



Grundausbildung Zeitnehmer/Sekretäre

Stand 04.2017
©Hessischer Handballverband



Vorstellung

•Axel Meschenmoser

- **Beauftragter für Aus- und Weiterbildung**
- **Beauftragter Zeitnehmer/Sekretäre**
- Telefon Privat: 06021 – 5851365
- Handy 0151 - 58832336
- Mailadresse: axel.meschenmoser@t-online.de



Anforderung an Z/S

- ➔ Gültige Lizenz
- ➔ Kenntnisse in den für Z/S relevanten Regeln
- ➔ Mindestalter: Jugend 16 Jahre
(ESB Sekretär)
Aktive 18 Jahre



Rechte und Pflichten

- ➔ Anwesenheit 45 Minuten vor Spielbeginn
- ➔ Neutralität
- ➔ Während des Spiel keine andere Tätigkeit
- ➔ Uneingeschränkte Aufmerksamkeit auf das Spiel



Rechte und Pflichten

- ➔ Keine Kritik an Schiedsrichterentscheidungen
- ➔ Kein Alkohol
- ➔ Keine Speisen
- ➔ Kein Handy



Die Ausrüstung (Zeitnehmer)

- ➔ Öffentliche Zeitmessaanlage und
- ➔ Tischstoppuhr
- ➔ Pfeife
- ➔ 2 Grüne Karten (vom Heimverein zu stellen)
- ➔ Kugelschreiber, dicker Edding



• Spielzeituhr

- ⇒ Benutzung der automatischen Zeitmessanlage
- ⇒ ersatzweise Tischstoppuhr (21cm Durchmesser)
- ⇒ Digitaluhr Ziffernhöhe mindestens 8 cm

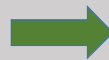


vom ZN-Tisch
bedien- und einsehbar



Die Ausrüstung (Zeitnehmer)

Zettel für das Ende
der Hinausstellungszeit



Pfeife
Kugelschreiber
Edding



2 Grüne Karten



18 : 22	ZEIT DES WIEDER- EINTRITTS
15	SPIELER- NR.
15	SPIELER- NR.
18 : 22	ZEIT DES WIEDER- EINTRITTS



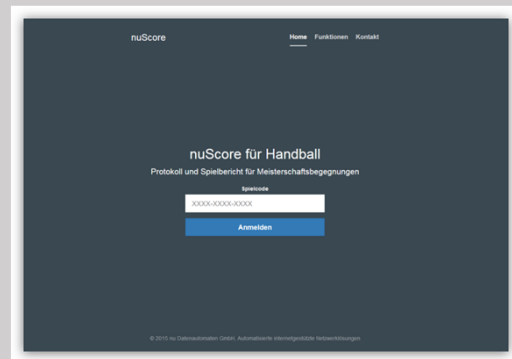
Die Ausrüstung (Sekretär)

Laptop mit Nuscore

Kugelschreiber



Schreibblock



Gemeinsame Aufgaben

- Vor dem Spiel:
- Abstimmungsgespräch mit den Schiedsrichtern führen
 - Spielzeit / Spieldauer / Schlusssignal
 - Verhalten bei Vergehen im Auswechselbereich
 - Verständigung nach Bestrafungen
 - Abgleichs des Spielberichtes NuScore
- Kontrolle der eigenen Ausrüstung
- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank



Aufgaben der Z/S

Im Bereich der Aktiven Mannschaften wird eine technische Besprechung mit den SR, den Z/S und den Mannschaftsverantwortlichen durchgeführt. Diese findet **45 Min.** vor Spielbeginn statt.

Hier die Ausbildung zum ESB beachten.



Kontrolle der Spielerliste

Es können maximal 14 Spieler und 4 Offizielle je Mannschaft in den Spielbericht eingetragen werden.

Einer der Offiziellen ist als

Mannschaftsverantwortlicher einzutragen.

Mannschaftsergänzungen sind bis zum Ende der Spielzeit, einschließlich Verlängerungen, möglich.

Siehe hier die Besonderheiten beim ESB



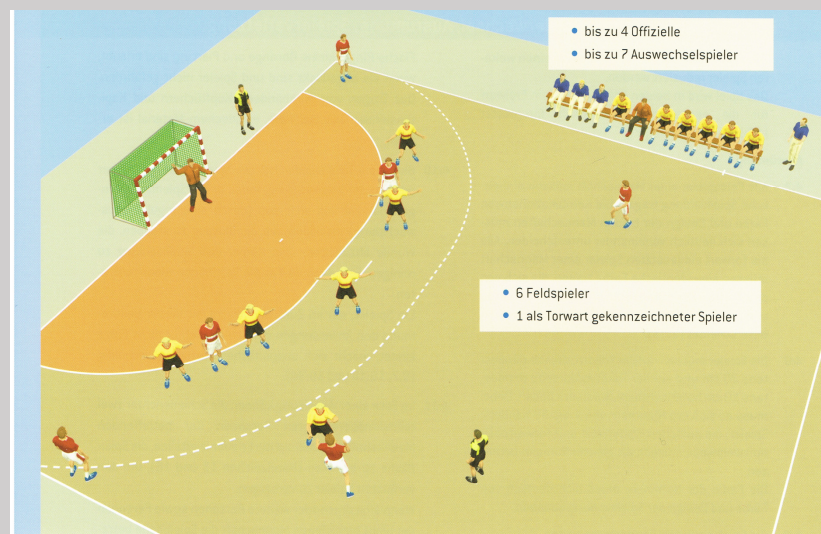
Kontrolle der Auswechselbank

Auf der Auswechselbank dürfen sich nur Personen aufhalten, die auch im Spielbericht eingetragen sind.

Nur der MV ist berechtigt, die S/Z anzusprechen.
Das Warmlaufen hinter den Auswechselbänken ist erlaubt, wenn es nicht störend wirkt.



Kontrolle der Auswechselbank



Kontrolle der Auswechselbank 2

Feststellungen zur Besetzung sind den SR bei der nächsten Spielunterbrechung durch den Zeitnehmer bekannt zu machen.

