

Innhold

Sjekkliste	2
Før kamp - TA	3
Før kamp - LIVE – Kontrollere/endre spillere	4
Føre digital kamprapport.....	6
Registrere mål	6
Registrere bestrafning	7
Styre klokken.....	9
Avslutte omgang.....	10
Avslutte kamp	11

Sjekkliste

1. Før kampstart

1. **Spilles kampen på oppsatt bane?**
2. **Kontroller Kamptropp for hvert lag:**
 - alle spillere registrert
 - riktig draktnr for alle spillerne
 - alle lagledere registrert
3. **Sørge for at en Lagansvarlig fra hvert lag godkjenner og signerer Kamptropp**
4. **Kontrollere at riktige dommere, sekretær og tidtaker står oppført på kampen**
5. **Kontrollere at riktig spilletid er satt opp**

2. Under kampen

1. **Styre klokken:**
 - Start/Stopp tiden i LIVE Håndball
 - Sørge for at tiden er synkronisert med kampuret i hallen
 - Avslutte omganger når ferdigspilt
2. **Føre kamphendelser til kamprapporten:**
 - Mål (vanlig + 7-meter)
 - Bestrafning (gult kort, 2 min utvisning, rødt kort, blått kort)
 - Timeout
 - Deltatt (spillere som har entret banen)
3. **Stoppe (og starte igjen) strømming/filming ved uønsket hendelser**
 - Kun dersom kampen er tilgjengelig for strømming!

3. Etter kampslutt

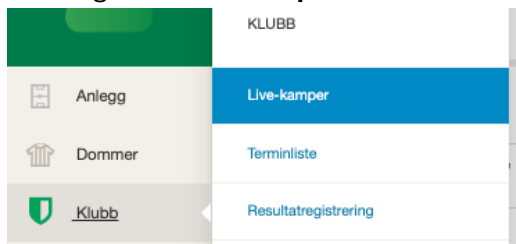
1. **Avslutte kampen:**
1. Registrere antall **tilskuere**
2. Har **Fair play** vært tilstede?
3. Legge inn evt. **kommentar** til kampen.
4. Registrere evt. varsel om **protest**.
5. Sørge for at **dommere godkjenner og signerer** kamprapporten med PIN-kode.
6. **Fullføre og avslutte** føring av Digital kamprapport.

Før kamp - TA

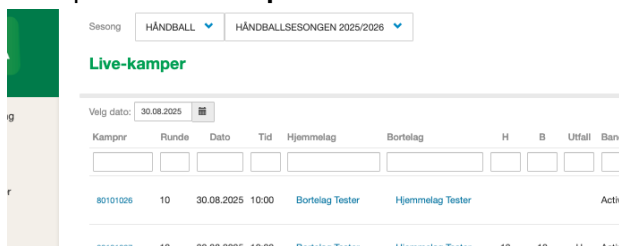
Før systemet er klart til å føre Digital Kamprapport, må aktuell kamp eksporteres til LIVE.

Dette kan gjøres på som følger

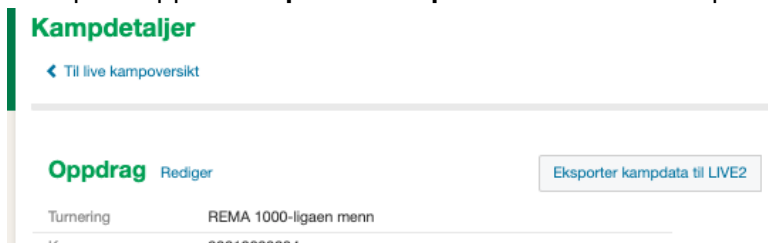
1. I TA velger en **Live-kamper** under **Klubb** i venstre marg



2. Sørg for at riktig sesong er valgt øverst i Live-kamper siden.
3. Klikk på **det blå kampnummeret** helt til venstre i raden for aktuell kamp i kamplisten.



