



Badminton-Verband
Sachsen e.V.

nuScore

BADMINTON DIGITAL. EINFACH. VERBINDEND.

Saison 2026/2027



SPIELE VERWALTEN
Einfach und schnell



ERGEBNISSE & TABELLEN
Immer aktuell



STATISTIKEN & ANALYSEN
Daten, die zählen



erarbeitet:
Jens Wiese
mit Hilfe von KI



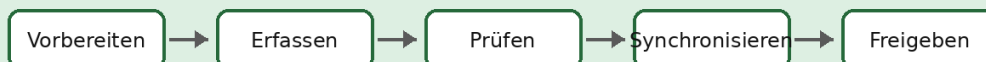
nuScore

Benutzerhandbuch

Digitale Ergebniserfassung im Badminton

Leitfaden für Mannschaftsführer, Vereine und Spielleiter

nuScore - digitaler Spielbetrieb



Eigenentwickelte Titelgrafik · Grafikpaket RC2

Herausgeber: Badmintonverband Sachsen e. V.

RC2 | Stand 06/2026 | Redaktion: Jens Wiese

Impressum

Tabelle 0.1 – Dokumentinformationen

Merkmal	Angabe
Herausgeber	Badmintonverband Sachsen e. V.
Titel	nuScore – Benutzerhandbuch
Untertitel	Leitfaden für Mannschaftsführer, Vereine und Spielleiter
Version	Redaktionsmaster v0.9.4c
Stand	06/2026
Redaktion	Jens Wiese
Kontakt	Wietzendorfer Straße 5, 01728 Bannewitz

Urheberrecht

© Badmintonverband Sachsen e. V. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Handbuch darf für Zwecke des Spielbetriebs und der Aus- und Fortbildung entsprechend den Vorgaben des Herausgebers genutzt werden. Jede weitergehende Vervielfältigung, Bearbeitung oder Veröffentlichung bedarf der Zustimmung des Rechteinhabers.

Markenhinweis

nuScore und liga.nu sind Bezeichnungen ihrer jeweiligen Rechteinhaber. Ihre Verwendung in diesem Handbuch dient ausschließlich der Beschreibung der unterstützten Arbeitsabläufe und begründet keine Verbindung oder Lizenz.

Haftungsausschluss

Dieses Handbuch beschreibt allgemeine Arbeitsabläufe der digitalen Ergebniserfassung. Maßgeblich sind die jeweils gültigen Wettspielordnungen, Durchführungsbestimmungen und die aktuelle Version der eingesetzten Anwendung. Trotz sorgfältiger Erstellung kann keine Gewähr für Vollständigkeit, Aktualität oder Fehlerfreiheit übernommen werden.

Vorwort

Die Digitalisierung unterstützt den Spielbetrieb im Badminton auf vielfältige Weise. Mit der elektronischen Ergebniserfassung lassen sich Begegnungen strukturiert dokumentieren, Informationen schneller bereitstellen und organisatorische Abläufe vereinfachen.

Dieses Handbuch richtet sich an Mannschaftsführer, Vereinsvertreter und Spielleiter, die nuScore im Mannschaftsspielbetrieb einsetzen. Es erläutert die wichtigsten Grundlagen, beschreibt typische Arbeitsabläufe Schritt für Schritt und gibt praktische Hinweise für den Einsatz am Spieltag. Der Schwerpunkt liegt auf einer verständlichen und praxisnahen Darstellung. Ergänzende Checklisten, Infoboxen, Ablaufdiagramme und Beispiele erleichtern die Orientierung und unterstützen sowohl Einsteiger als auch erfahrene Anwender bei der Nutzung.

Da sich Anwendungen und organisatorische Vorgaben weiterentwickeln können, sollte dieses Handbuch stets gemeinsam mit den aktuell gültigen Wettspielordnungen und den Veröffentlichungen des zuständigen Verbandes verwendet werden.

Inhaltsverzeichnis

Impressum	3
Urheberrecht	3
Markenhinweis	3
Haftungsausschluss	3
Vorwort.....	4
Inhaltsverzeichnis	5
1 Einführung in nuScore.....	11
1.1 Lernziel	11
1.2 Ziel dieses Handbuchs	11
1.3 Was ist nuScore?	11
1.4 Vorteile der digitalen Ergebniserfassung.....	11
1.5 Typischer Ablauf eines Spieltags	12
1.6 Zielgruppen.....	12
1.7 Zusammenfassung.....	12
2 Grundlagen	13
2.1 Lernziel	13
2.2 Grundprinzip der digitalen Ergebniserfassung	13
2.3 Zentrale Begriffe.....	13
2.4 Typischer Arbeitsablauf	14
2.5 Grundsätze für eine fehlerfreie Ergebniserfassung.....	14
2.6 Häufige Fehlerquellen	14
2.7 Checkliste: Vor Beginn der Ergebniserfassung.....	14
2.8 Zusammenfassung.....	15
3 Technische Voraussetzungen.....	16
3.1 Lernziel	16
3.2 Geeignete Endgeräte	16
3.3 Internetverbindung.....	16
3.4 Energieversorgung.....	16
3.5 Bildschirm und Bedienung.....	17
3.6 Datenschutz und Datensicherheit.....	17
3.7 Checkliste: Technik vor Spielbeginn	17
3.8 Zusammenfassung.....	18

4 Rollen und Berechtigungen	19
4.1 Lernziel	19
4.2 Rollen im Überblick	19
4.3 Aufgaben des Mannschaftsführers	19
4.4 Aufgaben des Heimvereins	19
4.5 Aufgaben des Gastvereins	20
4.6 Aufgaben der Spielleitung	20
4.7 Verantwortungsübersicht	20
4.8 Zusammenfassung	21
5 Anmeldung	22
5.1 Lernziel	22
5.2 Voraussetzungen	22
5.3 Vorbereitung	22
5.4 Allgemeiner Anmeldeablauf	22
5.5 Sicherheitshinweise	22
5.6 Typische Probleme bei der Anmeldung	23
5.7 Checkliste: Anmeldung	23
5.8 Zusammenfassung	23
6 Vorbereitung eines Spieltags	24
6.1 Lernziel	24
6.2 Bedeutung der Vorbereitung	24
6.3 Verantwortlichkeiten vor dem Spieltag	24
6.4 Organisatorische Vorbereitung	24
6.5 Technische Vorbereitung	25
6.6 Vorbereitung in der Sporthalle	25
6.7 Typische Fehler bei der Vorbereitung	26
6.8 Checkliste: Vorbereitung eines Spieltags	26
6.10 Zusammenfassung	27
7 Mannschaftsaufstellung	28
7.1 Lernziel	28
7.2 Bedeutung der Mannschaftsaufstellung	28
7.3 Voraussetzungen	28
7.4 Empfohlener Prüfablauf	28
7.5 Prüfpunkte im Detail	29

7.6 Typische Fehlerquellen.....	29
7.7 Entscheidungsschema	30
7.8 Checkliste: Mannschaftsaufstellung.....	30
7.9 Zusammenfassung.....	30
8 Ergebniserfassung Einzel	31
8.1 Ablauf	31
8.2 Typische Fehler	31
9 Ergebniserfassung Doppel	32
9.1 Ablauf	32
10 Offlinebetrieb	33
10.1 Grundlagen	33
10.2 Checkliste.....	33
11 Synchronisation.....	34
11.1 Lernziel	34
11.2 Zweck der Synchronisation	34
11.3 Voraussetzungen	34
11.4 Empfohlener Ablauf.....	34
11.5 Typische Probleme	34
11.6 Checkliste.....	35
11.7 Zusammenfassung.....	35
12 Spielbericht abschließen.....	36
12.1 Lernziel	36
12.2 Bedeutung des Spielberichts	36
12.3 Voraussetzungen	36
12.4 Empfohlener Ablauf.....	36
12.5 Vier-Augen-Prinzip.....	36
12.6 Typische Fehler	36
12.7 Abschlusskontrolle	37
12.8 Checkliste.....	37
12.9 Zusammenfassung.....	38
13 Digitale Freigaben	39
13.1 Lernziel	39
13.2 Zweck der digitalen Freigabe.....	39
13.3 Verantwortlichkeiten	39

13.4 Voraussetzungen	39
13.5 Freigabeprozess	39
13.6 Typische Fehler	40
13.7 Checkliste	40
13.8 Zusammenfassung	41
14 Sonderfälle	42
14.1 Lernziel	42
14.2 Grundsatz	42
14.3 Typische Sonderfälle	42
14.4 Vorgehensweise	42
14.5 Dokumentationsschema	43
14.6 Typische Fehler	43
14.7 Checkliste	43
14.8 Zusammenfassung	44
15 Fehlerbehandlung	45
15.1 Lernziel	45
15.2 Grundprinzipien	45
15.3 Fehlerkategorien	45
15.4 Systematische Fehlersuche	45
15.5 Maßnahmenmatrix	45
15.6 Eskalationsschema	46
15.7 Dokumentation von Fehlern	46
15.8 Checkliste	47
15.9 Zusammenfassung	47
Anhang A – FAQ	48
Wofür wird nuScore verwendet?	48
Wer nutzt nuScore?	48
Ersetzt nuScore die Wettspielordnung?	48
Wann sollte die Anmeldung erfolgen?	48
Welche technische Ausstattung wird empfohlen?	48
Wann sollten Ergebnisse eingegeben werden?	48
Wann sollte synchronisiert werden?	48
Wann darf der Spielbericht abgeschlossen werden?	48
Was bestätigt die digitale Freigabe?	48

Was tun bei einer Fehlermeldung?.....	48
Wann sollte Unterstützung angefordert werden?.....	48
Wo finde ich weitere Informationen?	49

1 Einführung in nuScore

1.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie den Zweck von nuScore, die Zielgruppen dieses Handbuchs und den grundsätzlichen Ablauf eines digital unterstützten Spieltags.

1.2 Ziel dieses Handbuchs

Dieses Handbuch unterstützt Mannschaftsführer, Vereinsvertreter und Spielleiter bei der Nutzung von nuScore zur digitalen Ergebniserfassung im Badminton. Es vermittelt die erforderlichen Grundlagen und beschreibt typische Arbeitsabläufe von der Vorbereitung eines Spieltags bis zum Abschluss des Spielberichts.

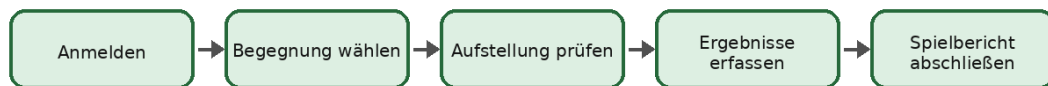
Die Inhalte richten sich sowohl an Anwenderinnen und Anwender mit ersten Erfahrungen als auch an Personen, die nuScore erstmals einsetzen. Schrittweise Erläuterungen, Praxistipps und Checklisten erleichtern den Einstieg und dienen gleichzeitig als Nachschlagewerk für den Spielbetrieb.

1.3 Was ist nuScore?

nuScore ist eine digitale Anwendung zur Erfassung und Verwaltung von Spielergebnissen während eines Mannschaftswettkampfs. Sie unterstützt die elektronische Dokumentation des Spielverlaufs und ermöglicht eine strukturierte Übermittlung der erfassten Daten.

Je nach organisatorischem Ablauf des Wettbewerbs können Mannschaftsführer oder andere berechnigte Personen Spielaufstellungen erfassen, Ergebnisse eintragen und den Spielbericht abschließen.

Abbildung 1.1 – Überblick über den digitalen Spieltagsablauf



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 1.1 – Überblick über den digitalen Spieltagsablauf

1.4 Vorteile der digitalen Ergebniserfassung

Der Einsatz einer digitalen Ergebniserfassung bietet gegenüber papierbasierten Verfahren mehrere Vorteile. Die wichtigsten Vorteile sind in Tabelle 1.1 zusammengefasst.

Tabelle 1.1 – Vorteile der digitalen Ergebniserfassung

Vorteil	Nutzen im Spielbetrieb
Zeitnahe Erfassung	Ergebnisse stehen schneller zur weiteren Bearbeitung bereit.

