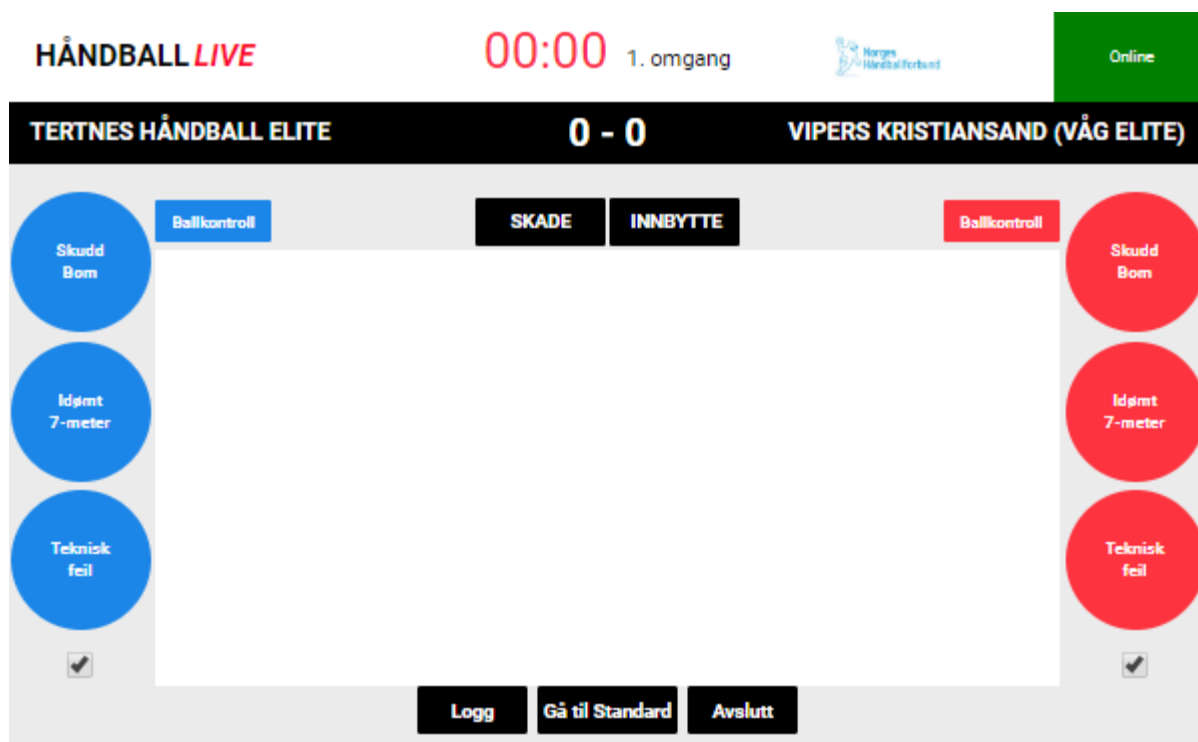


BRUERVEILEDINGER LIVE HÅNDBALL

AVANSERT VERSJON



AVANSERT VERSJON FOR STATISTIKKFØRING
EKSTRA HENDELSER
TILLEGG TIL DIGITAL KAMPRAPPORT

PR 27.08.2019

Denne versjonen brukes til å føre ekstra hendelser i tillegg til Digital kamprapport for ekstra statistikk tilknyttet kamper, og brukes i utg.pkt i NHFs serier.

Fra denne sesongen (2019/2020) vil LIVE-avansert bestå av føring av avanserte hendelser parallelt med Digital Kamprapport.

I praksis betyr det at sekretær i sekretariatet logger inn i LIVE-admin og fører Digital kamprapport på vanlig måte. Mens den/de som skal føre de avanserte hendelsene (for statistikk) logger seg inn i LIVE-admin og velger Avansert.

Den som fører de avanserte hendelsene vil da ha et samspill med de hendelsene som føres av sekretær. Det betyr at når sekretær fører mål, skal det fra Avansert-modus tilføres type angrep, hvor fra banen det ble skutt og hvem som gav assistpasning.

Merk at Innbytte er en frivillig tilleggstjeneste som krever en ekstra person som kun fører alle innbytter.