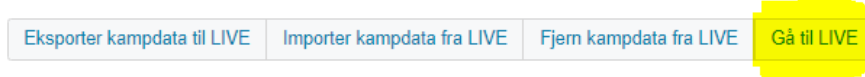
4. Klikk på knappen "**Eksporter kampdata til LIVE2**" i kampens Kampdetaljer



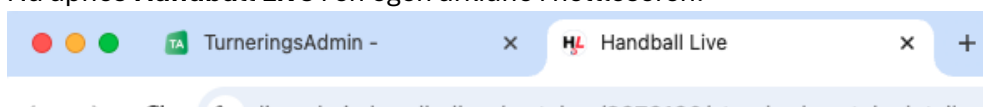
5. Når kampen er klar i systemet LIVE-admin, kommer en **grønn bekreftelse** boks frem oppe i høyre hjørne



6. Klikk nå på knappen **"Gå til LIVE2"**



7. Nå åpnes **Håndball Live** i en egen arkfane i nettleseren:



8. Velg arkfanen "**Håndball Live**" for å komme i gang med registrering.

Før kamp - LIVE – Kontrollere/endre spillere

Kontroll og signering av kamptropp skjer som følger:

1. I oppstartsmenyen i Håndball LIVE2 velger en aktuelt lag (Hjemmelag eller Bortelag).



2. Lagleder kontrollerer at kamptropp er riktig.

1. For å flytte utøvere fra Spillerstall til Kamptropp klikker en på personens navn i Spillerstall

SPILLERSTALL			KAMPTROPP		
Oppsal utøvere tilgjengelig (4 + 2)			Oppsal utøvere i kamptropp (13 av 16 + 3 av 5)		
Spillere	Rolle	Lisens	Spillere		
3 Canada Gås		X	2 Line Marie Mork		
4 Ahmed Gjelstad		X	5 Marit Myre		
8 Haldis Drage	→	X	6 Amalie Terdal Halland		
13 Linda Cathrin Halle		X	7 Synne Wikstrøm		
			9 Oda Halland		
			11 Gunn Heirli i øken		

2. For å flytte utøvere fra Kamptropp til Spillerstall klikker en på personens navn i Kamptropp. Dette kan kun gjøres før kampstart!

SPILLERSTALL			KAMPTROPP		
Oppsal utøvere tilgjengelig (4 + 2)			Oppsal utøvere i kamptropp (13 av 16 + 3 av 5)		
Spillere	Rolle	Lisens	Spillere		
3 Canada Gås		X	2 Line Marie Mork		
4 Ahmed Gjelstad		X	5 Marit Myre		
8 Haldis Drage		X	6 Amalie Terdal Halland	←	
13 Linda Cathrin Halle		X	7 Synne Wikstrøm		
			9 Oda Halland		
			11 Gunn Heirli i øken		

3. For å endre draktnr. til en spiller, klikker en på blyant-ikonet foran aktuell spiller, og redigerer til riktig draktnr.



3. Om en skal endre rolle fra lagleder til spiller, eller motsatt, klikk på aktuell persons blyant-ikon og endre rollen.

4. **For å endre lagleder-funksjon (A, B, C, D),** klikk på lagleders blyant-ikon og velg riktig funksjon.

- Merk at flere lagledere kan ikke ha samme funksjon.

5. **Når kamptropp er riktig skal sekretær bekrefte og lagre kamptropp,** ved å klikke på den grønne knappen KAMPTROPP OK, nederst i vinduet:

Støtteapparat	Rolle	Lisens	Støtteapparat	Rolle	Lisens
B Vigdis Hermansen	Leder B	×	A Torleif Landa	Leder A	×
C Julius Hansson	Leder C	×	A Hans Henrik Wilhelmsen	Leder A	×
			E Svein Terje Jenssen	Leder E	×

1.

TILBAKE

KAMPTROPP OK

6. **Nå skal en lagleder signere for at kamptropp er riktig:**

1. Klikk på SIGNER-knappen for aktuell lagleder (nederst i vinduet)

Støtteapparat	Rolle	Lisens	Støtteapparat	Rolle	Lisens
B Vigdis Hermansen	Leder B	×	A Torleif Landa	Leder A	×
C Julius Hansson	Leder C	×	A Hans Henrik Wilhelmsen	Leder A	×
			E Svein Terje Jenssen	Leder E	×

Signering for Oppsal				
Torleif Landa	Lagleder A		SIGNER	
Hans Henrik Wilhelmsen	Lagleder A		SIGNER	
Svein Terje Jenssen	Lagleder E		SIGNER	

TILBAKE

2. Aktuell lagleder skriver inn sin PIN-kode

7. Avslutt ved å klikke på TILBAKE-knappen nederst i til venstre i vinduet.

Signering for Oppsal			
Torleif Landa	Lagleder A	21.11.2025 11:56	
Hans Henrik Wilhelmsen	Lagleder A		
Svein Terje Jenssen	Lagleder E		

TILBAKE

Føre digital kamprapport

Når kampen er i gang skal sekretær registrere følgende kamphendelser til den digitale kamprapporten, noe som gjøres fra registreringssiden:

HÅNDBALLLIVE

19.06.2025 09:00, Bjørnarhallen

Start tid:

00:00

1. omgang

AVSLUTT
OMG.