Vorteil	Nutzen im Spielbetrieb
Strukturierte Dokumentation	Der Spielverlauf wird nachvollziehbar und einheitlich festgehalten.
Weniger Übertragungsfehler	Manuelle Mehrfacheingaben werden reduziert.
Bessere Zusammenarbeit	Heim- und Gastmannschaft können Angaben gemeinsam prüfen.
Nachvollziehbarer Abschluss	Der Spielbericht kann vor der Freigabe systematisch kontrolliert werden.

1.5 Typischer Ablauf eines Spieltags

Ein Mannschaftswettkampf folgt im Regelfall einem wiederkehrenden Ablauf. Der konkrete Ablauf kann je nach Wettbewerb und Systemversion abweichen.

1. Anmeldung in nuScore
2. Auswahl der Begegnung
3. Kontrolle der Begegnungsdaten
4. Erfassung oder Prüfung der Mannschaftsaufstellungen
5. Durchführung der einzelnen Spiele
6. Eingabe der Ergebnisse
7. Kontrolle aller Einträge
8. Abschluss und Freigabe des Spielberichts

1.6 Zielgruppen

Dieses Handbuch richtet sich insbesondere an Mannschaftsführer, Vereinsvertreter, Spielleiter, Verantwortliche im Spielbetrieb und neue Anwenderinnen und Anwender von nuScore. Je nach Rolle stehen unterschiedliche Funktionen und Berechtigungen zur Verfügung.

Tipp	Praxistipp: Praxisorientierte Nutzung Nutzen Sie das Handbuch zunächst vollständig, um die grundlegenden Abläufe kennenzulernen. Bei späteren Einsätzen eignet es sich als Nachschlagewerk für einzelne Arbeitsschritte oder besondere Situationen.
-------------	---

HINWEIS	Achtung: Versionsabhängige Funktionen Die tatsächlich verfügbaren Funktionen können je nach Version der Anwendung sowie den Vorgaben des jeweiligen Wettbewerbs oder Landesverbandes unterschiedlich sein.
----------------	--

1.7 Zusammenfassung

nuScore unterstützt die strukturierte digitale Dokumentation einer Begegnung. Dieses Handbuch beschreibt die allgemeinen Abläufe, benennt typische Kontrollpunkte und stellt praxisnahe Arbeitshilfen bereit.

2 Grundlagen

2.1 Lernziel

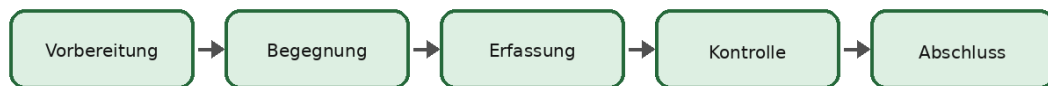
Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie die zentralen Begriffe der digitalen Ergebniserfassung und können den allgemeinen Ablauf einer Begegnung einordnen.

2.2 Grundprinzip der digitalen Ergebniserfassung

Die digitale Ergebniserfassung dient dazu, den Verlauf eines Mannschaftswettkampfs strukturiert zu dokumentieren. Anstelle eines ausschließlich papierbasierten Spielberichts werden die relevanten Daten elektronisch erfasst, geprüft und entsprechend den Vorgaben des jeweiligen Wettbewerbs verarbeitet.

Zu den typischen Arbeitsschritten gehören die Auswahl der Begegnung, die Erfassung oder Prüfung der Mannschaftsaufstellung, die Eingabe der Spielergebnisse, die Kontrolle der erfassten Daten und der Abschluss des Spielberichts.

Abbildung 2.1 - Prozessübersicht einer Begegnung



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 2.1 – Prozessübersicht einer Begegnung

2.3 Zentrale Begriffe

Tabelle 2.1 – Zentrale Begriffe im Überblick

Begriff	Definition
Begegnung	Mannschaftswettkampf zwischen zwei Mannschaften innerhalb eines Spieltags.
Spieltag	Termin, an dem eine oder mehrere Begegnungen gemäß Spielplan stattfinden.
Mannschaftsaufstellung	Zusammenstellung der Spielerinnen und Spieler für eine Begegnung.
Einzelspiel	Spiel zwischen jeweils einer Spielerin oder einem Spieler beider Mannschaften.
Doppelspiel	Spiel mit je zwei Spielerinnen oder Spielern je Mannschaft.
Spielbericht	Digitale Dokumentation der Begegnung mit Aufstellungen, Ergebnissen und weiteren Angaben.

2.4 Typischer Arbeitsablauf

9. Anmelden
10. Begegnung auswählen
11. Mannschaftsdaten kontrollieren
12. Spiele durchführen
13. Ergebnisse erfassen
14. Einträge gemeinsam prüfen
15. Spielbericht abschließen

2.5 Grundsätze für eine fehlerfreie Ergebniserfassung

- Ergebnisse unmittelbar nach Spielende erfassen.
- Eingaben vor dem Speichern kontrollieren.
- Mannschaftsaufstellungen sorgfältig prüfen.
- Unklare Situationen vor Abschluss des Spielberichts klären.
- Änderungen nachvollziehbar dokumentieren, sofern dies vorgesehen ist.

2.6 Häufige Fehlerquellen

Tabelle 2.2 – Typische Fehlerquellen bei der Ergebniserfassung

Fehlerquelle	Vorbeugende Maßnahme
Vertauschen von Spielerinnen oder Spielern	Namen vor dem Speichern vergleichen.
Zahlendreher bei Satzergebnissen	Ergebnis unmittelbar nach Eingabe kontrollieren.
Unvollständige Ergebniseingaben	Vollständigkeitsprüfung nach jedem Spiel durchführen.
Übersehen einzelner Spiele	Spielübersicht vor Abschluss des Spielberichts prüfen.
Abschluss ohne Endkontrolle	Vier-Augen-Prinzip anwenden.

Tipp	Praxistipp: Zuständigkeit festlegen Legen Sie vor Beginn der Begegnung fest, welche Person die Ergebniserfassung übernimmt. Eine eindeutige Zuständigkeit verhindert doppelte oder widersprüchliche Eingaben.
-------------	---

2.7 Checkliste: Vor Beginn der Ergebniserfassung

- ☐ Richtige Begegnung ausgewählt
- ☐ Mannschaftsaufstellung geprüft
- ☐ Endgerät ausreichend geladen
- ☐ Internetverbindung geprüft, sofern erforderlich
- ☐ Verantwortliche Person für die Eingabe festgelegt

2.8 Zusammenfassung

Die Grundlagen der digitalen Ergebniserfassung bestehen aus klaren Begriffen, eindeutigen Zuständigkeiten und einer strukturierten Kontrolle. Eine sorgfältige Vorbereitung reduziert spätere Korrekturen.

Da sich Anwendungen und organisatorische Vorgaben weiterentwickeln können, sollte dieses Handbuch stets gemeinsam mit den aktuell gültigen Wettspielordnungen und den Veröffentlichungen des zuständigen Verbandes verwendet werden.

3 Technische Voraussetzungen

3.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie die allgemeinen technischen Voraussetzungen für den Einsatz von nuScore und wissen, welche Vorbereitungen vor einem Spieltag sinnvoll sind.

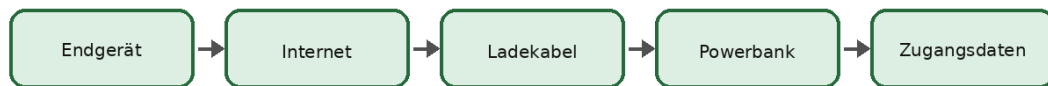
3.2 Geeignete Endgeräte

Die digitale Ergebniserfassung kann abhängig von der jeweiligen Systemunterstützung auf unterschiedlichen Endgeräten erfolgen. Für den Einsatz in der Sporthalle haben sich mobile Geräte bewährt, da sie während der Begegnung flexibel nutzbar sind.

Tabelle 3.1 – Empfohlene Endgeräte

Endgerät	Eignung	Hinweis
Smartphone	Gut geeignet	Mobil, aber begrenzte Bildschirmgröße.
Tablet	Sehr gut geeignet	Gute Balance aus Mobilität und Lesbarkeit.
Notebook	Geeignet	Stabiler Arbeitsplatz erforderlich.
Desktop-Computer	Eingeschränkt geeignet	Nur sinnvoll bei festem Standort.

Abbildung 3.1 – Empfohlene technische Ausstattung



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 3.1 – Empfohlene technische Ausstattung

3.3 Internetverbindung

Für viele Funktionen ist eine stabile Internetverbindung erforderlich. Je nach örtlichen Gegebenheiten kann die Verbindung über WLAN oder Mobilfunk erfolgen. Vor Spielbeginn sollte geprüft werden, ob eine ausreichende Netzabdeckung vorhanden ist und ob Zugangsdaten für ein Hallen-WLAN verfügbar sind.

3.4 Energieversorgung

Ein leerer Akku kann die Ergebniserfassung unterbrechen. Das verwendete Endgerät sollte vor Spielbeginn vollständig geladen sein. Eine Powerbank, ein geeignetes Ladekabel und der Zugang zu einer Steckdose erhöhen die Ausfallsicherheit.

3.5 Bildschirm und Bedienung

- Automatische Bildschirmsperre nicht zu kurz einstellen.
- Ausreichende Bildschirmhelligkeit wählen.
- Bildschirm sauber halten.
- Energiesparmodus nur nutzen, wenn er die Arbeit nicht beeinträchtigt.

3.6 Datenschutz und Datensicherheit

Bei der Nutzung digitaler Systeme werden personenbezogene Daten verarbeitet. Alle Beteiligten sollten diese Daten verantwortungsvoll behandeln und die Vorgaben des jeweiligen Veranstalters sowie die einschlägigen gesetzlichen Bestimmungen beachten.

- Endgeräte gegen unbefugten Zugriff sichern.
- Zugangsdaten vertraulich behandeln.
- Bildschirme nicht unbeaufsichtigt geöffnet lassen.
- Personenbezogene Daten nur im erforderlichen Umfang einsehen.
- Aktuelle Software und sichere Passwörter verwenden.

Tabelle 3.2 – Technische Vorbereitung vor dem Spieltag

Prüfpunkt	Empfehlung
Akkustand	Endgerät vollständig laden.
Ladekabel	Passendes Kabel einpacken.
Powerbank	Geladen bereithalten.
Internet	WLAN oder Mobilfunk testen.
Zugangsdaten	Vor Spielbeginn bereithalten.
Browser oder Anwendung	Aktualität prüfen.

Tipp	Praxistipp: Probelauf vor Saisonbeginn Führen Sie vor Saisonbeginn einen Probelauf mit dem vorgesehenen Endgerät durch. So können technische Fragen geklärt werden, bevor sie den Spielbetrieb beeinträchtigen.
-------------	---

3.7 Checkliste: Technik vor Spielbeginn

- ☐ Endgerät vollständig geladen
- ☐ Ladekabel vorhanden
- ☐ Powerbank verfügbar
- ☐ Internetverbindung getestet
- ☐ Browser oder Anwendung aktuell
- ☐ Zugangsdaten verfügbar
- ☐ Display gut lesbar

3.8 Zusammenfassung

Eine zuverlässige technische Vorbereitung ist die Grundlage für eine störungsarme digitale Ergebniserfassung. Besonders wichtig sind ein geeignetes Endgerät, eine stabile Verbindung und ein verantwortungsvoller Umgang mit Zugangsdaten.

4 Rollen und Berechtigungen

4.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie die typischen Rollen im Mannschaftsspielbetrieb und können deren Aufgaben im Zusammenhang mit der digitalen Ergebniserfassung einordnen.

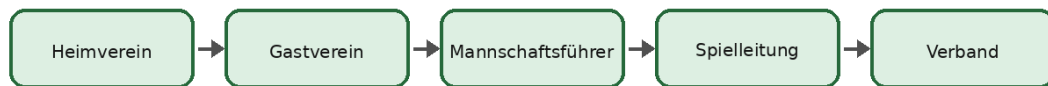
4.2 Rollen im Überblick

Die Nutzung einer digitalen Ergebniserfassung setzt voraus, dass Aufgaben und Verantwortlichkeiten eindeutig geregelt sind. Je nach Rolle stehen den Beteiligten unterschiedliche Funktionen und Berechtigungen zur Verfügung.

