

nuScore Schulung für Vereine des Bezirks Altbayern am 21.07.2017 in Landshut



1. Voraussetzungen:

Was ist nuScore?

Wer setzt nuScore ein?

Was braucht man für nuScore?

Was sind Spiel-Codes, Spiel-PINS, nuScore-Passwörter?

Wer bearbeitet nuScore?

Wo gibt's Informationen für nuScore?

2. Ein Spieltag im DEMO-System:

Vorbereitung vor Beginn des Spieltags

Ausfüllen des Spielberichts bogens vor Spielbeginn

Bearbeiten des Spielprotokolls während des Spiels

Eingabe des Schiedsrichterberichts

Unterschreiben und Hochladen des Spielberichts

3. Probleme und Lösungen / Fragen

5 ernsthafte Probleme/Pannen

1. Was ist nuScore ?

nuScore ist ein elektronischer Spielberichtsbogen, der beim Spiel ausgefüllt und über das Internet in nuLiga hochgeladen wird.

nuScore kann online oder offline verwendet werden.

Es ersetzt den bisherigen 5-fach Spielbericht und dessen Postversand

2. Wer setzt nuScore ein ?

- BYL, LL (Jugend und Erwachsene): verpflichtend
- BOL, BzL, BzK Erwachsene im Bezirk Altbayern: verpflichtend
- A-, B-, C-, D-Jgd (ÜBOL, ÜBL, BOL, BzL): freiwillig

- Daher in diesen Ligen:
Zeitnehmer und Sekretär werden immer vom Heimverein gestellt

3. Was braucht man für nuScore ?

- ein oder zwei PCs oder Laptops (Windows), Mac oder Macbooks (OS X), Tablets (Android, Windows), iPad (iOS)
- Tastatur und Maus machen die Bedienung deutlich einfacher
- Internet-Zugang , nicht notwendig in der Halle oder am Z/S-Tisch
- Internet-Browser mit aktiviertem JavaScript und HTML5-Kompatibilität, z.B. IE 11 (nicht EDGE!), Safari 8, FireFox 46
- hilfreich: Acrobat Reader o.ä. (zum Lesen von pdf-files)
- Netzteil und Stromanschluss in der Halle oder am Z/S-Tisch

4. Was sind Spiel-Codes, Spiel-PINS, nuScore-Passwörter?

➤ **Spiel-Codes:**

Kennung zum Aufruf eines Spiels in nuScore

z.B. LT6DQHXJRJ59, ist identisch mit dem bisherigen SMS-Code zur Ergebniseingabe, steht nur dem Heimverein zur Verfügung

➤ **Spiel-PINs:**

PIN zum Unterschreiben der Mannschaftsaufstellung und des Spielberichts durch den MV, z.B. 1169

steht Heim- und Gastverein getrennt zur Verfügung, ist unbedingt erforderlich um nuScore einsetzen zu können. Bitte unbedingt auch zu den Auswärtsspielen mitbringen!

➤ **persönliches nuScore-Passwort:**

Jede in nuLiga registrierte Person kann sich ein dauerhaftes persönliches nuScore-Passwort anlegen und statt der Spiel-PINs verwenden.

4. Wer bearbeitet nuScore?

Nur der Sekretär des Heimvereins.

Er trägt die Mannschaftsaufstellung nach Angaben der MVs ein, führt die Eintragungen der SR aus, protokolliert den Spielverlauf und unterstützt den SR beim SR-Bericht nach dem Spiel

- Zeitnehmer und Sekretär sind bei allen Spielen vom Heimverein zu stellen
neu: Mindestalter Sekretär: 16 Jahre (Männer/Frauen), 14 Jahre (Jugend)
- Sekretär muss 45 min vor Spielbeginn zur Verfügung stehen und unterstützt den SR nach Spielende in der SR-Kabine

Der Heimverein ist für Hardware, Funktionsfähigkeit, Bedienung, Laden und Versenden des Spielberichts verantwortlich.

**Notfallset: Papier-Spielberichtsbogen und frankierter Umschlag
müssen zur Verfügung stehen !**

4. Wo gibt's Informationen für nuScore?

- im Kasten „Spielbetrieb“ auf www.bhv-online.de
- auf www.bhv-online.de unter Bezirke/Altbayern/Spielbetrieb/Anleitungen
<http://www.bhv-online.de/Bezirke/Altbayern/Spielbetrieb/Anleitungen/tabid/1305/Default.aspx>
- auf www.bhv-online.de unter Service/Tipps für Vereine (runterscrollen !)
<http://www.bhv-online.de/Service/TippsfürVereine/tabid/310/Default.aspx>

- Die Spiel-Codes und Spiel-PINs werden im Download-Bereich der Vereine als PDF-File veröffentlicht (wie bisher SMS-Codes)

[Home / Login zum internen Bereich von nuLiga](#)

[Jugend-Qualifikation 2017: Spielpläne und Ergebnisse](#)

[Spielklassen 2017/18: Tabellen, Spielpläne, Ergebnisse](#)

[Pokalmeisterschaft 2017/18: Spielpläne und Ergebnisse](#)

[Ergebnisarchiv: Endtabellen und Spielergebnisse](#)

Herzlich willkommen in nuLiga für Handball!


nuLiga ist die neue Kommunikationsplattform des Bayerischen Handball-Verbands in Bezug auf die Verwaltung von Spielberechtigungen und später auch zum Spielbetrieb. Neben diesen Funktionen für die Vereine, stehen auch persönliche Funktionen wie z.B. die Online-Anmeldemöglichkeit zu Aus- und Fortbildungen zur Verfügung. Eingaben in das System, sowie das Abrufen weiterführender Informationen können von berechtigten Personen nach einem Login im passwortgeschützten Bereich von nuLiga vorgenommen werden.


