



ANLEITUNG ZUR VERWENDUNG VON NUSCORE

VORBEREITUNG

1. DOWNLOAD der nuScore-App

- mittels QR-Code:



ODER

- über den nuScore-Zugang auf der

Website: <https://www.salzburgtennis.at/sport/nuscore>

2. Um die Anwendung schneller zu finden, speichert euch nuScore am Handy als Lesezeichen ab

ODER fügt nuScore zum Homescreen hinzu.

3. Die SPIELCODES (für alle Heimspiele) und PINS (für alle Begegnungen) finden VereinsadministratorInnen sowie ErgebniserfasserInnen unter „Downloads“ (ganz unten) in ihrem persönlichen Bereich (Login erforderlich!) auf <https://www.salzburgtennis.at/>. Um dieses Dokument gegebenenfalls weiterzuleiten, speichert es vorher als pdf-file ab.

ALLGEMEINES

Das Besondere an nuScore: Die Daten werden nach erfasster Aufstellung, erfasstem Matchergebnis und nach Abschluss der Begegnung direkt ins online-System übertragen. Alle Ergebnisse können daher sofort **nach Erfassung online** auf www.salzburgtennis.at bzw. in der ÖTV-App (<https://www.oetv.at/services/die-oetv-app>) **quasi live mitverfolgt** werden!

• **Den Spielcode hat nur die HEIMmannschaft.** Er funktioniert erst ab Montag der Spielwoche der angesetzten Begegnung.



- **Beide Mannschaften benötigen eine eigene PIN** zum „Unterschreiben“ der Ergebnisse.
- Die Zugangsberechtigung als Ergebniserfasser vergeben die VereinsadministratorInnen.
- Für die Nutzung von nuScore ist keine Zugangsberechtigung als Ergebniserfasser erforderlich, man braucht lediglich den Spielcode (als Heimmannschaft) und den PIN für die Begegnung.

EINGABE AM SPIELTAG

Die Anwendung wird in der Regel vom Mannschaftsführer der Heim-Mannschaft auf (s)einem Handy oder am Vereinstablet gestartet. Die Eingabe erfolgt mittels Spielcode auf nur einem Gerät! (Nur im Notfall kann mit dem Spielcode eine bereits gestartete Erfassung auf einem anderen Gerät fortgeführt werden. Dies sollte nach Möglichkeit aber vermieden werden!!!).

1. Zuerst wird die **Einzel-Aufstellung der Heimmannschaft** erfasst und mit der **PIN** signiert. Die Aufstellung ist für den Gast-MF nicht sichtbar!
2. Anschließend erfolgt die **Einzel-Aufstellung der Gastmannschaft** durch den Gast-MF. Der Gast-MF braucht dafür seine eigene **PIN**.

ACHTUNG: Wenn vor Signierung mit der PIN ein oder mehrere SpielerInnen in gelb hinterlegt sind, wurde in der falschen Reihenfolge aufgestellt! Dies muss korrigiert werden! Die Aufstellungsreihenfolge muss mit der am Spieltag gültigen Spielerliste übereinstimmen!

Nun sind beide Aufstellungen für beide Mannschaften sichtbar.

3. Der Reihe nach erfolgt nun die **Ergebniserfassung der Singles**.
4. Wenn alle Singles erfasst sind, wird die **Doppel-Aufstellung**, zuerst der Heimmannschaft, dann der Gastmannschaft, eingegeben und mit der jeweiligen PIN signiert. **ACHTUNG:** Es müssen alle vier DoppelspielerInnen einer Mannschaft gleichzeitig ausgesucht werden. Die miteinander im Doppel spielenden Partner müssen dann mit dem Finger („Drag and Drop“) zueinander verschoben werden!
5. Im Anschluss sind die **Ergebnisse der Doppel** zu erfassen.
6. Nachdem alle Ergebnisse eingegeben wurden, folgt der **Abschluss der Begegnung**. Analog zur Unterschrift beider MF am bisherigen Spielbericht ist hier die Eingabe der **PINS beider Mannschaften** erforderlich!



7. Zuletzt muss der Ergebniserfasser noch den **Spielbericht freigeben**.

ACHTUNG: Nach Abschluss des Spielberichts sind **Korrekturen nur noch** durch einen berechtigten Ergebniserfasser des Heimvereins **über die Website** (unter Ergebniserfassung im persönlichen Bereich wie bisher) **bis 23:59 Uhr des Erfassungstages** möglich.

GUT ZU WISSEN

Der Termin einer Begegnung kann nur über die herkömmliche Ergebniserfassung auf www.salzburgtennis.at auf einen anderen Termin verschoben werden.

- Eine **Änderung der Uhrzeit** einer Begegnung sowie eine Unterbrechung der Begegnung kann auch in der nuScore-App erfasst werden.

- Wenn bei der Aufstellung ein Fehler passiert ist, kann diese nach erneuter Eingabe des/der Pins neu erfasst werden.

- **Übrigens:** Nuscore kann zum „Ausprobieren“ vorab auch zu Testzwecken aufgerufen und befüllt werden. Der Gamecode (Aufruf der Begegnung) lautet: **test**, die „SignaturPins“ lauten **heim** und **gast**