Innholdsfortegnelse

Generelt Håndball Live	3
Logge inn	4
Startoppstilling.....	7
Mål - tilleggshendelser	8
Skudd uten scoring.....	10
Idømt 7-meter.....	12
Teknisk feil.....	13
Ballkontroll	14
Skade.....	15
Innbytte.....	15
Avslutte.....	19
Flere plottere samtidig	20

Generelt Håndball Live

Informasjon og brukerveiledninger for føring av kamphendelser i LIVE-admin.

Det er tre ulike typer LIVE det kan plottes under en kamp:

- **Standard versjon** - Digital kamprapport
 - Bruke i klassene 12 år - Senior
- **Enkel versjon** - Digital Kamprapport
 - Kun registrere målscore lag, som kampur i hallen
 - Brukes i klassene 11 år og yngre
- **Avansert versjon**
 - Føre hendelser for statistikk (parallelt med Digital kamprapport)
 - Brukes i NHFs serier

Det er de som administrerer de ulike kamptilbudene (NHF sentralt/Regioner) som setter opp hvilke type LIVE en skal føre.

For å ha tilgang til å kunne plote/føre LIVE må en ha en bruke klubbens LIVE-bruker, eller ha følgende funksjoner knyttet til egen bruker i MinIdrett:

- **Kamper LIVE** (tilknyttet involvert klubb eller lag)
- **Kampansvarlig** (tilknyttet involvert klubb eller lag)

Kampene som føres i LIVE-admin kan publikum følge fra websiden [Håndball LIVE](#) (link finnes også for hver enkelt kamp i [app'en MinHåndball](#)), dersom administrerende org. (NHF sentralt/Regioner) har gjort det tilgjengelig.

Logge inn

Den kjappeste og letteste veien til å logge inn for å føre Digital kamprapport (LIVE), er å gå til ta.nif.no i en nettleser.



Innlogging TurneringsAdmin

TurneringsAdmin (TA) kan brukes av særforbundene ishockey, håndball, bedriftsidrett, bandy, volleyball og basket.

Har du en bruker i Min Idrett vil du ha tilgang til TA automatisk med tilsvarende rettigheter. Har du ikke en bruker i Min Idrett kan du [opprette MI-bruker](#) selv.

Mangler du tilgangsrettigheter må du kontakte [NIF Support](#).

Les mer om personvern [her](#).

Brukernavn:

Passord:

[Glemt brukernavn / passord?](#)







Logg her inn med brukernavn og passord for brukeren som har tilgang til å føre Digital kamprapport (LIVE) for den aktuelle kampen.

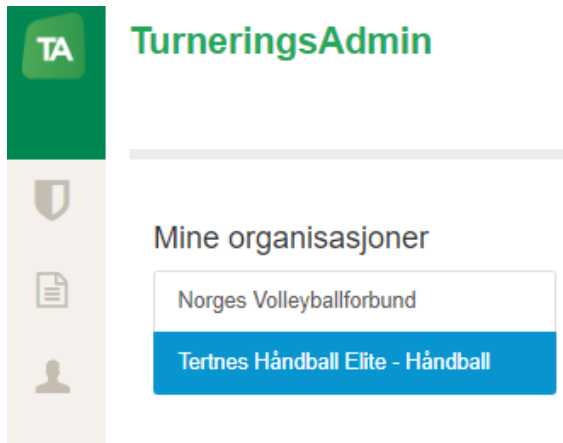
Riktig funksjon

Dette kan være klubbens brukerprofil eller egen brukerprofil, om denne har tildelt riktig funksjon (Kamper LIVE eller Kampansvarlig) tilknyttet arrangør eller hjemmelaget. Les mer om [tilganger til TurneringsAdmin og LIVE-admin](#).

