

Brukerveiledning

HÅNDBALL *LIVE*

ENKEL

(Registrere kun målscore lag)



Innholdsfortegnelse

FORARBEID I TA	3
Logg inn i TA.....	3
Tildelt riktig funksjon – Kamper LIVE	3
FINNE KAMPEN SOM SKAL REGISTRERES I LIVE	4
KONTROLLERE KAMPDETALJER	5
Legge inn eller endre kamptropp	6
Legg til fra spillerstall.....	6
Legg til eksterne.....	6
Eksporter kampdata til LIVE	7
LIVE-ADMIN	8
Kontrollere / Endre Kamptropp	8
Fjerne / Legge til spiller/lagleder	8
Endre / Legge til Draktnr. på spiller(e).....	9
Spilletiden - kontrollere / endre.....	9
Signere kamptropp – før kampen.....	10
Internt Notat (kommentarfelt).....	10
- Virker ikke PIN for Dommer eller Lagleder	10
- Kampens Tidtaker eller Sekretær	10
REGISTRERE MÅL-SCORE	11
Starte klokken	12
Pause klokken	12
Redigere klokken.....	12
Mål - registrering.....	13
Timeout	13
ENDRE REGISTRERTE HENDELSE	14
Redigere nylig registrerte hendelser.....	14
Endre eller slette tidligere registrerte hendelser.....	14
Advarsel på hendelse.....	14
Avslutte omgang	15
NÅR KAMPEN ER FERDIG.....	16
Avslutte kampen	16
Tilskuere.....	16
Internt Notat	16
- Virker ikke PIN for Dommer eller Lagleder	16
- Kampens Tidtaker eller Sekretær	16
Signering og godkjenning av Kamprapport	17
VANLIG STILTE SPØRSMÅL.....	18
Hva om en mister internett-tilgangen under kampen?.....	18
Føre LIVE-admin i hall uten internett-tilgang?	18
Hva om PC'en slutter å virke?	18
Legge til nye spillere som ikke ligger i spillerstallen etter kampstart?	19
Hva om Dommer eller Lagleder ikke har PIN til signering?	19

FORARBEID I TA

Logg inn i TA

Gå til TurneringsAdmin (TA): ta.nif.no

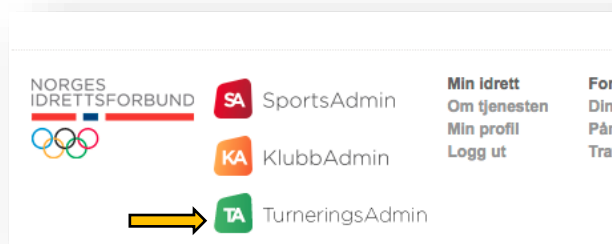
Logg på med ditt eller klubbens brukernavn og passord (samme som for MinIdrett).

eller **Logg inn via MinIdrett**

Gå på **MinIdrett.nif.no**

1. Logg på med Logg på med ditt eller klubbens brukernavn og passord (samme som for MinIdrett).
2. Klikk på TurneringsAdm (TA) logoen nederst i vinduet.

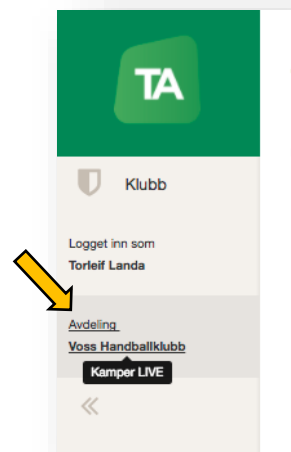
Du vil da automatisk bli sendt videre til din profil i TA.



Tildelt riktig funksjon – Kamper LIVE

For å kunne registrere kamper i LIVE med din personlige innlogging må du ha fått tildelt funksjon "Kamper LIVE", eller evt. inneha en av funksjonene «Kampansvarlig» klubb eller lag.
(Se også [Tilgangsmatrise for TurneringsAdmin](#)).

Dine funksjoner får du opp i en svart boks ved å holde musepekeren over «**Avdeling**» i venstre marg i TA.



FINNE KAMPEN SOM SKAL REGISTRERES I LIVE

Under klubb, finnes en del valg, deriblant «**Live-kamper**». Klikk på denne for å komme til siden som viser kamper som er tilgjengelig for LIVE-plotting med din tilgang.

Dagens kamper er alltid forhåndsvalgt.

Vær oppmerksom på at du kun kan se dagens eller tidligere datoers live-kamper, og at det ikke er mulig å søke etter live-kamper på datoer frem i tid i listen "**Live-kamper**".



