

Der elektronische Spielbericht (ESB) nuScore



Auslöser für den ESB



Einführung Elektronischer Spielbericht

- Der DHB hat auf der Sitzung des Bundesrates am 15./16. Mai 2015 entschieden, dass ab der Saison 2018/19 der elektronische Spielbericht (ESB) deutschlandweit (Erwachsene bis D-Jugend) eingeführt wird und somit die Papierform ablöst. Wie bereits auf dem Verbandstag von unserem Vizepräsidenten Spieltechnik Rolf Riemer verkündet, wird der HVB den ESB bereits in der kommenden Saison in Berlin einführen.
- Wir haben uns dazu entschieden, den ESB für die Hinrunde in der kommenden Saison 2017/2018 für alle Berliner Vereine in allen Altersklassen (ohne D-, E- und F-Jugend) ausschließlich in den Verbandsligen verpflichtend zu machen. Sollten Vereine den ESB bereits in der Hinrunde in unteren Ligen einsetzen wollen, ist dies gerne gesehen. Ab der Rückrunde wird die Nutzung des ESB dann in allen Ligen verpflichtend.

Anforderungen für den ESB



Es geht hier <u>nicht</u> um einen sogenannten Online-Spielbericht, für den eine permanente Internetverbindung bestehen muss, um z.B. die Daten für den Liveticker liefern zu können, sondern hier sind gewisse Funktionen wie

- das Erstellen der Mannschaftsaufstellung,
- die Ereignisprotokollierung,
- ergänzende Eingaben und die
- Signierung (Freigabe und Versiegelung)

offline möglich.

Software



nuScore

- ist eine Web-Applikation
- · wird in einem Internetbrowser betrieben











 das Ausfüllen des Spielberichtsformulares in elektronischer Form ist mit oder ohne permanente Netzwerkverbindung möglich

Hardware



Es können alle gängigen Geräte mit den gängigen Betriebssystemen genutzt werden



Hardware



Laptop/Notebook mit einem Internetbrowser



- kein Hochleistungsrechner notwendig (max. 300 €)
- kleine Festplatte ausreichend besser SSD Festplatte

 Tablet möglichst mit externer Tastatur nutzen (für eine bessere Ansicht)

Laptop/Notebook bevorzugen!!

Ablauf



Vorbereitungen treffen

- Spielcode bereitstellen
- Spiel-Pin bereitstellen

Abgabe der Mannschaftslisten und Pässe

Heim und Gast

Start ESB

Herunterladen des Spiels

- nur mit Internetverbindung
- möglichst spät herunterladen

Aufrufen des Spiels durch Sekretär

 erfolgt durch Eingabe des Spielcodes

Kontrolle/Freigabe der Spielerdaten

 erfolgt durch Sekretär und Schiedsrichter

Freigabe des Spielberichtes

 erfolgt durch Pin-Eingabe beider MV`s + Schiedsrichter

Freigabe der Mannschaftsaufstellungen

 erfolgt durch Pin-Eingabe beider MV's

Hochladen des Spiels

nur mit Internetverbindung

Vorbereitungen treffen



- Spielcode bereitstellen
- Spiel-Pin bereitstellen

Wo finde ich Spielcode und Spiel-Pin?

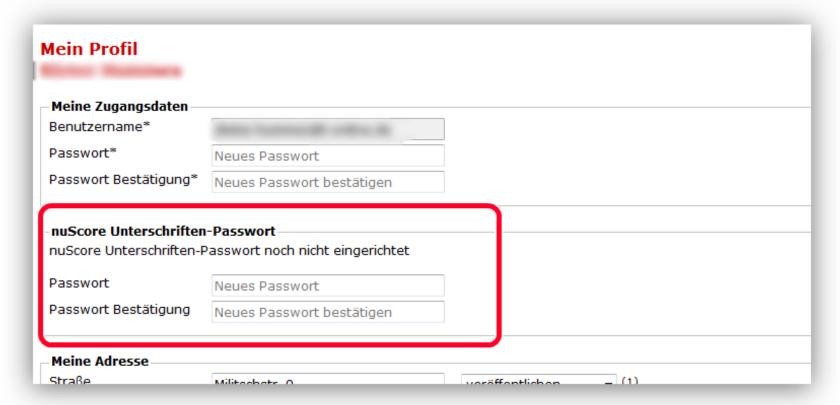


Vorbereitungen treffen



Das nuScore-Passwort

- ist erforderlich f
 ür die Schiedsrichter
- und kann von den MVs alternativ zur PIN genutzt werden





 nur mit bestehender Internetverbindung möglich!



Eingabe des Links (http://hbde-apps.liga.nu/nuscore)

Eingabe des Spielcodes



 nach Eingabe des Spielcodes sind alle Daten <u>lokal</u> auf dem Laptop/Tablet gespeichert und können später auch offline abgerufen werden



Wichtiger Hinweis:

1/3

- die Spieldaten möglichst kurz vor dem Spiel laden, vor allem dann, wenn noch Änderungen der spielleitenden Stellen zu erwarten sind (Ansetzung SR).
- da mit den Spieldaten auch <u>immer</u> die aktuelle Programmversion geladen wird, ist dieser Hinweis auch bei Einspielen von Programmupdates zu beachten!
- Das Passwort sollte <u>nicht kurz vor dem Spielbeginn</u> geändert werden.
 Bitte daran denken, dass Änderungen, die <u>nach</u> dem Laden eines Spiels auf den Protokollrechner durchgeführt werden, logischerweise <u>nicht zur Verfügung</u> stehen.



Wichtiger Hinweis:

2/3

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 temporäre 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:

3/3

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.

nuScore für Handball
Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen

REST-Server nic ist verfügbar.

Spielcode

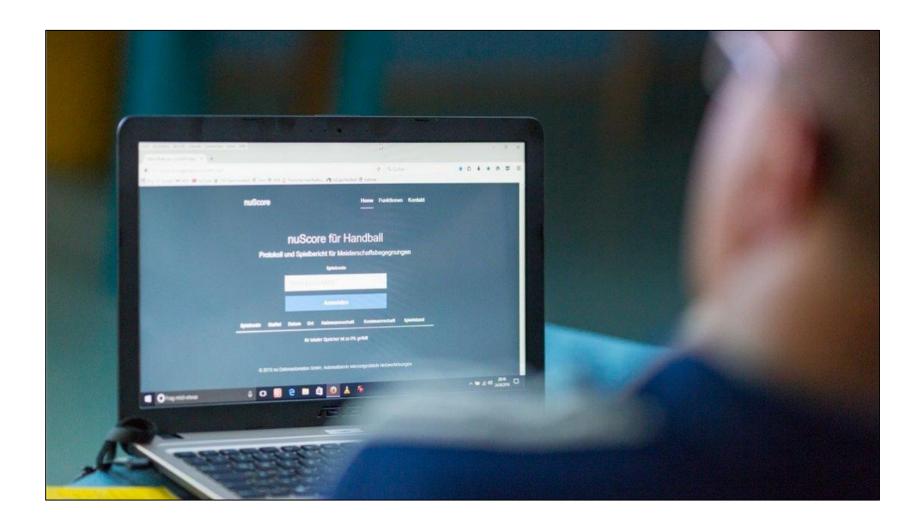
11080835

Anmelden

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.

Aufrufen des Spiels durch Sekretär





Anmeldemaske



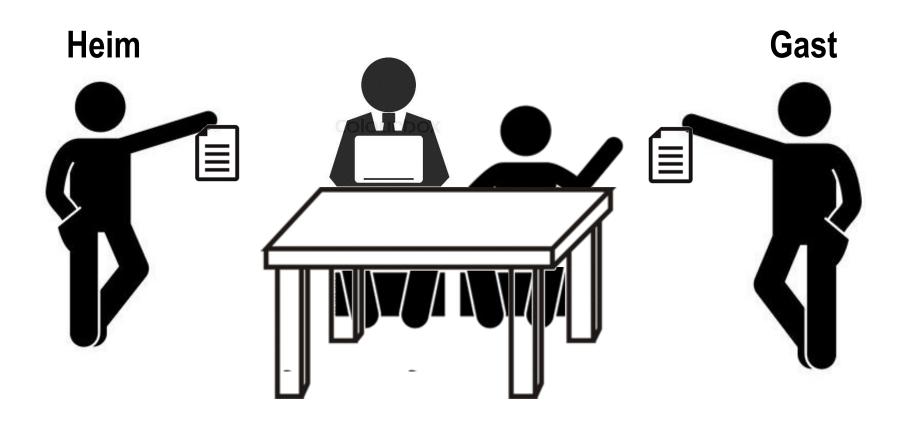


Wichtige Hinweise:

 der Spielcode ist identisch mit dem SMS-Code für das gewünschte Heimspiel

Abgabe der Mannschaftslisten und Pässe

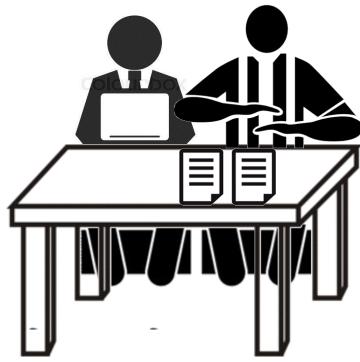




Kontrolle/Freigabe der Spielerdaten

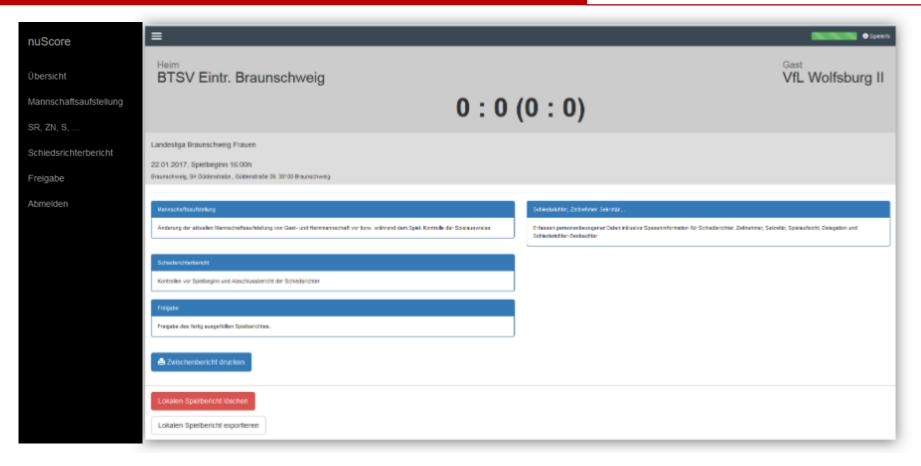


 Der Schiedsrichter kontrolliert die Mannschaftslisten und Spielerpässe.



Übersicht des Spielberichts

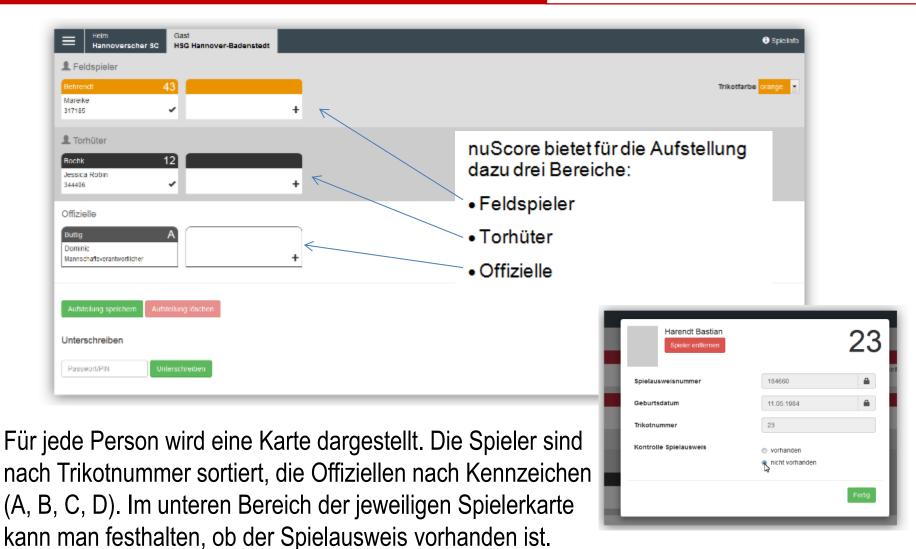




Hier fehlt noch der Zugang zum eigentlichen Spielprotokoll (Ereignisprotokoll oder Spielverlauf), da die Mannschaftsaufstellung noch nicht von den beiden MV unterzeichnet und damit freigegeben wurde. Ist dies geschehen, stellt sich die Übersicht so dar:

Mannschaftsaufstellung

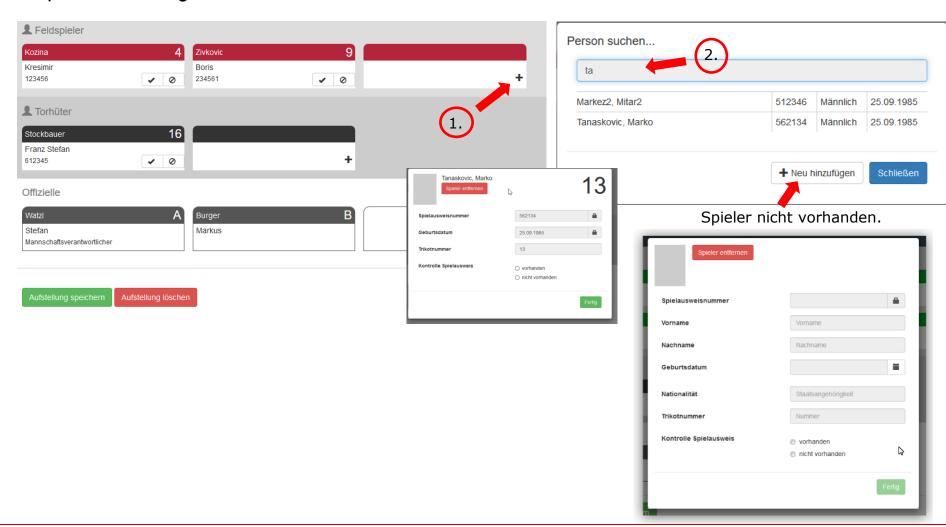




Mannschaftsaufstellung



Spieler hinzufügen/ bearbeiten

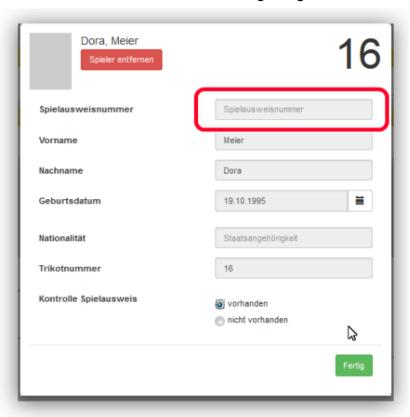


Spieler hinzufügen



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.