Velge Avdeling/Organisasjon

Dersom en har flere funksjoner tilknyttet ulike klubber/forbund, må en velge riktig Avdeling/Organisasjon.

fra startsidene

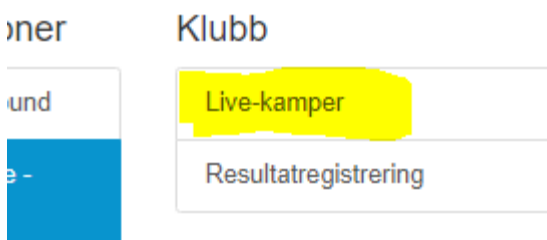


fra venstremarg

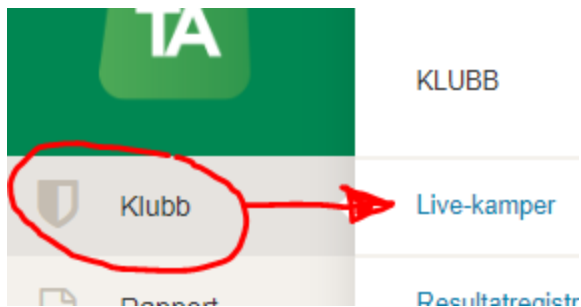


Velg Kamper LIVE

fra startsiden



- fra venstremarg



Finn riktig kamp

Når en har kommet inn i listen over tilgjengelige kamper for føring av Digital kamprapport (LIVE), må en passe på at har kamper fra riktig sesong

Sesong HÅNDBALL HÅNDBALLSESONGEN 2019/2020

Live-kamper

Velg dato: 04.07.2019

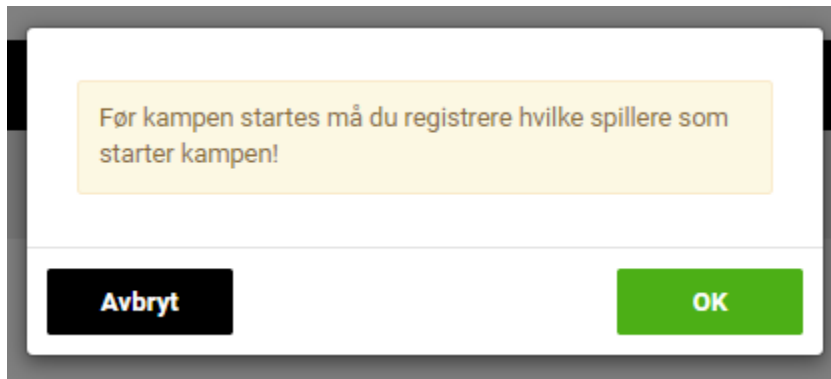
Kampnr	Runde	Dato	Tid	Hjemmelag	Bortelag	H
234013	3	04.07.2019	18:00	Tertnes Håndball Elite	Vipers Kristiansand (Våg Elite)	

Merk at en kan kun velge kamper frem til dagens dato.

Neste steg nå er å [Eksportere kampen til LIVE-admin](#) (hvor en fører LIVE-kamper).

Startoppstilling

Med en gang en går inn i Avansert modus, og før kampstart, må en (og den samme plotter) legge inn hvilke spillere som starter kampen for begge lag. Dette får en følgende varsel om:



Klikk den grønne OK-knappen og legg inn hvilke spillere som starter for hvert av lagene.

Hjemmelag Test

På banen:

MV: Xtra-spiller:

På benken:

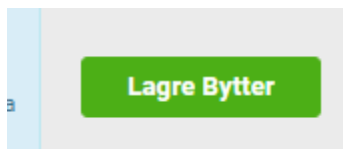
5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	

Når du legger inn startoppstillingen, velger du målvakt sist eller kan en først merke (klikke i) boksen bak "MV:", slik at denne striplete boksen får en annen farge, for så å sette inn målvakt i den tomme boksen ved å klikke på en spiller i listen "På benken".



Xtra-spiller hakes av når et lag tar ut målvakt og setter inn en ekstra utespiller. Når en bytter inn målvakt igjen, tar en bort haken, bytter ut utespiller og setter inn målvakt igjen. Les mer om dette under [Innbytte](#).

Når startoppstillingen er lagt inn avslutter du med å klikke på Lagre bytter



Mål - tilleggshendelser

Med en gang etter at sekretær har lagt inn scoring og målscore i den Digitale kamprapporten, vil det dukke opp en ny og gul hendelse i avansert-modulen.