Sesong: HÅNDBALL HÅNDBALLSESONGEN 2015/2016

Live-kamper

Velg dato: 24.02.2016

Kamper	Runde	Dato	Tid	Hjemmeslag	Bortelag	H	B	Uttall	Bane	Arranger	Turnering
998900108	16	24.02.2016	18:00	Kobstad	ØIF Arendal Elite				Nidarhallen D	Kobstad Håndball - Håndball	Grundliggen menn
998900106	17	24.02.2016	18:30	Larvik	Molde Elite				Boligruppen Arena Larvik	Larvik Håndballklubb - Håndball	Grundliggen kvinner
998900117	20	24.02.2016	18:30	Glassverket	Larvik				Drammenshallen	Glassverket IF - Håndball	Grundliggen kvinner
998900098	17	24.02.2016	19:00	Oppsal	Vipers Kristiansund (Våg Elite)				Oppsal Arena 1	Oppsal IF Håndball - Håndball	Grundliggen kvinner
998900071	12	24.02.2016	19:00	Elverum	Drammen				Terringen Arena	Elverum Håndball - Håndball	Grundliggen menn

Er det mange kamper i listen, kan en filtrere ved å skrive inn tekst i boksene under kolonne overskriftene.

KONTROLLERE KAMPDETALJER

Klikk på kampnr (med blå tekst til venstre i raden) til kampen en ønsker å se kampdetaljene for før en starter live-registrering.

Kampnr	Runde	Dato	Tid	Hjemmelag	Bortelag
001003	3	26.08.2016		Hjemmelag Test	Borte Testlag
002008	8	26.08.2016		Borte Testlag	Hjemmelag Test

Her vil en kunne se og kunne redigere følgende:

- **Oppdrag** (informasjon om kampen)
- **Spillere** (kamptroppen)
- **Hendelser og resultater** (se redigere LIVE-hendelser og resultat resultat etter kamp).
 - **Enkelthendelser** (hver enkelt hendelse lagt inn i LIVE-plottingen)
 - **Sumhendelser** (oppsummering fra kampens hendelser – lik kamprapporten).
 - **Resultater** (pauseresultat, sluttresultat og evt ekstraomganger/straffekast)
 - **Ekstra informasjon** (Tilskuere, start- og sluttid, notater og lignende).

Klikk alltid på **"Rediger"** for å kunne redigere innholdet.

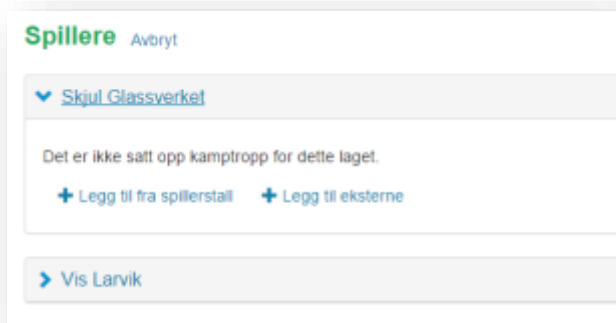
Klikk **"Vis..."** for å se innholdet for aktuelt tema.

Legge inn eller endre kamptropp

Kamptropp er ikke nødvendig i LIVE-enkel, da en ikke skal registrere målscore eller bestrafning. Men om en legger inn kamptropp, vil denne vise for hvert lag når en følger kampen LIVE på handball.no.

Før en kamp kan starte må det foreligge en **kamptropp** (spillere og lagledere som skal delta på kampen) for begge lagene. Dette skal lagene i utg.pkt ha lagt inn selv, enten i TA eller via [app'en MinHåndball](#).

Skal det legges inn eller redigeres før kampen, klikk på **"Rediger"** bak **"Spillere"** i **Kampdetaljer** for kampen. (En kan også gjøre noen endringer tilknyttet kamptroppene i LIVE-admin).



Legg til fra spillerstall

Dersom klubben/laget har lagt inn spillerstall i TA, hentes spillere til kamptroppen ved å klikke på **"+ Legg til fra spillerstall"**.

Hak her av den/de spiller(ne) en ønsker legge inn i kamptroppen og avslutt med å klikke den blå knappen **"Velg ... valgte"**.

Endre så **Rolle** og **DraktNr**, før en klikker på **"Lagre endringer"** under kamptroppene.

Legg til eksterne

Dersom en spiller ikke ligger tilgjengelig i spillerstallen må en klikke på **"+ Legg til eksterne"**.