Pflichtfelder sind somit:

Vorname, Nachname, Geburtsdatum und Trikotnummer!

Solange eine dieser Angaben fehlt, ist der Fertig-Button nicht freigegeben.

Der Dialog für die Bearbeitung der Offiziellen bietet zur Bearbeitung eine Gruppe von Radiobuttons A, B, C, D, die die Nummer des Offiziellen angeben. Zusätzlich gibt es den Button "Als Spieler einteilen".

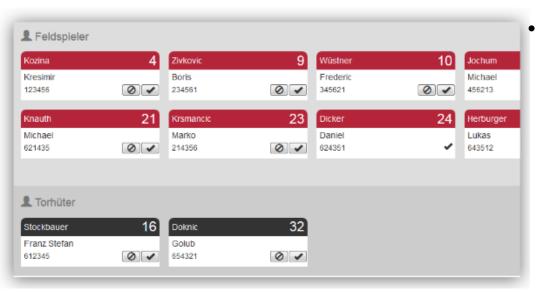
Der/die Offizielle A ist immer automatisch der/die Mannschaftsverantwortliche.

Hinweis für Jugendspiele, dass ein volljähriger Betreuer/Aufsicht/MV eingetragen werden soll! Kein Pflichtfeld! Steht bei Erwachsenenspielen kein MV zur Verfügung, übernimmt ein Spieler (Spielertrainer) diese Funktion. Dies wird im Schiedsrichterbericht vermerkt. Also bitte nicht den Spieler noch einmal als Offiziellen eintragen!



Mannschaftsaufstellung





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

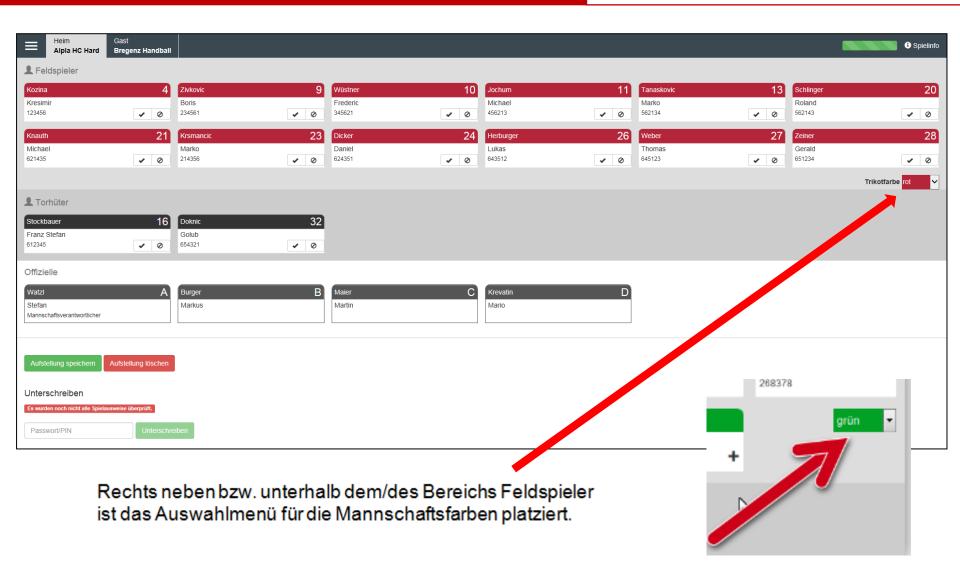


 Unter dem Menüpunkt Schiedsrichter Bericht werden die fehlenden Spielausweise angezeigt.



Kontrolle/Freigabe der Spielerdaten





Kontrolle/Freigabe der Spielerdaten



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.

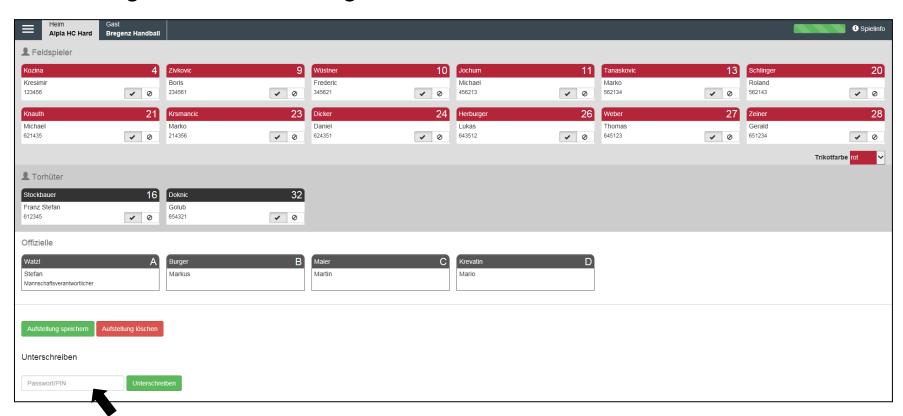


Wird der Button Aufstellung löschen geklickt, so erscheint ein Bestätigungsdialog, welcher zu einer nochmaligen Prüfung dient, ob die Aufstellung tatsächlich komplett entfernt werden soll.