Disqualifizierte Spieler/Offizielle müssen den Auswechselraum sofort verlassen und dürfen keinen Kontakt mehr zur Mannschaft haben.



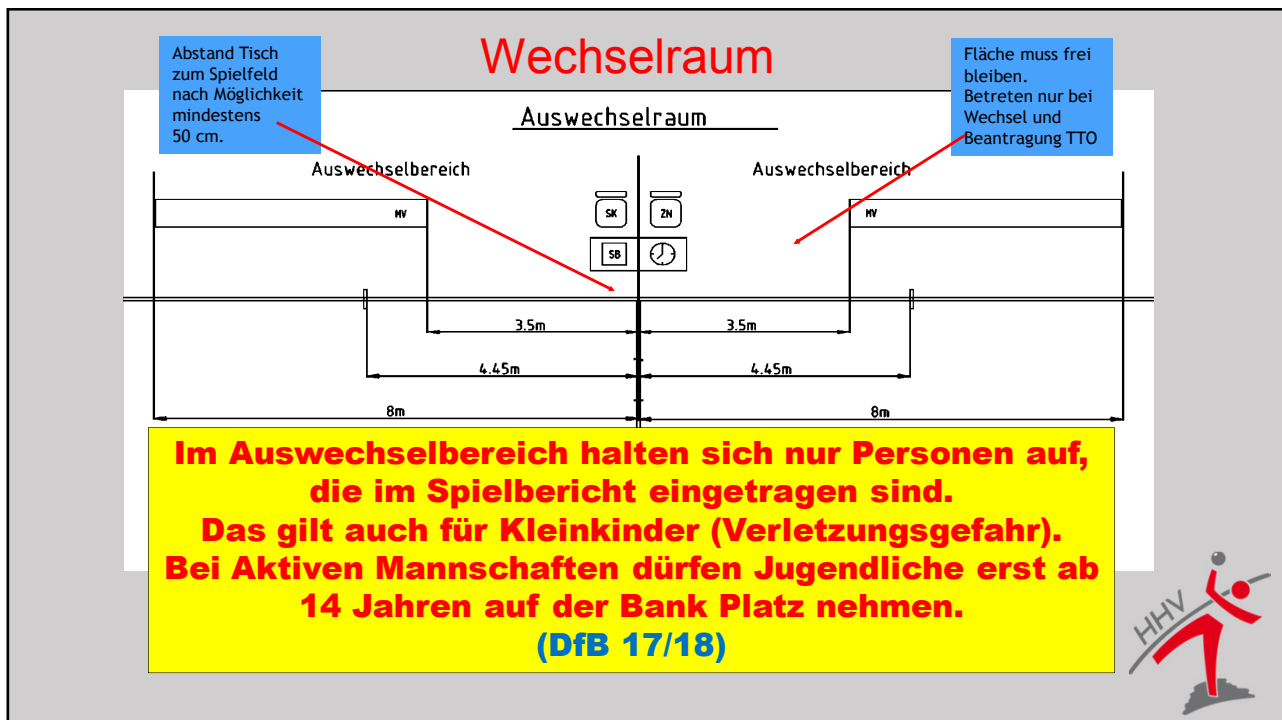
Spieler / Offizielle

Eine Person kann nicht gleichzeitig als Spieler und Offizieller eingetragen sein!

Das Streichen einer im Spielbericht eingetragenen Person kann nach dem Anpfiff nicht mehr vorgenommen werden.

Jedoch kann ein Offizieller, der nun Spieler wird, als Offizieller gestrichen werden. Voraussetzung: die Mannschaft hat noch keine 14 Spieler eingetragen !





Die Aufgaben von Z/S während des Spiels

• Zeitnehmer:

- Kontrolle der Spielzeit
- Kontrolle Timeout bzw. Team Timeout
- Überwachung der Zeitstrafen
- Anzeige der Torfolge

• Sekretär:

- Kontrolle des ESB
- Führen des ESB
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler

Gemeinsame Aufgaben:

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank
- Kontrolle der Auswechselforgänge

Aufgaben der Z/S

- In der Halbzeitpause (Sekretär):
- Abgleich ESB mit dem Schiedsrichter
- Nach dem Spiel (gemeinsam)
- Wie in der Halbzeitpause

Teilnahmeberechtigung (Zeitnehmer)

- Der Zeitnehmer pfeift beim Eintreten eines nichtberechtigten Spielers sofort, egal, was auf der Spielfläche passiert und hält die Spielzeit an. Der Spieler wird vom Sekretär nachgetragen und der MVA erhält eine progressive Bestrafung von den SR.



Teilnahmeberechtigung (Sekretär)

- Spieler sind dann teilnahmeberechtigt, wenn sie bei Spielbeginn anwesend und im Spielprotokoll eingetragen sind.
- Später ankommende Spieler müssen sich zuerst beim Sekretär melden, der diese in den Spielbericht einträgt. Dann erst sind sie spielberechtigt.
- Spieler ohne Spielausweis bestätigen ihre Spielberechtigung durch die Eintragung von Geburtsdatum und Unterschrift unter „fehlende Spielausweise“ auf der Rückseite des Spielberichtes.



Führen des ESB (Sekretär)

The screenshot displays the ESB interface for a handball match between MTV Braunschweig (Home) and VfL Wittingen (Guest). The game is in the 4th minute of the 2nd half. The score is 4-3. The interface includes a list of events on the left, a central area for player sanctions (Verwarnung, Disqualifikation), and a scoreboard at the bottom showing player numbers and names for both teams.

Minute	Stand	Ereignis	Spieler
Manuell hinzufügen...			
09:03	mit Bericht		34 Körner L.
09:03	Mannschaftsstrafe Gast		8 Schultze M.
09:03	ohne Bericht		8 Schultze 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.