Login

Benutzer

Passwort

[Passwort vergessen?](#)
[Neuregistrierung...](#)






BHV
Bayerischer Handball-Verband

Herbert Bochmann, herbert.bochmann@bhv-online.de

- [\[SV Wacker Burghausen \(10191\)...\]](#)
- [\[Persönlicher Bereich...\]](#)
- [\[Abmelden...\]](#)

[Meldung](#) [Spielbetrieb](#) [Verein](#) [Mitglieder](#) [Spielberechtigungen](#) [Seminare](#) [Ehrungen](#) [Downloads](#) [Verbandsdokumente](#)













[Admin Home >](#)

Downloads 2017/18 SV Wacker Burghausen

Sie erhalten auf dieser Seite alle verfügbaren Informationen des Spielbetriebs 2017/18 zum Download. Zugriff auf Dokumente weiterer Saisonen erhalten Sie über die [Download-Übersicht](#).



Spiel Codes 2016/17		
männl. A-Jugend	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. A-Jugend 2016/17
männl. B-Jugend	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. B-Jugend 2016/17
männl. C-Jugend	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. C-Jugend 2016/17
Männer	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer 2016/17
	 Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer 2016/17
Männer II	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer II 2016/17
	 Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer II 2016/17
männl. D-Jugend	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. D-Jugend 2016/17
	 Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts männl. D-Jugend 2016/17
männl.E-Jugend gem üw m	 SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl.E-Jugend gem üw m 2016/17

- Jede in nuLiga registrierte Person kann sich ein persönliches nuScore Passwort anlegen und anstatt der Spiel-PINs benutzen. Schiedsrichter müssen das tun.

[Home / Login zum internen Bereich von nuLiga](#)

[Jugend-Qualifikation 2017: Spielpläne und Ergebnisse](#)

[Spielklassen 2017/18: Tabellen, Spielpläne, Ergebnisse](#)

[Pokalmeisterschaft 2017/18: Spielpläne und Ergebnisse](#)

[Ergebnisarchiv: Endtabellen und Spielergebnisse](#)

Herzlich willkommen in nuLiga für Handball!

nuLiga ist die neue Kommunikationsplattform des Bayerischen Handball-Verbands in Bezug auf die Verwaltung von Spielberechtigungen und später auch zum Spielbetrieb. Neben diesen Funktionen für die Vereine, stehen auch persönliche Funktionen wie z.B. die Online-Anmeldemöglichkeit zu Aus- und Fortbildungen zur Verfügung. Eingaben in das System, sowie das Abrufen weiterführender Informationen können von berechtigten Personen nach einem Login im passwortgeschützten Bereich von nuLiga vorgenommen werden.


Login

Benutzer

Passwort

[Passwort vergessen?](#)
[Neuregistrierung...](#)

1



BHV
Bayerischer Handball-Verband

Meldung Spielbetrieb Verein Mitglieder Spielberechtigungen Seminare Ehrungen Downloads Verbandsdokumente

Herbert Bochmann, herbert.bochmann@bhv-online.de

- [\[SV Wacker Burghausen \(10191\)...\]](#)
- [\[Persönlicher Bereich...\]](#)
- [\[Abmelden...\]](#)

2



BHV
Bayerischer Handball-Verband

Seminare Abonnements Downloads Meldung Schiedsrichter

[My Home >](#)

Mein Profil

Herbert Bochmann

Meine Stammdaten
Benutzername: herbert.bochmann@bhv-online.de

Meine Adresse
Mühlenstr. 4 (veröffentlichen)
84489 (veröffentlichen) Burghausen (veröffentlichen), Deutschland (veröffentlichen)
Tel P 08677-6688464 (veröffentlichen)
Mobil 0163-4402325 (veröffentlichen)
herbert.bochmann@bhv-online.de (veröffentlichen)
h-bochmann@mail.de (veröffentlichen)

Sie haben der Veröffentlichung Ihrer persönlichen Daten am 17.04.2017 13:49 zugestimmt bzw.

[Profil bearbeiten...](#)

Für den Inhalt verantwortlich Bayerischer Handball-Verband e. V.
© 1999-2017 nu Datenautomaten GmbH - Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen
[Kontakt](#), [Impressum](#)



BHV
Bayerischer Handball-Verband

Seminare Abonnements Downloads Meldung Schiedsrichter **Mein Profil**

[My Home >](#)

Sie haben sich erfolgreich angemeldet!