Freigabe der Mannschafsaufstellungen



erfolgt durch Pin-Eingabe beider MV's



erst wenn beide MV's ihren Pin eingegeben haben, kann der ESB gestartet werden

Spielinfo



Rechts oben unter Spielinfo erscheint dies:



Links neben der Spielinfo wird temporär ein farbiger Balken eingeblendet:



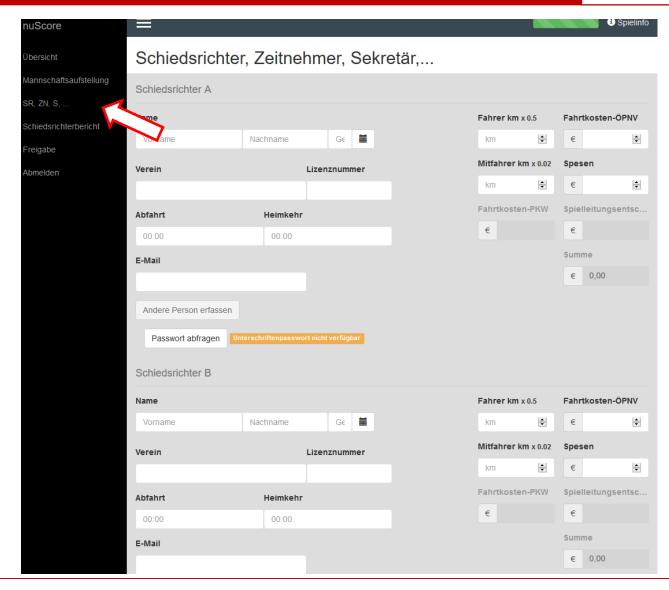
Dieser Balken gibt einen Hinweis über die Verbindung zu Server. Es bedeutet

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



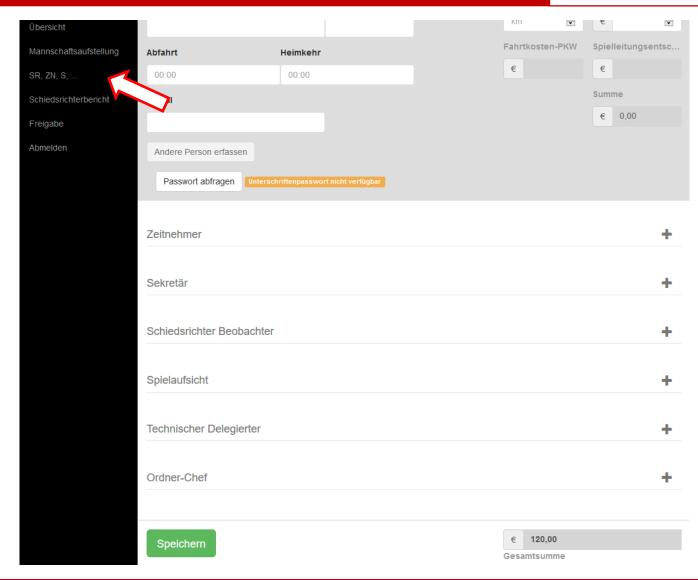
Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,...





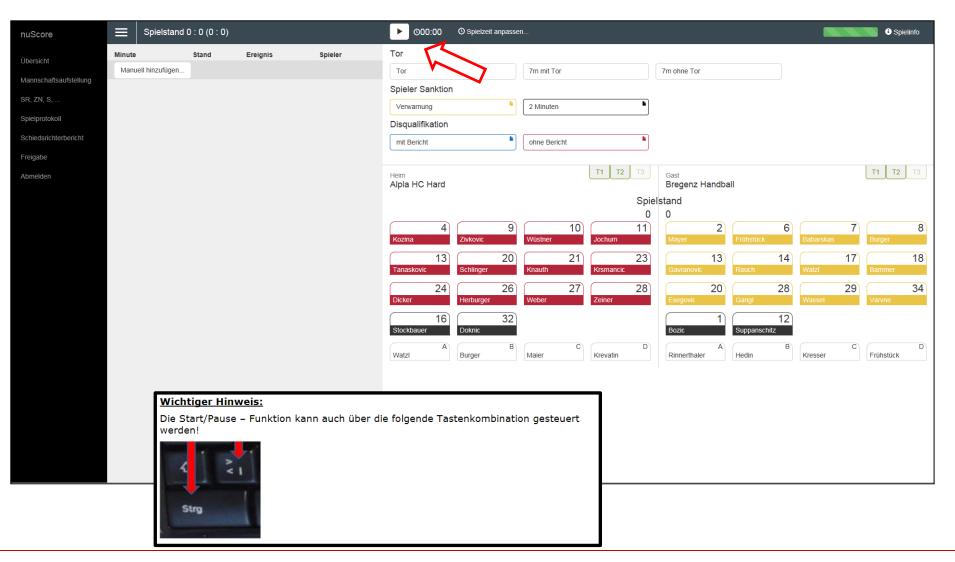
Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,...