Home: MTV Braunschweig				Guest: VfL Wittingen			
Genz	2	Mezig	4	Seokamp	7	Krause	11
Hilgendag	12	Stock	17	Krause	18	Nikolayzk	20
	23		25		24		

Home: MTV Braunschweig				Guest: VfL Wittingen			
Fachert	3	Hildebrandt	7	Schultze	8	Schulz	23
Schulze	24	Kochale	39	Tietz	41	Lemke	84



Kontrolle der Spielzeit

- Eine öffentliche Zeitmessaanlage darf nur dann genutzt werden, wenn sie vom Z/S-Tisch aus bedient werden kann.
 - Sie soll, wenn möglich, von 0 auf 60 Min. laufend eingestellt sein.
- Das Schlussignal einer Halbzeit wird, wenn möglich, automatisch gegeben.



Kontrolle der Spielzeit

- Ist kein automatisches Schlussignal vorhanden, so wird exakt mit dem Ende der Spielzeit durch den Zeitnehmer abgepfiffen.
 - Ist mit dem Ende der Spielzeit noch ein Frei,- oder 7m-Wurf auszuführen, beenden die SR danach das Spiel.



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Nur vom eigenen Auswechselraum dürfen die Spieler ein- oder auswechseln.
- Gespielt werden darf mit Torwart + 6 Feldspielern
- 7 Feldspielern, bei denen 1 Feldspieler als Torwart gekennzeichnet ist.
- 7 Feldspieler ohne Torwart



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Ein Spieler, der vom Tor- zum Feldspieler oder vom Feld- zum Torspieler wird, muss den Wechsel der Kleidung im Wechselraum vornehmen.
- Wechselfehler sind auch während einer Spielzeitunterbrechung möglich, wenn die SR nicht das Zeichen zum Betreten der Spielfläche gegeben haben.



Kontrolle der Auswechselforgänge

Durch das Zeichen zum Betreten der Spielfläche wird es bei Verletzung eines Spielers 2 zusätzlichen Personen der Mannschaft gestattet, die Spielfläche zu betreten, um den verletzten Spieler zu behandeln. Betreten weitere Personen die Spielfläche, pfeift der Zeitnehmer sofort.



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Jeder Wechselfehler wird mit einer Hinausstellung für den fehlbaren Spieler geahndet.
- Der einzuwechselnde Spieler darf erst dann die Spielfläche betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler diese korrekt im eigenen Auswechselraum verlassen hat.



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Sinn der Auswechsellinie ist es, ein korrektes Auswechseln sicher zu stellen. Spieler, die ohne Vorteilsabsicht die Seiten- oder Torauslinie überschreiten um Wasser oder das Handtuch direkt neben der Auswechsellinie zu holen, bleiben straffrei.



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Der Zeitnehmer pfeift einen Wechselsehler sofort, egal, was gerade auf dem Spielfeld passiert und hält die Spielzeit an.
- Hinausgestellte und disqualifizierte Spieler können keinen Wechselsehler begehen.



Wechselfehler (Zu frühes Eintreten)



Wechselfehler (falsches Eintreten)



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Bei einem Freiwurf, der nach Beendigung einer Halbzeit noch auszuführen ist, darf nur die ausführende Mannschaft einen Spieler auswechseln.
Alles andere ist Wechselfehler
 - Ausnahme:
 - Verletzter Torwart
 - Mannschaft spielte mit 7 Feldspielern



Kontrolle der Auswechselforgänge

Im Jugendbereich (E- bis B-Jugend) darf nur gewechselt werden, wenn die eigene Mannschaft sich im Ballbesitz befindet, oder während eines TO.

Beim 7m darf der Torwart gewechselt werden.

Wechselt eine Mannschaft, obwohl die Kriterien nicht gegeben sind, so begeht der einwechselnde Spieler einen Fehler.



Der 7. Feldspieler

- Spielt eine Mannschaft ohne Torwart dürfen sich auf der Spielfläche gleichzeitig höchstens 7 Feldspieler befinden.
- Der Torwart kann gegen einen zusätzlichen Feldspieler (ohne oder mit Leibchen) gewechselt werden.
- **Daher kein Wechselfehler mehr, wenn Torwart gegen einen Feldspieler ausgewechselt wird!**
- Sonderspielformen bis zur C-Jugend bleiben bestehen.



Time Out

Bei einem Time Out entscheiden grundsätzlich die Schiedsrichter, wann die Uhr anzuhalten und wieder in Gang zu setzen ist. Das Time Out wird mit drei kurzen Pfiffen akustisch und dem rechten Zeichen angezeigt.



Team-Timeout

- Jede Mannschaft hat Anspruch auf ein Team-Timeout von einer Minute pro Halbzeit der regulären Spielzeit.
- Ein Offizieller beantragt das Team-Timeout, in dem er die grüne Karte auf den Z/S-Tisch legt.
- Nur die Mannschaft, die in Ballbesitz ist, kann ein Team-Timeout beantragen.



Team-Timeout

Der Zeitnehmer prüft sofort, ob die beantragende Mannschaft sich in Ballbesitz befindet. Ist dies der Fall, so pfeift der Zeitnehmer sofort und hält die Uhr an. Zeitnehmer oder Sekretär deutet mit ausgestrecktem Arm auf die beantragende Mannschaft. Danach wird eine separate Spieluhr in Gang gesetzt. **Keine Handy Uhr.** Der Sekretär trägt das Team-Timeout im ESB ein.

Verwarnung	2 Minuten		
Rote Karte			
Disqualifikation	rote Karte		
Heim Alpla HC Hard		T1	T2
4 Kozina	9 Zivkovic	10 Wüstner	11 Jochum
13	20	21	23
Gast Bregenz Handball		T1	T2
2 Mayer	6 Frühstück	7 Babarskas	8 Burger
13	14	17	18

Team-Timeout



Nach 50 Sek. pfeift der Zeitnehmer.
Nach 60 Sek. sollten die SR das Spiel wieder anpfeifen.



Anzeige der Torfolge

- Ein von den Schiedsrichtern anerkanntes Tor sollte sofort auf der Anzeigetafel durch den Zeitnehmer angezeigt werden.