Tabelle 4.1 – Rollen im Überblick

Rolle	Hauptaufgabe
Mannschaftsführer	Organisation der Mannschaft und Mitwirkung bei der Ergebniserfassung.
Heimverein	Vorbereitung und Durchführung der Begegnung vor Ort.
Gastverein	Prüfung der Angaben und Mitwirkung am Spielbericht.
Spilleitung	Überwachung des ordnungsgemäßen Spielbetriebs und Klärung besonderer Situationen.

Abbildung 4.1 – Rollenmodell im Spielbetrieb



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 4.1 – Rollenmodell im Spielbetrieb

4.3 Aufgaben des Mannschaftsführers

- Mannschaft vorbereiten.
- Mannschaftsaufstellung kontrollieren.
- Mit dem gegnerischen Mannschaftsführer abstimmen.
- An der Ergebniserfassung mitwirken.
- Spielbericht vor dem Abschluss prüfen.

4.4 Aufgaben des Heimvereins

- Geeignete Rahmenbedingungen bereitstellen.
- Geordneten Spielablauf unterstützen.

- An der Dokumentation der Begegnung mitwirken.
- Mit Gastverein und Spielleitung zusammenarbeiten.

4.5 Aufgaben des Gastvereins

- Eigene Mannschaftsdaten prüfen.
- Erfasste Ergebnisse kontrollieren.
- An der abschließenden Prüfung des Spielberichts mitwirken.
- Offene Fragen gemeinsam mit dem Heimverein klären.

4.6 Aufgaben der Spielleitung

- Bei besonderen Situationen unterstützen.
- Organisatorische Fragen klären.
- Unstimmigkeiten bearbeiten.
- Notwendige Entscheidungen nachvollziehbar dokumentieren.

4.7 Verantwortungsübersicht

Tabelle 4.2 – Verantwortlichkeiten der Beteiligten

Aufgabe	Mannschaftsführer	Heimverein	Gastverein	Spielleitung
Mannschaft vorbereiten	Ja			
Mannschaftsdaten prüfen	Ja	Ja	Ja	
Ergebnisse kontrollieren	Ja	Ja	Ja	
Organisatorische Unterstützung		Ja		Ja
Besondere Situationen klären				Ja

Tipp	Praxistipp: Aufgaben vorab festlegen Legen Sie bereits vor dem ersten Saisonspiel fest, welche Person die digitale Ergebniserfassung übernimmt und wer die abschließende Kontrolle des Spielberichts durchführt.
-------------	--

	Achtung: Berechtigungen können abweichen Die beschriebenen Rollen stellen typische Zuständigkeiten dar. Maßgeblich sind die Wettspielordnung, die organisatorischen Vorgaben des zuständigen Landesverbandes und die im System vergebenen Berechtigungen.
--	---

4.8 Zusammenfassung

Eine erfolgreiche digitale Ergebniserfassung basiert auf einer klaren Aufgabenverteilung und der Zusammenarbeit aller Beteiligten. Die tatsächlich verfügbaren Funktionen richten sich nach den vergebenen Berechtigungen.

5 Anmeldung

5.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie den allgemeinen Ablauf der Anmeldung und wissen, welche Vorbereitungen vor der Anmeldung sinnvoll sind.

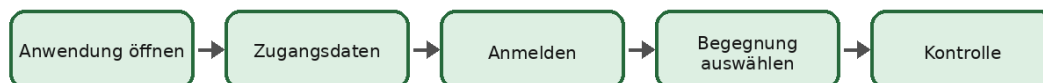
5.2 Voraussetzungen

- Ein geeignetes Endgerät steht zur Verfügung.
- Eine Internetverbindung ist vorhanden, sofern die Anmeldung diese erfordert.
- Die erforderlichen Zugangsdaten liegen vor.
- Das Endgerät ist ausreichend geladen.

5.3 Vorbereitung

Vor jedem Spieltag empfiehlt es sich, die Anmeldung bereits einige Minuten vor Spielbeginn durchzuführen. Prüfen Sie insbesondere Internetverbindung, Akkustand, Datum und Uhrzeit des Endgeräts sowie die Verfügbarkeit der Zugangsdaten.

Abbildung 5.1 - Ablauf der Anmeldung



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 5.1 – Ablauf der Anmeldung

5.4 Allgemeiner Anmeldeablauf

16. Anwendung oder unterstützte Webseite öffnen.
17. Anmeldemaske aufrufen.
18. Benutzerkennung eingeben.
19. Passwort eingeben.
20. Anmeldung bestätigen.
21. Erfolgreiche Anmeldung überprüfen.
22. Zur Übersicht der verfügbaren Begegnungen wechseln.

5.5 Sicherheitshinweise

- Geben Sie Passwörter nicht an Dritte weiter.

- Verwenden Sie nach Möglichkeit ein sicheres Passwort.
- Melden Sie sich auf gemeinsam genutzten Geräten nach Abschluss der Arbeiten wieder ab.
- Speichern Sie Zugangsdaten nur, wenn dies den Sicherheitsvorgaben Ihres Vereins oder Verbandes entspricht.

5.6 Typische Probleme bei der Anmeldung

Tabelle 5.1 – Typische Probleme bei der Anmeldung

Problem	Mögliche Ursache	Empfohlene Maßnahme
Anmeldung nicht möglich	Falsche Zugangsdaten	Eingaben sorgfältig prüfen.
Seite lädt nicht	Keine Internetverbindung	Netzwerkverbindung kontrollieren.
Anmeldung wird abgelehnt	Berechtigung fehlt	Zuständige Stelle kontaktieren.
Anwendung reagiert nicht	Technisches Problem	Anwendung neu starten oder später erneut versuchen.

Tipp	Praxistipp: Rechtzeitig anmelden
	Führen Sie die Anmeldung möglichst vor dem offiziellen Beginn der Begegnung durch. Dadurch können technische Schwierigkeiten behoben werden, ohne den Spielbetrieb zu verzögern.

5.7 Checkliste: Anmeldung

- ☐ Endgerät geladen
- ☐ Internetverbindung geprüft
- ☐ Zugangsdaten verfügbar
- ☐ Anmeldung erfolgreich
- ☐ Richtige Begegnung ausgewählt

5.8 Zusammenfassung

Eine sorgfältige Vorbereitung erleichtert die Anmeldung und trägt zu einem reibungslosen Ablauf des Spieltags bei. Prüfen Sie nach der Anmeldung, ob die richtige Begegnung angezeigt wird und alle erforderlichen Funktionen verfügbar sind.

6 Vorbereitung eines Spieltags

6.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels können Sie einen Spieltag organisatorisch, technisch und personell so vorbereiten, dass die digitale Ergebniserfassung strukturiert und ohne vermeidbare Unterbrechungen durchgeführt werden kann.

6.2 Bedeutung der Vorbereitung

Eine sorgfältige Vorbereitung ist die Grundlage für einen geordneten Spieltag. Viele Probleme bei der digitalen Ergebniserfassung entstehen nicht während der Eingabe selbst, sondern durch fehlende Zugangsdaten, unklare Zuständigkeiten, ungetestete Endgeräte oder nicht abgestimmte Abläufe. Die Vorbereitung beginnt deshalb nicht erst in der Sporthalle, sondern bereits vor dem Spieltag.

Ziel ist es, vor Beginn der Begegnung alle organisatorischen und technischen Voraussetzungen zu klären. Dadurch können Mannschaftsführer, Heimverein, Gastverein und Spielleitung ihre Aufgaben ohne Zeitdruck wahrnehmen.

6.3 Verantwortlichkeiten vor dem Spieltag

Die Vorbereitung liegt nicht ausschließlich bei einer einzelnen Person. Je nach organisatorischer Regelung wirken mehrere Beteiligte zusammen. Tabelle 6.1 fasst typische Zuständigkeiten zusammen.

Tabelle 6.1 – Zuständigkeiten bei der Spieltagsvorbereitung

Aufgabe	Typisch verantwortlich	Prüfhinweis
Spielort und Zeit prüfen	Heimverein	Spielplan und Hallenbelegung vergleichen
Endgerät bereitstellen	Heimverein oder Mannschaftsführer	Akkustand, Browser/App und Display prüfen
Zugangsdaten bereithalten	Berechtigte Person	Anmeldung vor Spielbeginn testen
Mannschaft informieren	Mannschaftsführer	Anwesenheit und Einsatzbereitschaft klären
Unterlagen bereithalten	Mannschaftsführer	Spielplan, Aufstellungen und Regelgrundlagen verfügbar halten
Besondere Umstände klären	Heimverein, Gastverein, Spielleitung	Unklarheiten vor Beginn dokumentieren

6.4 Organisatorische Vorbereitung

Vor dem Spieltag sollten alle organisatorischen Rahmenbedingungen geprüft werden. Dazu gehören der Spielort, die angesetzte Uhrzeit, die beteiligten Mannschaften, die verfügbaren Ansprechpartner und die Zuständigkeit für die digitale Ergebniserfassung.

- Prüfen Sie, ob die richtige Begegnung im Spielplan vorgesehen ist.
- Klären Sie, wer die digitale Ergebniserfassung vor Ort übernimmt.
- Stimmen Sie ab, wer den Spielbericht am Ende gemeinsam kontrolliert.
- Halten Sie Kontaktdaten für Rückfragen bereit.
- Prüfen Sie, ob besondere Vorgaben des Wettbewerbs zu beachten sind.

6.5 Technische Vorbereitung

Die technische Vorbereitung stellt sicher, dass nuScore am Spieltag zuverlässig genutzt werden kann. Neben einem geeigneten Endgerät sind eine ausreichende Energieversorgung, eine stabile Verbindung und verfügbare Zugangsdaten entscheidend.

Tabelle 6.2 – Technische Vorbereitung

Prüfpunkt	Empfehlung	Zeitpunkt
Endgerät	Tablet oder Smartphone mit gut lesbarem Display	Vor Abfahrt und vor Spielbeginn
Akkustand	Vollständig laden, Powerbank bereithalten	Vor Abfahrt
Internetverbindung	WLAN oder Mobilfunk testen	In der Halle
Browser/App	Aktualität und Funktionsfähigkeit prüfen	Vor Saisonbeginn und am Spieltag
Zugangsdaten	Verfügbarkeit und Berechtigung prüfen	Vor Spielbeginn
Ersatzlösung	Zweites Endgerät oder Notizvorlage bereithalten	Bei risikobehafteter Netzsituation

Praxistipp: Techniktest vor dem Einspielen

Führen Sie den Techniktest möglichst vor dem Einspielen durch. Dadurch bleibt ausreichend Zeit, um Verbindungsprobleme, fehlende Zugangsdaten oder Anzeigeprobleme zu klären.

Achtung: Nicht erst nach Spielbeginn anmelden

Eine verspätete Anmeldung kann den Spielbetrieb verzögern. Prüfen Sie die Anmeldung und die richtige Begegnung vor Beginn der ersten Spiele.

6.6 Vorbereitung in der Sporthalle

In der Sporthalle sollten die vorbereiteten Punkte kurz praktisch überprüft werden. Wichtig ist vor allem, dass das Endgerät während der Begegnung zugänglich bleibt und die verantwortliche Person ungestört arbeiten kann.

23. Endgerät einschalten und Displayhelligkeit prüfen.
24. Internetverbindung testen.
25. nuScore öffnen und anmelden.
26. Richtige Begegnung auswählen.
27. Mannschaftsführer beider Mannschaften über den vorgesehenen Ablauf informieren.

