

# Die Arbeit mit dem nuScore Client

Im Folgenden wird beschrieben, wie der eigentliche Arbeitsablauf vonstatten geht. Also die Vorbereitung der Hardware und die Bedienung der Software.

## Vorbereiten der Hardware

Grundsätzlich ist darauf zu achten, dass der Akku des eingesetzten Laptops/Notebook voll ist oder in der Nähe des Zeitnehmertisches ein freier Stromanschluss zur Verfügung steht. Daher sollte auch immer ein Verlängerungskabel vorhanden sein. Auf dem Rechner muss ein gängiger Browser installiert sein.

### Technische Voraussetzungen

Der nuScore Client ist eine Web-Anwendung, die einen Internetbrowser mit aktiviertem JavaScript und HTML5 Kompatibilität voraussetzt. Folgende Konfigurationen sind getestet:

- Win 7, Win 8.1, Win 10 mit FireFox, Chrome

*Es gab größere Probleme mit der Kombination Windows 10 + EDGE als auch in geringerem Maße Windows 10 + Internet Explorer. Diese Probleme sind nach Aussage der Systemfirma behoben worden.*

- Mac OS X 10.10, Safari 8
- Mac OS X 10.10, FireFox
- iOS 8, iPad Air, *noch offen*
- Android 5, Nexus 7, *noch offen*

Zur Vorbereitung der Hardware gehört auch das Laden der Spiele auf den oder die Rechner, die später in der Halle offline genutzt werden.

### **Sehr wichtiger Hinweis:**

Zur Vorbereitung der Hardware gehört auch dafür zu sorgen, dass während der Protokollierung das Betriebssystem und/oder eine andere auf dem Rechner installierte Software **kein** Update fahren kann. Entweder vor dem Einsatz in der Halle zu Hause die Updates fahren oder das System so konfigurieren, dass die Updates zumindest nicht selbständig loslegen und man das Update abbrechen kann.

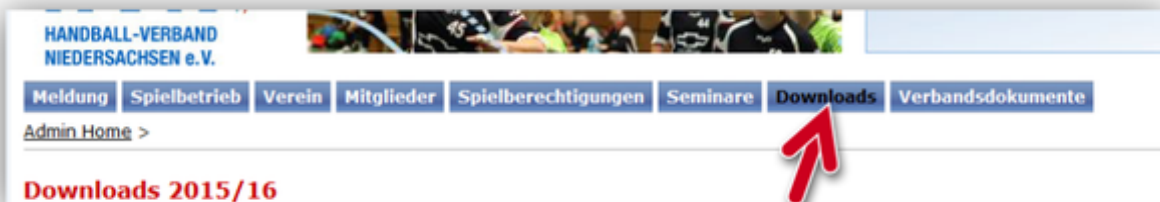
## Die Arbeit mit der Software

Um die Begegnung einer Liga mit nuScore protokollieren zu können, wird nuScore im Browser gestartet und das Spiel dann durch Eingabe des zugehörigen Spielcodes geladen.

## Spielcode und Spiel-Pin

Der Spielcode ist identisch dem Code für die Übermittlung der Spielergebnisse per SMS. Für das Unterschreiben der Mannschaftsaufstellung und für die Freigabe des elektronischen Spielberichts durch die Mannschaftenverantwortlichen benötigen diese einen Spiel-Pin. Alternativ können sie sich in ihrem persönlichen nuLiga-Zugang ein spezielles Passwort für die Unterschriften in nuScore generieren. Dieses Passwort gilt dann für alle Spiele.

- Sowohl Spielcodes (nur Heimspiele) als auch Spiel-Pins stehen für die einzelnen Mannschaften in NuLiga im Downloadbereich des Vereins zur Verfügung (siehe die nächsten beiden Bilder).  
Für Turniere (z.B. die Qualifikationsturniere) erhält der ausrichtende Verein alle Spiel-Codes!



- Nach Aktivierung dieses Bereichs scrollt man nach unten:

Spiel Codes 2015/16		
Männer	<a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer 2015/16
	<a href="#">Spiel-PINs (pdf)</a>	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer 2015/16
Männer II	<a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung Männer II 2015/16
männliche Jugend A	<a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männliche Jugend A 2015/16
männliche Jugend B	<a href="#">SMS Codes (pdf)</a>	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männliche Jugend B 2015/16

Dort kann man dann die jeweiligen PDFs öffnen bzw. herunterladen.

**Achtung:** Die PDF für die Spiel-PINs wird nur für die Ligen angeboten, die für nuScore freigegeben sind. Dies geschieht durch die zuständigen spielleitenden Stellen.

**Wichtiger Hinweis:**

- Im Download-Bereich wird nur die „normale“ Meisterschaft angezeigt. Benötigt man die Spielcodes und die Spiel-PINs für eine Pokalrunde, die Relegation oder die Quali-Turniere, so klickt man auf den Link "Download-Übersicht":

- Dort wählt man dann die entsprechende Saison aus:

- Beispiel Relegation:

**Downloads Relegation 2016**  
**MTV Braunschweig**

Sie erhalten auf dieser Seite alle verfügbaren Informationen des Spielbetriebs Relegation 2016 zum Download. Zugriff auf Dokumente weiterer Saisonen erhalten Sie über die [Download-Übersicht](#).

Hr/Bnr Relegation 2016		
VR OL MIA qualifiziert	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffekontaktadressen (pdf)
MIA LL qualifiziert	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffekontaktadressen (pdf)
VR OL MIB Runde 1 Gruppe 04 (BS)	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffekontaktadressen (pdf)
MIB LL qualifiz.	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffekontaktadressen (pdf)
MIC Runde 1 Gruppe 07 (H, BS)	Tabelle und Spielplan (pdf)	Staffekontaktadressen (pdf)
Spiel Codes Relegation 2016		
männl. Jugend A	SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend A Relegation 2016
männl. Jugend B	SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend B Relegation 2016
	Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts männl. Jugend B Relegation 2016
männl. Jugend C	SMS Codes (pdf)	enthält die SMS Codes für Schnellerfassung männl. Jugend C Relegation 2016

Für den Inhalt verantwortlich: Handball-Verband Niedersachsen e.V.  
 © 1999-2016 nu Datenautomaten GmbH - Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen  
[Kontakt](#) [Impressum](#)

## Unterschriften-Passwort

Die Mannschaftsverantwortlichen der beiden Mannschaften und die Schiedsrichter müssen die Eintragungen im Spielbericht „unterschreiben“. Diese Unterschrift besteht bei den Mannschaftsverantwortlichen entweder aus der Spiel-Pin oder dem im persönlichen nuLiga-Zugang generierten Unterschriften-Passwort. Für jedes Spiel gibt es eine eigene Spiel-Pin, die im Downloadbereich des Vereins zur Verfügung gestellt wird.

