

BRUERVEILEDINGER LIVE HÅNDBALL

DIGITAL KAMPRAPPORT

The screenshot shows a digital handball match report interface. At the top, it displays "HