

NUSCARE-ANLEITUNG ANWENDUNG



INHALTSVERZEICHNIS

- 1** | Vorbereitung zur Nutzung von nuScore
- 2** | Start am Spieltag
- 3** | Einzel Aufstellung und Ergebniserfassung
- 4** | Doppel Aufstellung und Ergebniserfassung
- 5** | Abschluss und Freigabe des Spielberichts



VORBEREITUNG ZUR NUTZUNG VON NUSCORE

- Öffnen der **Anwendung**: [nuScore](#)
- Empfehlung: Nutzung von nuScore in der **Webapp** (zum Home-Bildschirm / Startbildschirm hinzufügen)
- Spielberichtserfassung kann **nur auf einem Endgerät** erfolgen
- **Gamecodes und PINs** werden vom Vereinsadmin zu Beginn der Wettspielsaison an die Mannschaftsführer verschickt. Gamecodes liegen immer dem Mannschaftsführer der Heimmannschaft vor, PINs werden von beiden Mannschaftsführern benötigt.
- **Automatische Übertragung der Daten** aus dem digitalen Spielbericht nach finaler Freigabe beider Mannschaftsführer, d.h. keine separate digitale Ergebniserfassung notwendig
- Für die Ergebniserfassung sind nur Gamecode und PINs erforderlich, das Recht „Ergebniserfasser“ wird nicht benötigt.

START AM SPIELTAG

1

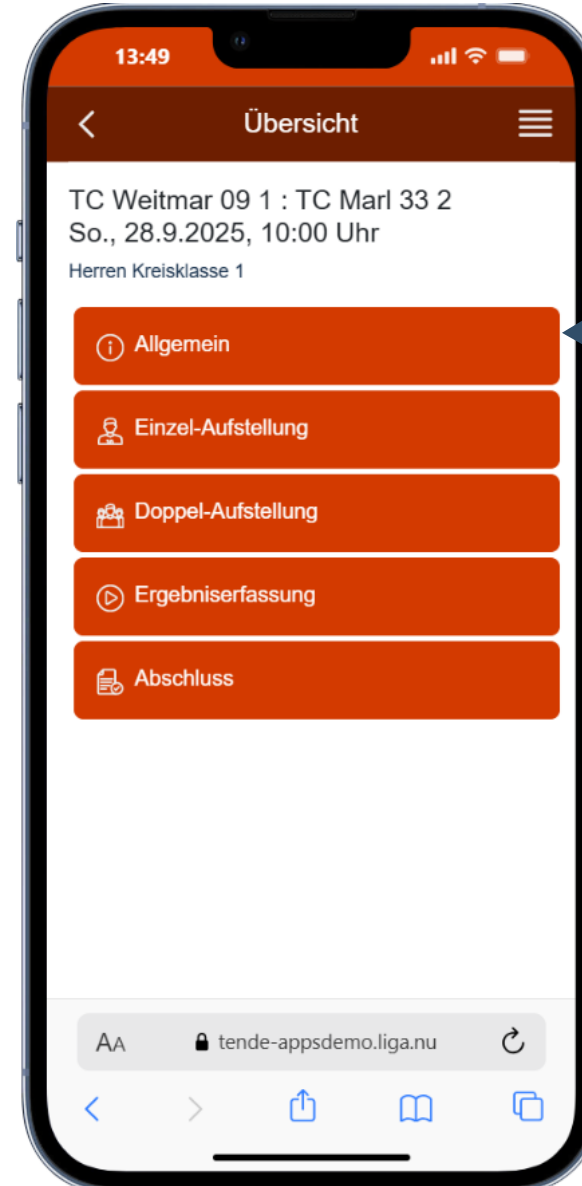
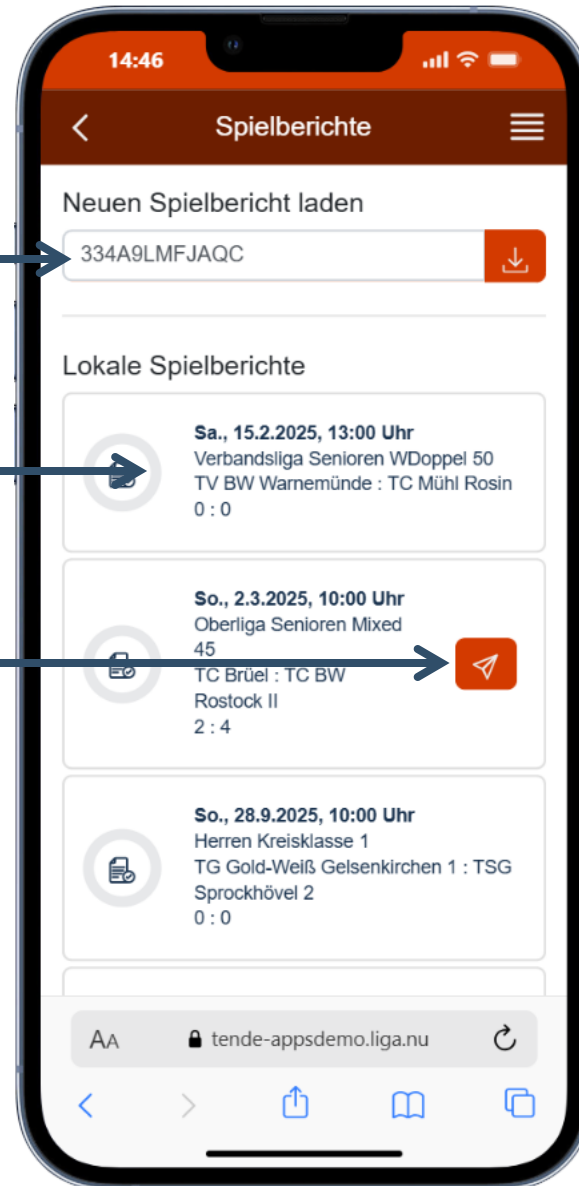
Eingabe des Gamecodes und Aufruf durch Klick auf Download Icon (nur mit Internetverbindung)