28. Zuständigkeit für Eingaben und Abschlusskontrolle bestätigen.

6.7 Typische Fehler bei der Vorbereitung

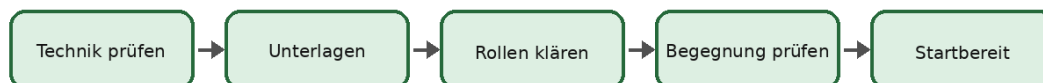
Tabelle 6.3 – Typische Fehler bei der Spieltagsvorbereitung

Fehler	Auswirkung	Vorbeugende Maßnahme
Zugangsdaten fehlen	Anmeldung verzögert sich	Zugangsdaten vor Spielbeginn bereithalten
Endgerät nicht geladen	Unterbrechung der Ergebniserfassung	Gerät laden und Powerbank mitführen
Falsche Begegnung ausgewählt	Eingaben landen im falschen Kontext	Begegnungsdaten vor Eingaben vergleichen
Unklare Zuständigkeit	Doppelte oder fehlende Eingaben	Verantwortliche Person festlegen
Keine Netzprüfung	Synchronisation verzögert sich	Verbindung in der Halle testen

6.8 Checkliste: Vorbereitung eines Spieltags

- ☐ Spielort, Datum und Uhrzeit geprüft
- ☐ Endgerät vollständig geladen
- ☐ Ladekabel und Powerbank vorhanden
- ☐ Internetverbindung getestet
- ☐ Zugangsdaten verfügbar
- ☐ Richtige Begegnung ausgewählt
- ☐ Verantwortlichkeit für Ergebniserfassung geklärt
- ☐ Mannschaftsaufstellung vorbereitet
- ☐ Besondere Umstände vorab geklärt

Abbildung 6.1 - Vorbereitung eines Spieltags



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 6.1 – Vorbereitung eines Spieltags

6.10 Zusammenfassung

Eine gute Spieltagsvorbereitung verbindet organisatorische Klarheit mit technischer Zuverlässigkeit. Wer Zuständigkeiten, Zugangsdaten, Endgeräte und Begegnungsdaten vor Spielbeginn prüft, reduziert Verzögerungen und schafft eine stabile Grundlage für die digitale Ergebniserfassung.

7 Mannschaftsaufstellung

7.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels können Sie die Mannschaftsaufstellung vor einer Begegnung strukturiert vorbereiten, prüfen und in den digitalen Arbeitsablauf einordnen. Sie kennen typische Fehlerquellen und wissen, welche Punkte vor einer Freigabe besonders sorgfältig kontrolliert werden müssen.

7.2 Bedeutung der Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaftsaufstellung ist ein zentraler Bestandteil des Spielberichts. Sie legt fest, welche Spielerinnen und Spieler in welchen Einzel- und Doppelspielen eingesetzt werden. Eine fehlerhafte Aufstellung kann zu Rückfragen, Korrekturen oder sportrechtlichen Folgen führen. Deshalb muss sie vor Beginn der Begegnung sorgfältig geprüft werden.

Maßgeblich sind stets die jeweils gültige Wettspielordnung, die Durchführungsbestimmungen und die Vorgaben des zuständigen Verbandes. Dieses Handbuch beschreibt den allgemeinen digitalen Prüf- und Dokumentationsablauf.

7.3 Voraussetzungen

Vor der Erfassung oder Prüfung der Mannschaftsaufstellung sollten folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

Tabelle 7.1 – Voraussetzungen für die Mannschaftsaufstellung

Voraussetzung	Bedeutung	Prüfung
Richtige Begegnung ausgewählt	Aufstellung muss zur angesetzten Begegnung gehören	Begegnungsdaten vergleichen
Mannschaft vollständig bekannt	Einsatzfähige Spielerinnen und Spieler sind geklärt	Anwesenheit prüfen
Regelgrundlagen verfügbar	Reihenfolge und Einsatzregeln sind bekannt	Wettspielordnung beachten
Verantwortliche Personen anwesend	Abstimmung zwischen den Mannschaften möglich	Mannschaftsführer einbeziehen
Technik einsatzbereit	Aufstellung kann digital geprüft oder erfasst werden	Anmeldung und Endgerät prüfen

7.4 Empfohlener Prüfablauf

29. Richtige Begegnung in nuScore auswählen.
30. Mannschaftsdaten und beteiligte Vereine vergleichen.
31. Verfügbare Spielerinnen und Spieler prüfen.
32. Reihenfolge der Aufstellung mit den geltenden Vorgaben vergleichen.
33. Einzel- und Doppelzuordnungen kontrollieren.

34. Aufstellung mit dem gegnerischen Mannschaftsführer abstimmen, soweit vorgesehen.
35. Eingaben vor der Freigabe erneut prüfen.

7.5 Prüfpunkte im Detail

Bei der Prüfung der Mannschaftsaufstellung sollten sowohl formale als auch praktische Punkte berücksichtigt werden. Dazu gehören Namen, Reihenfolge, Zuordnung zu Einzel und Doppel sowie eventuelle Besonderheiten.

Tabelle 7.2 – Prüfpunkte der Mannschaftsaufstellung

Prüfpunkt	Fragestellung	Hinweis
Spielerzuordnung	Sind die richtigen Personen ausgewählt?	Namen sorgfältig vergleichen
Reihenfolge	Entspricht die Reihenfolge den Vorgaben?	Wettspielordnung beachten
Doppelpaare	Sind die Paarungen korrekt gebildet?	Besonders auf Vertauschungen achten
Einsatzfähigkeit	Sind alle Personen anwesend und spielbereit?	Vor Beginn klären
Besonderheiten	Gibt es Abweichungen oder Klärungsbedarf?	Sachlich dokumentieren

Praxistipp: Namen laut vergleichen

Vergleichen Sie die Namen der aufgestellten Personen gemeinsam und laut mit der Mannschaftsliste. Dadurch fallen Verwechslungen schneller auf.

Achtung: Aufstellung vor der Freigabe endgültig prüfen

Je nach organisatorischen Vorgaben kann eine freigegebene Aufstellung nur eingeschränkt geändert werden. Prüfen Sie deshalb Reihenfolge und Zuordnung besonders sorgfältig.

7.6 Typische Fehlerquellen

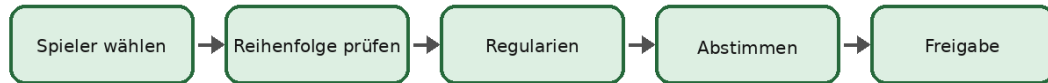
Tabelle 7.3 – Typische Fehler bei der Mannschaftsaufstellung

Fehler	Mögliche Ursache	Empfohlene Maßnahme
Falsche Person ausgewählt	Namensähnlichkeit oder Auswahlfehler	Namen und Mannschaftsliste vergleichen
Reihenfolge fehlerhaft	Regelgrundlage nicht geprüft	Vorgaben vor Freigabe kontrollieren
Doppelpaare vertauscht	Paarungen nicht gemeinsam geprüft	Paarungen mit beiden Mannschaftsführern abgleichen
Nicht anwesende Person eingetragen	Anwesenheit nicht geprüft	Spielbereitschaft vor Eintrag klären

Freigabe zu früh	Kontrolle unvollständig	Vier-Augen-Prinzip anwenden
------------------	-------------------------	-----------------------------

7.7 Entscheidungsschema

Abbildung 7.1 - Prüfschema Mannschaftsaufstellung



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 7.1 – Prüfschema Mannschaftsaufstellung

7.8 Checkliste: Mannschaftsaufstellung

- ☐ Richtige Begegnung ausgewählt
- ☐ Mannschaftsdaten geprüft
- ☐ Anwesenheit der Spielerinnen und Spieler geklärt
- ☐ Reihenfolge geprüft
- ☐ Einzelzuordnung geprüft
- ☐ Doppelpaare geprüft
- ☐ Besonderheiten dokumentiert
- ☐ Aufstellung vor Freigabe gemeinsam kontrolliert

7.9 Zusammenfassung

Die Mannschaftsaufstellung ist ein besonders sensibler Arbeitsschritt. Eine strukturierte Prüfung verhindert Verwechslungen, fehlerhafte Reihenfolgen und unvollständige Angaben. Entscheidend sind die richtige Begegnung, klare Verantwortlichkeiten, die Beachtung der geltenden Vorgaben und eine sorgfältige Endkontrolle vor der Freigabe.

8 Ergebniserfassung Einzel

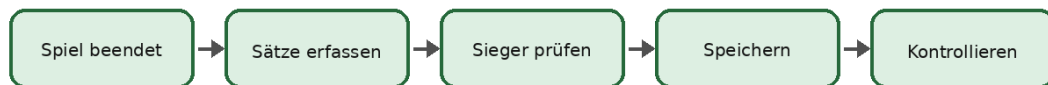
8.1 Ablauf

Erfassen Sie Ergebnisse unmittelbar nach Spielende und kontrollieren Sie Satz- und Spielerzuordnung.

8.2 Typische Fehler

Zahlendreher, falsche Spielerzuordnung und unvollständige Eingaben vermeiden.

Abbildung 8.1 - Ergebniserfassung Einzel



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

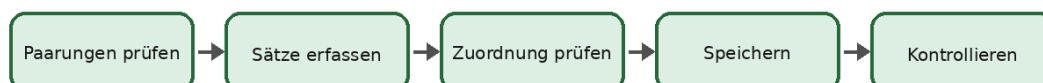
Abbildung 8.1 – Prozessdiagramm Ergebniserfassung Einzel.

9 Ergebniserfassung Doppel

9.1 Ablauf

Kontrollieren Sie die Paarungen und tragen Sie die Satzergebnisse vollständig ein.

Abbildung 9.1 - Ergebniserfassung Doppel



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 9.1 – Prozessdiagramm Ergebniserfassung Doppel.

10 Offlinebetrieb

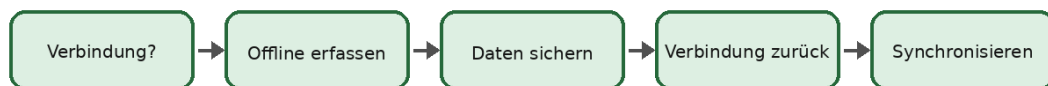
10.1 Grundlagen

Bei fehlender Verbindung sind lokale Eingaben sorgfältig zu dokumentieren und nach Wiederherstellung zu synchronisieren, sofern die eingesetzte Lösung dies unterstützt.

10.2 Checkliste

- ☐ Verbindung prüfen
- ☐ Eingaben sichern
- ☐ Synchronisation nachholen

Abbildung 10.1 - Entscheidungsdiagramm Offlinebetrieb



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 10.1 – Entscheidungsdiagramm Offlinebetrieb.

11 Synchronisation

11.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie Zweck, Voraussetzungen und Ablauf der Synchronisation. Sie können vor und nach der Übertragung geeignete Prüfschritte durchführen und typische Probleme systematisch einordnen.

11.2 Zweck der Synchronisation

Die Synchronisation gleicht die während einer Begegnung erfassten Daten mit dem zentralen Datenbestand ab. Sie stellt sicher, dass Ergebnisse, Spielberichte und Statusinformationen vollständig und aktuell verfügbar sind.

- Ergebnisse werden zeitnah bereitgestellt.
- Unterschiedliche Datenstände werden vermieden.
- Die Nachvollziehbarkeit der Begegnung wird verbessert.
- Der Abschluss des Spielberichts wird vorbereitet.

11.3 Voraussetzungen

Vor Beginn der Synchronisation sollten die in Tabelle 11.1 genannten Bedingungen erfüllt sein.

Prüfkriterium	Empfehlung
Ergebniserfassung abgeschlossen	Alle Spiele vollständig erfasst
Daten geprüft	Ergebnisse und Zuordnungen kontrolliert
Internetverbindung	Stabil und verfügbar, sofern erforderlich
Endgerät	Ausreichender Akkustand
Berechtigungen	Synchronisation zulässig

11.4 Empfohlener Ablauf

36. Vollständigkeit der Ergebniserfassung prüfen.
37. Offene Eingaben abschließen.
38. Netzwerkverbindung kontrollieren.
39. Synchronisation starten.
40. Abschlussmeldung abwarten.
41. Erfolgreiche Übertragung kontrollieren.
42. Stichprobenartige Prüfung der Daten durchführen.