1. omgang - 00:04		Datkontroll Dortheag Testet
1. omgang - 00:04	7 Test Bond	Skudd - Mål
1. omgang - 00:00		Start omgang

Klikk på denne hendelsen, slik at dette vinduet kommer til syne:

Skudd Kontring Gjennombrudd

Målscore: 7 Bond

Målvakt: Ikke valgt Tid: 00:04 - 1. omgang

Assist:

5 Andersen	6 apekatt	7 Bond
8 bruker	9 Etternavn	10 Fem
11 Golf	12 hansen	13 Jensen
14 Kalle	15 Kaninen	
	XX Ingen spiller	

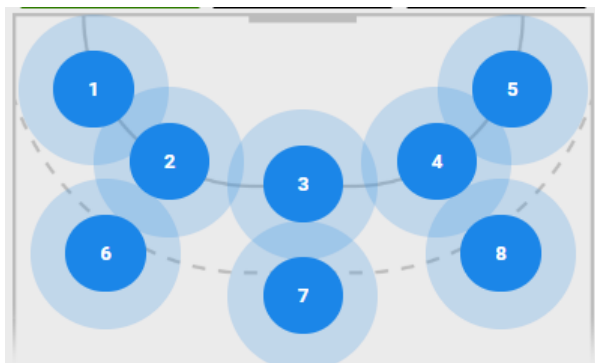
Avbryt

En skal nå fylle inn følgende tilleggshendelser tilknyttet scoringen:

1 - Type angrep

Skudd Kontring Gjennombrudd

2 - Hvor fra på banen ble det scoret



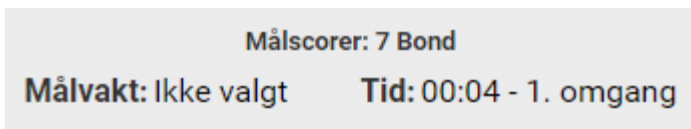
3 - Hvilke spiller hadde gav assist (velg "XX-Ingen spiller" om det var scoring uten assist)

Assist:

5 Andersen	6 apekatt	7 Bond
8 bruker	9 Etternavn	10 Fem
11 Golf	12 hansen	13 Jensen
14 Kalle	15 Kaninen	
	XX Ingen spiller	

Med en gang alle de tre ovenstående valgene er gjort, registreres hendelsene automatisk.

Mangler målvakt eller det er feil målvakt på hendelsen, kan dette registres i samme vindu, sammen med evt tiden hendelsen skjedde. Klikk da på den hendelsen du ønsker å redigere. Merk at hvem som scoret målet ligger i en egen linje:



En kan alltid redigere denne hendelse ved å klikke på den i hendeslisten eller gå inn i Logg.

Merk at ved 7m scoring skal ingenting føres i avansert-modus tilknyttet scoringen. MEN det skal føres Idømt 7m (hvem som ble tatt og hvem som laget).

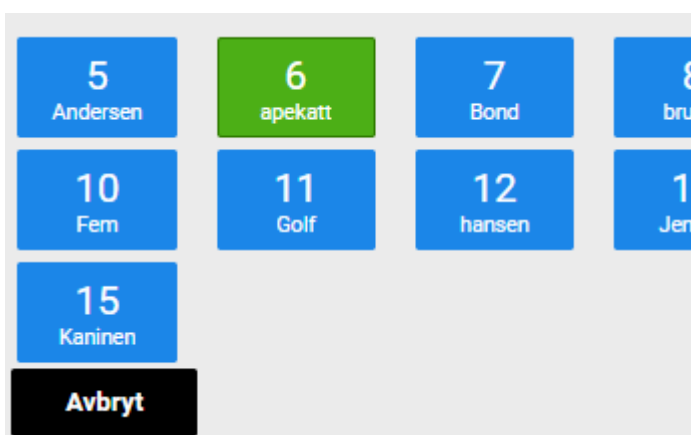
Skudd uten scoring

Når en spiller har skudd som ikke fører til scoring, skal dette føres i avansert-modus.