2

Alternativ Aufruf des bereits abgerufenen Spielberichts

3

Sichtbar bei bereits abgeschickten Spielberichten



4

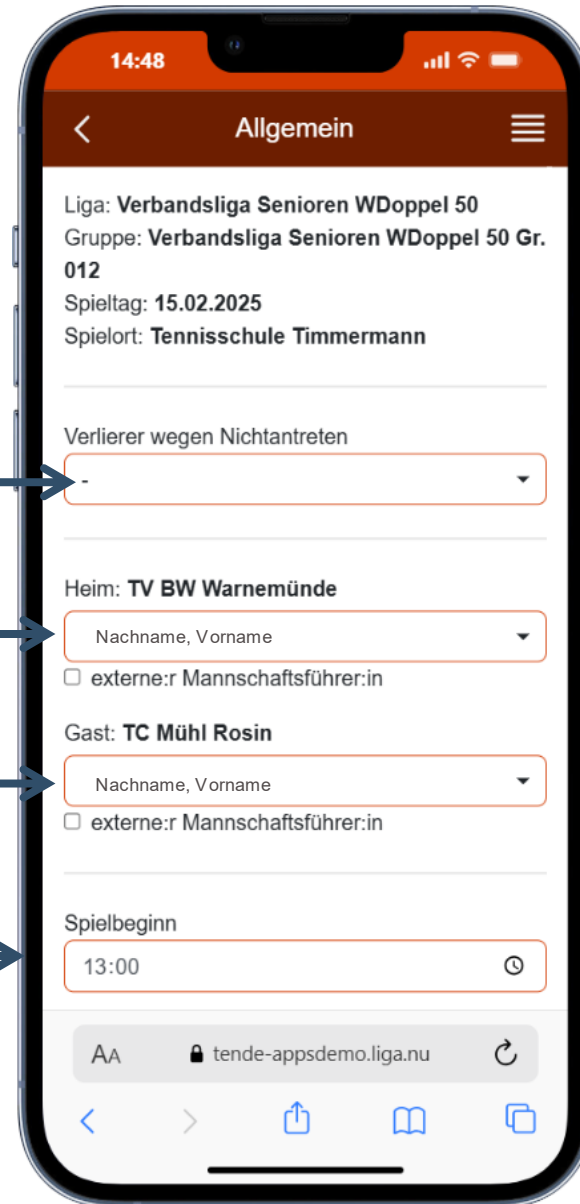
Eintragen von allgemeinen Informationen

START AM SPIELTAG

1
Ggf. Auswahl der
nicht angetretenen
Mannschaft

2
Eingabe der Heim-
und Gast-
Mannschaftsführer

3
Eingabe der
Startuhrzeit



14:48

Allgemein

Liga: **Verbandsliga Senioren WDoppel 50**
Gruppe: **Verbandsliga Senioren WDoppel 50 Gr. 012**
Spieltag: **15.02.2025**
Spielort: **Tennischule Timmermann**