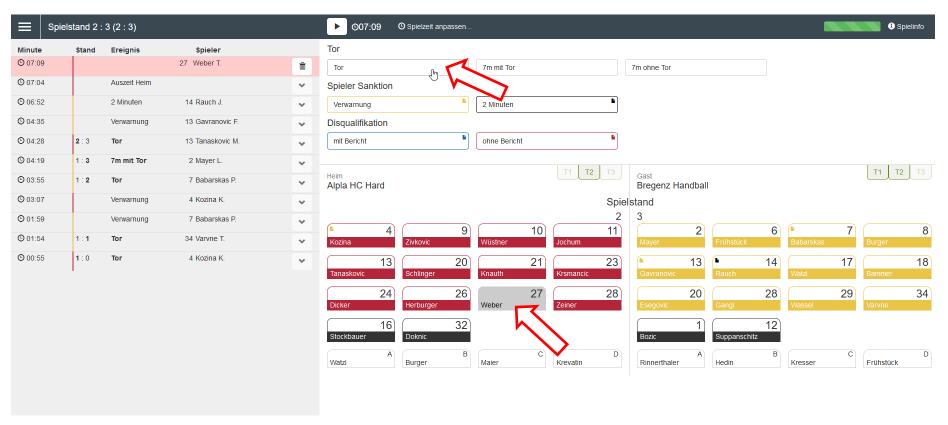
Start ESB





Im ESB arbeiten





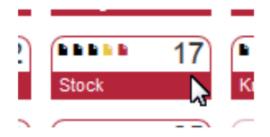
Erst den Spieler anklicken und dann die Aktion (Tor, 2 Min...)

Im ESB arbeiten

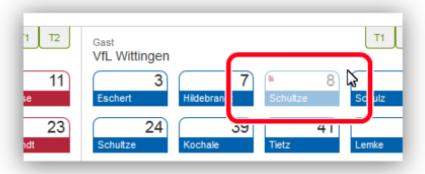


Symbole auf den Spieler-Buttons

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.



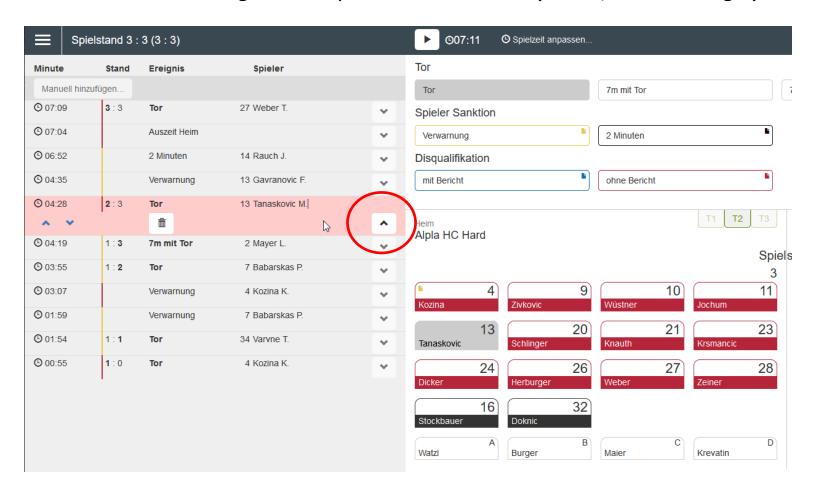
Hat ein Spieler eine rote Karte/Disqualifikation (gleiches Symbol) und die Spielzeit ist bereits weiter als die rote Karte/Disqualifikation für diesen Spieler, so färbt sich seine Trikotnummer rot und der Spieler ist nicht mehr verwendbar.



Im ESB Aktionen berichtigen



Berichtigen von Eingaben durch auswählen der Aktion im Spielverlauf => löschen oder berichtigen des Spielers bzw. Aktion (2 min, Verwarnung...)

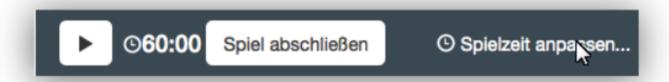


Im ESB arbeiten



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.