Når det registreres et slikt skudd uten scoring skal følgende registreres

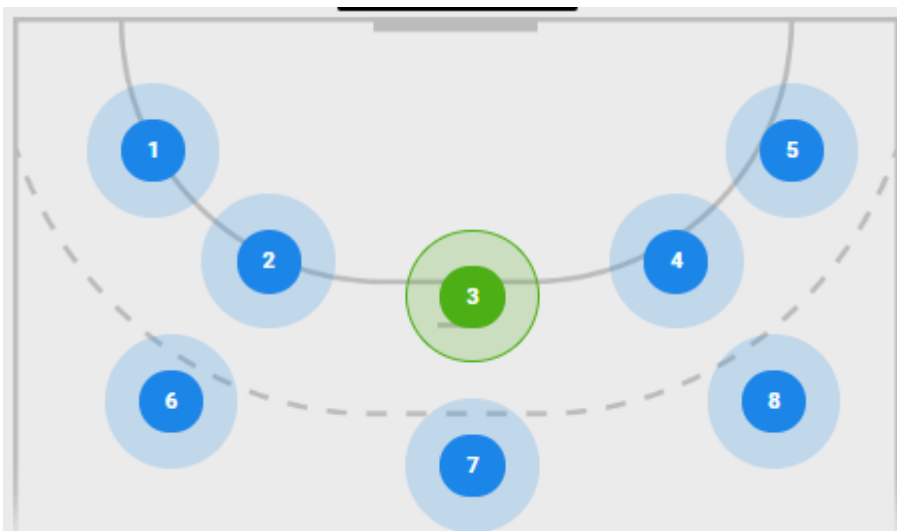
1 - Spiller som avfyrte skuddet



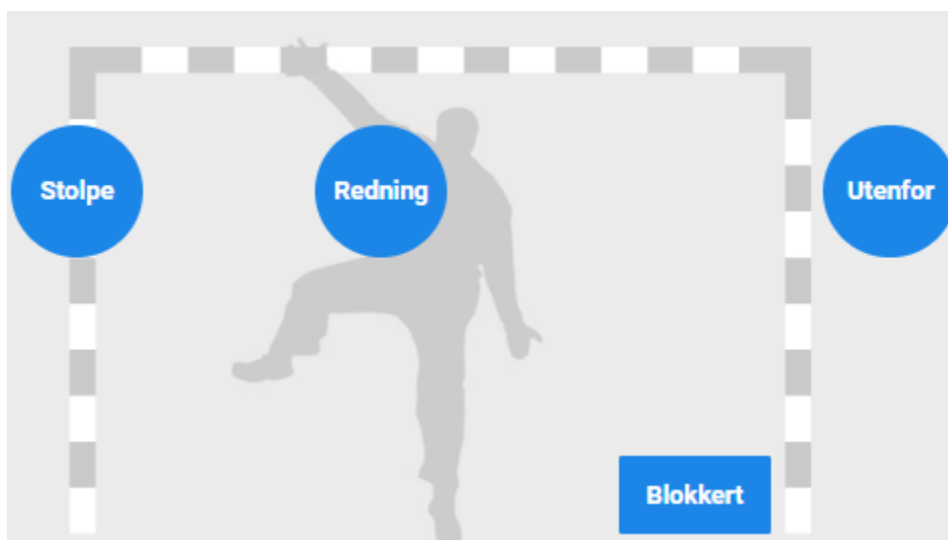
2- Type angrep



3- Hvorfra på banen ble skuddet avfyrt



4 - Utfall for skuddet



Merk at dersom skuddet havner Utenfor, vil motsatt lag får Ballkontroll automatisk. Mens Stolpe, Redning eller Blokkert må en evt. registrere Ballkontroll til motsatt lag manuelt.

Mangler målvakt eller det er feil målvakt på hendelsen, kan dette registres i samme vindu, sammen med evt tiden hendelsen skjedde. Klikk da på den hendelsen du ønskr å redigere

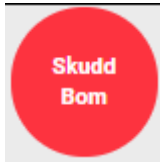
Målvakt: Ikke valgt **Tid:** 29:27 - 1. omgang

En kan alltid redigere eller slette skuddbom hendelse ved å klikke i hendelsen i hendeslisten eller under Logg.

Idømt 7-meter

Når det blir dømt 7-meter (straffekast) til et lag, skal det i Avansert-modus registreres hvem som forårsaket fra forsvarslaget og hvem som ble tildelt straffen fra angripende lag.