11.5 Typische Probleme

Problem	Mögliche Ursache	Empfohlene Maßnahme
Synchronisation startet nicht	Netzwerk nicht verfügbar	Verbindung prüfen

Übertragung unvollständig	Eingaben nicht abgeschlossen	Daten vervollständigen
Fehlermeldung	Technisches Problem	Vorgang wiederholen und dokumentieren
Unterschiedliche Datenstände	Mehrere Bearbeitungen	Daten gemeinsam prüfen

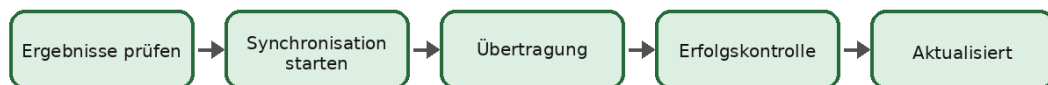
Praxistipp: Synchronisieren Sie möglichst unmittelbar nach Abschluss und Kontrolle der Ergebniserfassung. So bleiben alle Beteiligten auf demselben Datenstand.

Achtung: Führen Sie die Synchronisation erst durch, wenn alle Ergebnisse geprüft wurden. Ein unvollständiger Datenbestand kann Nacharbeiten verursachen.

11.6 Checkliste

- ☐ Alle Spiele vollständig erfasst
- ☐ Ergebnisse geprüft
- ☐ Netzwerkverbindung vorhanden
- ☐ Synchronisation durchgeführt
- ☐ Erfolgsmeldung kontrolliert
- ☐ Stichprobe durchgeführt

Abbildung 11.1 - Ablauf der Synchronisation



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 11.1 – Ablauf der Synchronisation

11.7 Zusammenfassung

Eine erfolgreiche Synchronisation setzt vollständige und geprüfte Eingaben voraus. Durch eine strukturierte Vorgehensweise lassen sich Übertragungsfehler vermeiden und alle Beteiligten arbeiten mit einem konsistenten Datenbestand.

12 Spielbericht abschließen

12.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels können Sie den digitalen Spielbericht vollständig prüfen, gemeinsam kontrollieren und ordnungsgemäß abschließen.

12.2 Bedeutung des Spielberichts

Der Spielbericht dokumentiert den vollständigen Ablauf einer Mannschaftsbegegnung. Er enthält Begegnungsdaten, Mannschaftsaufstellungen, Spielergebnisse, Satzergebnisse, Besonderheiten und den Freigabestatus.

12.3 Voraussetzungen

Prüfkriterium	Anforderung
Begegnung beendet	Alle Spiele abgeschlossen
Ergebnisse vollständig	Keine offenen Eingaben
Satzstände geprüft	Alle Satzergebnisse plausibel
Mannschaftsdaten geprüft	Richtige Zuordnung aller Spieler
Besonderheiten dokumentiert	Falls erforderlich
Synchronisation abgeschlossen	Erfolgreich durchgeführt

12.4 Empfohlener Ablauf

43. Vollständigkeit prüfen.
44. Mannschaftsaufstellungen kontrollieren.
45. Ergebnisse vergleichen.
46. Satzergebnisse prüfen.
47. Besonderheiten dokumentieren.
48. Vier-Augen-Kontrolle durchführen.
49. Spielbericht abschließen.

12.5 Vier-Augen-Prinzip

Vor dem endgültigen Abschluss empfiehlt sich eine gemeinsame Kontrolle durch die verantwortlichen Vertreter beider Mannschaften. Dabei werden insbesondere Begegnungsdaten, Spielerzuordnungen, Satzstände und Gesamtergebnis geprüft.

12.6 Typische Fehler

Fehler	Ursache	Maßnahme
Ergebnis fehlt	Spiel nicht eingetragen	Ergebnis ergänzen

Satz vertauscht	Eingabefehler	Satzstände vergleichen
Spieler falsch zugeordnet	Auswahlfehler	Mannschaftsaufstellung prüfen
Gesamtergebnis unplausibel	Einzelergebnisse fehlerhaft	Gesamte Begegnung kontrollieren
Spielbericht zu früh abgeschlossen	Abschluss ohne Endkontrolle	Vier-Augen-Prinzip anwenden

12.7 Abschlusskontrolle

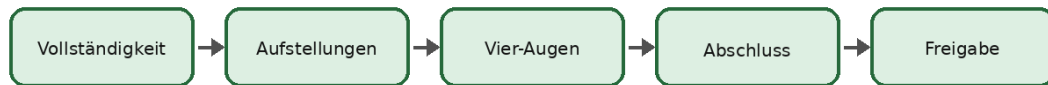
Prüfschritt	Erledigt
Alle Spiele erfasst	☐
Satzergebnisse geprüft	☐
Mannschaftsdaten geprüft	☐
Besonderheiten dokumentiert	☐
Gesamtergebnis kontrolliert	☐
Synchronisation erfolgreich	☐
Vier-Augen-Kontrolle durchgeführt	☐

Praxistipp: Nehmen Sie sich für die Abschlusskontrolle bewusst einige Minuten Zeit. Die meisten Korrekturen entstehen unmittelbar vor dem endgültigen Abschluss.

Achtung: Ein abgeschlossener Spielbericht lässt sich je nach organisatorischen Vorgaben nur eingeschränkt ändern.

12.8 Checkliste

- ☐ Alle Ergebnisse vorhanden
- ☐ Mannschaftsaufstellungen geprüft
- ☐ Satzergebnisse geprüft
- ☐ Besonderheiten dokumentiert
- ☐ Synchronisation abgeschlossen
- ☐ Vier-Augen-Kontrolle durchgeführt
- ☐ Spielbericht abgeschlossen

Abbildung 12.1 – Spielbericht abschließen

Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 12.1 – Ablauf „Spielbericht abschließen“

12.9 Zusammenfassung

Der Abschluss des Spielberichts ist der letzte organisatorische Schritt einer Begegnung. Eine strukturierte Abschlusskontrolle stellt sicher, dass alle Angaben vollständig, korrekt und nachvollziehbar dokumentiert sind.

13 Digitale Freigaben

13.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie Ablauf, Verantwortlichkeiten und Prüfschritte der digitalen Freigabe.

13.2 Zweck der digitalen Freigabe

Mit der digitalen Freigabe bestätigen die verantwortlichen Beteiligten den gemeinsam geprüften Stand des Spielberichts. Sie ersetzt keine sportrechtliche Entscheidung, sondern dokumentiert den kontrollierten Datenstand.

13.3 Verantwortlichkeiten

Rolle	Aufgabe
Mannschaftsführer Heim	Prüft eigene Angaben und bestätigt die Vollständigkeit
Mannschaftsführer Gast	Kontrolliert Ergebnisse und Mannschaftsdaten
Spielleitung	Unterstützt bei Unstimmigkeiten und Sonderfällen
Verband	Verarbeitet die freigegebenen Daten weiter

13.4 Voraussetzungen

Prüfkriterium	Status
Alle Spiele abgeschlossen	☐
Ergebnisse vollständig	☐
Satzstände geprüft	☐
Mannschaftsaufstellungen korrekt	☐
Besonderheiten dokumentiert	☐
Synchronisation erfolgreich	☐
Spielbericht abgeschlossen	☐

13.5 Freigabeprozess

50. Spielbericht vollständig prüfen.
51. Ergebnisse vergleichen.
52. Besonderheiten kontrollieren.
53. Gemeinsame Abschlusskontrolle durchführen.
54. Digitale Freigabe bestätigen.

55. Abschlussmeldung kontrollieren.

Abbildung 13.1 - Entscheidungsablauf Digitale Freigabe



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 13.1 – Entscheidungsablauf der digitalen Freigabe

13.6 Typische Fehler

Fehler	Ursache	Maßnahme
Freigabe zu früh	Ergebnisse noch offen	Vollständigkeit prüfen
Falsche Mannschaftsdaten	Eingabefehler	Mannschaftsaufstellung vergleichen
Ergebnisabweichungen	Unvollständige Kontrolle	Vier-Augen-Prinzip anwenden
Fehlende Dokumentation	Besonderheiten nicht eingetragen	Vor Freigabe ergänzen

Praxistipp: Führen Sie die digitale Freigabe möglichst gemeinsam mit dem gegnerischen Mannschaftsführer durch.

Achtung: Nach der digitalen Freigabe sind Änderungen je nach organisatorischen Vorgaben nur eingeschränkt möglich.

13.7 Checkliste

- ☐ Begegnung beendet
- ☐ Ergebnisse geprüft
- ☐ Mannschaftsaufstellungen geprüft
- ☐ Besonderheiten dokumentiert
- ☐ Synchronisation erfolgreich
- ☐ Spielbericht abgeschlossen
- ☐ Digitale Freigabe erfolgt

13.8 Zusammenfassung

Die digitale Freigabe dokumentiert den gemeinsam bestätigten Endstand einer Begegnung. Eine strukturierte Abschlusskontrolle und klare Verantwortlichkeiten vermeiden Fehler.

14 Sonderfälle

14.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels kennen Sie typische Sonderfälle und wissen, wie diese sachlich und nachvollziehbar dokumentiert werden.

14.2 Grundsatz

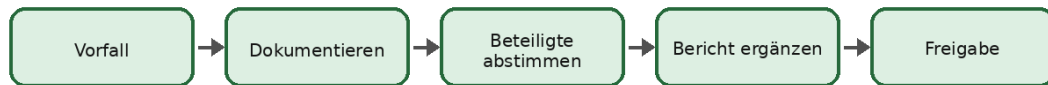
Sonderfälle sind vollständig, sachlich, zeitnah und nachvollziehbar zu dokumentieren. Die Dokumentation sollte überprüfbare Tatsachen enthalten und keine wertenden Aussagen.

14.3 Typische Sonderfälle

Sonderfall	Beschreibung	Dokumentation
Nichtantritt	Mannschaft oder Spieler tritt nicht an	Vermerk im Spielbericht
Verletzungsbedingte Aufgabe	Spiel wird wegen Verletzung beendet	Zeitpunkt und Spielstand dokumentieren
Technische Störung	Digitale Erfassung zeitweise nicht möglich	Ursache und Maßnahmen festhalten
Spielunterbrechung	Begegnung wird vorübergehend unterbrochen	Beginn und Ende dokumentieren
Spielabbruch	Begegnung kann nicht beendet werden	Ursache vollständig dokumentieren
Falsche Eingabe	Nachträglich erkannter Eingabefehler	Korrektur nachvollziehbar festhalten

14.4 Vorgehensweise

56. Situation feststellen.
57. Beteiligte informieren.
58. Sachverhalt dokumentieren.
59. Erforderliche Abstimmungen durchführen.
60. Spielbericht ergänzen.
61. Digitale Freigabe erst nach vollständiger Klärung durchführen.

Abbildung 14.1 - Behandlung eines Sonderfalls


Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 14.1 – Behandlung eines Sonderfalls

14.5 Dokumentationsschema

Angabe	Inhalt
Zeitpunkt	Wann trat der Sonderfall auf?
Betroffenes Spiel	Welches Spiel war betroffen?
Beteiligte	Welche Personen waren beteiligt?
Beschreibung	Sachliche Darstellung
Maßnahmen	Welche Schritte wurden durchgeführt?
Ergebnis	Wie wurde der Sonderfall abgeschlossen?

14.6 Typische Fehler

Fehler	Folge	Empfehlung
Keine Dokumentation	Sachverhalt später nicht nachvollziehbar	Sofort dokumentieren
Wertende Formulierungen	Missverständnisse	Nur Tatsachen beschreiben
Unvollständige Angaben	Rückfragen	Standardisiertes Schema verwenden
Freigabe vor Klärung	Nacharbeiten erforderlich	Erst nach vollständiger Dokumentation freigeben

Praxistipp: Dokumentieren Sie Sonderfälle unmittelbar nach ihrem Auftreten.

Achtung: Sonderfälle sollten niemals ausschließlich mündlich geklärt werden.