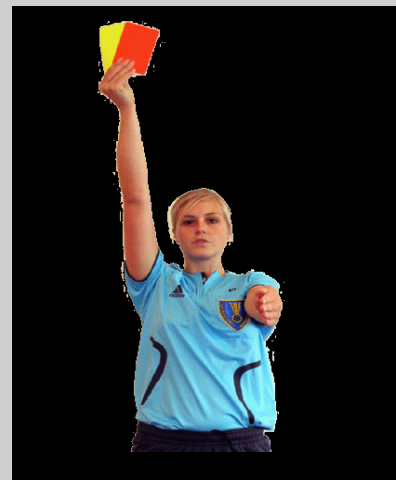
Die Verwarnung

- Pro Mannschaft werden maximal 3 V gegen Spieler und 1 V gegen Offizielle (Bank) ausgesprochen.
- Ein Spieler, der bereits verwarnt oder hinausgestellt worden ist, kann keine V mehr erhalten. Genau so kann kein Offizieller (Bank) mehr verwarnt werden.
- Die V ist im Spielprotokoll bei der fehlbaren Person einzutragen.



Die Verwarnung

- Wird die maximale Anzahl an V pro Mannschaft überschritten, so sind die SR durch den Sekretär darauf aufmerksam zu machen.



Die Bestätigung



Die Verwarnung ist den SR durch Handzeichen zu bestätigen.



Die Hinausstellung

- Pro Spieler können maximal 3 Hinausstellungen erteilt werden.
- Die 3. Hinausstellung zieht automatisch eine D nach sich.
- Die Hinausstellung ist mit dem Eintrag der Hinausstellungszeit im Spielbericht einzutragen.



Die Hinausstellung

- Bemerken die SR nicht, dass sie die 3. Hinausstellung gegen einen Spieler gegeben haben, so sind sie durch den Sekretär darauf aufmerksam zu machen.
- Gegen einen Offiziellen kann max. eine Hinausstellung erteilt werden.
- Bei einer Hinausstellung gegen einen Offiziellen muss jeweils ein Spieler das Spielfeld verlassen. Dieser kann aber jederzeit eingewechselt werden, solange die Unterzahl gewährt bleibt.



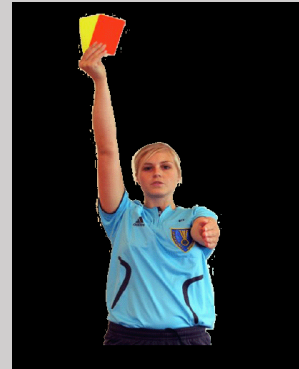
Die „4-Minuten“ Hinausstellung

- Hat ein Spieler eine Hinausstellung oder D erhalten und verhält sich vor dem Wiederanpfiff unsportlich oder sogar grob unsportlich, so sollte er eine weitere Hinausstellung erhalten.
- Die Mannschaft spielt in diesem Fall für 4 Min. mit einem Spieler weniger. Die Strafe ist dem fehlbaren Spieler anzurechnen.



Die Disqualifikation

- Die **D** eines Offiziellen zieht automatisch eine Zeitstrafe für einen „anderen“ Spieler nach sich.
- Die **D** ist mit dem Eintrag der Hinausstellungszeit in dem Spielbericht unter der fehlbaren Person einzutragen.



Die Disqualifikation

- Eine Disqualifikation kann auch vor Spielbeginn erfolgen, welche jedoch keine Hinausstellung für einen „anderen“ Spieler nach sich zieht. Die Mannschaft kann sich wieder ergänzen.
- Begeht ein Spieler/Offizieller vor dem Spiel eine Aktion die mit D zu ahnden wäre und lässt sich erst im laufenden Spiel nachtragen, so erhält die Person nachträglich eine D, die aber keine Hinausstellung für einen „anderen“ Spieler nach sich zieht.



Disqualifikation mit Bericht

- Bei einer **D** mit Bericht sind die SR verpflichtet, dies durch das Zeigen der blauen Karte mitzuteilen. Die Eintragung der genauen Spielzeit und des Spielstands erfolgen in den dazugehörigen Spalten auf dem Spielberichtsbogen.



Überwachung der Zeitstrafen

- Die Zeitstrafe beginnt mit dem Wiederanpfeiff des Spiels.
- **Der Z steckt den Hinausstellungszettel mit dem Ende der Hinausstellungszeit auf den dafür vorgesehenen Reiter. Die Mannschaft ist alleinverantwortlich für die korrekte Einhaltung der Zeitstrafe.**
- **Betrifft ein Spieler vor Ablauf seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, pfeift der Z sofort, egal, was gerade auf dem Spielfeld passiert, und hält die Uhr an.**

Der fehlbare Spieler erhält eine erneute Hinausstellung, ein „anderer“ Spieler muss für die Reststrafezeit vom Platz.



Die Bedeutung „anderer“ Spieler

- Bei einer Hinausstellung/Disqualifikation eines Offiziellen oder bei einem zu frühen Wiedereintritt eines hinausgestellten Spielers, muss ein „anderer“ Spieler die Strafe „absitzen“. Dieser „andere“ Spieler darf jederzeit eingewechselt werden. Die Unterzahl während der Strafzeit muss erhalten bleiben. Die Strafe wird nicht bei dem „anderen“ Spieler vermerkt, sondern bei dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen.



Beleidigung des Z/S

- Sollte ein am Spiel Beteiligter den S/Z in unangemessener Weise angehen, so ist dies den Schiedsrichtern bei der nächsten Spielunterbrechung zu melden. Die Schiedsrichter können aber keine Bestrafung aussprechen, da sie den Vorgang nicht selber wahrgenommen haben. Sie müssen aber einen Bericht des Z/S im Spielbericht ankündigen. Der Z/S muss dann einen Bericht zu den Vorfällen verfassen. Dieser wird dem Spielbericht beigelegt.



Spielzeiten

- Aktive 2 x 30 Min.
- A-Jgd. 2 x 30 Min.
- B- u. C-Jgd. 2 x 25 Min.
- D- u. E-Jgd. 2 x 20 Min.