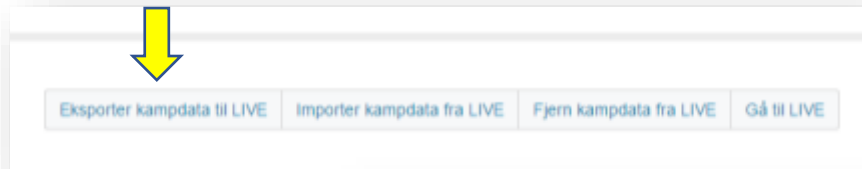
Søk opp og velg aktuell spiller.

Endre så **Rolle** og **DraktNr**, før en klikker på **"Lagre endringer"** under kamptroppene.

Eksporter kampdata til LIVE

Når begge kamptroppene er oppdatert må en eksportere disse til LIVE-admin (programmet en bruker til å plote LIVE-hendelser med).

Øverst på Kampdetaljer-siden klikker en da på knappen **"Eksporter kampdata til LIVE"**.



Dersom det er eksportert til LIVE fra før vil en få opp en dialogboks for å velge om en ønsker å overskrive eller oppdatere eksisterende data i LIVE-admin.

Velger en her ingenting, blir kun ny data oppdatert. Haker en av for en eller flere av valgene, vil allerede eksisterende data bli overskrevet.

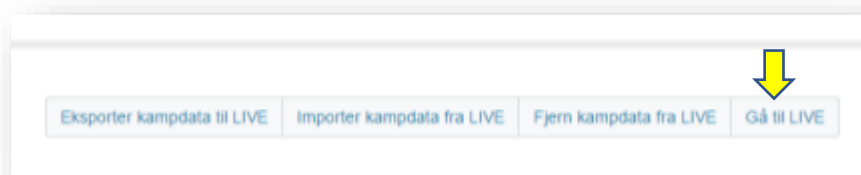


Når kampdataene er ferdig eksportert til LIVE-admin kommer det øverst i vinduet frem en grønn meldingsboks med teksten **"Eksporten var vellykket."**



LIVE-ADMIN

Etter melding om at eksporten var vellykket, klikker en på knappen "Gå til LIVE" øverst i Kampdetaljer-siden, for å komme til LIVE-Admin.

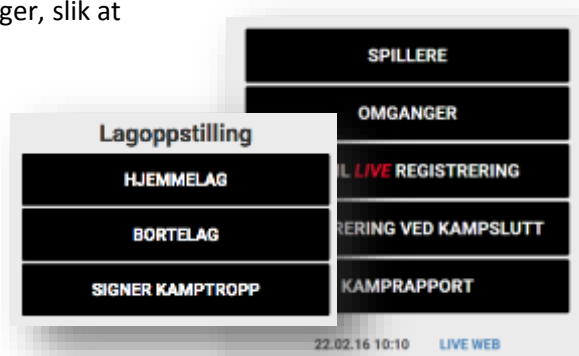


Kontrollere / Endre Kamptropp

Kamptropp er ikke nødvendig i LIVE-enkel, da en ikke skal registrere målscore eller bestrafning. Men om en legger inn kamptropp, vil denne vise for hvert lag når en følger kampen LIVE på handball.no.

Før kampstart må en kontrollere og evt. gjøre endringer, slik at kamptroppen er lik Kamprapporten i sekretariatet.

Klikk da på knappen "SPILLERE", før og velg "HJEMMELAG" eller "BORTELAG".



Fjerne / Legge til spiller/lagleder

Legge til i kamptropp

Navnelisten til venstre, under "Hjemmelag Test spillere tilgjengelige", er spillere/lagledere som ligger i Spillerstallen for laget og ikke lagt inn i Kamptroppen.

Rolle **S** = Spiller, **L** = Lagleder (Støtteapparat)

- Skal en spiller være lagleder, må en i Kampdetaljer i TA og endre Rollen i kamptroppen der først, etterfulgt av ny Eksport til LIVE.

For å legge inn en spiller/lagleder herfra til kamptroppen, klikker en kun på navnet til vedkommende, som da flyttes til kamptroppen.


Fjerne fra kamptropp

Navnelisten til høyre, under "Hjemmelag Test spillere for kampen" er kamptroppen (spillerne og støtteapparatet).

De uten blyant-ikonet  og **Draktnr** foran navnet er Lagleder/støtteapparat.

For å fjerne noen fra kamptroppen, klikker en kun på navnet til vedkommende, som da flyttes over til listen til venstre for tilgjengelige utøvere.

Endre / Legge til Draktnr. på spiller(e)

Om en skal endre eller legge til draktnummer til spillere går en inn på aktuelt lag og klikker på blyant-ikonet foran  navnet på spilleren.

Da åpnes et nytt vindu og en kan skrive inn draktnummeret ved å enten bruke tastaturet i vinduet eller bruke tastaturet til datamaskinen.

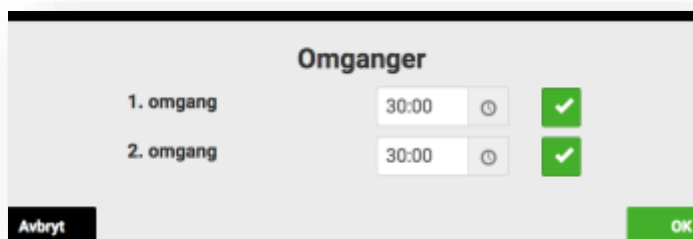
Avslutt med å klikke på den grønne "OK" knappen.





Spilletiden - kontrollere / endre

Spilletiden pleier normalt være satt opp fra før i turneringsoppsettet, men det kan likevel være greit å kontrollere at det er riktig, før kampstart.

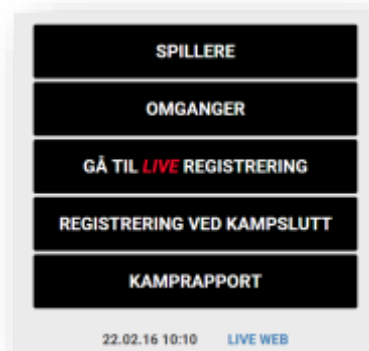
Klikk da på "OMGANGER" i hovedmenyen i LIVE-Admin.

Da åpnes et nytt vindu hvor alle aktuelle omganger, med forhåndsinnstilt spilletid, satt opp for kampen.



Omganger			
1. omgang	30:00		
2. omgang	30:00		

Avbryt OK



- SPILLERE
- OMGANGER
- GÅ TIL LIVE REGISTRERING
- REGISTRERING VED KAMP SLUTT
- KAMP RAPPORT

22.02.16 10:10 [LIVE WEB](#)

En vanlig seriekamp har normalt to omganger, mens cup-kamper eller sluttspillkamper kan i tillegg ha, opp til fire, ekstraomganger og evt. straffekast.

I tillegg til å sørge for at spilletiden pr. omgang er riktig, skal det være haket av bak hver omgangstid som bekreftelse på at omgangen er gjeldende og kommer automatisk opp etter hvert en avslutter omganger underveis i kampen.

Avslutt med å klikke på den grønne "OK" knappen.

Signere kamptropp – før kampen

I de kampene hvor det skal signeres for godkjenning av kamptroppen før kamp av Lagsansvarlig, gjøres dette ved at disse hente sin **PIN-kode** fra app'en **MinHåndball** (må da logge inn der med brukernavn/passord for MinIdrett).

For å gjøre klart til signering klikker en på knappen **"SPILLERE"** i menyen i LIVE-admin. Og velg **"SIGNER KAMPTROPP"** i neste meny.

Da åpnes et nytt vindu seg, som nederst viser begge lags kamptropp.

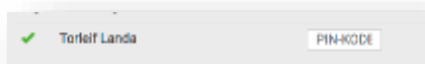
Øverst i vinduet viser begge lags lagledere, hvor hver av de har et hvilt felt merket **"PIN-KODE"**. Her må minst en fra hvert lag signere ved å skrive inn sin PIN-kode.

PIN-kodene kontrolleres ved å klikke den grønne knappen **"SIGNER"**.

Er koden feil får en meldingen **"Feil pinkode, prøv igjen"** bak aktuell person.



Er kodene riktig får en bekreftelse på dette gjennom en grønn hake foran navnet til laglederne.