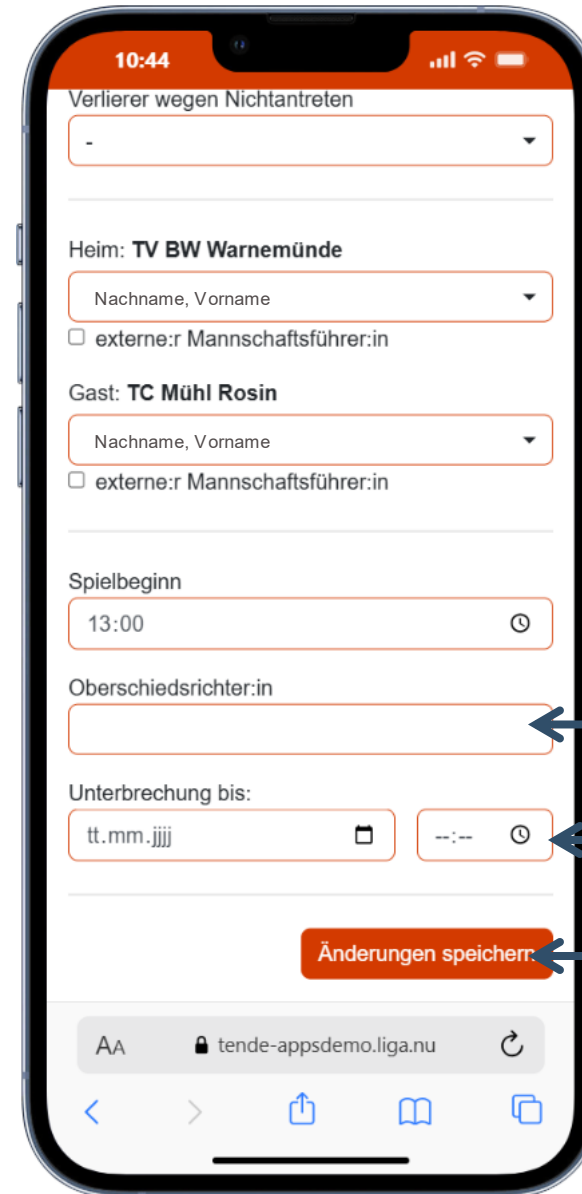
Verlierer wegen Nichtantreten
-

Heim: **TV BW Warnemünde**
Nachname, Vorname
☐ externe:r Mannschaftsführer:in

Gast: **TC Mühl Rosin**
Nachname, Vorname
☐ externe:r Mannschaftsführer:in

Spielbeginn
13:00

AA tende-appsdemo.liga.nu



10:44

Verlierer wegen Nichtantreten
-

Heim: **TV BW Warnemünde**
Nachname, Vorname
☐ externe:r Mannschaftsführer:in

Gast: **TC Mühl Rosin**
Nachname, Vorname
☐ externe:r Mannschaftsführer:in

Spielbeginn
13:00

Oberschiedsrichter:in

Unterbrechung bis:
tt.mm.jjjj --:--

Änderungen speichern

AA tende-appsdemo.liga.nu

4
Eingabe
Oberschiedsrichter

5
Eingabe von
Unterbrechungen

6
Speichern der
Eingabe

EINZEL AUFSTELLUNG

1

Haken nach
erfolgreicher
Eingabe

2

Eingabe der
Einzel-Aufstellung



13:54

< Einzel-Aufstellung ≡

Heim

Gast

TC Weitmar 09 1

+ Erstellen

Aufstellung offen

Aufstellung erstellt

AA

tende-appsdemo.liga.nu

3

Wechsel zwischen
Heim- und
Gastaufstellung

4

Erstellung der
Aufstellungen

5

Sichtbar nach
Bestätigung der
Aufstellung

EINZEL AUFSTELLUNG

1

Auswahl der
Spieler:innen

2

Weiter zur
Bestätigung der
Positionen

14:05

Einzel-Aufstellung

TC Weitmar ...

Vereins-PIN/Passwort

Unterschreiben

Platzziffer: 1	Melderang: 1
Nachname, Vorname	LK5,3
Platzziffer: 2	Melderang: 2
Nachname, Vorname	LK9,5
Platzziffer: 3	Melderang: 3
Nachname, Vorname	LK10,0
Platzziffer: 4	Melderang: 4
Nachname, Vorname	LK12,8
Platzziffer: 5	Melderang: 8
Nachname, Vorname	LK13,1
Platzziffer: 6	Melderang: 10
Nachname, Vorname	LK13,7