En klikker da på knappen "Idømt 7-meter" for laget som får tildelt 7-meter (straffekast).



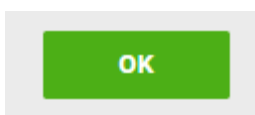
Da åpnes vinduet hvor en skal velge hvilke spiller som forårsaket og hvem som fikk tildelt 7-meteren.

Forårsaket							
5	6	7	8	9	10	11	12
XX							
Tildelt							
1	2	3	4	5	6	7	8
12	13	XX					
Tid		01:16 - 2. omgang					

Dersom det ikke er usikkert hvem som forårsaket eller fikk tildelt 7-meteren, velges spiller "XX". En kan senere redigere hendelsen ved å klikke i hendelseslisten eller velge Logg.

Merk at en også kan endre når hendelsen skjedde, ved å klikke på tiden.

Når hendelsen er registrert riktig, bekrefter en ved å klikke OK-knappen:



I hendelseslisten vises da Idømt 7-meter som dette:

2. omgang - 00:16	5 Bjørke	Tildelt 7-meter
2. omgang - 00:16	8 bruker	Forårsaket 7-meter

Teknisk feil

Teknisk feil skal føres i Avansert-modus hver gang et lag mister baller en, enten ved at en spiller mister ballen ved egen feil eller når dommer dømmes (tramp, skritt, dobbelstuss, brøyt eller lignende).

En klikker da på knappen "Teknisk feil"



Så velges hvilke spiller på laget forårsaker den tekniske feilen (med en gang spiller er valgt, blir hendelsen registrert)



Dersom det ikke er usikkert hvem som forårsaket eller fikk tildelt 7-meteren, velges spiller "XX Ingen spiller". En kan senere redigere hendelsen ved å klikke i hendelseslisten eller velge Logg.

Merk at en også kan endre når hendelsen skjedde, ved å klikke på tiden (må gjøres før en velger spiller).



Når den tekniske feilen er registrert legges den i hendelseslisten, sammen med at motstander får automatisk registrert Ballkontroll. Hendelsene vises da som dette:

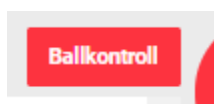
2. omgang - 13:46		Ballkontroll Bortelag Tester
2. omgang - 13:46	11 Testklubb Golf	Teknisk feil Hjemmelag Test

En kan alltid redigere eller slette Teknisk feil (og Ballkontroll) hendelse ved å klikke i hendelsen i hendeslisten eller under Logg.

Ballkontroll

Dersom et lag overtar ballen, skal det registreres Ballkontroll.

Dette gjøres ved å klikke på knappen "Ballkontroll" for laget som overtar ballen



Men merk at følgende hendelser som registreres for ett lag, registreres Ballkontroll automatisk til motsatt lag

- Mål (vanlig og 7-meter)
- Skuddbom - Utenfor
- Teknisk feil

Dette betyr at en registrerer Ballkontroll manuelt til et lag ved følgende scenario:

- Avkast for hver omgang
- Skuddbom - Redning (dersom motsatt lag overtar ballen)
- Skuddbom - Stolpe (dersom motsatt lag overtar ballen)
- Skuddbom - Blokk (dersom motsatt lag overtar ballen)
- Passivt spill dømmes

Når en klikker knappen Ballkontroll blir hendelsen registrert automatisk (uten bekreftelse), og vises som dette

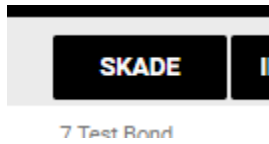
2. omgang - 30:00		Ballkontroll Bortelag Tester
-------------------	--	-------------------------------------

En kan alltid redigere eller slette Ballkontroll) hendelse ved å klikke på hendelsen i hendeslisten eller under Logg.

Skade

Det skal registreres Skade kun dersom tiden stoppet på grunn av at en spiller er skadet.