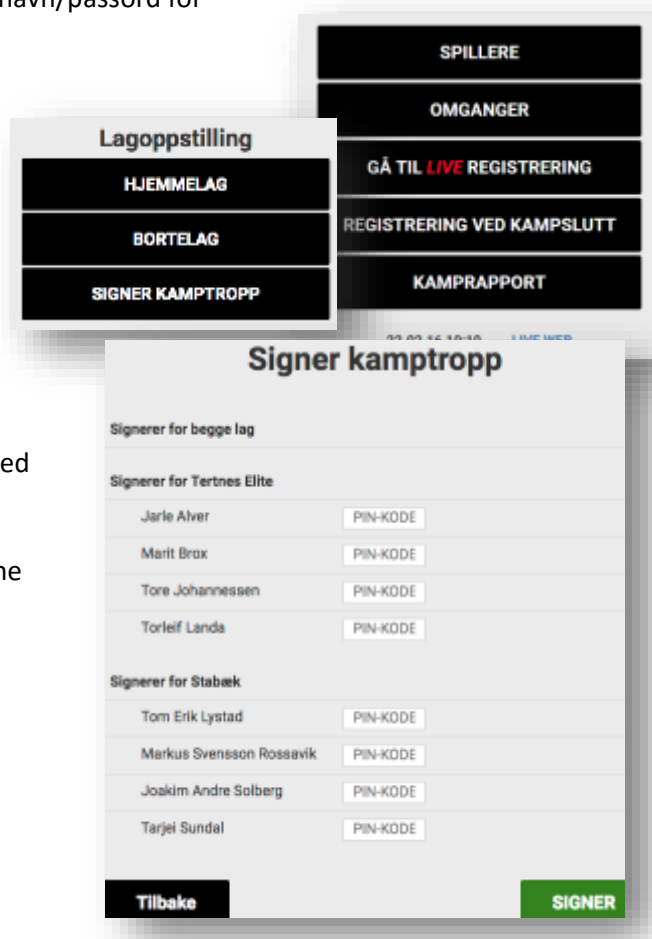


Når begge lagledere har signert, og dermed godkjent kamptropp, klikker en på knappen **"Tilbake"** for å gå til menyen.

Internt Notat (kommentarfelt)

Er det kommentarer tilknyttet kampen som bør noteres på kamprapporten og meldes inn, går en til **Menyen** og klikker **"Registrering ved kampslutt"**. Her kan en bruke tekstfeltet **"Internt Notat"**:

- Dette feltet bruker en ved å skrive inn evt. kommentarer tilknyttet kampen. Det kan være bemerkninger vedr. Spillere, Lisens, Utvisninger, protester, anmerkninger vedr. Ball, bane eller arrangementet.
- **Virker ikke PIN for Dommer eller Lagleder** noteres dette her i feltet.
- **Kampens Tidtaker eller Sekretær** føres opp i dette feltet også, dersom de ikke er registrert på kampen i forkant.
- **Notatene her lagres automatisk.**



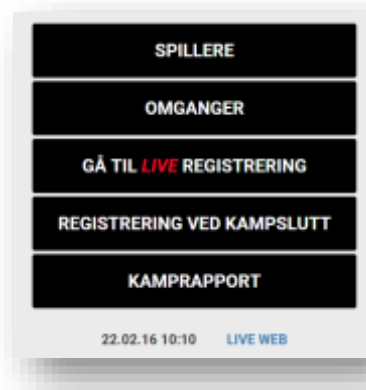
REGISTRERE MÅL-SCORE

Når en har kontrollert at kamptropp og spilletid er riktig, samt sørget for at lagledere fra begge lag har godkjent og signert kamptroppene er riktig (i de kampene dette skal gjøres), er en klar til å plote kampens stilling.

Det er fint å følge med at ting ser riktig ut ved å ha oppe eget vindu i nettleseren med siden for LIVE-kampene. Disse vises her:

<https://www.handball.no/system/live-kamper/> .

For å gå til LIVE-registrering, klikker en på knappen "GÅ TIL LIVE REGISTRERING" i menyen.



En vil då komme på startbildet for registrering mål-scoringer og styre klokken.

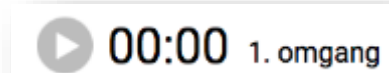
HÅNDBALL LIVE ▶ 00:16 1. omgang 🔴 Norges Handballforbund Online

VEST **1 - 1** **HJEMMELAG TEST**

Hendelser	
1. omgang - 00:16	Mål
1. omgang - 00:03	Mål
1. omgang - 00:00	Start omgang
1. omgang - 00:00	Start kamp

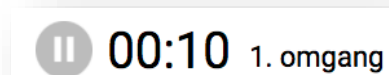
Starte klokken

En starter klokken ved å klikke på "play"-knappen foran tiden øverst i vinduet.



Pause klokken

Når det tiden skal stoppes (etter signal fra dommer), klikker en på "pause"-knappen foran tiden øverst i vinduet.