14.7 Checkliste

☐ Sonderfall erkannt

- ☐ Beteiligte informiert
- ☐ Sachverhalt dokumentiert
- ☐ Maßnahmen festgehalten
- ☐ Spielbericht ergänzt
- ☐ Freigabe erst nach Klärung durchgeführt

14.8 Zusammenfassung

Sonderfälle gehören zum Spielbetrieb. Eine strukturierte und sachliche Dokumentation schafft Transparenz und erleichtert die spätere Nachvollziehbarkeit.

15 Fehlerbehandlung

15.1 Lernziel

Nach Abschluss dieses Kapitels können Sie typische Fehler systematisch erkennen, analysieren und geeignete Maßnahmen zur Behebung einleiten.

15.2 Grundprinzipien

- Ruhe bewahren.
- Fehler genau beobachten.
- Ursache eingrenzen.
- Einfachste Lösung zuerst prüfen.
- Änderungen nachvollziehbar dokumentieren.
- Bei Unsicherheiten keine Vermutungen dokumentieren.

15.3 Fehlerkategorien

Kategorie	Beispiele	Erste Maßnahme
Bedienfehler	Falsche Eingaben, versehentliches Speichern	Eingaben prüfen und korrigieren
Technische Probleme	Anwendung reagiert nicht	Anwendung neu starten
Netzwerkprobleme	Keine Verbindung	WLAN oder Mobilfunk prüfen
Synchronisationsfehler	Daten werden nicht übertragen	Synchronisation erneut durchführen
Berechtigungsprobleme	Funktion nicht verfügbar	Berechtigungen prüfen
Dokumentationsfehler	Fehlende oder widersprüchliche Angaben	Spielbericht gemeinsam kontrollieren

15.4 Systematische Fehlersuche

62. Fehlermeldung vollständig lesen.
63. Zeitpunkt und Situation notieren.
64. Internetverbindung prüfen.
65. Eingaben kontrollieren.
66. Synchronisation erneut versuchen.
67. Anwendung gegebenenfalls neu starten.
68. Zweites Endgerät testen, falls verfügbar.
69. Unterstützung anfordern.

15.5 Maßnahmenmatrix

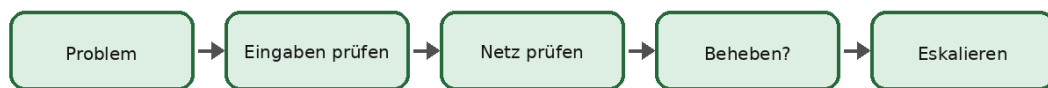
Problem	Wahrscheinliche Ursache	Maßnahme
---------	-------------------------	----------

Anmeldung nicht möglich	Zugangsdaten fehlerhaft	Zugangsdaten prüfen
Begegnung fehlt	Falscher Wettbewerb oder fehlende Berechtigung	Auswahl und Berechtigungen kontrollieren
Ergebnisse können nicht gespeichert werden	Unvollständige Eingaben	Pflichtfelder prüfen
Synchronisation schlägt fehl	Netzwerkproblem	Verbindung prüfen und erneut synchronisieren
Spielbericht lässt sich nicht abschließen	Offene Eingaben oder Plausibilitätsfehler	Vollständigkeitskontrolle durchführen
Digitale Freigabe nicht möglich	Spielbericht noch nicht abgeschlossen	Abschluss gemäß Kapitel 12 durchführen

15.6 Eskalationsschema

Stufe	Inhalt
Stufe 1 – Eigenprüfung	Eingaben kontrollieren, Verbindung prüfen, Anwendung neu starten
Stufe 2 – Gemeinsame Prüfung	Heim- und Gastmannschaft prüfen gemeinsam
Stufe 3 – Spielleitung	Organisatorische Klärung und Dokumentation
Stufe 4 – Verband / Administrator	Technische oder organisatorische Unterstützung

Abbildung 15.1 - Entscheidungsdiagramm Fehlerbehandlung



Eigenentwicklung BVS · Grafikpaket RC2

Abbildung 15.1 – Entscheidungsdiagramm Fehlerbehandlung

15.7 Dokumentation von Fehlern

- Datum und Uhrzeit
- Begegnung
- Betroffener Arbeitsschritt
- Fehlermeldung im Wortlaut
- Bereits durchgeführte Maßnahmen

- Ergebnis der Fehlerbehebung

Praxistipp: Dokumentieren Sie reproduzierbare Fehler möglichst vollständig.

Achtung: Vermeiden Sie Mehrfacheingaben, wenn unklar ist, ob eine Übertragung bereits erfolgt ist.

15.8 Checkliste

- ☐ Fehlermeldung vollständig gelesen
- ☐ Eingaben geprüft
- ☐ Netzwerk geprüft
- ☐ Synchronisation erneut versucht
- ☐ Anwendung neu gestartet
- ☐ Problem dokumentiert
- ☐ Unterstützung angefordert, falls erforderlich

15.9 Zusammenfassung

Eine strukturierte Fehlerbehandlung reduziert Unterbrechungen des Spielbetriebs. Klare Prüfschritte, nachvollziehbare Dokumentation und definierte Eskalationswege helfen, Probleme effizient zu lösen.

Anhang A – FAQ

Wofür wird nuScore verwendet?

nuScore unterstützt die digitale Erfassung und Dokumentation von Mannschaftsbegegnungen im Badminton.

Wer nutzt nuScore?

Je nach Wettbewerb nutzen Mannschaftsführer, Vereinsvertreter, Spielleiter oder andere berechnigte Personen das System.

Ersetzt nuScore die Wettspielordnung?

Nein. Maßgeblich bleiben stets die gültige Wettspielordnung und die Durchführungsbestimmungen.

Wann sollte die Anmeldung erfolgen?

Möglichst einige Minuten vor Spielbeginn, damit technische Probleme rechtzeitig erkannt werden.

Welche technische Ausstattung wird empfohlen?

Ein geladenes Endgerät, stabile Verbindung, Ladekabel und möglichst eine Powerbank.

Wann sollten Ergebnisse eingegeben werden?

Möglichst unmittelbar nach dem Ende eines Spiels.

Wann sollte synchronisiert werden?

Nach Abschluss und Kontrolle aller Eingaben.

Wann darf der Spielbericht abgeschlossen werden?

Erst nach vollständiger Prüfung, Dokumentation von Besonderheiten und gemeinsamer Abschlusskontrolle.

Was bestätigt die digitale Freigabe?

Sie bestätigt den gemeinsam geprüften Endstand des Spielberichts.

Was tun bei einer Fehlermeldung?

Meldung vollständig lesen, Eingaben prüfen, Verbindung kontrollieren und Kapitel 15 beachten.

Wann sollte Unterstützung angefordert werden?

Wenn der Fehler trotz Prüfschritten nicht behoben werden kann.



Badminton-Verband
Sachsen e.V.

nuScore

BADMINTON DIGITAL. EINFACH. VERBINDEND.

Saison 2026/2027

LEITFADEN - ANLEITUNG

nu(4-0)

erarbeitet:
Jens Wiese
mit Hilfe von **KI**



Anlage zum nuScore Handbuch Schritt 1

Vorbereitung für die digitale Erfassung in nuScore

- Login

<https://bvs-badminton.liga.nu>



badminton.liga.nu

Wettspielbetrieb, Ergebniserfassung und Organisation

Badminton Deutschland
Bundes- und Regionalligen



Badminton-Verband
Sachsen e.V.
Startseite / Login

BVS-Ligen 26/27
Leipzig 26/27
Chemnitz 26/27
Dresden 26/27
Oberlausitz 26/27

nuScore
Vereine im BVS
Website des BVS
Seminarkalender
Spielersuche

Archiv

BL/RL-Archiv...
BVS-Archiv...

Informationen

Personalisiertes
Berechtigungssystem
nuLiga Badminton
Abkürzungsverzeichnis

Willkommen im Onlinesystem **badminton.liga.nu**

badminton.liga.nu ist das Online-Verwaltungssystem zahlreicher Funktionen wie Ergebnisdienst, Verbands-, Vereins-, Mitglieder- und Spielerpassverwaltung, Mannschafts- und Vereinsranglistenmeldung rund um den Badmintonsport. **badminton.liga.nu** wird laufend aktualisiert sowie um neue Funktionen für Mitglieder, Vereine und Funktionäre erweitert und kann dabei sogar Synergien durch Weiterentwicklungen im Tennis- und Tischtennisbereich nutzen.

Um für beliebige Nutzer zugänglichen **öffentlichen Bereich** werden alle für die öffentliche Einsicht freigegebenen Informationen des Spielbetriebs und der Verwaltungsfunktionen angezeigt:

- Spielpläne, Spielergebnisse und Tabellen (BVS-Ligen, Bundes- und Regionalligen)
- Vereinssuche im Bereich des BVS (freigegebene Adressen, Mannschaften, Vereinsranglisten, etc.)

Der **passwortgeschützte Bereich** ermöglicht ausgewählten Nutzern angeschlossener Vereine durch **personalisierte Zugangsdaten** die Bearbeitung verschiedener Meldevorgänge im Rahmen ihrer Nutzungsrechte:

- Ergebniserfassung (Mannschaftsergebnis und Spielbericht)

Zusätzlich zur Anzeige im öffentlichen Bereich stehen im passwortgeschützten Bereich weitergehende Informationen des Spielbetriebs und der Verwaltungsfunktionen zur Verfügung. Durch verschiedene Downloads können tagesaktuelle Datenstände abgerufen werden oder durchgeführte Meldevorgänge dokumentiert werden.

Login zum passwortgeschützten Bereich

Benutzer

Login

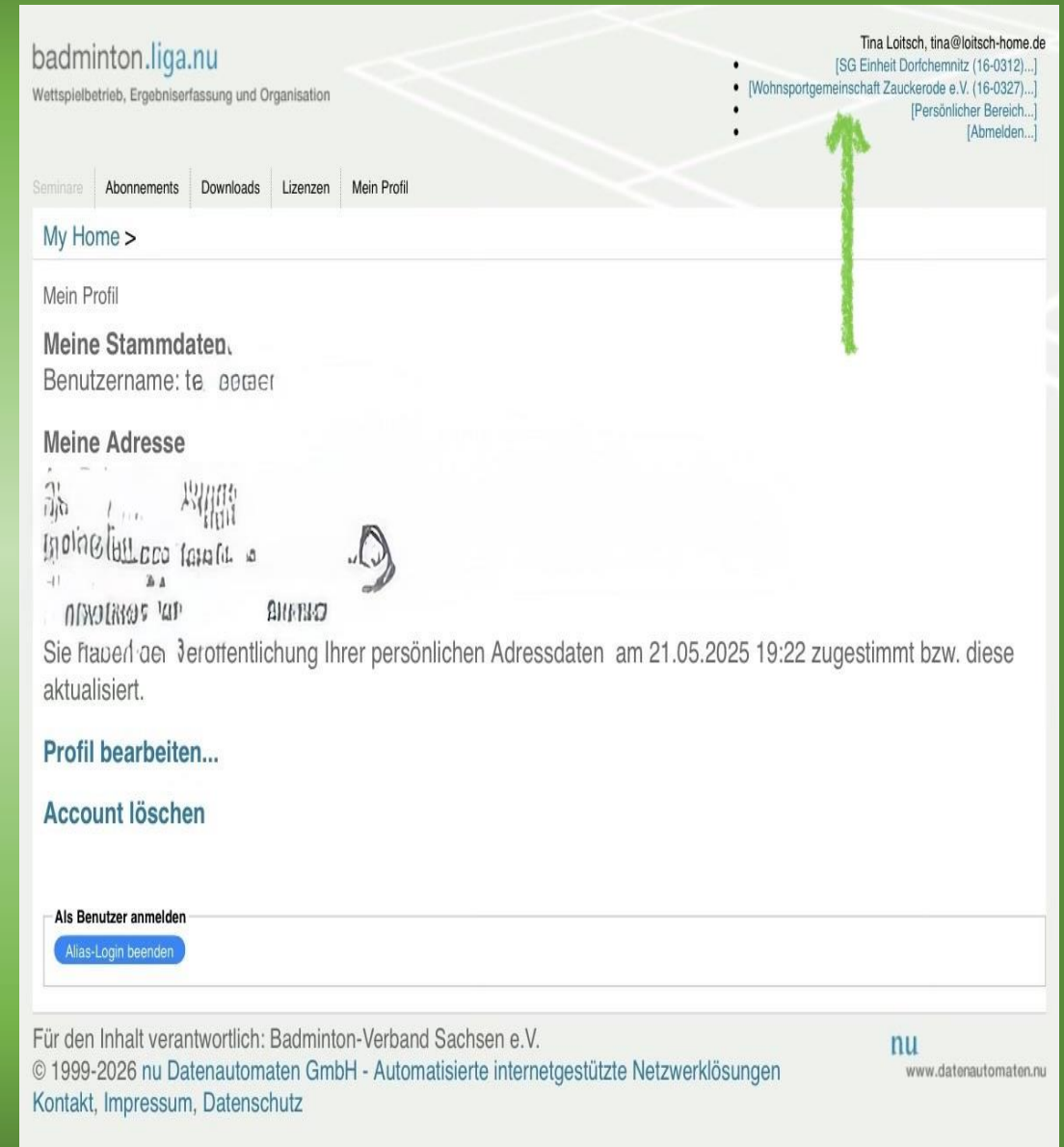
[Passwort vergessen?](#)
[Neuregistrierung...](#)