Das erstellte Passwort ist unabhängig vom Spiel, gilt also für alle Spiele der Mannschaft, für die der MV aktiv ist, bzw. immer solange, bis man ein neues Passwort anlegt.

Die **Schiedsrichter** unterschreiben **nur** mit dem nuScore Unterschriften-Passwort.

Dieses Unterschriften-Passwort wird im persönlichen Bereich im Profil festgelegt.

**Mein Profil**

**Meine Zugangsdaten**

Benutzername\*

Passwort\*

Passwort Bestätigung\*

**nuScore Unterschriften-Passwort**

nuScore Unterschriften-Passwort noch nicht eingerichtet

Passwort

Passwort Bestätigung

**Meine Adresse**

Straße   (1)

Daher ist es wichtig, dass jeder Schiedsrichter in nuLiga seinen persönlichen Zugang freischaltet und nutzt.

Die Einführung des Unterschriften-Passworts ist der Datensicherheit von nuLiga geschuldet:

### Sicherheitsrelevante Gründe

- Über einen nuLiga-Zugang können viele Datenschutzrelevante Daten abgefragt werden bzw. könnten auch Spielberichte manipuliert werden. Daher ist zu empfehlen ein möglichst langes, komplexes Passwort hierfür zu verwenden. Wenn der Benutzer nun aber dasselbe Passwort in nuScore verwenden muss führt es dazu, dass er bewusst kurze einfach einzugebende Passwörter verwendet.
- Bei der Passworteingabe könnte man der Person über die Schulter schauen und das Passwort "abschauen"
- Wenn es sich um ein separates nur zur Spielberichts freigabe verwendetes Passwort handelt könnte im schlimmsten Fall jemand das Passwort zur Freigabe von anderen Spielberichten verwenden. Dies wäre zwar schlecht, aber schlimmer wäre wenn jemand durch das abgesehene Passwort den nuLiga-Zugang einer anderen Person verwenden könnte

## Gründe wegen einfacherer Verwendung

- nuLiga-Passwörter sollten lang und komplex sein und periodisch verändert werden. Wenn der Benutzer dasselbe Passwort in nuScore verwenden muss führt es dazu, dass er immer wieder komplexe Passwörter lernen muss, oder es führt dazu dass er einfachere Passwörter verwendet. Beides ist nicht ideal.
- Auf einer Touch-Tastatur ist es sehr kompliziert, Passwörter mit vielen Sonderzeichen oder mit vielen Wechslen der Groß-Kleinschreibung von Buchstaben einzugeben

Dieses Unterschrifts-Passwort sollte regelmäßig geändert werden.

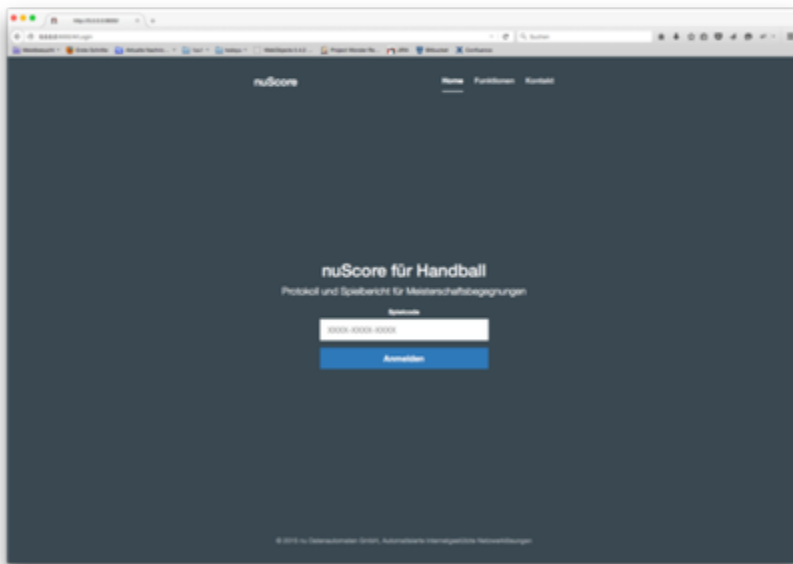
### **Wichtiger Hinweis:**

Das Passwort sollte nicht kurz vor Spielbeginn geändert werden. Bitte daran denken, dass Änderungen, die nach dem Laden eines Spiels auf den Protokollrechner durchgeführt werden, logischerweise nicht zur Verfügung stehen.

## Programmstart

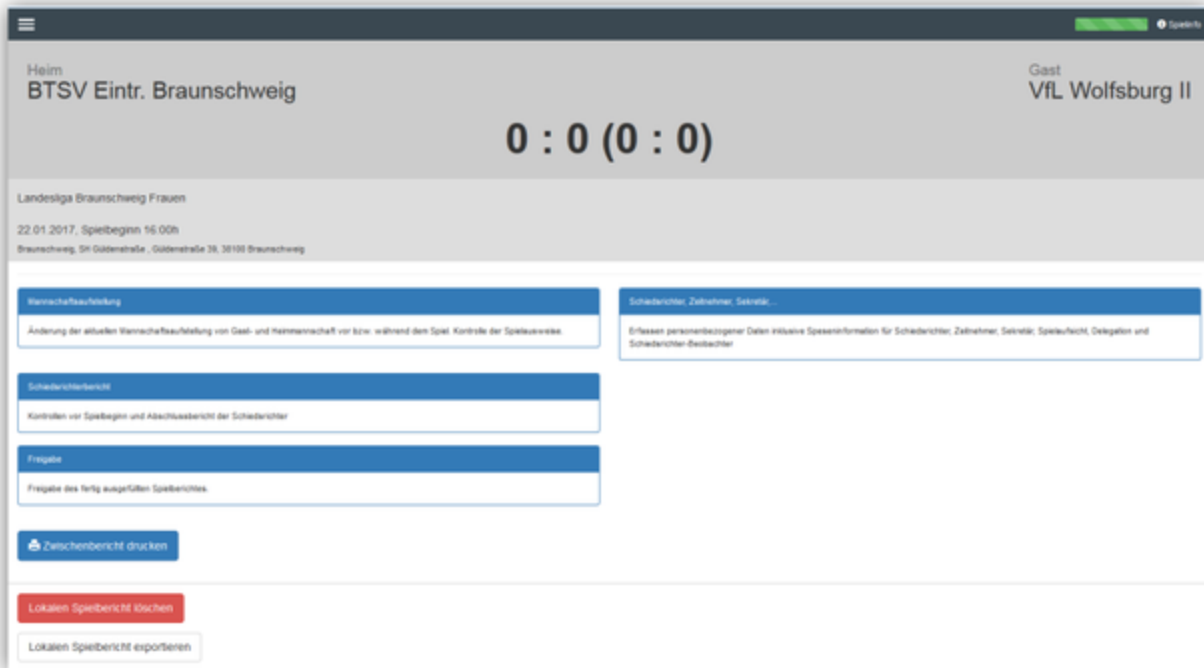
Der Einstieg in nuScore erfolgt über die URL: <https://hbde-apps.liga.nu/nuscore> .