Der Spielbericht



VOR DEM SPIELM



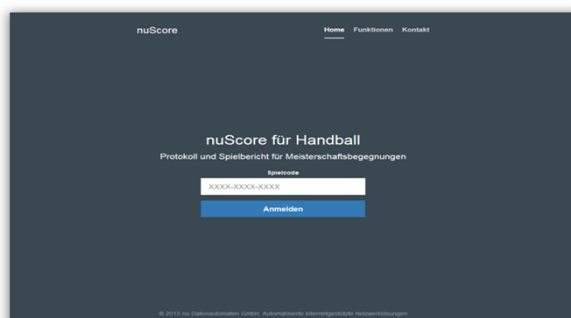
4

Darstellung



nuScore

Spielcode (für Heimspiele jeder Mannschaft im Downloadbereich des Vereins abgelegt).



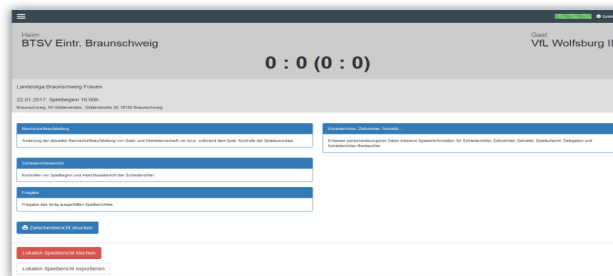
5

Start/Vorbereitung



nuScore

- Spiel-Pin bereitstellen
- Herunterladen*) der Spieldaten
(vom Server) des zu protokollierenden Spiels



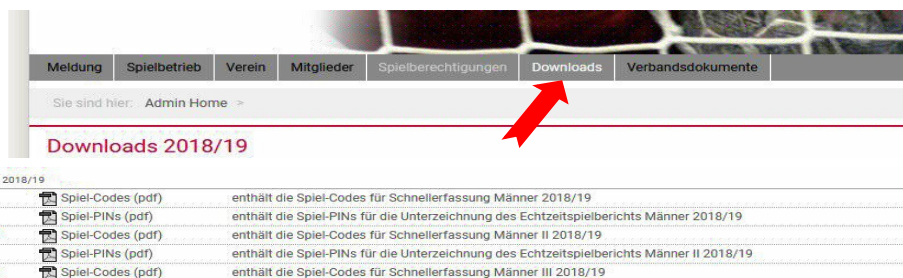
*Internetverbindung wird benötigt

6

Wichtige Hinweise für nuScore



- die Spieldaten möglichst kurz vor dem Spiel laden
- mit den Spieldaten wird auch **immer** eine aktuelle Programmversion geladen
- Spielcodes-/Pins sind im Downloadbereich des Vereins zu finden



Spiel-Code/SMS-Code: Code zum Laden der Heimspiele/SMS-Ergebnismeldung
Spiel-PINs: Unterschreiben Aufstellung/Abschluss Spielprotokoll

7

Mannschaftsaufstellung



nuScore

- keine Online-Kaderliste, wird anhand des 1. Spieltags geladen
- Spieler ggf. über Suchfunktion aus Datenbank laden

9

nuScore



11

Navigationsmenü



nuScore



Auf das Spielprotokoll kann erst zugegriffen werden, wenn beide Mannschaftenverantwortlichen ihre Mannschaftsaufstellung mit der zugehörigen Vereins-Spiel-PIN oder ihrem nuLiga-Passwort unterschrieben haben.

8

- Startzeit des Spiels sollte mit Ansetzung übereinstimmen, ansonsten **muss** dies korrigiert werden
- Wichtig ist auch die Eingabe des Spielendes (bis-Zeit)
- Pausenzeit kann dokumentiert werden, ist aber optional
- Liste fehlender Spielausweise ergibt sich automatisch aus der Mannschaftsaufstellung
→ Haken „Spielausweis nicht vorhanden“

12

WÄHREND DEM SPIELM



13

nuScore



Spielstand 4 : 2

030:09 Spielzeit anpassen...

Minute	Stand	Ereignis	Spieler	Tor
		Manuell hinzufügen		
02:16	4 : 2	Tor	7 Hildebrandt T.	
10:48		2 Minuten	18 Krause P.	
10:45		Verwarnung	20 Nikolayzk K.	
09:03		mit Bericht	34 Körner L.	
09:03		Mannschaftsstrafe Gast	8 Schütze M.	
09:03		ohne Bericht	8 Schütze M.	
06:44		2 Minuten	17 Stock M.	
06:23	4 : 1	Tor	20 Nikolayzk K.	
05:37		7m ohne Tor	8 Schütze M.	
05:07		2 Minuten	17 Stock M.	

Spieler Sanktion

- Verwarnung 2 Minuten
- Disqualifikation mit Bericht ohne Bericht

Heim: MTV Braunschweig

Geser	2	Melzig	4	Seekamp	7	Krause	11
Hilgendorf	12	Stock	17	Krause	18	Nikolayzk	20
	23		25		34		

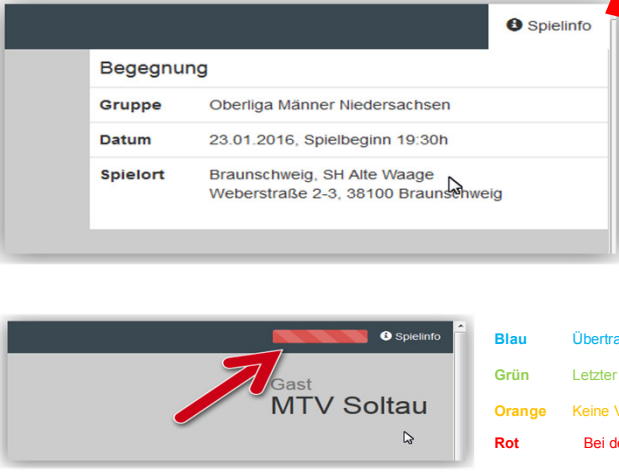
Gast: VfL Wittingen

Eschert	3	Hildebrandt	7	Schütze	8	Schulz	23
Schütze	24	Kochak	39	Tietz	41	Lenke	84
	14		22				