Redigere klokken

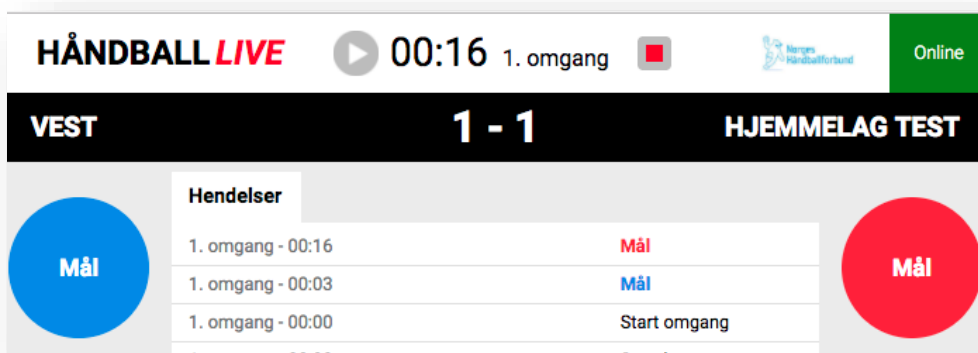
Det er viktig at en med jevne mellomrom sjekker at klokken er synkronisert med kampuret i hallen. En kan redigere tiden ved å klikke på klokken. Da åpnes et redigeringsvindu, hvor en klikker på minuttene eller sekundene og skriver inn riktig tid. Klikk på den grønne knappen "OK" for å bekrefte og komme til bake til redigeringsvinduet.

Dette kan også gjøres mens klokken går og ikke er pauset/stoppet.



Mål - registrering

For å registrere scoringer, klikker en på den runde knappen "Mål" under aktuelt lag.



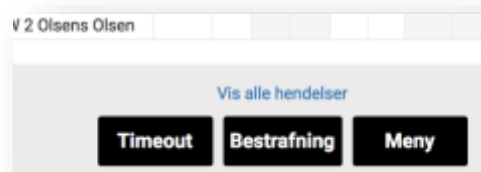
Timeout

Når et av lagene tar time-out, klikker en på den svarte knappen "Timeout" nederst i hovedvinduet.

Velg så hvilket lag som tok time-out ved å klikke på lagsnavnet i en av de hvite boksene.

Tiden stoppes nå automatisk.

Merk at en her også kan redigere klokken ved å klikke i det hvite feltet som viser tiden, bak "Tid".



Når en har valgt hvilke lag som har tatt time-out, vil en komme tilbake til hovedvinduet, med fokus på laget en registrerte hendelsen på i midten.

Husk at klokken må startes igjen når dommerne setter i gang spillet igjen.

ENDRE REGISTRERTE HENDELSE

Redigere nylig registrerte hendelser

Er en hendelse registrert feil kan en redigere **nylig registrerte** hendelser ved å klikke på arkfanen "Hendelser".

Hendelser	
1. omgang - 00:16	Mål
1. omgang - 00:16	Mål

Klikk så i raden til hendelsen en ønsker å redigere, og utfør ønsket endring.

Hendelser	
1. omgang - 00:16	Mål
1. omgang - 00:16	Mål
1. omgang - 00:03	Mål
1. omgang - 00:00	Start omgang

Endre eller slette tidligere registrerte hendelser

For å endre eller slette fra tidligere registrerte hendelser, klikk først på «vis alle hendelser» over de fire svarte knappene nederst i vinduet.



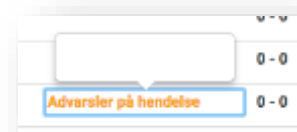
Alle hendelser registrert for kampen kommer opp i eget vindu. Her kan en filtrere ut ulike hendelser slik en ønsker ved å bruke filter-feltene over listen.

Periode	Tid	Hendelse	Spiller	Målvakt	Valldering	Stilling
1. omgang	05:00	Disk m/rapport	7 Løken			0 - 0 Slett
1. omgang	05:00	Skade	2 Sørheim			0 - 0 Slett
1. omgang	00:00	Tildelt 7-meter	4 Fraffjord			0 - 0 Slett
1. omgang	00:00	Forårsaket 7-meter	3 Karlsen-Hagen			0 - 0 Slett
1. omgang	00:00	Skudd, 9m distanseskudd høyre - Utenfor	7 Løken		Advarsler på hendelse	0 - 0 Slett
1. omgang	00:00	Lagstraff	3 Karlsen-Hagen			0 - 0 Slett

Klikk så i raden til hendelsen en ønsker å redigere, og utfør ønsket endring. Eller evt. klikk slett helt til høyre i raden for aktuell hendelse.

Advarsel på hendelse

Under "Valldering" på en hendelse i listen kan det stå "Advarsler på hendelse". Hva advarselen gjelder kan en se ved å klikke i denne teksten.