3

Zurück zur
Auswahl der
Spieler:innen

5

Bestätigung der
Aufstellung mit
Hilfe des PINs

4

Reihung der
Spieler:innen
automatisch nach
Melderang

EINZEL ERGEBNIS

1 Eingabe der
Ergebnisse für die
Einzel



14:22

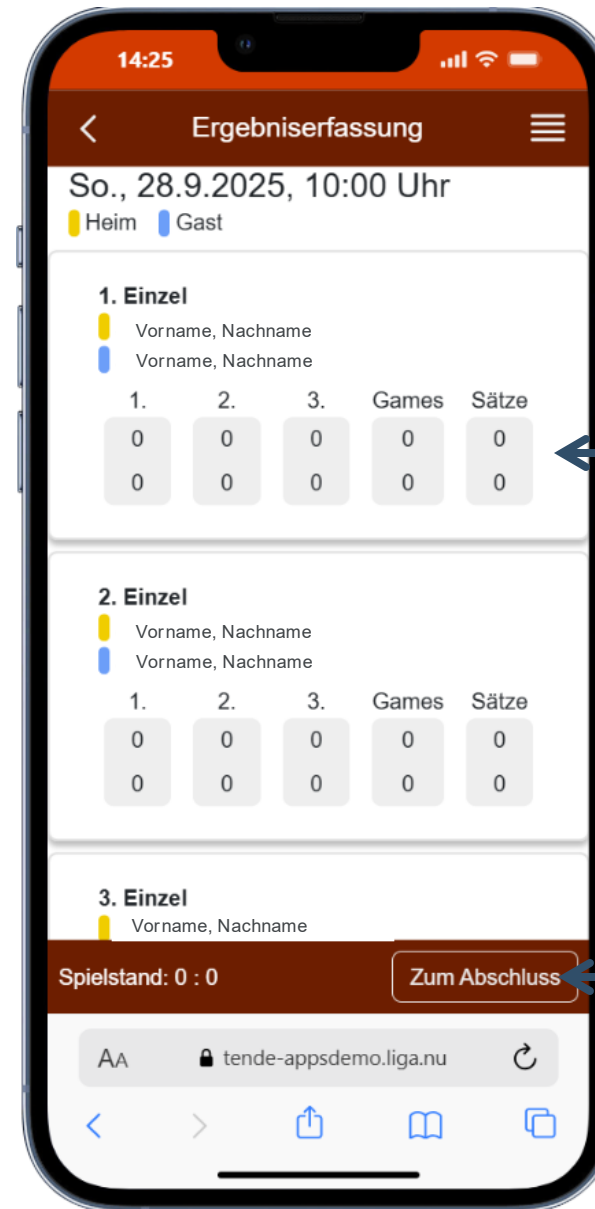
Übersicht

TC Weitmar 09 1 : TC Marl 33 2
So., 28.9.2025, 10:00 Uhr
Herren Kreisklasse 1

- Allgemein ✓
- Einzel-Aufstellung ✓
- Doppel-Aufstellung
- Ergebniserfassung**
- Abschluss

AA tende-appsdemo.liga.nu

2 Auswahl der
Partien zur
Hinterlegung des
Ergebnisses



14:25

Ergebniserfassung

So., 28.9.2025, 10:00 Uhr
Heim Gast

1. Einzel
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname

1.	2.	3.	Games	Sätze
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

2. Einzel
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname

1.	2.	3.	Games	Sätze
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

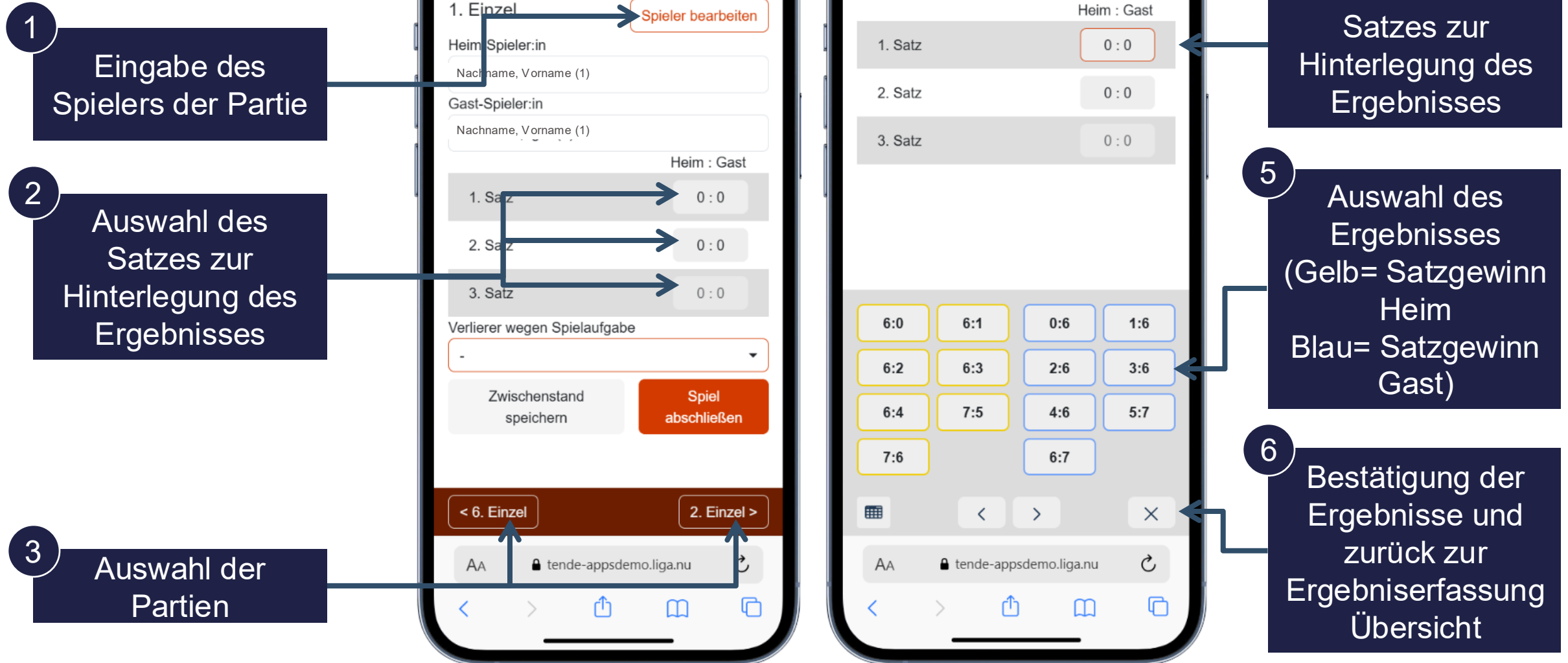
3. Einzel
Vorname, Nachname

Spielstand: 0 : 0 **Zum Abschluss**

AA tende-appsdemo.liga.nu

3 Abschluss des
Spielberichts nach
Hinterlegung aller
Ergebnisse

EINZEL ERGEBNIS



EINZEL ERGEBNIS

1
Ggf. Eintragen der
Spieler:in bei
Spieldaufgabe

2
Speichern des
Ergebnisses

14:50

Ergebniserfassung

1. Einzel Spieler bearbeiten

Heim-Spieler:in
Nachname, Vorname (1)