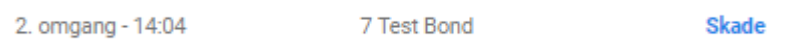
En klikker da på knappen "Skade" over hendelseslisten



Så velger en hvilke spiller som er skadet (Hjemmelag = Blå knapper, Bortelaget = Røde knapper):



Når en har valgt hvilke spiller som er skadet, blir hendelsen registrert automatisk (uten bekreftelse), og vises som dette



En kan alltid redigere eller slette Skade hendelser ved å klikke på hendelsen i hendeslisten eller under Logg.

Innbytte

Utenom at en registrerer hvilke spillere som starter kampen, kan en også registrere alle innbyttene som gjøres underveis i kampen.

Dette krever som oftes at en har god utsikt mot lagenes benk. Dersom flere plottet avanserte hendelser i Avansert-modus, er det å anbefale at kun en fører innbyttene. Mange kamper har mange innbytter hele tiden og krever full oppmerksomhet for å få riktig spilletid pr spiller etter kampslutt.

For å registrere innbytte, starter en med å klikke på Innbytte-knappen



Følgende vindu åpner seg da:

Hjemmelag Test	Bortelag Tester
På banen:	På banen:
9 10 11 12 13 14	5 6 7 9 10 11
MV: 7 Xtra-spiller: <input type="checkbox"/>	MV: 8 Xtra-spiller: <input type="checkbox"/>
På benken:	På benken:
5 6 8 15	1 2 3 4 12 13
Tid: 14:06 - 2. omgang	

De ulike scenarioene rundt innbytte kan være:

1. **Vanlig innbytte** - velge spiller ut først, så spiller inn
2. **Vanlig innbytte** - velge spiller inn først, så spiller ut
3. **Xtra spiller inn** - Målvakt tas ut og ekstra utespiller byttes inn
4. **Xtra spiller ut** - ekstra utespiller byttes ut og Målvakt byttes inn
5. **2 minutters utvisning** - spiller byttes automatisk ut, men må byttes inn manuelt.

1. Vanlig bytte - velge spiller ut først, så spiller inn

Hjemmelag Test	
På banen:	
9 10 11 12 14	
MV: 7 Xtra-spiller: <input type="checkbox"/>	
På benken:	
5 6 8 13 15	

Denne metoden å gjøre et innbytte velger en først hvilke spiller(e) som byttes ut. Spiller(ne) flyttes da ned til "På benken:" listen, og striplete spillerboks(er) ligger igjen på "På banen:" listen. For å bytte inn klikker en på spiller(ne) i listen "På benken:".

2 - Vanlig innbytte - velge spiller inn først, så spiller ut

9 10 11 12 13 14

MV: **7** Xtra-spiller:

På benken:

5 15 6 8

Denne andre metoden å gjøre et innbytte på, velger en først hvilke spiller(e) som skal som byttes inn. Spiller(ne) markeres da med en egen farge i "På benken:" listen. For å velge spiller(e) som skal byttes ut, klikker den/disse i listen "På banen:".

Vanlige innbytter vises slik i hendelseslisten, uavhengig av om en benytter se av metode 1 eller 2:

2. omgang - 23:22	14 Testkanin Kalle	Spiller inn
2. omgang - 23:22	11 Testklubb Golf	Spiller ut

3 - Xtra spiller inn - Målvakt tas ut og ekstra utespiller byttes inn

Hjemmelag Test

På banen:

9 10 11 12 13 14

MV: Xtra-spiller:

På benken:

5 6 7 8 15

For å ta ut målvakt og sette inn ekstra utespiller, må en først hake av for "Xtra-spiller". Da blir målvakt automatisk byttet ut, mens en må fylle den toppen spiller-boksen som dukker opp i listen "På banen:" ved å velge en av spillerne "På benken:".

Ekstra spiller hendelse vises som følger i hendelseslisten:

2. omgang - 24:16	15 Test Kaninen	Spiller inn
2. omgang - 24:16	6 test apekatt	Målvakt ut

4. Xtra spiller ut - ekstra utespiller byttes ut og Målvakt byttes inn

Når ekstra den ekstra spilleren på banen byttes ut og målvakt igjen skal inn på banen, tar en bort haken for "Xtra-spiller". Da må en velge målvakt fra "På benken:" og ta ut en spiller fra "På banen:".

