

ESB Kurzanleitung

1 Laptop mit Internet verbinden

2 Web-Browser öffnen (bspw. Firefox)

Link: <https://hbde-apps.liga.nu/nuscore>

3 Eingabe Spielcode

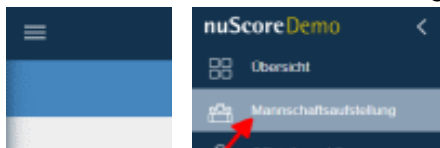
Code wird gestellt vom Admin Heimverein

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen im Handball

"Anmelden" anklicken

4 Eingabe Mannschaften

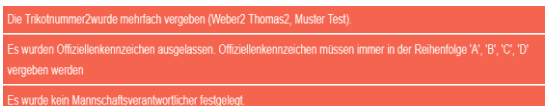
- SK erhält Mannschaftsliste von Trainern
- Klick auf um das Menü zu öffnen
- Klick auf "Mannschaftsaufstellung"



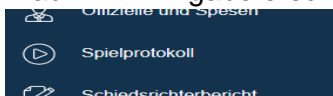
- Spieler gemäß Liste eintragen/auswählen



- Evtl. neuen Spieler über die Suche laden
- Nach korrekter Aufstellung PIN-Eingabe
- nuScore zeigt Eintragsfehler an



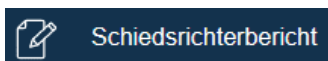
- Nach PIN-Eingabe erscheint Spielprotokoll



5 Offizielle und Schiedsrichterbericht



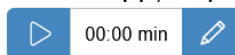
- SR wird automatisch geladen
- ZN/SK müssen geladen werden



- Kontrollen vor Spielstart (Feld, Trikots,...) und andere mit SR absprechen
- Eventuelle Eintragungen von SR

6 Spielprotokoll

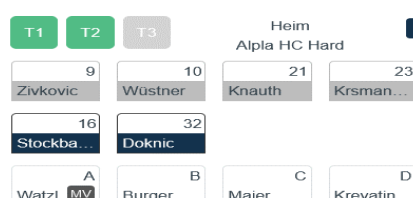
- Start/Stopp, Anpassen Spielzeit



- Aktionsfeld (Tor, Spielersanktion) und Spieler anklicken oder umgekehrt



- Anklicken "Team Time-Out" stoppt Zeit



- Aktionen können einzeln bearbeitet werden
- Anpassen der Zeit, Löschen der Aktion



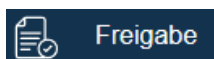
- Nach Spielende Protokoll mit SR abgleichen
- Anschließend "Spiel abschließen"



7 Datenabgleich Schiedsrichter

- Spielergebnis und Bestrafungen prüfen
- Eintragungen im "Schiedsrichterbericht" (Verletzte, besondere Vorkommnisse)

8 Freigabe des Spielberichts



- Eintragungen kontrollieren
- Passwörter eingeben

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht vorhanden / möglich
Müller, Andreas	Schiedsrichter	Passwort	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Schneider, Bertram	Schiedsrichter	Passwort	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Watzl, Stefan	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Passwort/PIN	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Rinnerhaller, Markus	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Passwort/PIN	Unterschriften	<input type="checkbox"/>

- Spielbericht freigeben



- Warten bis das Spiel übertragen ist

Spielbericht der Begegnung test erfolgreich freigegeben.

- Startbildschirm erscheint: Geschafft!



Gutes Spiel!