Schritt 2

Nach dem Login

- Auswahl des Vereins (bei Spielgemeinschaften evetuell zwei Mannschaften)
- Es erscheint eine neue Menüleiste mit der Möglichkeit Downloads aufzurufen



badminton.liga.nu
Wettspielbetrieb, Ergebniserfassung und Organisation

Tina Loitsch, tina@loitsch-home.de
[SG Einheit Dorfchemnitz (16-0312)...]
[Wohnsportgemeinschaft Zauckerode e.V. (16-0327)...]
[Persönlicher Bereich...]
[Abmelden...]

Seminare Abonnements Downloads Lizenzen Mein Profil

My Home >

Mein Profil

Meine Stammdaten
Benutzername: te 00æer

Meine Adresse

Sie haben die Veröffentlichung Ihrer persönlichen Adressdaten am 21.05.2025 19:22 zugestimmt bzw. diese aktualisiert.

[Profil bearbeiten...](#)

[Account löschen](#)

Als Benutzer anmelden

[Alias-Login beenden](#)

Für den Inhalt verantwortlich: Badminton-Verband Sachsen e.V.
© 1999-2026 nu Datenautomaten GmbH - Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen
Kontakt, Impressum, Datenschutz

nu
www.datenautomaten.nu

Schritt 3

Download aufrufen

- Für jede Mannschaft werden unten verschiedene PDF-Dateien zur Verfügung gestellt
- Für die spätere Nutzung von nuScore benötigen wir die Spielcodes und die Spiel-Pins
- Die Spielcodes sind erforderlich, um die Spielberichte in nuScore zu laden und zu erfassen. Für die Nutzung von nuScore benötigen sie lediglich Ihr Smartphone und einen aktuellen Browser. Der Zugriff auf die Web-App kann über folgende URL erfolgen: <https://badde-apps.liga.nu/nuliga/nuscorebadminton> Das erstmalige Laden des Spielberichts muss bei bestehender Internetverbindung erfolgen, danach ist die Bearbeitung des Spielberichts auch im sogenannten "Offlinemodus" möglich.
- Die Spiel-PINs dienen zur Bestätigung der Mannschaftsaufstellung und zur Unterzeichnung des Spielberichts in nuScore.

Nun sind alle Vorbereitungen getroffen.

[Admin Home](#) >

Downloads 2025/26

SG Einheit Dorfchemnitz

Sie erhalten auf dieser Seite alle verfügbaren Informationen des Spielbetriebs 2025/26 zum Download. Zugriff auf Dokumente weiterer Saisons erhalten Sie über die [Download-Übersicht](#).

Meldungen 2025/26

Vereinsrangliste Vorrunde (pdf)	enthält die Vereinsrangliste des SG Einheit Dorfchemnitz in der Saison 2025/26
Vereinsrangliste Rückrunde (pdf)	

Gruppen, Spielpläne und Ergebnisse 2025/26

Vereinsspielplan (pdf)	enthält die Spieltermine aller Mannschaften des SG Einheit Dorfchemnitz in der Saison 2025/26
Vereinsspielplan (csv)	
Ergebnistabellen mit Kreuztabelle (pdf)	enthält die Ergebnistabellen (mit/ohne Kreuztabelle) aller Mannschaften des SG Einheit Dorfchemnitz in der Saison 2025/26
Ergebnistabellen kompakt (pdf)	

Dresden 2025/26

RV Dresden Bezirksliga

Vereinsrangliste Vorrunde (pdf)
Vereinsrangliste Rückrunde (pdf)

SpG Dorfchemnitz/Zauckerode:

Spielcodes (pdf)
Spiel-PINs (pdf)
Tabelle und Spielplan (pdf)
Staffel-Spielplan Vorrunde ((pdf))
Staffel-Spielplan Rückrunde ((pdf))
Staffelkontaktadressen (pdf)

RV Dresden 2. Kreisklasse

Vereinsrangliste Vorrunde (pdf)
Vereinsrangliste Rückrunde (pdf)

SpG Dorfchemnitz / Zauckerode II:

Spielcodes (pdf)
Spiel-PINs (pdf)
Tabelle und Spielplan (pdf)
Staffel-Spielplan Vorrunde ((pdf))
Staffel-Spielplan Rückrunde ((pdf))
Staffelkontaktadressen (pdf)

Für den Inhalt verantwortlich: Badminton-Verband Sachsen e.V.

© 1999-2026 nu Datenautomaten GmbH - Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen

[Kontakt](#), [Impressum](#), [Datenschutz](#)

nuScore Aufrufen

Wichtig!!!

Bitte nuScore über den Link auf der Seite von nuLiga aufrufen oder den Link direkt aufrufen

<https://badde-apps.liga.nu/nuliga/nuscore-badminton>



badminton.liga.nu
Wettspielbetrieb, Ergebniserfassung und Organisation

Badminton Deutschland
Bundes- und Regionalligen

 **Badmintonverband Sachsen**

Badminton-Verband Sachsen e.V.
[Startseite / Login](#)

[BVS-Ligen 26/27](#)
[Leipzig 26/27](#)
[Chemnitz 26/27](#)
[Dresden 26/27](#)
[Oberlausitz 26/27](#)

[nuScore](#)
[Vereine im BVS](#)
[Website des BVS](#)
[Seminarkalender](#)
[Spielersuche](#)

Archiv
[BL/RL-Archiv...](#) 
[BVS-Archiv...](#) 

Informationen
[Personalisiertes Berechtigungssystem](#)
[nuLiga Badminton](#)
[Abkürzungsverzeichnis](#)

Willkommen

badminton.li
Ergebnisdienst
Mannschafts-
badminton.li
Vereine und P
Weiterentwick

Um für belieb
Bereich werd
freigegebene
Verwaltungsfo

- Spielpläne
Ligen, Bun
- Vereinssuch
Adressen,
Vereinsran

Der **password**
ausgewählter
personalisier
verschiedene
Nutzungsrech

Schritt 4.1

Es erscheint die Anmeldeseite für das Spiel. Der Aufruf erfolgt durch die Heimmannschaft.

- Die Spielnummer entnehmt Ihr bitte aus der PDF-Datei „Spielcodes“
 - Mit der Spielnummer werden dem System alle notwendigen Daten bereitgestellt.
 - Heimmannschaft mit Spielberechtigten Spielerinnen und Spielern
 - Gastmannschaft mit Spielberechtigten Spielerinnen und Spielern
 - uvm

 Spielberichte 

Neuen Spielbericht laden

 **Laden**

Lokale Spielberichte



**Sa. 29.1.2022, 14:00 Uhr
- 17:04 Uhr**
Dreamland Meisterschaft
1. Dreamland-Liga
TV Aufschlag : TSV
Return
6 : 2



Schritt 4.2

Es erscheint die Übersichtsseite mit folgenden Angaben zum Spiel

- Heimmannschaft: Gastmannschaft
- Datum und Uhrzeit des angesetzten Beginns
- Liga
- Im folgenden kann man die Mannschaftsleiterin bzw. Mannschaftsleiter bestätigen oder ändern jeweils für die Heim- und Gastmannschaft
- Weiterhin ist hier der Schiedsrichter einzutragen (er muss vor Ort sein!!!)
- Ein Feld steht noch für Bemerkungen bzw. Protest zur Verfügung

Weiter geht es mit dem Aufruf der „Aufstellung Heim“

 Übersicht 

TV Aufschlag : TSV Return
Sa. 29.1.2022, 14:00 Uhr
Dreamland Meisterschaft
1. Dreamland-Liga

 Allgemein

 Aufstellung Heim

 Aufstellung Gast

 Begrüßung

 Ergebniserfassung

 Abschluss

Verlierer wegen Nichtantreten

-

Heim: **TV Aufschlag**
Mannschaftsleiter:in

Berkmann, Bertram

☐ externe:r Mannschaftsleiter:in

Gast: **TSV Return**
Mannschaftsleiter:in

Ciandone, Christian

☐ externe:r Mannschaftsleiter:in

Spielbeginn

14:00

Schiedsrichter:in

...

Bemerkung/Protest

Speichern

Schritt 4.3

Wenn der Vorgang ordnungsgemäß gespeichert wurde wird ein Haken gesetzt und es kann mit der Eingabe der Spielerinnen und Spieler erfolgen

- Zuerst werden die Herren ausgewählt (es können nur spielberechtigte ausgewählt werden!) -> mit dem Klick auf den Pfeil rechts neben „Herren“ geht's zu den Damen.
- Danach erfolgt die Auswahl der Damen mit dem Klick auf den Pfeil rechts neben „Damen“ geht's weiter oder zurück.



<

Aufstellung Heim

☰

Aufheben

Herren

>

Herren: 4/4 - Damen: 1/2

Amann, Albert (M 1)

✖

Becker, Bruno (M 2)

Chillig, Claudio (M 3)

Düsentrieb, Daniel (M 4)

Eichmann, Erich (M 5)

Frauenhofer, Fritz (M 6)

Geroldsteiner, Gustaf (M 7)

Horner, Hubert (M 8)

Isbert-Mayr, Ignaz (M 9)

✖

<

Aufstellung Heim

☰

Aufheben

Damen

< >

Herren: 4/4 - Damen: 2/2

Achberger, Anja (W 1)

Berger, Brunhilde (W 2)

Cukrovic, Clara (W 3)

Dunziger, Dora (W 4)

Engelmann, Edda (W 5)

Fröhlich, Frida (W 6)

Schritt 4.4

Im nächsten Schritt wird die Aufstellung gewählt mit den zuvor ausgewählten Spielerinnen und Spielern

- Die entsprechenden Felder farblich markieren und dann auf den Pfeil oben rechts um in die nächste Maske zu kommen.