Hjemmelag Test

På banen:

8	9	10	11	12	13	14
---	---	----	----	----	----	----

MV: Xtra-spiller:

På benken:

5	6	7	15
---	---	---	----

Merk at dersom det benyttes en ekstra utespiller når laget har en spiller mindre, må en først markere den tomme MV-boksen som dukker opp når en tar bort Xtra-spiller haken, for så å velge målvakt som skal på banen:

På banen:

8	9	10	11	12	13	14
---	---	----	----	----	----	----

MV: Xtra-spiller:

På benken:

5	6	7	13	14	15
---	---	---	----	----	----

Ekstra spiller ut og målvakt inn vises da som følger i hendelseslisten:

2. omgang - 30:00	13 Testperson Jensen	Spiller ut
2. omgang - 30:00	6 test apekatt	Målvakt inn

5. 2 minutters utvisning - spiller byttes automatisk ut, men må byttes inn manuelt.

Når en spiller får 2 minutters utvisning, blir spilleren automatisk byttet ut, noe som da vises som følger i hendelseslisten:

2. omgang - 26:04	8 test bruker	Spiller ut
2. omgang - 26:04	8 test bruker	2 minutters utvisning

MEN når en spiller da skal inn på banen etter bestrafningen er sonet, må en bytte inn spilleren som da entrer banen:

Hjemmelag Test

På banen:

9	10	12	13	14	
---	----	----	----	----	--

MV: **15** Xtra-spiller:

På benken:

5	6	7	8	11
---	---	---	---	----

Alle innbytter må bekreftes med å klikke Lagre bytter knappen

Lagre Bytter

MERK at det kun lar seg gjøre å redigere siste hendelser pr lag, enten i hendelseslisten eller via Logg. Dette da redigering av innbytte kan ødelegge utregning av spilletid pr spiller.

Avslutte

Når kampen er ferdig og alle hendelser er kontrollert og riktig, kan en avslutte Avansert-modus ved å klikke på Avslutt-knappen som ligger under hendelseslisten:

Avslutt

En må da bekrefte at en ønsker å avslutt LIVE-admin:

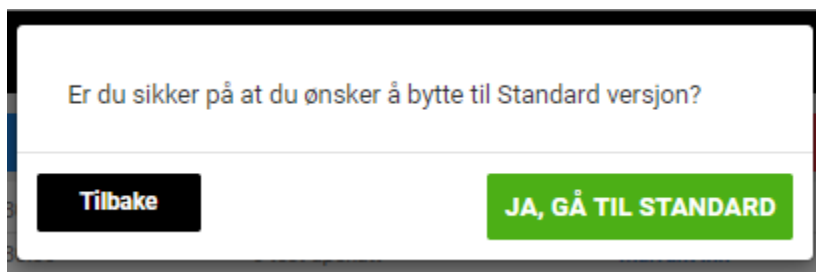
Er du sikker på at du vil avslutte?

Tilbake **JA, AVSLUTT**

Har en behov for å skifte til Standard-modus, klikker en på knappen "Gå til standard" under hendelseslisten:

Gå til Standard

Også her må en bekrefte om en ønsker å bytte til Standard-modus:



Er du sikker på at du ønsker å bytte til Standard versjon?

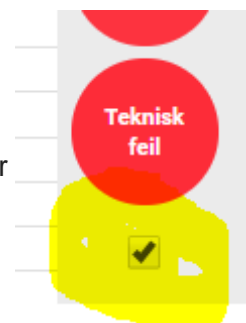
Tilbake **JA, GÅ TIL STANDARD**

Flere plottere samtidig

En kan fordele plotteoppgaven slik at flere plotter fra hver sin enhet (maskin) samtidig.

Dette kan gjøres på flere måter, men en kan f.eks. plote hendelser for hvert sitt lag. Da er det mulig å slå av knappene for det laget en ikke skal føre hendelser for.

Dette gjøres ved å ta bort avhakning under hendelses-knappene for det laget en ikke skal føre på.



Merk at dersom flere skal dele på å plote hendelser for samme kamp, bør kun en plote innbytter for begge lag.

Dette da innbytter blir lagret for begge lag når en lagrer endringer, noe som fort kan føre til utfordringer om flere plotter innbytter samtidig.