Gast-Spieler:in
Nachname, Vorname (1)

Heim : Gast

1. Satz	5 : 7
2. Satz	5 : 7
3. Satz	0 : 0

Verlierer wegen Spieldaufgabe
-

Zwischenstand speichern Spiel abschließen

< 6. Einzel 2. Einzel >

AA tende-appsdemo.liga.nu

15:05

Ergebniserfassung

So., 28.9.2025, 10:00 Uhr
Heim Gast

1. Einzel
Nachname, Vorname (1)
Nachname, Vorname (1)

1.	2.	3.	Games	Sätze
5	5	0	10	0
7	7	0	14	2

2. Einzel
Nachname, Vorname (1)
Nachname, Vorname (1)

1.	2.	3.	Games	Sätze
0	2	0	2	0
6	6	0	12	2

3. Einzel
Nachname, Vorname (1)

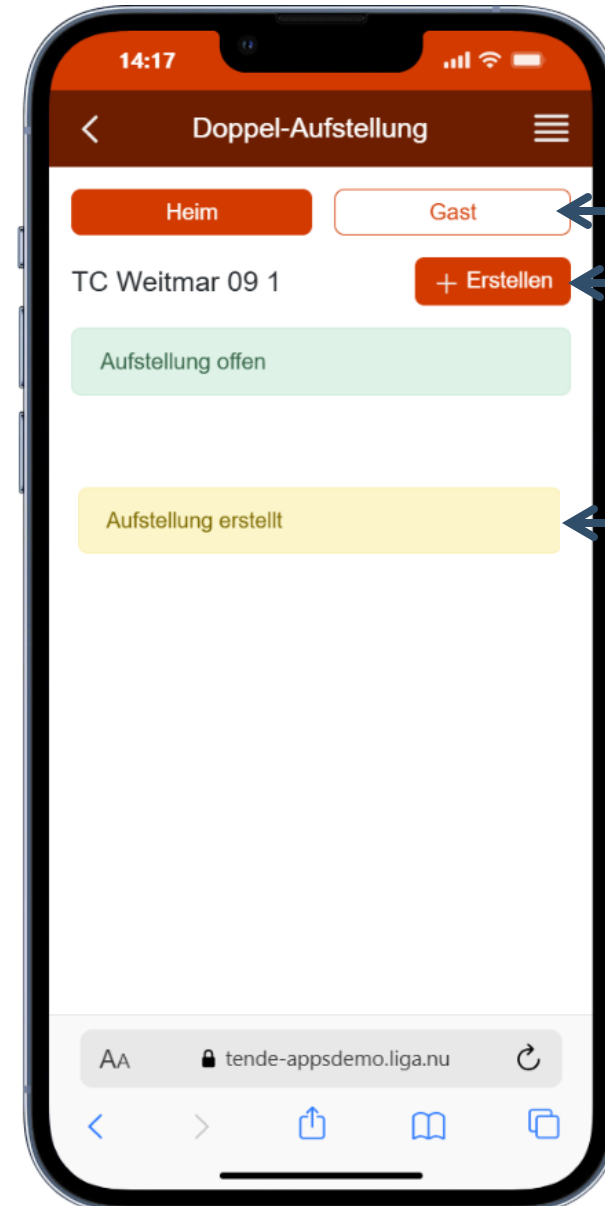
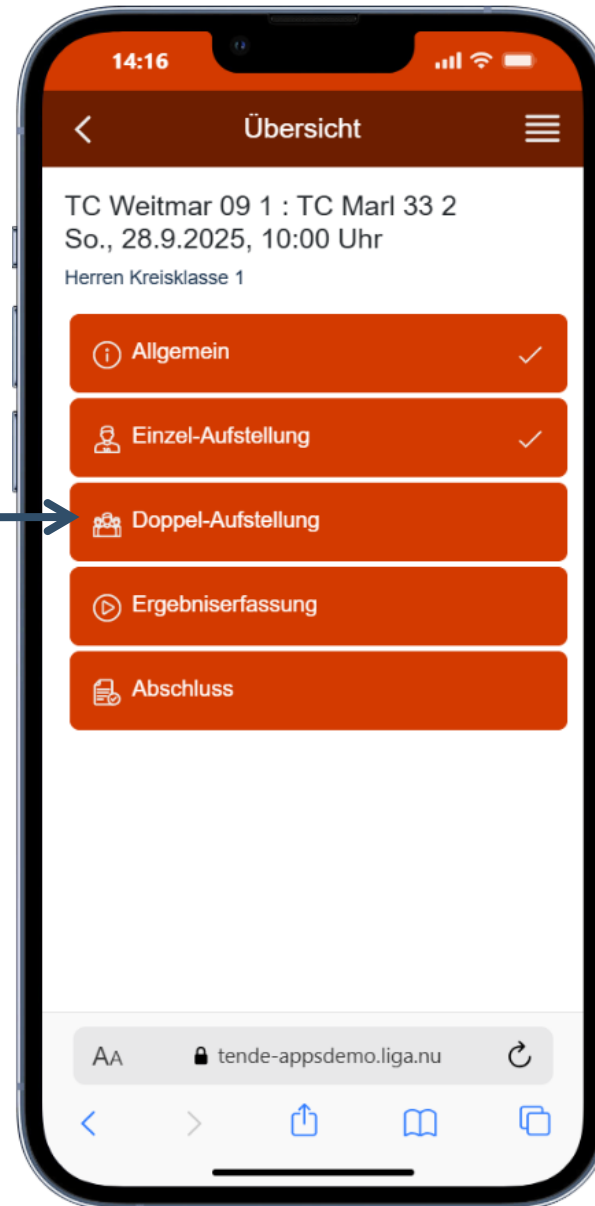
Spielstand: 6 : 3 Zum Abschluss