033:05 Spielzeit anpassen... Spielinfo S. Kleindienst

033:03 Spielzeit anpassen... Spielinfo S. Kleindienst

15



Blau Übertragung wird durchgeführt

Grün Letzter Verbindungsversuch war erfolgreich

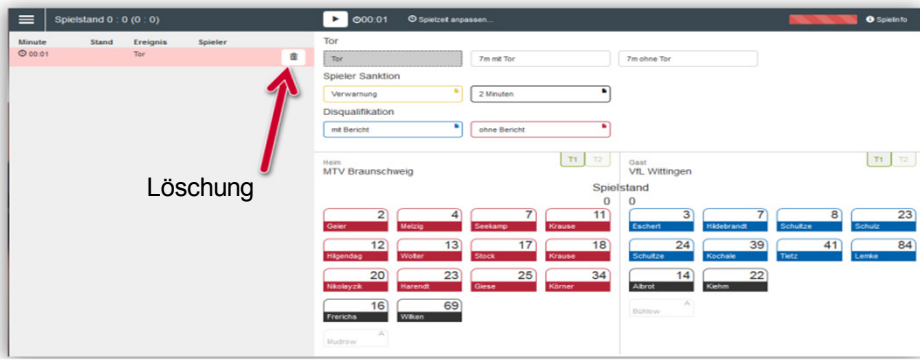
Orange Keine Verbindung zum Server möglich

Rot Bei der Übertragung ist ein Fehler aufgetreten

Links neben der Spielinfo wird temporär ein farbiger Balken eingeblendet. Dieser Balken gibt einen Hinweis über die Verbindung zum Server.

16

Neues Ereignis protokollieren



Löschung

- Button Ereignistastatur + Button Mannschaftstastatur
- jeweils zuerst gewählte Button bleibt im Zustand *gedrückt* (hier grau hinterlegt) und das Ereignis wird abgeschlossen, sobald der zweite, komplementäre Button betätigt wird
- **Die Reihenfolge ist grundsätzlich beliebig, Ausnahme ist das Ereignis Mannschaftsstrafe!**

17

Verwarnung und Zeitstrafen



Spieler Sanktion

Verwarnung 2 Minuten

- **Spieler-Sanktion:** Verwarnung (gelbes Icon) und 2-Minuten Strafe (schwarzes Icon)

Die Anzahl der gelben Karten pro Spieler und pro Spiel ist nicht begrenzt. Hat ein Spieler mehrere gelbe Karten erhalten, wird nur die die Spielzeit der ersten Karte im Bericht abgelegt.

⌚ 14:22	1 : 8	2 Minuten	10 Wüstner F. (01:57)	▼
⌚ 13:36	1 : 8	2 Minuten	20 Schlinger R. (01:11)	▼

Bei einer 2-Minuten Strafe hält die Uhr automatisch an. Im Spiel muss der Schiedsrichter zuerst das Timeout anzeigen. Dann sollte auch die Uhr angehalten werden, damit das Ereignis dem korrekten Zeitpunkt zugeordnet wird.

18

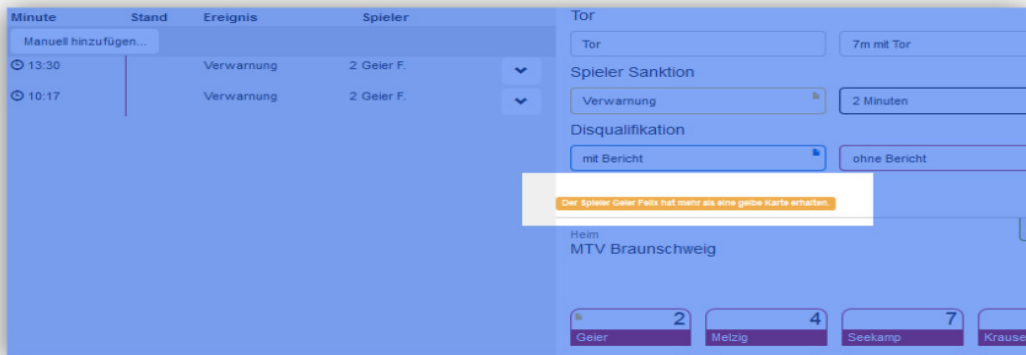
⌚ 06:46	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Spieler Sanktion
⌚ 06:44	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Verwarnung
⌚ 06:23	4 : 1	Tor	20 Nikolayzk K.	Disqualifikation
⌚ 05:37	7m ohne Tor	8 Schultze M.	▼	mit Bericht
⌚ 05:07	2 Minuten	17 Stock M.	▼	ohne
⌚ 04:46	3 : 1	Tor	4 Metzig S.	kein
⌚ 04:03	2 : 1	Tor	11 Krause J.	kein MTV Braunschweig
⌚ 02:41	Verwarnung	17 Stock M.	▼	Geer 2 Halzig 4
⌚ 02:14	1 : 1	Tor	4 Metzig S.	Stock 17 Krause 18
⌚ 01:00	0 : 1	Tor	3 Eschert K.	Hand

Nach erfolgter **dritter** 2-Minuten-Strafe wird automatisch die rote Karte beim betroffenen Spieler eingeblendet.