Avslutte omgang

Når en omgang er ferdigspilt og stopper klokken automatisk på oppsatt tid. For å gjøre klar til ny omgang, klikker en på den røde firkanten bak klokke og omgangvisningen.



Velg så "**Avslutt omgang**" så lenge kampen ikke er ferdigspilt.

Klokken blir da nullstilt og omgangvisningen viser ny omgang, og alt er klart til å starte igjen ved å starte klokken.



NÅR KAMPEN ER FERDIG

Avslutte kampen

Når kampen er ferdigspilt og stopper klokken automatisk på oppsatt tid. For å avslutte kampen, klikker en på den røde firkanten bak klokke og omgangsvisningen.



Velg så "Avslutt omgang og kamp".



Vinduet "Registrering ved kampslutt" åpnes.

Her registrerer en følgende:

Tilskuere

Skriv tilskuerantallet i boksen bak "Tilskuere:".

Internt Notat

- Dette feltet bruker en ved å skrive inn evt. kommentarer tilknyttet kampen. Det kan være bemerkninger vedr. Spillere, Lisens, Utvisninger, protester, anmerkninger vedr. Ball, bane eller arrangementet. .
- **Virker ikke PIN for Dommer eller Lagleder** noteres dette her i feltet.
- **Kampens Tidtaker eller Sekretær** føres opp i dette feltet også, dersom de ikke er registrert på kampen i forkant.
- **Notatene her lagres automatisk.**

Dersom du klikker på kamprapport har du muligheten til å skrive ut kamprapporten som vil være ferdig utfylt med mål og bestrafninger.

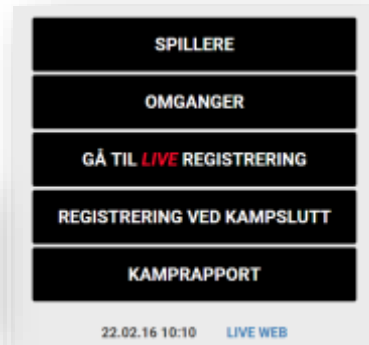
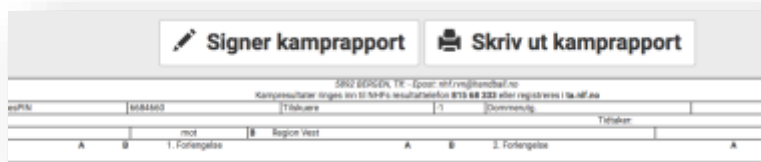
Avslutt så ved å klikke på den grønne knappen "FULLFØR" og informasjonsteksten "Denne kampen er avsluttet!..." kommer opp i meny-vinduet:

Signering og godkjenning av Kamprapport

Når all registrering er fullført skal dommer(ne) signere og godkjenne kamprapporten (resultatet) i LIVE-admin.

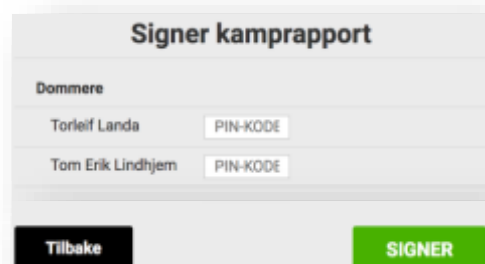
Signeringen gjøres ved at dommer(ne) bruker sin **PIN-kode** fra app'en **MinHåndball** (må da logge inn der med brukernavn/passord for MinIdrett).

For å gjøre klart til signering klikker en på knappen **"KAMPRAPPORT"** i hovedmenyen i LIVE-admin. Velg så **"Signer kamprapport"** øverst i vinduet.

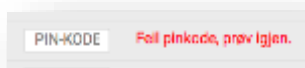


I vinduet **"Signer kamprapport"** bak hver av de er et hvit felt merket **"PIN-KODE"**, hvor dommer(ne) signere ved å skrive inn egen PIN-kode.

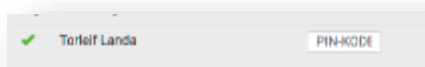
PIN-kodene kontrolleres ved å klikke den grønne knappen **"SIGNER"**. Dette kan gjøres i flere steg eller alle på en gang.



Er koden feil får en meldingen **"Feil pinkode, prøv igjen"** bak aktuell person.



Er kodene riktig får en bekreftelse på dette gjennom en grønn hake foran navnet til laglederne.



Når alle har signert, og dermed godkjent kamprapporten, klikker en på knappen **"Tilbake"** for å gå til menyen.

Jobben i LIVE-admin er nå fullført og en kan avslutte og lukke nettleseren.

