

nuScore bietet derzeit keine Möglichkeit, einen vollständigen Spielbericht auszudrucken. Die im Kapitel [Spielerliste ausdrucken \(für Hallensprecher\)](#) beschriebene Liste enthält **nach** (aber auch **während**) dem Spiel zusätzlich auch die die Übersicht pro Spieler und das Ereignisprotokoll sodass sie als Spielbericht auch an die Trainer übergeben werden kann.

Vöslauer HC II vs. UHC Raika Gänserndorf III

17 : 36 (10 : 15)

15.10.2016 00:00:00

Vöslauer HC II

Nr	Name	PassNr	Geburts-tag	Tore	7-Meter	Gelb	2-Minuten	Rot
1	Florian MAIER	1025	19.11.1984	0				
2	Oliver SCHMIDT	1036	08.05.1993	0			56:40	
3	Benjamin HIRN		01.01.1980	0				
5	Martin Seidl		08.08.2016	3			29:31	
6	Lukas Köhlmeier		03.08.2016	0			25:59	
12	Alexander KIRCHKNOPF	83	28.03.1994	0				
13	Jan AMBERGER	1015	30.11.1996	0		13:13		
18	Philip SCHUSTER	82	03.02.1995	0				
24	Daniel FORSTHUBER	1017	11.10.1995	1			07:06 44:23	
25	Rados PESIC	1031	03.12.1980	8	5/6	02:03		
44	Sebastian SCHENK		01.01.1980	0				
68	Fabian SCHARTEL	86	03.10.1996	2	1/1			
95	Maximilian GINDERS	1056	19.07.1988	3			52:52 58:24	
A	Janos Frey		01.01.1975	0				
B	Sani Vejzovic		01.01.1980	0				

UHC Raika Gänserndorf III

Nr	Name	PassNr	Geburts-tag	Tore	7-Meter	Gelb	2-Minuten	Rot
1	Sandro Uvodic		02.08.2016	0				
2	Philipp Seitz		09.08.2016	2				
4	Erwin Feuchtmann		12.05.2016	2	1/1			
6	Simon Pratschner		10.08.2016	1				
7	Mathias Führer		19.08.2016	4			24:46	
16	Florian Kaiper		02.08.2016	0				
19	Philipp Rabenseifer		02.08.2016	1				
20	Sebastian Frimmel		01.08.2016	9	3/4			
22	Julian Schiffeitner		08.08.2016	5		03:04	35:34	
28	Wilhelm Jelinek		10.08.2016	3		05:29	14:38	
29	Julian Pratschner		04.08.2016	2	1/1			
33	Jakob Jochmann		23.08.2016	3	1/1			
44	Julian Ranftl		22.08.2016	4		06:01		
80	Gabor Hajdu		09.08.2016	0				
A	Roman Frimmel		11.08.2016	0				
B	Hannes Ponsson		16.08.2016	0				
C	Tom Pribik		09.08.2016	0				

Schiedsrichter	Kampfrichter
	Michaela Tscherne
	Harald Tscherne

Protokoll

Zeit	Spielstand	Ereignis
00:45	0 : 1	Tor durch Nr. 28, Wilhelm Jelinek (UHC Raika Gänserndorf)
02:03	0 : 1	Nr. 25, Rados PESIC (Vöslauer HC) wurde verwart
02:17	0 : 2	7-Meter Tor durch Nr. 20, Sebastian Frimmel (UHC Raika Gänserndorf)
03:04	0 : 2	Nr. 22, Julian Schiffeitner (UHC Raika Gänserndorf) wurde verwart
03:19	1 : 2	7-Meter Tor durch Nr. 25, Rados PESIC (Vöslauer HC)
03:46	1 : 3	Tor durch Nr. 28, Wilhelm Jelinek (UHC Raika Gänserndorf)
04:32	2 : 3	7-Meter Tor durch Nr. 25, Rados PESIC (Vöslauer HC)
05:29	2 : 3	Nr. 28, Wilhelm Jelinek (UHC Raika Gänserndorf) wurde verwart
06:01	2 : 3	Nr. 44, Julian Ranftl (UHC Raika Gänserndorf) wurde verwart
06:10	3 : 3	7-Meter Tor durch Nr. 25, Rados PESIC (Vöslauer HC)
07:03	3 : 4	Tor durch Nr. 22, Julian Schiffeitner (UHC Raika Gänserndorf)
07:06	3 : 4	Nr. 24, Daniel FORSTHUBER (Vöslauer HC) erhielt eine Zeitstrafe
08:27	3 : 5	Tor durch Nr. 44, Julian Ranftl (UHC Raika Gänserndorf)
09:23	4 : 5	7-Meter Tor durch Nr. 25, Rados PESIC (Vöslauer HC)
09:35	4 : 5	Team Timeout UHC Raika Gänserndorf III
10:00	4 : 6	Tor durch Nr. 22, Julian Schiffeitner (UHC Raika Gänserndorf)
12:28	5 : 6	Tor durch Nr. 68, Fabian SCHARTEL (Vöslauer HC)
13:13	5 : 6	Nr. 13, Jan AMBERGER (Vöslauer HC) wurde verwart

Handballregeln

Die offiziellen Spielregeln der Internationalen Handball Föderation findest du im Internet, z.B. unter http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_german.pdf

Schiedsrichterzeichen

Hier noch einmal die international definierten Handzeichen des Schiedsrichters.



1. Betreten des Torraums



2. Fang-, Prell- oder Tippfehler



3. Schritt- oder Zeitfehler



4. Umklammern, Festhalten oder Stoßen



5. Schlagen



6. Stürmerfoul



7. Einwurf-Richtung



8. Abwurf (aus dem Torraum)



9. Freiwurf-Richtung



10. Nichtbeachtung des 3-Meter Abstandes



11. Passives Spiel



12. Torgewinn



13. Verwarnung (gelb)
Disqualifikation (rot)



14. Hinausstellung (2 Minuten)



15. Time-Out



16. Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-Out



17. Warnzeichen für passives Spiel