Aufstellung Heim

Aufstellung

Becker, Bruno (M 2)

HE

HD1

HD2

GD

Chillig, Claudio (M 3)

HE1

HD1

HD2

GD

Düsentrieb, Daniel (M 4)

HE2

HD1

HD2

GD

Eichmann, Erich (M 5)

HE3

HD1

HD2

GD

Achberger, Anja (W 1)

DE1

DD

GD

Berger, Brunhilde (W 2)

DE

DD

GD

Schritt 4.5

Es erscheint die Übersicht der eingesetzten Spieler und Disziplin einschließlich des Ranglistenplatzes im Verein. Jetzt ins Feld Vereins Spiel-Pin die aus der PDF Liste (Spielcodes) für das Spiel generierte Spielpin eingeben und „Unterschreiben“

Im folgenden das auch für die Gastmannschaft mit Aufruf auf der Übersichtsseite tätigen

<

Aufstellung Heim

☰

Übersicht

<

Vereins Spiel-Pin

Unterschreiben

HD1: Becker, Bruno (M 2)
Chillig, Claudio (M 3)

DD: Achberger, Anja (W 1)
Berger, Brunhilde (W 2)

HD2: Düsentrieb, Daniel (M 4)
Eichmann, Erich (M 5)

HE1: Chillig, Claudio (M 3)

DE1: Achberger, Anja (W 1)

GD: Becker, Bruno (M 2)
Berger, Brunhilde (W 2)

HE2: Düsentrieb, Daniel (M 4)

HE3: Eichmann, Erich (M 5)

Schritt 4.6

Im folgenden das auch für die Gastmannschaft mit Aufruf auf der Übersichtsseite tätigen

<

Aufstellung Gast

☰

Aufheben

Herren

>

Herren: 4/4 - Damen: 1/2

Achthorner, Alexander (M 1)

Buschmann, Bert (M 2)

Ciandone, Christian (M 3)

Dobbert, Dieter (M 4)

Ebenhofer, Eduard (M 5)

Fleischer, Fridolin (M 6)

Gudenus, Gerhard (M 7)

Hohenbühl, Harald (M 8)

Immenstätter, Ingo (M 9)

Josefsberger, Jakob (M 10)

<

Aufstellung Gast

☰

Aufheben

Damen

< >

Herren: 4/4 - Damen: 2/2

Adenauer, Ariela (W 1)

Bertelsmann, Brigitte (W 2)

Chippendale, Claudia (W 3)

Diebold, Domenika (W 4)

Eichberger, Edeltraud (W 5)

Fletcher, Frederike (W 6)

Gutenberg, Genoveva (W 7)

Hohenzoller, Hortensia (W 8)

Inselbauer, Imelda (W 9)

Jungbrunner, Jolie (W 10)

<

Aufstellung Gast

☰

Aufstellung

< >

Achthorner, Alexander (M 1)

HE1 HD1 HD2 GD

Buschmann, Bert (M 2)

HE2 HD1 HD2 GD

Ciandone, Christian (M 3)

HE3 HD1 HD2 GD

Dobbert, Dieter (M 4)

HE HD1 HD2 GD

Adenauer, Ariela (W 1)

DE1 DD GD

Bertelsmann, Brigitte (W 2)

DE DD GD

<

Aufstellung Gast

☰

Übersicht

<

Vereins Spiel-Pin

Unterschreiben

HD1: Achthorner, Alexander (M 1)
Buschmann, Bert (M 2)

DD: Adenauer, Ariela (W 1)
Spieler:in nicht anwesend

HD2: Ciandone, Christian (M 3)
Dobbert, Dieter (M 4)

HE1: Achthorner, Alexander (M 1)

DE1: Adenauer, Ariela (W 1)

GD: Dobbert, Dieter (M 4)
Bertelsmann, Brigitte (W 2)

HE2: Buschmann, Bert (M 2)

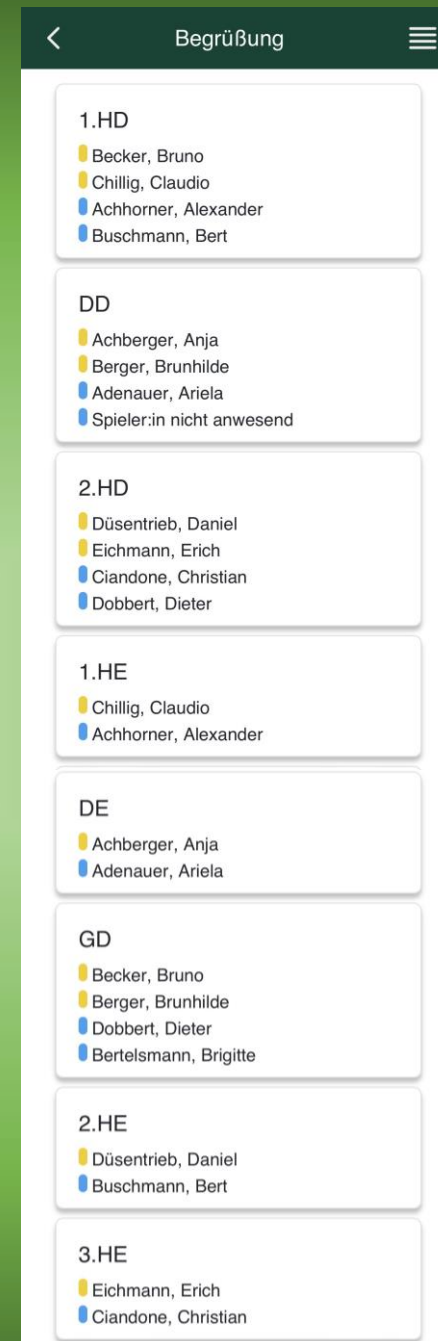
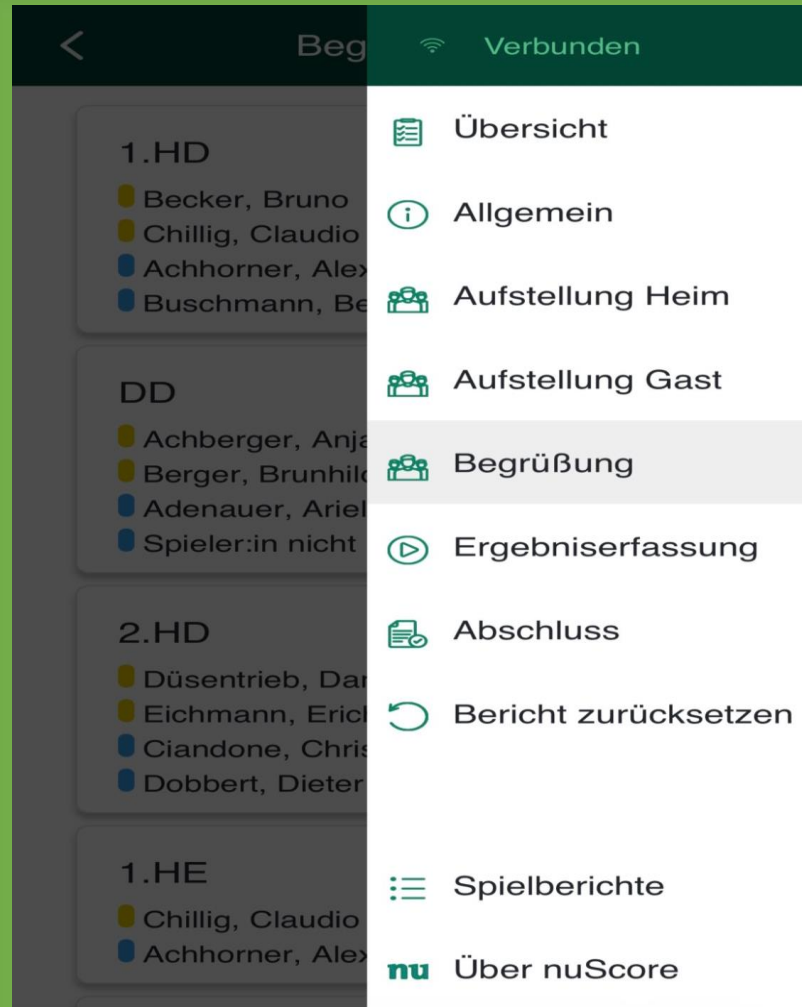
HE3: Ciandone, Christian (M 3)



Badmintonverband
Sachsen

Schritt 4.7

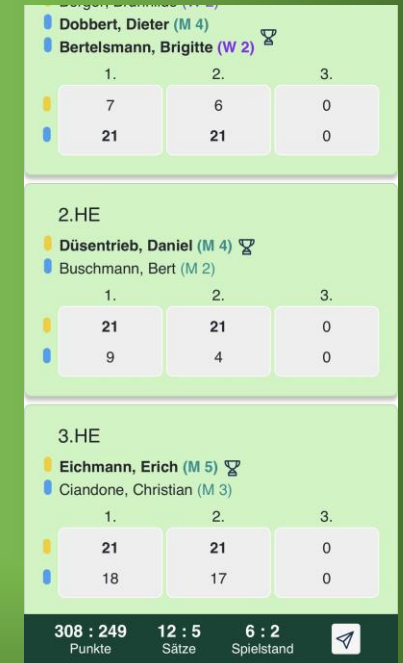
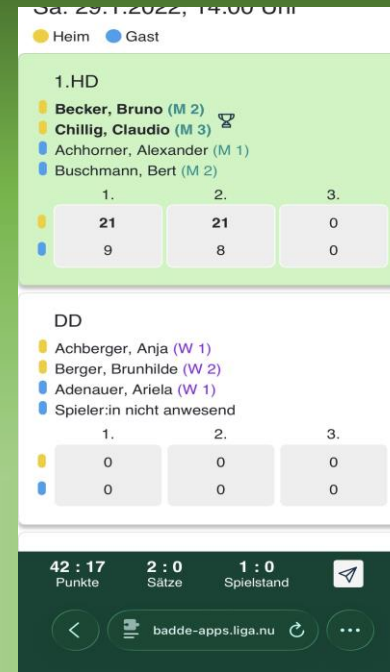
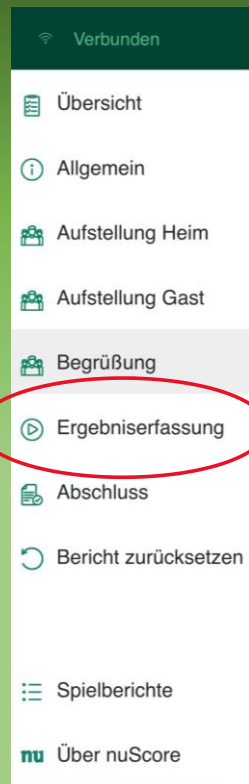
Im nächsten Schritt seht ihr unter Begrüßung die Spielpaarungen



Schritt 4.8

Im nächsten Schritt seht ihr unter die Ergebniserfassung Spielpaarungen

- Spielanklicken und in der folgenden Maske Ergebnisse eintragen (die niedrige Zahl eingeben bedeutet, dass er die fehlende ergänzt 21->23:21 oder 7 -> 21:7)
- Mit „Spiel abschließen“ wird das Ergebnis übernommen und es kann das nächste Spielerfasst werden.
- Sind alle Spiele richtig erfasst
- Nun im Fenster recht unten auf den weißen Pfeil gehen!



Schritt 4.9

In der folgenden Maske die Felder ausfüllen und auf weiter gehen

<Abschluss☰

Spielbeginn

14:00

Spielende

17:04

Bemerkung/Protest

Keine

Weiter

Schritt 4.10

Es erscheint noch einmal eine Übersicht der Ergebnisse und das Unterschriftsfeld für die Heim- und Gastmannschaft

- Mit den Spiel-PINs wird nun unterschrieben und durch das Absenden werden die Daten übermittelt
 - Eingeben der Spiel-Pins und auf den Button Unterschreiben klicken sowohl für die Heimmannschaft als auch für die Gastmannschaft

3. HE

 **Eichmann, Erich (M 5)** 🏆

 **Ciandone, Christian (M 3)**

1.	2.	3.	Sätze
21 18	21 17	0 0	2 0

Gesamtergebnis	Spiel- punkte	Sätze	Spiele	
 TV Aufschlag	308	12	6	🏆
 TSV Return	249	5	2	

Spiel am 09.07.2026

Spielzeitraum: 14:00 Uhr bis 17:04 Uhr

Bemerkung/Protest:

Keine

....	Unterschreiben
....	Unterschreiben

Zurück

Absenden 

Schritt 4.11

Es erscheint wieder die Startseite nun auch mit dem erzeugten Spielbericht

Unter <https://badde-apps.liga.nu/nuliga/nuscore-badminton>

Kannst Du dies test:

Spielcode: test

Spiel-Pin Heimmannschaft: heim

Spiel-Pin Gastmannschaft: gast

 Spielberichte 

Neuen Spielbericht laden

 **Laden**

Lokale Spielberichte



**Sa. 29.1.2022, 14:00 Uhr
- 17:04 Uhr**
Dreamland Meisterschaft
1. Dreamland-Liga
TV Aufschlag : TSV
Return
6 : 2