Online

BJØRNAR

0-0

FYLLINGEN

Lagstraff

Blått kort

Rødt kort

Timeout

Advarsel

2 min

7m mål

Mål

Hendelser

LOGG

Timeout

Rødt kort

Blått kort

Lagstraff

Mål

7m mål

2 min

Advarsel

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud								
4 Ola Kihle								
5 Milad Løset								
6 Testperson Norvang								
7 Kjell Magnar Rokne								
8 Erlend Rødland Storegjerde								
9 Marcus Rødland Storegjer...								
10 Testperson Særforbund								
11 Live Testdommer1								
12 Torleif Landa								
A Jørn Arntzen								
B Tore Jan Skulstad Eland								

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
1 Jon Arve Ahmad								
2 Alen Karlstad								
3 Selma Kjær								
4 TKIRN/A NIF.Connect								
5 TKIRN/A NIF.Connect								
6 Claudio Sundli								
7 Irene Tafjord								
8 Ingen Vestad								
A Gregory Wangen								
B Helge Martin Wangen								
Sven Åge Wang								

MENY

DELTATT

VR

Registrere mål

Det skal registreres to ulike typer mål - vanlig spillemål og mål fra 7-meter (straffekast). Dette registreres ved bruk av to ulike knapper:

Lagstraff

Blått kort

Rødt kort

Timeout

Advarsel

2 min

7m mål

Mål

- Mål (spillemål)**

- Skal føres når det scores vanlige mål (alle utenom straffekast).
- Klikk på lagets Mål-knapp
- Velg spiller som scoret målet
- Hendelsen blir da automatisk registrert og dukker opp i hendelseslisten
- Spilleren vil bli oppdatert med det antall mål en totalt har scoret, i M-kolonnen i laglisten:

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud	☑						3	

- 7m mål (straffekast)**

- Skal føres når det scores som straffekast (fra 7-meter merket).

- Klikk på lagets 7m mål-knapp
- Velg spiller som scoret målet som straffekast
- Hendelsen blir da automatisk registrert og dukker opp i hendelseslisten
- Spilleren vil bli oppdatert med det antall mål en totalt har scoret, i M7-kolonnen i laglisten:

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud	☑							1

Registrere bestrafning



- **Advarsel (Gult kort)**
 - Skal føres når dommer viser Gult kort
 - Klikk på lagets Advarsel-knapp
 - Velg spiller som blir tildelt advarselen
 - Hendelsen blir da automatisk registrert og dukker opp i hendelseslisten
 - Spilleren vil få et gult kort i A-kolonnen i laglisten:

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud	☑							

- **2 min**
 - Skal føres når dommer gir 2 min utvisning
 - Klikk på lagets 2 min-knapp
 - Velg spiller som blir tildelt utvisningen
 - Hendelsen blir da automatisk registrert og dukker opp i hendelseslisten
 - Spilleren vil bli oppdatert med det antall 2 min utvisninger en er tildelt, i 2m-kolonnen i laglisten:

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud	☑		1					

- **Rødt kort (Disk)**
 - Skal føres når dommer viser Rødt kort
 - Klikk på lagets Rødt kort-knapp
 - Velg spiller som blir tildelt det røde kortet
 - Hendelsen blir da automatisk registrert og dukker opp i hendelseslisten

- Spilleren vil få et rødt kort i R-kolonnen i laglisten:

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud	☉							

- **Blått kort (Disk med rapport)**

- Skal føres når dommer viser Blått kort
- Klikk på lagets Blått kort-knapp
- Velg spiller som blir tildelt det blå kortet
- Hendelsen blir da automatisk registrert og dukker opp i hendelseslisten
- Spilleren vil få et blått kort i B-kolonnen og samtidig et rødt kort i R-kolonnen i laglisten:

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud	☉							

- **Lagstraff**

- Skal føres dersom en spiller får ytterligere bestrafning etter å allerede fått rødt og/eller blått kort.
- Klikk på lagets Lagstraff-knapp
- Velg spiller som blir tildelt det lagstraffen
- Hendelsen blir da automatisk registrert og dukker opp i hendelseslisten
- Spilleren vil få et sort Ls merke i Ls-kolonnen i laglisten:

	D	A	2m	R	B	Ls	M	M7
2 Torleif Amundsen								
3 Olav Martin Digerud	☉							

Styre klokken

Når lagledere fra begge lag har [bekreftet kamptropp ved signeringa med PIN](#), o dommerne godkjent kamprapporten, kan kampen starte.