⌚ 06:46	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Spieler Sanktion
⌚ 06:44	2 Minuten	17 Stock M.	▼	Verwarnung
⌚ 06:23	4 : 1	Tor	20 Nikolayzk K.	Disqualifikation
⌚ 05:37	7m ohne Tor	8 Schultze M.	▼	mit Bericht
⌚ 05:07	2 Minuten	17 Stock M.	▼	ohne
⌚ 04:46	3 : 1	Tor	4 Metzig S.	kein
⌚ 04:03	2 : 1	Tor	11 Krause J.	kein MTV Braunschweig
⌚ 02:41	Verwarnung	17 Stock M.	▼	Geer 2 Halzig 4
⌚ 02:14	1 : 1	Tor	4 Metzig S.	Stock 17 Krause 18
⌚ 01:00	0 : 1	Tor	3 Eschert K.	Hand

Wird anschließend das Spiel fortgesetzt (Uhr läuft wieder), wird die Spielerkarte für weitere Aktionen gesperrt

19



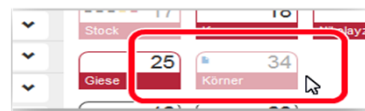
Erhält ein Spieler eine 2. Verwarnung, so zeigt das System einen Warnhinweis.
(nuScore verhindert aber die Zuordnung der 2. Verwarnung **nicht!**)

20

Disqualifikation ohne/mit Bericht



- Disqualifikation ohne Bericht rotes Icon (rote Karte), die Disqualifikation mit Bericht durch ein blaues Icon (blaue Karte)



- Disqualifikation ohne Bericht (Spieler) – rotes Icon in der Spielerkarte eingeblendet und die Spielerkarte deaktiviert
- Bei Disqualifikation mit Bericht – blaues Icon in der Spielerkarte eingeblendet und die Spielerkarte deaktiviert

21

Mannschaftsstrafe

The screenshot shows a handball match interface. On the left, a list of events is displayed, with the event '05:03 Mannschaftsstrafe Gast 8 Schütze M.' highlighted by a red box. In the center, the 'Spieler Sanktion' (Player Sanction) form is visible, showing 'Verwarnung' (Warning) and '2 Minuten' (2 minutes) as the sanction. Below this, the 'Disqualifikation' (Disqualification) section is also visible. At the bottom, the player roster for both teams is shown, with player numbers and names listed.

Das Ereignis „**Mannschaftsstrafe**“ entsteht dann, wenn ein Spieler bereits eine rote Karte/Disqualifikation erhalten hat, die Spieluhr aber noch steht, eine 2-Minuten Strafe erhält. Diese wird automatisch zu einem „Mannschaftsstrafe“ Ereignis geändert, und der auslösende Spieler wird zusätzlich angezeigt.

Die korrekte Verarbeitung dieses Ereignisses funktioniert nur, wenn erst das Ereignis (rote Karte oder 3. Zwei-Minuten-Strafe) aktiviert wird und dann der fehlbare Spieler zugeordnet wird.

22

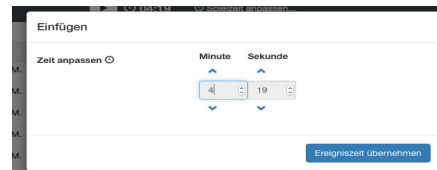
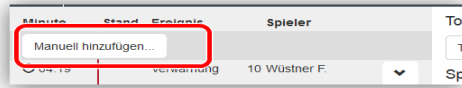
Ereignis bearbeiten

The screenshot shows a handball match interface. On the left, a list of events is displayed, with the event '03:55 1:2 Tor 7 Babarskas P.' highlighted by a red box. In the center, the 'Spieler Sanktion' (Player Sanction) form is visible, showing 'Verwarnung' (Warning) and '2 Minuten' (2 minutes) as the sanction. Below this, the 'Rote Karte' (Red Card) section is also visible. At the bottom, the player roster for both teams is shown, with player numbers and names listed.

- Ereignis im Protokoll durch Buttons mit nach unten gerichteten Pfeil aufklappen, bearbeiten – Ereignis wechselt in Zustand gedrückt
- Button nach oben gerichteten Pfeil beim aufgeklappten Ereignis oder einen der beiden gedrückten Buttons kann die Bearbeitung eines Ereignisses ohne Änderung abgebrochen werden

23

Ereignis nachdokumentieren

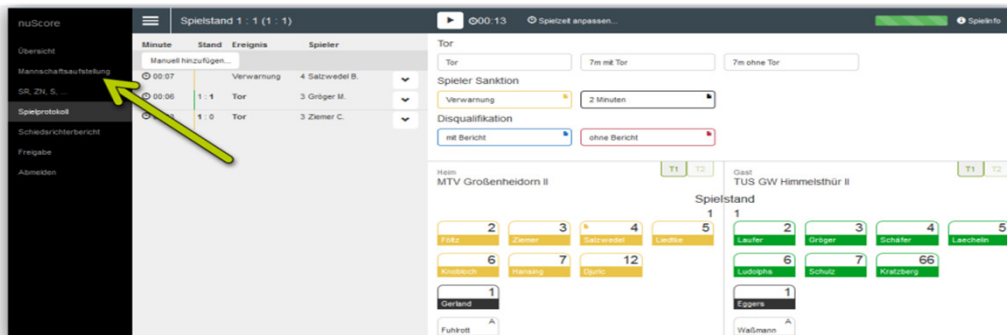


Mit dem Button „Manuell hinzufügen“ kann ein Ereignis nachdokumentiert werden. Im Gegensatz zur normalen Erstellung eines Ereignisses, kann hier manuell die Zeit eingetragen werden.

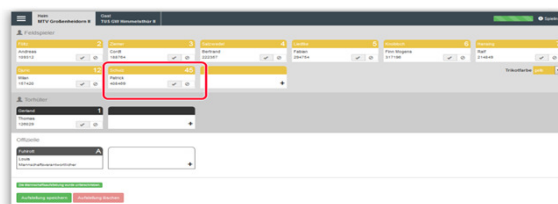
Auf diese Weise können auch 1-Klick-Ereignisse wie die Auszeit nachdokumentiert werden.

24

Spieler nachtragen



- solange Maximalzahl der möglichen Spieler nicht erreicht ist, können Spieler während des Spiels nachgetragen werden

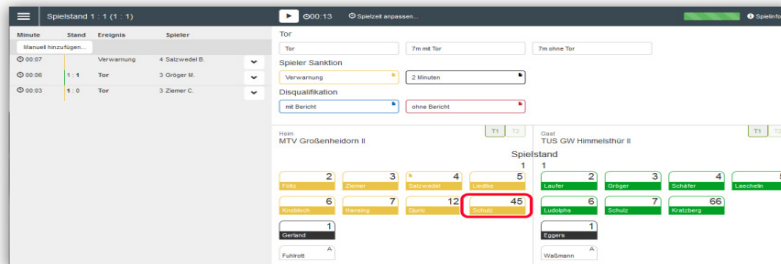


Dazu das Menü ausklappen und Mannschaftsaufstellung anklicken, Spieler nachtragen & speichern.