Herbert Bochmann

Willkommen im personalisierten Bereich von nuLiga Handball

Mein Profil

Herbert Bochmann

Meine Zugangsdaten

Benutzername*

Passwort*

Passwort Bestätigung*

nuScore Unterschriften-Passwort

nuScore Unterschriften-Passwort eingerichtet

Passwort

Passwort Bestätigung

- **Starten von nuScore im Internet-Browser**
nur für den echten Spielbetrieb, keine Tests und Übungen !

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

- **Starten von nuScore-DEMO im Internet-Browser**
für Tests und Übungen:

<http://hbde-appsdemo.liga.nu/nuscore/#/Login>

1. Vorbereitungen zu Saison-Beginn

- Alle Spiel-Codes runterladen, ausdrucken und bei den Heimspieltagen bereithalten
- Alle Spiel-PINs der einzelnen Mannschaften runterladen, ausdrucken und den MVs in ihre Passmappe legen

2. Vorbereitungen vor dem Spieltag mit Internet-Zugang (online)

bitte erst am Freitag abend oder Samstag früh

- Alle Spiele des nächsten Spieltags auf den (oder die) Rechner laden
- Rechner ausschalten und wieder einschalten
- nuScore aufrufen und prüfen ob die lokale Speicherung klappt

3. Vorbereitungen in der Halle vor Spielbeginn (offline)

- Ladegerät und Netzanschluss am Zeitnehmertisch aufbauen
- Mit den MVs die Mannschaftsaufstellung eingeben und mit der Spiel-PIN des MV unterschreiben lassen
- Zeitnehmer und Sekretär eintragen
- Mit dem SR die SR-Eintragungen durchführen

4. Spielprotokoll am Zeitnehmertisch (offline)

- Spiel starten und Ereignisse protokollieren
- In der Halbzeit mit SR die Eintragungen prüfen und ggf. berichtigen
- Nach Schlusspfeiff das Spiel nicht abschließen !

5. Spielbericht in der SR-Kabine vervollständigen (offline)

- Mit SR die Eintragungen prüfen und ggf. berichtigen
- Erst dann das Spiel abschließen !
- Vervollständigen des SR-Bericht mit den Angaben des SR

6. Nachbereitung in der SR-Kabine (offline)

- Mit SR und MVs den Spielbericht durchgehen, ggf. Verletzungen und Einsprüche nach Angabe des SR eintragen
- Spielbericht von den MVs mit Spiel-PIN unterschreiben lassen
- Spielbericht vom SR mit persönlichem nuScore-Passwort unterschreiben lassen

7. Versenden des Spielberichts nach dem Spieltag (online)

- Internet-Zugang herstellen, nuScore aufrufen, Spiele aufrufen und Spielprotokoll versenden

! F E R T I G !

1. Ein MV hat keine Spiel-PIN dabei (und kein nuScore-Passwort)

Die Mannschaftsaufstellung kann nicht unterschrieben werden, nuScore kann das Spiel nicht starten → Verwendung des Papier-Spielberichts

2. Die lokal gespeicherten Spiele sind weg

Der Browser löscht lokal gespeicherte Daten beim Beenden.

→ Einstellungen/Internetoptionen des Browsers überprüfen:

„Privaten Modus“ nicht verwenden, Chronik nicht löschen beim Beenden,

Anwendungs-Cache nicht löschen, Browserverlauf nicht löschen beim Beenden

3. Das Herunterladen der Spiele klappt nicht

Fehlermeldung genau lesen:

falscher Spiel-Code? Internetverbindung unterbrochen, inaktiv?

DEMO-nuScore statt „echtem“ nuScore aufgerufen?

nu-Server nicht verfügbar → später noch mal versuchen

4. Das Hochladen der Spiele klappt nicht

Statusbalken und Fehlermeldung prüfen:

Internetverbindung noch inaktiv? WLAN-Verbindung noch inaktiv?

nu-Server nicht verfügbar → später noch mal versuchen

wenn wirklich gar nichts mehr geht:

Spielergebnismeldung per nuLiga oder SMS rechtzeitig eingeben.

Spielbericht ausdrucken und als pdf an Spielleiter per Mail schicken,
lokalen Spielbericht exportieren (json-Datei) und an Spielleiter per Mail
schicken

5. Der Rechner versagt während des Spiels

→ Spielunterbrechung

a) Der Rechner lässt sich wieder starten:

Spiel erneut aufrufen, bisherigen Spielverlauf prüfen, ggf. fehlende Eintragungen ergänzen und Spiel fortsetzen

b) Der Rechner lässt sich nicht wieder starten:

b1) es wurde online gearbeitet: Spiel online mit anderem Rechner aufrufen, bisherigen Spielverlauf prüfen, ggf. fehlende Eintragungen ergänzen und Spiel fortsetzen

b2) es wurde offline gearbeitet: als Notbehelf mit Papierspielbericht weitermachen, nach Spielende prüfen, ob Rechner doch noch gestartet werden kann oder nicht:

→ entweder alles in nuScore nachtragen

→ oder Papierspielbericht soweit möglich vervollständigen und Meldung an Spielleiter