Starte tiden

Dette gjøres ved å klikke på Start/Stopp-knappen foren tiden øverst i vinduet.



Du kan også bruke mellomromstasten (space-tasten) på tastaturet for å starte/stoppe tiden.

Så lenge klokken ikke er startet eller satt på pause, vil tiden blinke med rød skrift.

Merk at når en registrerer en Timeout, vil klokken automatisk bli satt på pause. Men en må manuelt starte tiden igjen ved å klikke på Start/Stopp-knappen.

Stoppe tiden

For å stoppe/pause tiden, klikker en på Start/Stopp knappen.

Du kan også bruke mellomromstasten (space-tasten) på tastaturet for å starte/stoppe tiden.



Redigere tiden

Ofte kan en oppleve at en, av ulike årsaker, kommer i usynk med tiden vist på kampuret i hallen. Da kan en redigere tiden ved å klikke på klokken og endre tiden i vinduet som kommer opp:

Endre kamptid

1. omgang	30:00	✓
2. omgang	30:00	

Gå til perioder

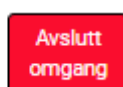
Tilbake

OK

Husk å bekrefte ved å klikke på den grønne OK-knappen.

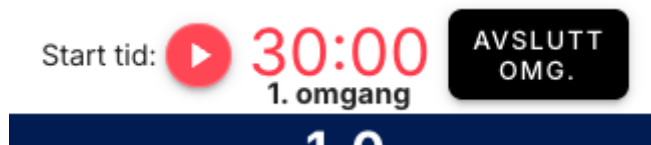
Omgang ferdigspilt

Klokken stopper automatisk når omgangens spilletid (satt opp av NHF/Region) er nådd. Da må en klikke på den røde knappen bak klokken "Avslutt omgang", få å enten avslutte ferdigspilt omgang eller avslutte kampen. Les mer om [å avslutte omgang/kamp](#).

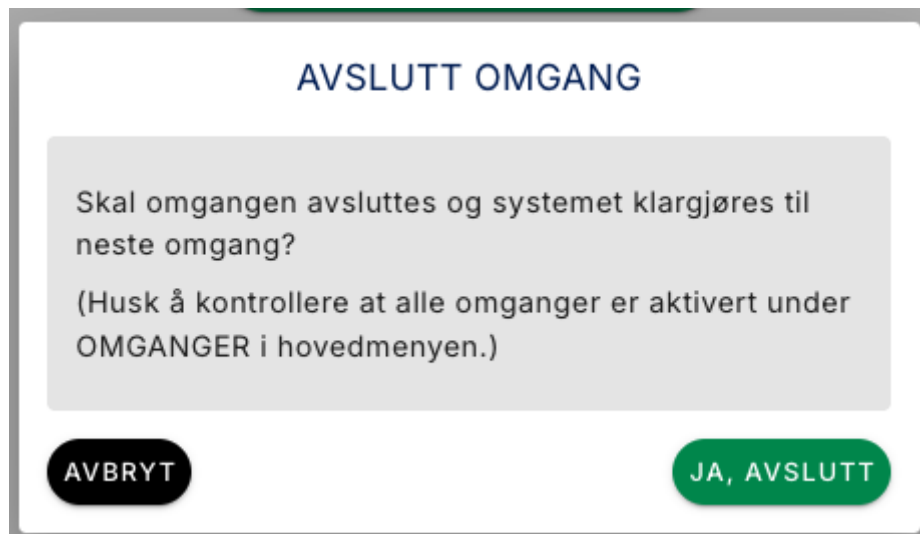


Avslutte omgang

Når en omgang er ferdigspilt, klikker en på den svarte **AVSLUTT OMG.**-knappen til høyre for tiden, øverst i vinduet.