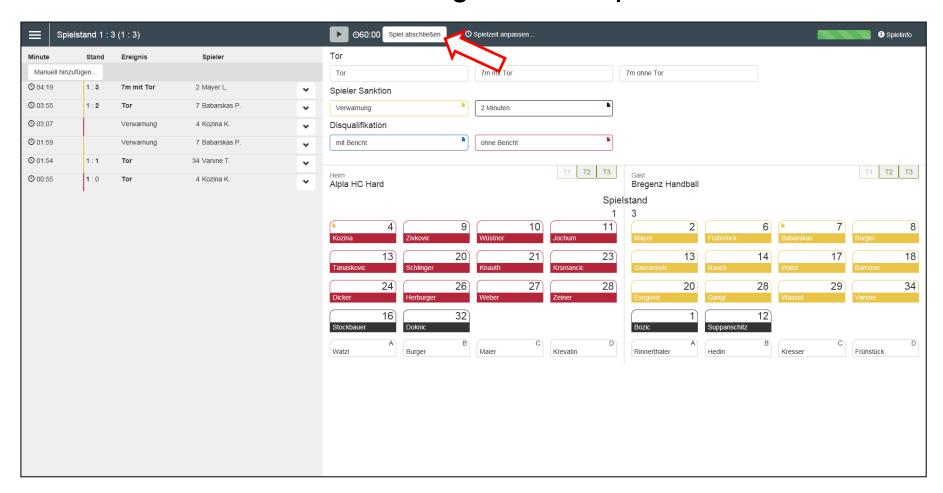
<u>Wichtig</u>: Nachdem das Spiel abgeschlossen wurde, kann auf das Spielprotokoll und die Mannschaftsaufstellung <u>nicht</u> mehr zugegriffen werden.

Bevor man das Spiel abschließt, sollten alle Eintragungen zusammen mit den Schiedsrichtern kontrolliert werden!

ESB beenden



nach Kontrolle aller Ereignisse – Spiel abschließen

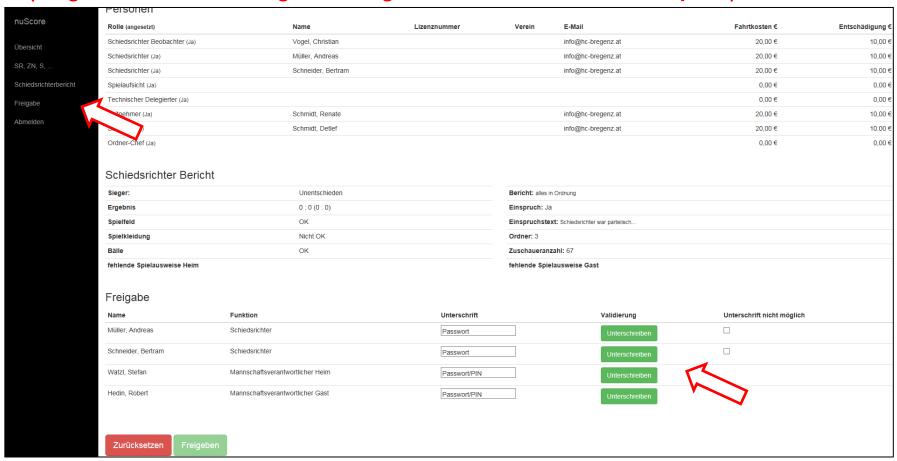


Freigabe des Spielberichtes



erfolgt durch Pin-Eingabe beider MV's und Schiedsrichter

(Möglichkeit der Pin-Eingabe erfolgt nur nach Abschluss des Spiels)



Hochladen des Spiels



 nur mit bestehender Internetverbindung möglich!



Eingabe des Spielcodes

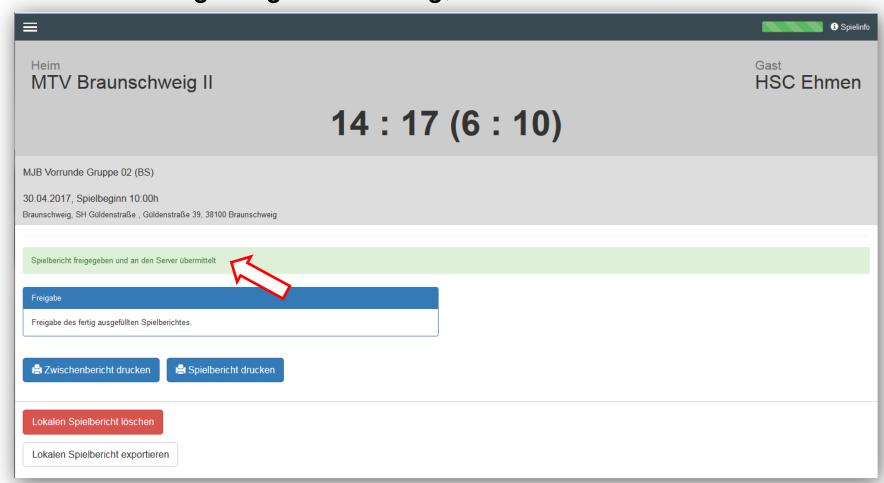


 nach Eingabe des Spielcodes muss der Spielbericht <u>erneut freigegeben</u> werden, damit die Daten übermittelt werden