AA tende-appsdemo.liga.nu

3
Hinterlegung in
grün bei
vollständiger
Eingabe

DOPPEL- AUFSTELLUNG

1 Eingabe der
Doppel-Aufstellung



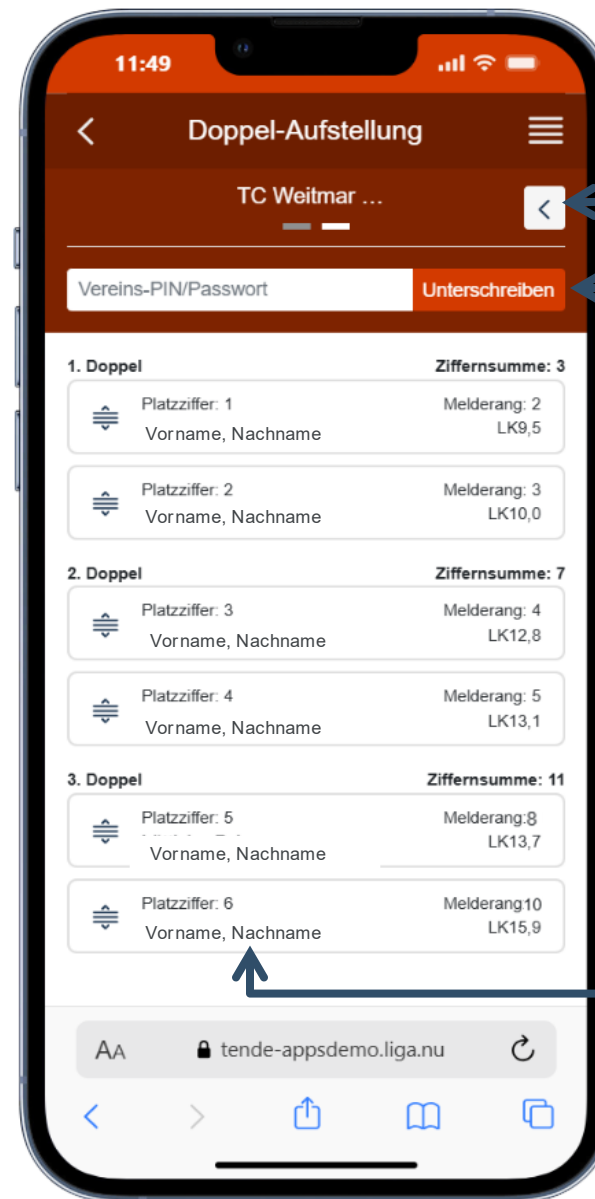
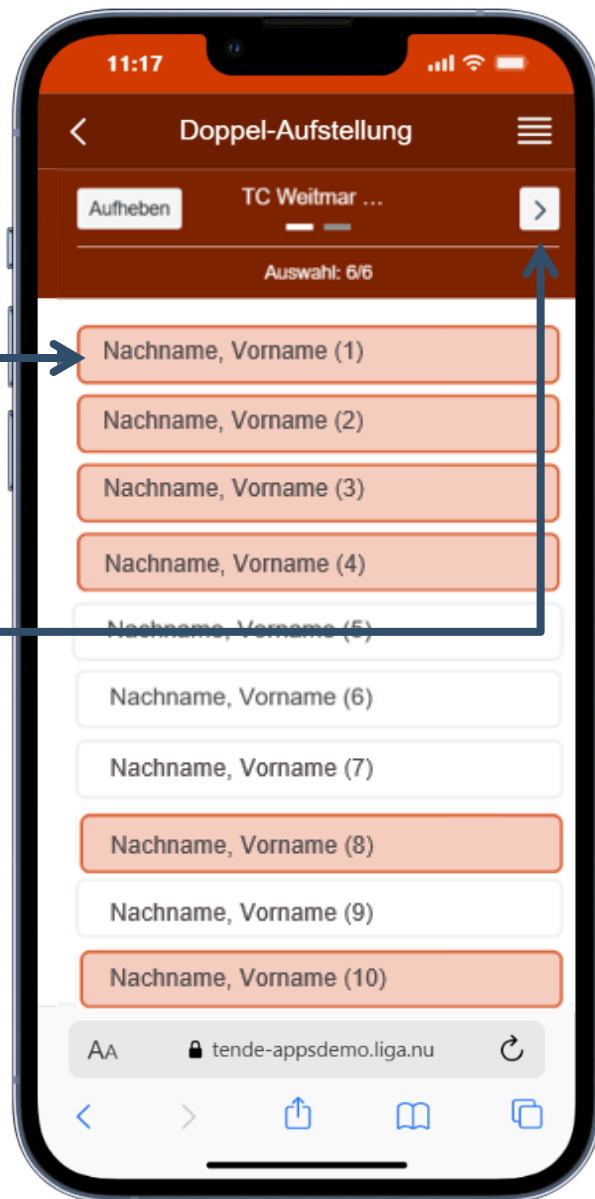
2 Wechsel zwischen
Heim- und
Gastaufstellung

3 Erstellen der
Aufstellungen

4 Sichtbar nach
Bestätigung der
Aufstellung

DOPPEL- AUFSTELLUNG

- 1 Auswahl der Spieler:innen
- 2 Weiter zur Auswahl der Doppel-
paarungen



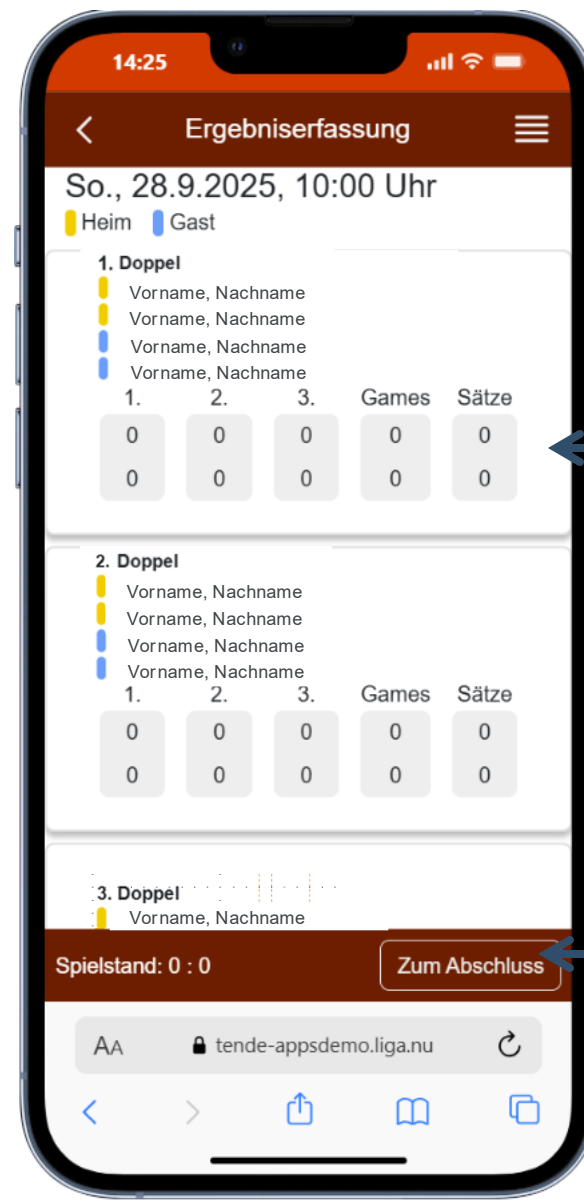
- 3 Zurück zur Auswahl der Spieler:innen
- 5 Bestätigung der Aufstellung mit Hilfe des PINs
- 4 Erstreichung der Spieler:innen nach Melderang, zur gewünschten Aufstellung ggf. verschieben

DOPPEL- ERGEBNIS

1 Eintragen der
Ergebnisse für
Doppel



2 Auswahl der
Partien zur
Hinterlegung des
Ergebnisses



3 Abschluss des
Spielberichts nach
Hinterlegung aller
Ergebnisse

DOPPEL- ERGEBNIS

1 Auswahl des Satzes zur Hinterlegung des Ergebnisses

2 Auswahl der Partien

14:35

Ergebniserfassung

1. Doppel

Heim-Spieler:in
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname
Gast-Spieler:in
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname

Heim : Gast

1. Satz 0 : 0

2. Satz 0 : 0

3. Satz 0 : 0

Verlierer wegen Spielaufgabe
-

Zwischenstand speichern Spiel abschließen

< 6. Einzel 2. Einzel >

AA tende-appsdemo.liga.nu

14:42

Ergebniserfassung

Heim : Gast

1. Satz 0 : 0

2. Satz 0 : 0

3. Satz 0 : 0

6:0 6:1 0:6 1:6

6:2 6:3 2:6 3:6

6:4 7:5 4:6 5:7

7:6 6:7

< > X

AA tende-appsdemo.liga.nu

3 Auswahl des Satzes zur Hinterlegung des Ergebnisses

4 Auswahl des Ergebnisses (Gelb= Satzgewinn Heim Blau= Satzgewinn Gast)

5 Bestätigung der Ergebnisse und zurück zur Ergebniserfassung Übersicht

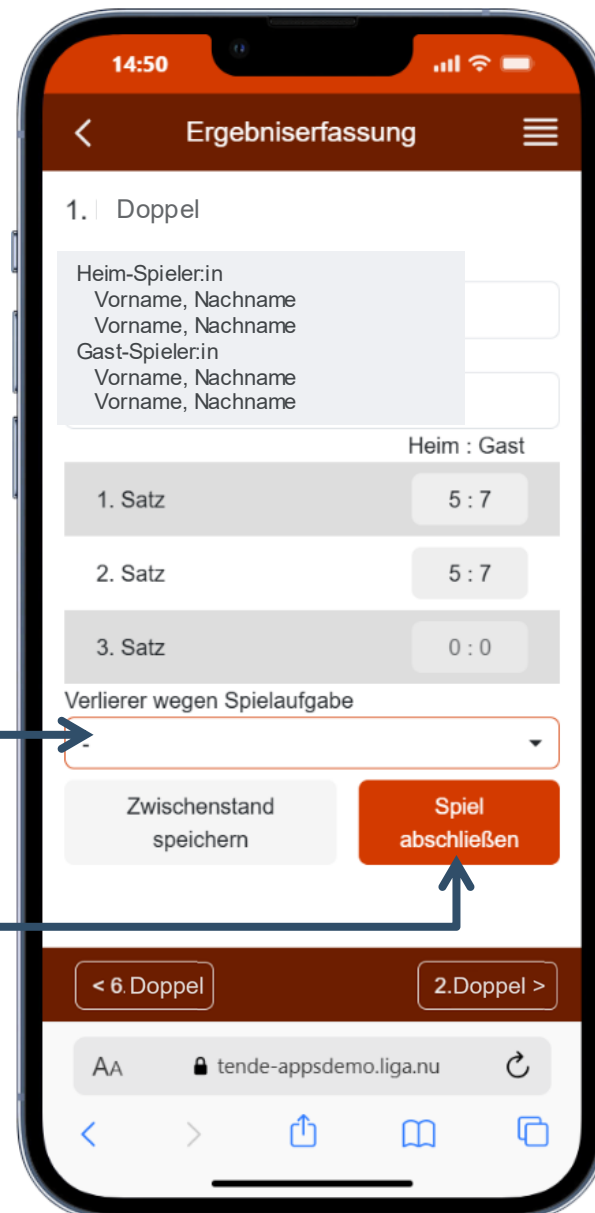
DOPPEL- ERGEBNIS

2 Ggf. Eintragen des Aufgebenden

1 Speichern des Ergebnisses

3 Hinterlegung in grün bei vollständiger Eingabe

4 Abschluss des Spielberichts



14:50

Ergebniserfassung

1. Doppel

Heim-Spieler:in
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname
Gast-Spieler:in
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname

Heim : Gast

1. Satz 5 : 7

2. Satz 5 : 7

3. Satz 0 : 0

Verlierer wegen Spielaufgabe

Zwischenstand speichern

Spiel abschließen

< 6. Doppel 2. Doppel >



15:05

Ergebniserfassung

So., 28.9.2025, 10:00 Uhr

Heim Gast

1. Doppel

Vorname, Nachname
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname

1.	2.	3.	Games	Sätze
5	5	0	10	0
7	7	0	14	2

2. Doppel

Vorname, Nachname
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname
Vorname, Nachname

1.	2.	3.	Games	Sätze
0	2	0	2	0
6	6	0	12	2

3. Doppel

Vorname, Nachname

Spielstand: 6 : 3

Zum Abschluss

ABSCHLUSS

- 1 Eingabe der Enduhrzeit
- 2 Ggf. Eingabe zu Bemerkungen oder Protest
- 3 Nach vollständiger Eintragung

Abschluss

Spielende

10:00

Bemerkung/Protest

Verstöße gegen die Richtigkeit der Aufstellung/Spielerlaubnis und sonstige Proteste mit entsprechender Begründung und/oder sonstige Bemerkungen.

Texteingabe ...

Weiter

3. Doppel

Vorname, Nachname

Vorname, Nachname

Vorname, Nachname

Vorname, Nachname

1.	2.	3.	Games	Sätze
6	6	0	12	2
2	3	0	5	0

Gesamtergebnis	Games	Sätze	Matches
TC Weitmar 0...	89	13	6
TC Marl 33 2	71	8	3

Spiel am 28.09.2025

Spielzeitraum: 10:00 Uhr bis 15:03 Uhr

Bemerkung / Protest:

keine Bemerkung oder Protest

Heim Spiel-Pin

Unterschreiben

Gast Spiel-Pin

Unterschreiben

Zurück

Spielbericht freigeben

- 4 Eingabe der PINs von Heim- und Gast-Mannschaftsführer
- 5 Freigabe des Spielberichts (nur mit Internetverbindung)