nuScore öffnet daraufhin ein Fenster, in dem der Spielcode des gewünschten Spiels eingegeben werden kann. Der Spielcode wird für alle Heimspiele jeder Mannschaft im Downloadbereich des Vereins abgelegt. Er ist identisch dem SMS-Code.

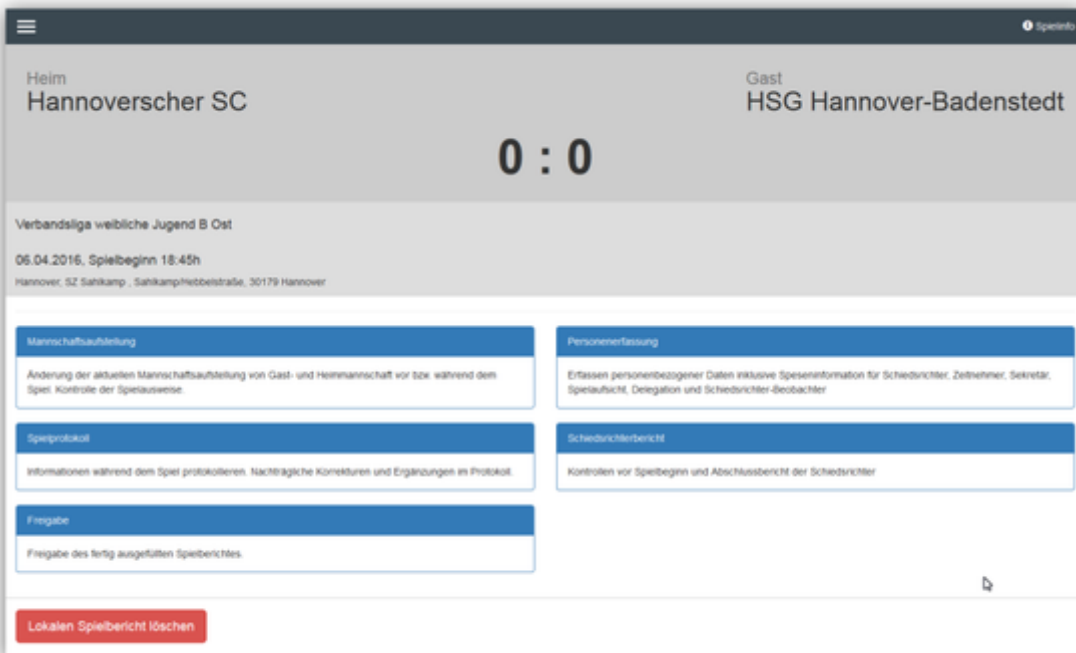


**Sehr wichtiger Hinweis:** Den oben genannten Link nicht zum Testen oder Ausprobieren nutzen! Dieser Link ist nur für den Zugriff auf die zu protokollierenden Spiele in der regulären Meisterschaft gedacht!

Nach dem Klick auf "Anmelden" öffnet sich diese 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:



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

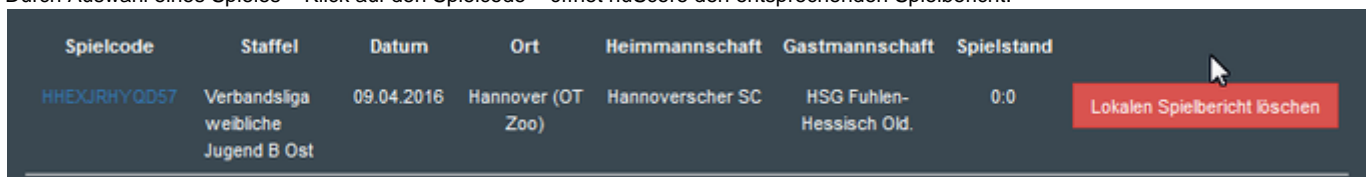


### Sehr wichtiger Hinweis!!

Man kann ein Spiel aus der Liste löschen, wenn es abgeschlossen, aber noch nicht freigegeben ist.

- War keine Internetverbindung während der Protokollierung vorhanden, sind die Daten verloren!
- War eine Internetverbindung vorhanden, als das Spiel abgeschlossen wurde, sind alle Daten sicher auf dem Server gespeichert

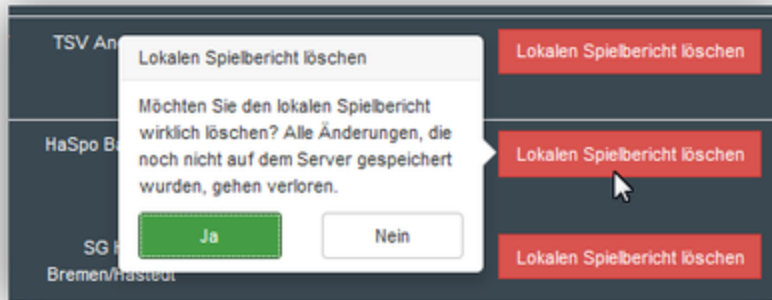
Durch Auswahl eines Spieles – Klick auf den Spielcode – öffnet nuScore den entsprechenden Spielbericht.



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.

Nach Aktivieren des Buttons erscheint diese Sicherheitsabfrage, bevor bei Bestätigung mit **Ja** der Spielbericht gelöscht wird.



**Wichtiger Hinweis:**

Wurde ein Spielbericht lokal freigegeben – alle geforderten Unterschriften getätigt - kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" nicht mehr aktiviert werden, bis der freigegebene Spielbericht auf dem Server gespeichert wurde.

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	
24988646	Regionalklasse Männer A	12.03.2016	Neerstedt	TV Neerstedt III	VfL Edewecht II	23:27 (10:17)	Lokalen Spielbericht löschen
78567712	Oberliga Männer Niedersachsen	28.05.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	SG Börde Handball	0:0 (0:0)	Lokalen Spielbericht löschen
76595105	Oberliga Männer Niedersachsen	14.05.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	HV Barsinghausen	30:28 (17:13)	Lokalen Spielbericht löschen
74783374	Oberliga Männer Niedersachsen	09.04.2016	Braunschweig	MTV Braunschweig	Northeimer HC	29:29 (16:17)	Lokalen Spielbericht löschen

Der Löschbutton ist dann deaktiviert! Dies ist eine Sicherheitsmaßnahme, um zu verhindern, dass ein freigegebener Spielbericht aus Versehen gelöscht wird.

**Hinweis:** Wenn diese Systemmeldung erscheint ....



... ist evtl. die Liga nicht für die Nutzung mit nuScore freigegeben. Dann bitte an die zuständige Spieltechnik wenden! Jede Liga muss für die Nutzung des elektronischen Spielberichts freigegeben werden.

Rechts oben unter Spielinfo erscheint dies:



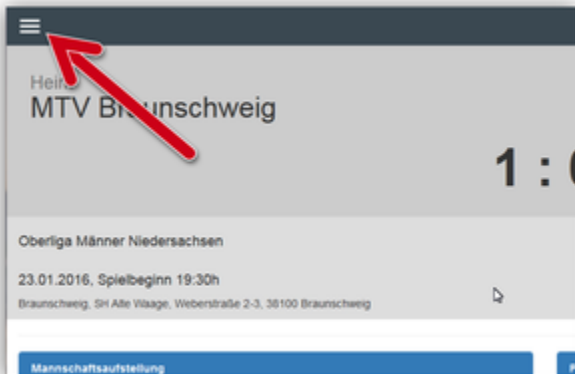
Links neben der Spielinfo wird temporär ein farbiger Balken eingeblendet:



Dieser Balken gibt einen Hinweis über die Verbindung zum Server:

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

Links oben befindet sich die Schaltfläche für das Auswahlmü:



Das Menü schiebt sich animiert vom linken Rand herein und komprimiert die aktuelle Seite.





Die Menüoptionen sind Hyperlinks. Durch Wählen einer Option verschwindet das Menü, wiederum animiert, und nuScore wechselt in den gewählten Bereich.

Durch nochmaliges Wählen des Menübuttons verschwindet das Menü und nuScore bleibt auf der aktuellen Seite.

## 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 temporären 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.

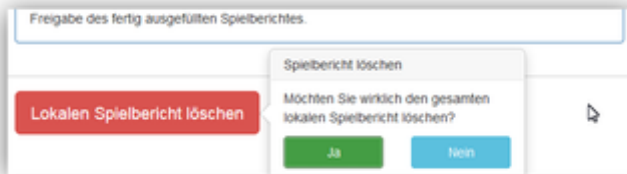
**Wichtiger Hinweis:** Wenn Sie nuScore das erste Mal verwenden, sollten Sie sichergehen, dass das lokale Speichern von Informationen aktiviert ist. Beenden Sie dazu Ihren Browser, Öffnen Sie ihn erneut und gehen wiederum auf nuScore. nuScore kann dann feststellen, ob das Offline-Speichern von Spielberichten funktioniert.



Wenn Sie dann wiederum den Warnhinweis sehen, dass das Spiel nicht geladen werden kann, dann hat das Speichern nicht funktioniert. 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.

Um die lokalen Änderungen zu löschen und mit dem letzten auf dem Server gespeicherten Stand fortzufahren, kann der Button "Lokalen Spielbericht löschen" auf der Übersichtsseite geklickt werden.



Bevor die lokale Version allerdings vollständig aus dem lokalen Speicher entfernt wird, gibt es eine Sicherheitsabfrage, ob der Benutzer diese Operation auch tatsächlich durchführen möchte.

## Was wird geladen?

Mit dem Aufrufen des Spiels über den Spielcode/SMS-Code während einer bestehenden Online-Verbindung werden die folgenden Daten geladen und lokal gespeichert, damit sie auch offline zur Verfügung stehen:

- Die **aktuelle Version** der Web-Applikation **nuScore**.  
(Daher bitte die Spieldaten 2 Tage **vor** dem Spiel neu laden!!)
- Alle Daten zum Spiel aus nuLigaAdmin wie
  - beteiligte Mannschaften.
  - Staffelname, Spielort, Datum und Zeit.
- Ligabezogene Parameter wie
  - Dauer einer Halbzeit, Anzahl der max. zulässigen Spieler, Anzahl der TTO-Karten.
  - Schiedsrichterkosten (Spilleitungsentschädigung, Kilometersatz Fahrer, Kilometersatz Beifahrer).
- Alle in nuLiga mindestens einer Mannschaft zugeordneten Mannschaftsverantwortlichen des Vereins inkl. zugehörigem nuScore Passwort, wenn es generiert ist.  
Es reicht nicht, die Vereinsfunktion Mannschaftsverantwortlicher an eine Person zu vergeben, damit sie in nuScore geladen und gelistet wird. Die Person muss dann auch irgendeiner Mannschaft im Verein zugeordnet werden.
- Die angesetzten Schiedsrichter inkl. zugehörigem nuScore-Passwort, wenn es generiert ist.
- Alle spielberechtigten Spieler/innen der entsprechenden und der jüngeren Altersklasse bei Jugendspielen.
- Die Mannschaftsaufstellung des Heimvereins, wenn sie vorher schon bei bestehender Online-Verbindung auf einem Rechner – kann ein beliebiger Rechner sein - erstellt worden ist und damit auf dem Server abgelegt werden konnte.

## Praxisvorschlag Online-Zugang

Grundsätzlich ist das System so ausgelegt, dass die eigentliche Protokollierung offline erfolgen kann. Es gibt aber Ereignisse, bei denen es hilfreich ist, wenn grundsätzlich eine Online-Verbindung besteht. Dies sind

- Hardware-Crash des Rechners
- Verlust des Rechners

Das Eintreten dieser Ereignisse ist sicherlich extrem selten. Diese Risiken kann man auch über eine Online-Verbindung nur verringern. Die Online-Verbindung verhindert nicht den Hardware-Crash oder den Verlust des Rechners, sie sorgt aber dafür, dass die erfassten Daten regelmäßig auf den Server gespeichert werden. Bei einem Hardwarecrash kann man dann mit einem Papierprotokoll weitermachen.