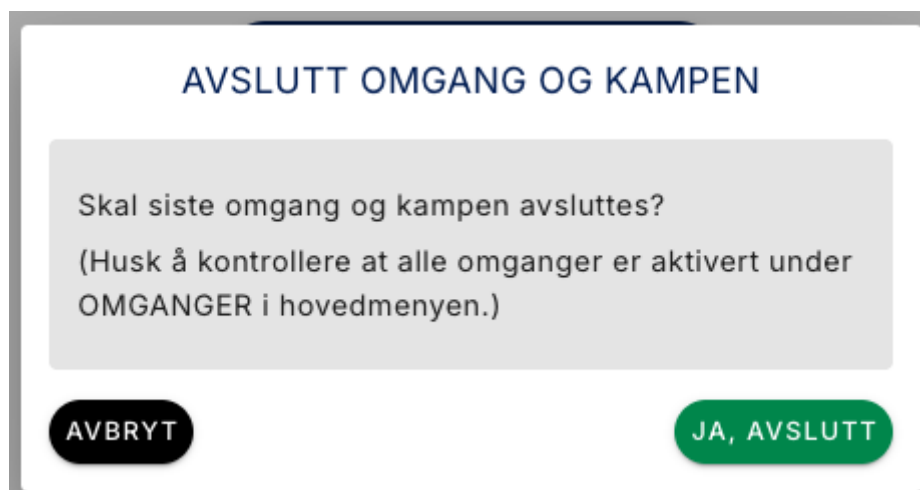
Dersom det ikke er siste oppsatte omgang (Se punktet Kampens omganger), skal du bekrefte i pop-up vinduet **AVSLUTT OMGANG**. Klikk deretter på den grønne knappen **JA, AVSLUTT**. Kampen vil da gjøres klar til neste omgang.



Er det siste oppsatte omgang som skal avsluttes, skal du bekrefte at siste omgang og kampen skal avsluttes i pop-up vinduet **AVSLUTT OMGANG OG KAMPEN**.

Klikk da på den grønne knappen **JA, AVSLUTT**.

Siden med meny for å fullføre rutiner for å avslutte kampen vil da åpnes (se eget punkt Avslutte kamp).



Avslutte kamp

Når en kamp er ferdig starter en avslutningsprosessen med å klikke på den røde knappen "Avslutt omgang" ved siden av klokken, øverst i vinduet.

En ny side men en meny for de ulike punktene en evt. skal utføre åpnes:

TILSKUERE

BANENS BESTE

KOMMENTAR

SIGNER KAMPRAPPORT

PROTEST

RAPPORT FØLGER

AVSLUTT KAMP

TILBAKE

- **Tilskuere og Fair Play vert (obligatorisk)**

Antall tilskuere:

TILBAKE LAGRE

- **Tilskuertall** skal alltid fylles inn for alle kamper,
- Om **Fair Play vert** har vært tilstede under kampen skal også alltid registreres:
 - Velge Ja, Nei eller Vet ikke
- Husk å avslutte med å klikke den grønne LAGRE-knappen.

- **Banens beste**

- beste spiller for lag(ene), der dette kåres.
- Klikk på Velg spiller knappen for hvert lag for å velge lagenes beste spillere:

Hjemmelagets Beste spiller: 7

Bortelagets beste spiller: Velg spiller

TILBAKE LAGRE

- Husk å avslutte med å klikke den grønne LAGRE-knappen.

- **Kommentar**

- Dersom det er ønskelig å legge til kommentar til kampen, før, under og/eller etter kampen, gjøres dette i Kommentar-feltet:

Kommentar:

TILBAKE LAGRE

- Husk å avslutte med å klikke den grønne LAGRE-knappen.

- **Signer kamprapport**

- åpner oppsummering av kampen og vindu hvor dommere (og evt. lagledere**) skal godkjenne og signere kamprapporten.

- **Signeringsprosessen er som følger:**

1. Sekretær klikker på den grønne knappen OPPRETT DOKUMENT
2. Kampens dommere (og evt. en lagansvarlig for hvert lag **) kontrollerer, godkjenner og signerer:

1. Klikk på **SIGNER-knappen** bak lagleders navn
2. Dommer (og evt. lagleder **) fyller inn **PIN-kode**

3. Klikker på på den grønne knappen **SIGNER**.

3. Avslutt signeringsprosessen ved å klikke på TILBAKE-knappen.

- **Avslutt kamp**

- når alt er registrert og alle aktuelle har signert for at kamprapporten er riktig, avsluttes kampen herfra.

- Før du får avsluttet og lukket kampen må alle oppgaver markert med **rød varsel** utføres.

Oransje varsler kan overstyres og ignoreres, om en vet dette ikke er nødvendige oppgaver.

- Du må bekrefte at kampen skal avsluttes (og låses) ved å klikke på den røde knappen **AVSLUTT KAMP**

**** kun i NHFs serietilbud!**