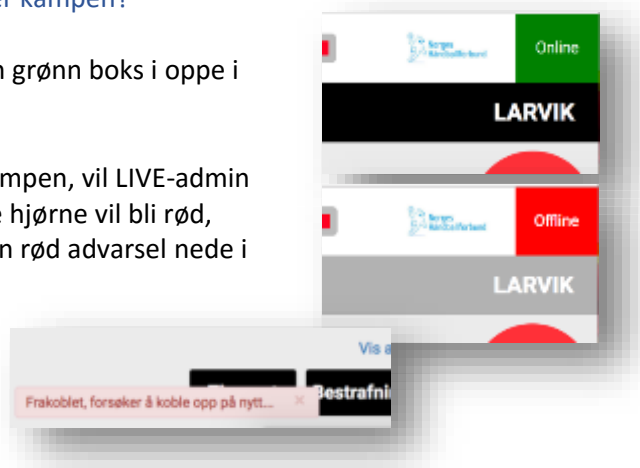
VANLIG STILTE SPØRSMÅL

Hva om en mister internett-tilgangen under kampen?

Når en har internett-tilgang vil det være en grønn boks i oppe i høyre hjørnet, med teksten **"Online"**.

Om en mister internett-tilgangen under kampen, vil LIVE-admin gå i Offline-modus, og boksen oppe i høyre hjørne vil bli rød, med teksten **"Offline"**, og det vil komme en rød advarsel nede i venstre hjørne, med teksten

"Frakoblet, forsøker å koble opp på nytt...". I tillegg vil bakgrunnen for lagsnavnene endre farge fra svart til grå.



En kan likevel fortsette å plotte hendelser som vanlig.

Alle hendelser vil bli mellomlagret til maskinen igjen får internett-tilgang, hvor da disse mellomlagret hendelsene vil bli synkronisert til server.

Føre LIVE-admin i hall uten internett-tilgang?

Om en skal å føre LIVE (digital kamprapport) i en hall hvor det ikke er tilgang til internett, enten via LAN, WiFi eller 3/4G (telefonnett), må en gjøre forarbeid før en kommer i hallen og med internett-tilgang.

Forarbeidet består da av å Logge inn i TA og hente fram kampen en skal føre LIVE på.

Så lenge lagenes spillerstaller er lagt inn, vil en kunne føre kampen i LIVE-admin fra start til slutt uten nett-tilgang.

Signering før og etter kamp vil ikke fungere uten nett-tilgang.

Det er så viktig at en kobler maskinen en fører LIVE offline til internett etter kampslett, for å få synkronisert hendelsene til TA.

Når en fører Offline vil da selvsagt ikke hendelsene vise på LIVE-siden på handball.no.

Hva om PC'en slutter å virke?

Skulle en være så uheldig at enten maskinen en fører LIVE med slutter å virke, må en føre kamphendelsene med penn og papir frem til en har fått maskinen opp igjen.

Tomme kamprapporter utskrevet kan det derfor være lurt å ha klar når en fører LIVE digitalt.

De håndskrevne hendelsene kan en da føre inn når en kommer på en maskin med internett igjen.

Legge til nye spillere som ikke ligger i spillerstallen etter kampstart?

Dersom en oppdager, etter at kampen har startet, at det brukes en spiller eller lagleder som ikke ligger i kamptropp eller spillerstall, kan en fortsatt få lagt vedkommende til.

Da må en på kampen i TA under **Kampdetaljer** og klikke **Rediger** bak **Spillere**.
Søk så opp vedkommende ved å klikke på **" + Legg til eksterne "** og velg riktig person.
Velg så riktig **Rolle** og **Funksjon**, samt evt. **Draktnr**.
Klikk så **"Lagre endringer"**.

Tilslutt må en klikke på **"Eksporter kampdata til LIVE"** oppe i vinduet i TA, og klikker **"OK"**.

Kontroller nå i LIVE-admin at spiller/lagleder er kommet inn i Kamptroppen.

Hva om Dommer eller Lagleder ikke har PIN til signering?

Om dommer(e) eller lagleder(e) ikke har eller får godkjent sin PIN, noteres dette på kamprapporten ved å gå til **Menyen** og klikker **"Registrering ved kampslutt"**. Her brukes da tekstfeltet **"Internt Notat"**.

Dette feltet bruker en også ved å skrive inn evt. kommentarer tilknyttet kampen. Det kan være bemerkninger vedr. Spillere, Lisens, Utvisninger, protester, anmerkninger vedr. Ball, bane eller arrangementet.

Feltets innhold lagres automatisk.