**Um diese beschriebenen Risiken zu mindern, empfehlen wir den Vereinen zu überprüfen, ob in der Halle z.B. ein guter Mobilfunk-Empfang besteht oder ob der Hallenträger vielleicht ein WLAN- oder LAN-Zugang zur Verfügung stellen kann. Es muss sich bei der Mobilfunkverbindung auch nicht um eine schnelle Verbindung handeln.**

Die Qualität des Mobilfunk-Empfangs kann man sehr schnell mit vorhandenen Mobilfunkgeräten überprüfen. Zusätzlich kann man im Internet die Netzabdeckung der verschiedenen Provider in Erfahrung bringen. Es muss wie gesagt keine schnelle Verbindung vorliegen, da die Datenpakete, die nuScore verschickt, nicht sehr groß sind.

Ist ein ausreichender Empfang eines oder mehrerer Netzbetreiber vorhanden, gibt es die folgenden Möglichkeiten, darüber den eingesetzten Protokollrechner online zu schalten:

- Webstick eines der in Frage kommenden Provider, gibt es ab ca. 7 € pro Monat
- Einrichten eines vorhandenen Handys/Smartphone als WLAN-Hotspot

Für die Einrichtung eines Smartphones als Hotspot/WLAN-Access-Point (nennt man Tethering) bitte in die Benutzeranleitung des Geräts schauen oder im Internet googlen.

Mit wenig Aufwand lässt sich fast jedes neuere Smartphone in einen 3G-WLAN-Router verwandeln. Somit können bis zu fünf große Laptops mit einer einzigen SIM-Karte über das 3G-Modem eines Handys in UMTS- und HSPA-Netzen surfen. Bitte evtl. überprüfen, ob es wichtig ist, dass die Funkstrecke verschlüsselt sein muss. Oft gibt es die WLAN-Tethering-Software mit allen gängigen WLAN-Security-Methoden wie WEP, WPA und WPA2 nur kostenpflichtig. Die Preise liegen typischerweise zwischen 9 und 15 Euro. Das wäre aber eine einmalige Anschaffung.

## Lokalen Spielbericht exportieren

Es gibt die Möglichkeit, den lokalen Spielbericht zu exportieren, damit z.B. die Systemfirma Fehler überprüfen kann. Dieser Export ist **nicht** als Ersatz für den Spielbericht zu nutzen.

The screenshot shows a software interface with three main sections:

- Spielprotokoll**: A blue header with the text "Informationen während dem Spiel protokollieren. Nachträgliche Korrekturen und Ergänzungen im Protokoll."
- Freigabe**: A blue header with the text "Freigabe des fertig ausgefüllten Spielberichtes."
- Buttons**: A red button labeled "Lokalen Spielbericht löschen" and a white button labeled "Lokalen Spielbericht exportieren". The "Lokalen Spielbericht exportieren" button is highlighted with a yellow border.

Bitte diese Option nur nutzen, wenn dazu eine Aufforderung durch den zuständigen Spieltechniker oder den Verbandsadministrator erfolgt. Der Verbandsadministrator kann diesen Bericht dann im System einlesen, sodass er anschl. zur Verfügung steht.

## Zwischenbericht drucken

Eine weitere Option ist der Druck eines Zwischenberichts. Es handelt sich hier um eine Art Rohspielbericht. Implementiert wurde diese Möglichkeit auf Anforderung des Österreichischen Handballbundes.

Es geht hierbei vor allem darum, kurz vor dem Spiel bzw. während der Halbzeitpause die aktuelle Mannschaftsstatistik für die Presse bzw. den Hallensprecher drucken zu können. Zudem soll der in den ÖHB-Wettspielordnungen verankerte Rohspielbericht zur händischen Erfassung von Spielberichten bei Systemausfall abgedeckt werden. Der Fokus liegt hierbei also beim Druck der Informationen direkt in der Halle. Die Funktion wurde deshalb so konzipiert, dass auch ein offline-Druck möglich ist. Der bisherige Spielbericht bzw. der öffentliche Pressebericht hingegen funktioniert nur über nuLiga und damit nur im online Fall!

Inwieweit dieser Zwischenbericht im Bereich des HVN evtl. als Ersatz/Backup bei Systemausfall genutzt werden darf, müssen die spielleitenden Stellen klären.

Voraussetzung ist natürlich, dass ein Drucker in der Halle verfügbar ist.

Die folgenden Screenshots dokumentieren den Anwendungsfall.

4 : 2 (4 : 2)

WHA Grundsudurchgang

14.01.2017, Spielbeginn 00:00h

SH Margareten-Höllgasse, Höllgasse 3, 1050 Wien

Mannschaftsaufstellung

Änderung der aktuellen Mannschaftsaufstellung von Gast- und Heimmannschaft vor bzw. während dem Spiel, Kontrolle der Spieltafel.

Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär,...

Erlassen personenbezogener Daten inklusive Spielersinformation für Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär, Spielführer, Delegation und Schiedsrichter-Beobachter

Spielprotokoll

Informationen während dem Spiel protokollieren, Nachträgliche Korrekturen und Ergänzungen im Protokoll.

Schiedsrichterbericht

Kontrolle vor Spielbeginn und Abschlussbericht der Schiedsrichter

Freigabe

Freigabe des fertig ausgefüllten Spielerberichtes.

Zwischenbericht drucken

Lokalen Spielerbericht löschen

Lokalen Spielerbericht exportieren

Drucken

Zwischenbericht  
MGA Fivers - Hypo NÖ

Sa, 14.01.2017 00:00  
SH Margareten-Höllgasse (Höllgasse 3, 1050 Wien)

Schiedsrichter: Müller, Max / Schmidt, Peter

Zuschauer:

Mannschaftsaufstellungen

Nr.	Name	Tore	7m	V	2min	D	Nr.	Name	Tore	7m	V	2min	D
1	Bauer, Anne	0					1	Möller, Hilde	0				
2	Müller, Mia	3					2	Schmid, Frieda	2	1			
3	Schmidt, Tina	1	1	X			12	Müller, Franzl	0			1	
A	Müller, Anna					O	A	Schmidt, Peter					M

Händische Notizen zum Spielverlauf

Team	Zeit	Ereignis	Person	Team	Zeit	Ereignis	Person

Über die Generierung eines PDF für diesen Zwischenbericht wird nachgedacht. Aktuell ist dazu eine Server-Verbindung erforderlich. Damit dies

auch offline auf dem Protokollrechner (Client) erfolgen kann, muss dort ein entsprechendes Programm zur PDF-Generierung vorliegen. Bei Mac OS X (Apple) und Windows 10 ist dies standardmäßig vorhanden. Man druckt dann nicht auf einem Drucker, sondern in ein PDF.