Hochladen des Spiels



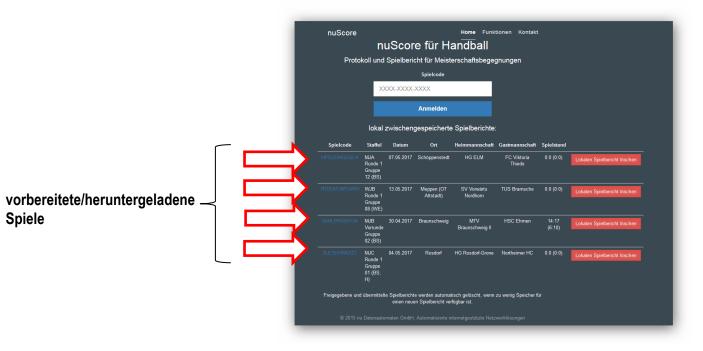
erst bei angezeigter Meldung, wurden alle Daten übermittelt



Besondere Hinweise



- Einsatz von mehreren Rechnern bei aufeinanderfolgenden Spielen ratsam!
- Spiele k\u00f6nnen auf beiden Rechnern durch Eingabe der Spielcodes vorbereitet werden





nuScoreLive – der Liveticker für nuScore

nuScoreLive

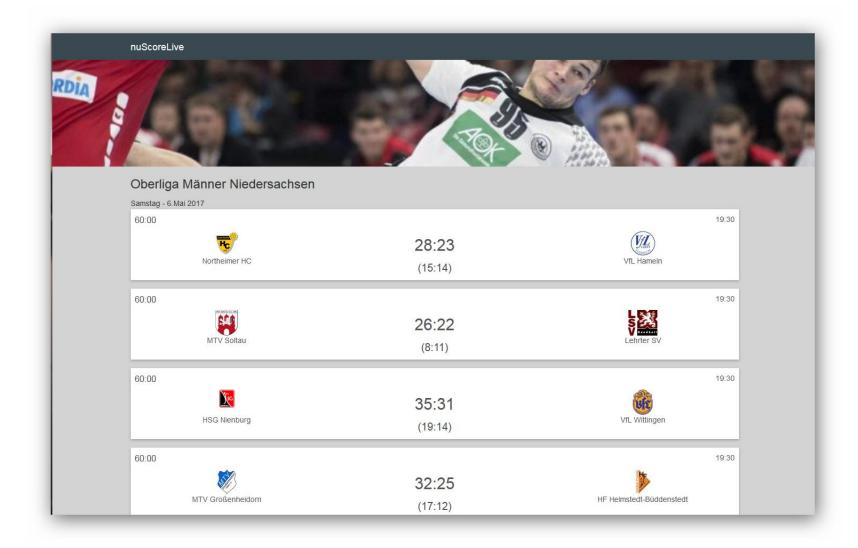


 Sollte in der Sporthalle eine Internetverbindung vorhanden sein, ist der Liveticker möglich



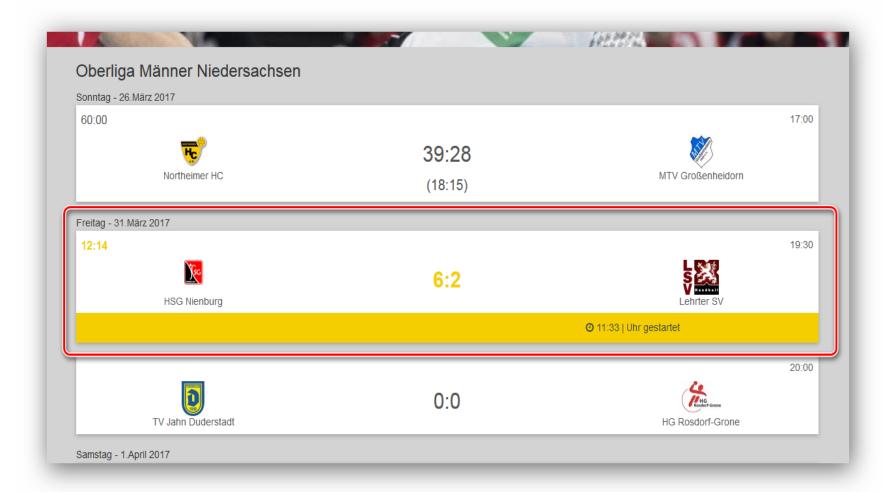
nuScoreLive - Übersicht





nuScoreLive - Übersicht





nuScoreLive - Übersicht





nuScore - Demoversion



Link zur Demoversion:

https://hbde-appsdemo.liga.nu/nuscore/

Spielcode: test

PIN MV Heim: test

PIN MV Gast: heute