25



Wichtiger Hinweis: In jedem Fall ist hier die entsprechende Spielausweiskontrolle zu vermerken (Ausweis vorhanden oder nicht vorhanden!!).
 Bevor kein Haken bei der Spielausweiskontrolle gesetzt ist, kann die Passnummer – wenn vorhanden – nicht eingetragen werden und der Spieler wird im Bericht als nicht kontrolliert vermerkt.
 Korrigieren nach **Spielausschluss nicht** mehr möglich!!



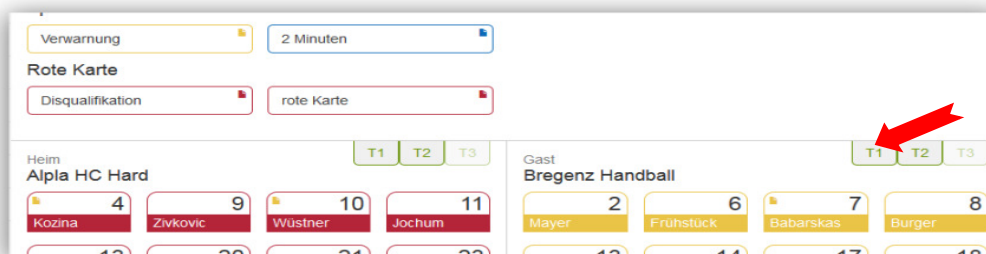
Anschließend zurück ins Protokoll.
 Funktioniert auch, während die Uhr weiterläuft.

26

Auszeit für eine Mannschaft



- Auszeit startet beim Klick auf die Karte
- Eintrag im Ereignisprotokoll
- Uhr wird automatisch angehalten und ein 1-Minuten Counter erscheint neben der Spielzeit (Auszeit benutzt = deaktivierter Button)



27

Beenden des Spiels



Wichtig:

Nachdem das Spiel abgeschlossen wurde, kann auf das Spielprotokoll und die Mannschaftsaufstellung nicht mehr zugegriffen werden.
Bevor das Spiel nicht abgeschlossen ist, hat man auch keinen Zugriff auf die Freigabe mit den Unterschriften.

Hinweis!

Der nuScore-Client überträgt bei der Aktion „Spiel abschließen“ bereits alle vorhandenen Daten zum Server. Ab diesem Zeitpunkt wird das Spiel sogar in der Tabelle gewertet. Dies natürlich nur, wenn zum Zeitpunkt der Aktion „**Spiel abschließen**“ eine Verbindung zum Server besteht. Die Freigabe aktualisiert im Endeffekt nur noch das bereits abgeschlossene Spiel mit dem Schiedsrichterbericht und den Passwörtern.

28

NACH DEM SPIEL



29

Spiel abschließen



nuScore

Freigabe				
Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Henniges, Klaus	Schiedsrichter	Passwort	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Klinkermann, Frank	Schiedsrichter	Passwort	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Mudrow, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Passwort/PIN	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Schäfer, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Passwort/PIN	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
	Technischer Delegierter	Passwort	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
	Spielaufsicht	Passwort	Unterschriften	<input type="checkbox"/>

Zurücksetzen Freigeben

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

30

Spielbericht unterschreiben und freigeben



Freigabe				
Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Henniges, Klaus	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>
Klinkermann, Frank	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>
Mudrow, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Schäfer, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
	Technischer Delegierter	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>
	Spielaufsicht	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>

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.

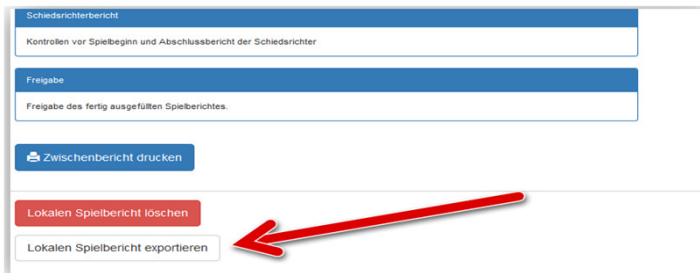
Freigabe				
Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht möglich
Henniges, Klaus	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>
Klinkermann, Frank	Schiedsrichter	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>
Mudrow, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
Schäfer, Volker	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt	Unterschriften	<input type="checkbox"/>
	Technischer Delegierter	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>
	Spielaufsicht	Unterschrift nicht möglich	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>

Zurücksetzen Freigeben

Spielbericht freigeben

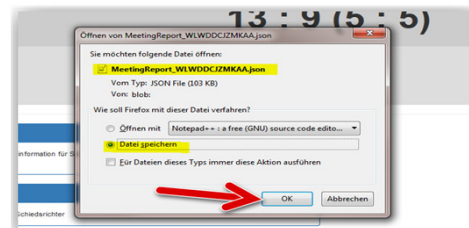
Sind Sie sicher, dass alle nötigen Eingaben getätigt wurden? Sobald der Spielbericht freigegeben wurde, kann daran nichts mehr verändert werden.

31



Falls sich Spielbericht nicht freigeben lässt, lokalen Spielbericht exportieren.

Nur sinnvoll, wenn diese Datei über den Laptop erstellt wird, der in der Halle für die Protokollierung genutzt wurde!



32

SPIEL ABGESCHLOSSEN



33



bei Fragen, fragen!

Ansprechpartner HVN V:

Tobias Weyrauch (Verbandsadmin)
Stefan Albus (stellv.)
Manfred Leber (stellv.)
Lisa Brenningke (stellv.)
Alfred Mann (S/Z-Beauftragter)

und natürlich alle Admins der Bezirke

Quellen: Dieter Hummes (nuLiga-Administrator HVN), nuLiga