**Bitte unbedingt beachten:**

Der Druck des Zwischenberichts ist auf DIN A4 ausgelegt. Grundsätzlich bestimmen aber die lokalen Einstellungen des Betriebssystems und vor allem des Browsers das endgültige Aussehen. Im Druckdialog ist darauf zu achten, dass das Format DIN A4 verwendet wird. Auf manchen PCs lauten die Standardeinstellungen für das Drucken manchmal anders. Besonders wenn man nur für einen speziellen Ausdruck (z.B. ein Foto auf spezielles Fotopapier) die Einstellungen ändert aber diese danach vergisst wieder zurückzusetzen. Beim Drucken eines PDFs können noch weitere Einstellungen das Ergebnis beeinflussen. So kann zum Beispiel der Adobe Reader mehrere Seiten vom PDF auf eine Seite Papier drucken. Solche Einstellungen merkt sich das Programm und der nächste Druck sieht dann völlig falsch aus. Sowas passiert schnell einmal.

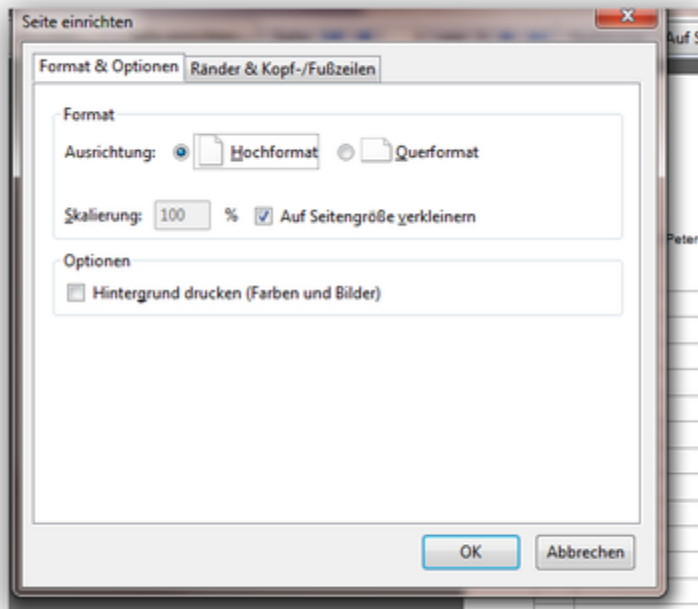
Die Systemfirma ist dabei, den Druck so weit wie möglich systemunabhängig zu gestalten.

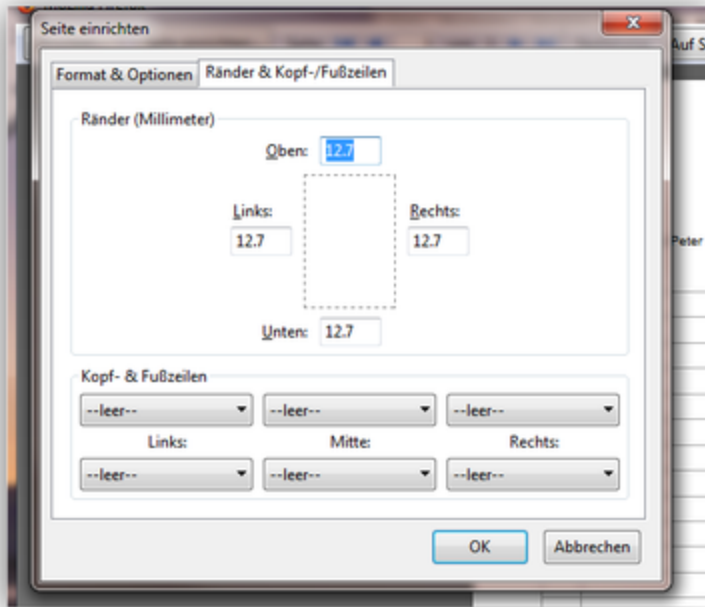
Bitte aber auch beachten, dass es auch bei den Druckern noch unterschiedliche Einstellungen gibt, die Auswirkungen auf den Druck haben!

Hinweise zu den einzelnen Browsern:

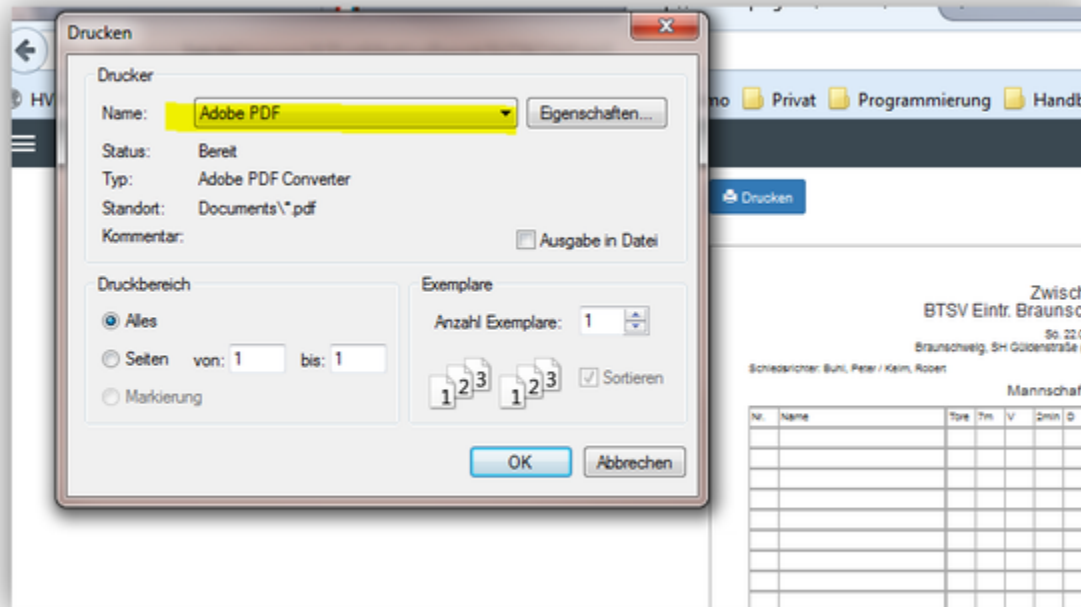
**Firefox**

- Unter Mac OS X und Linux werden korrekte Ergebnisse geliefert
- Unter Windows sind die folgenden Einstellungen vorzunehmen:





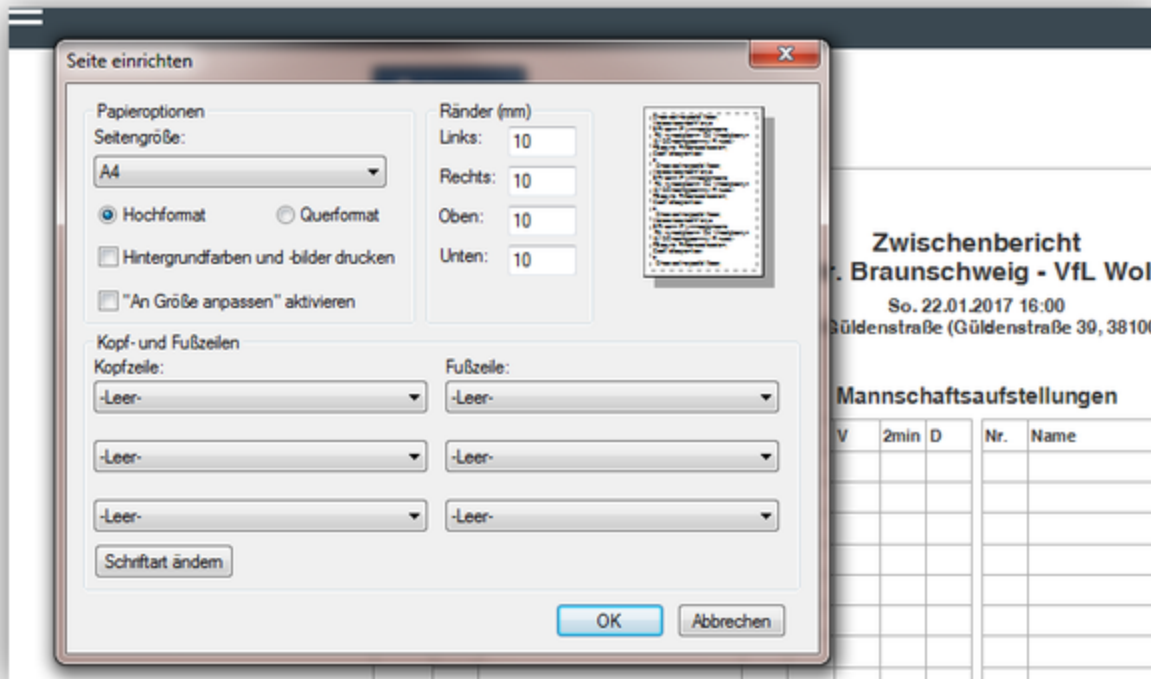
Es sollte immer in ein PDF „gedruckt“ werden



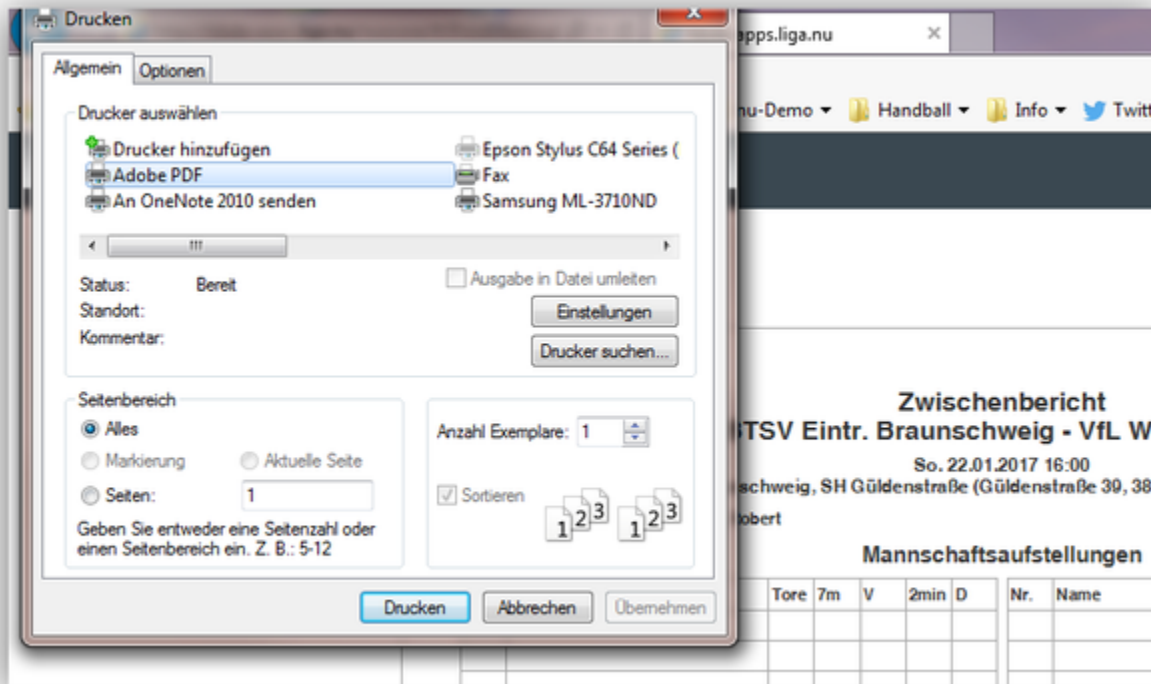
Anschl. kann man das PDF aufrufen und zum Drucker schicken!

### Internet Explorer

Unter Datei/Seite einrichten findet man dieses Fenster:



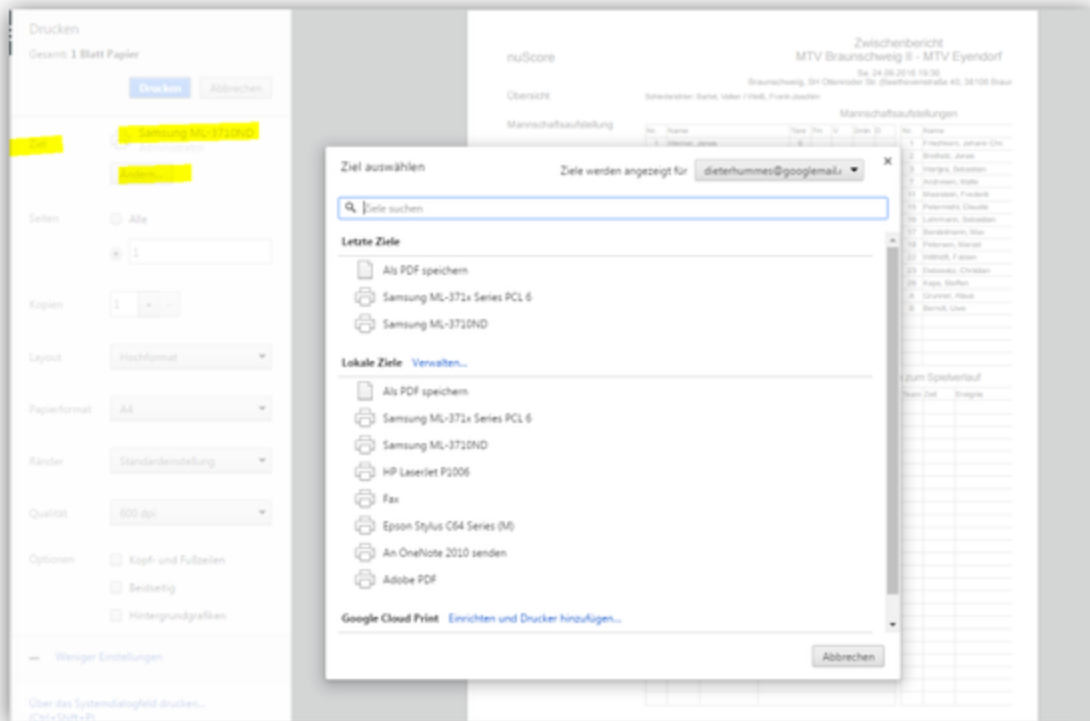
Die hier dargestellten Einstellungen sind gültig. Bitte auch erst in ein PDF „drucken“.



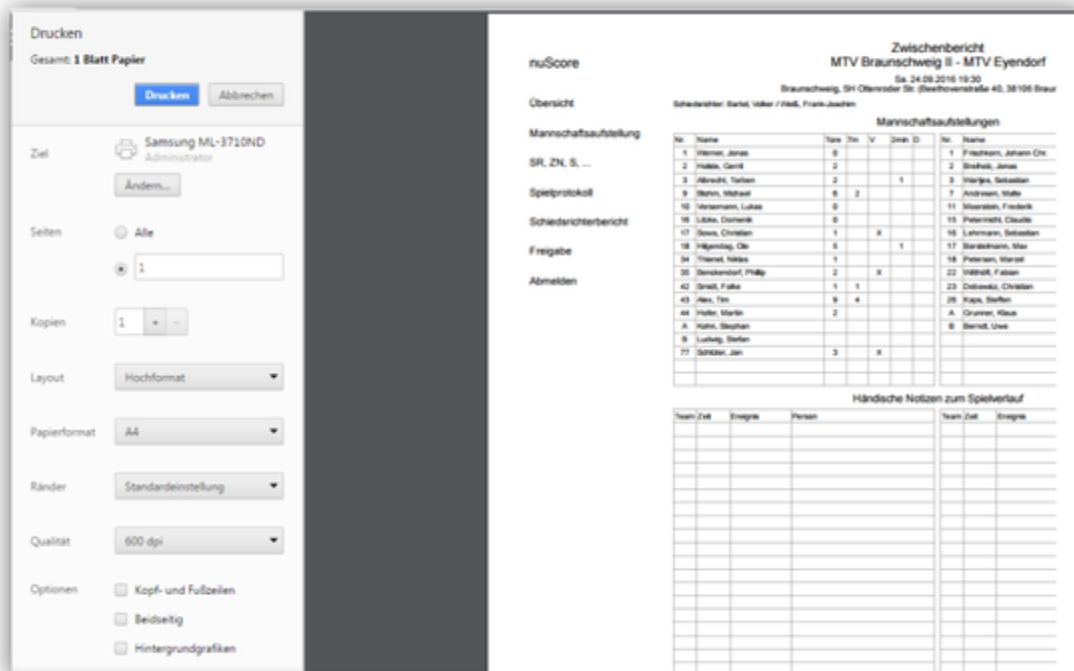
Und dann das PDF an den Drucker schicken.

### Chrome

Das Druckziel stellt man im CHROME oben links ein:



Der Zwischenbericht wird hier mit der Navigationsleiste ausgedruckt:

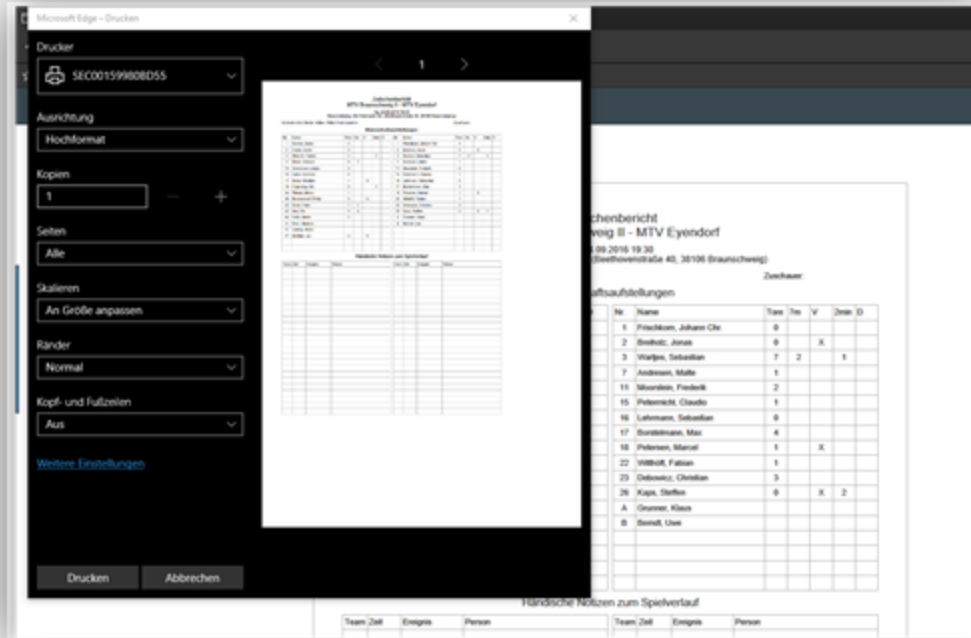


Das passiert in CHROME leider auch beim Drucken an PDF. Daher CHROME möglichst nicht für den Druck nutzen!

### EDGE

Der Druck über EDGE ist ebenfalls problematisch. Hier wird bei Direktdruck an einen Druck auch das Navigationsmenü von nuScore mit ausgedruckt.





Eine Beeinflussung ist nicht möglich.

Der PDF-Druck ist ohne Navigationsmenü, allerdings lässt sich die Seite nicht flächendeckend skalieren, trotz entsprechender Einstellung (An Größe anpassen, es ist eine DIN A4-Seite eingestellt!):

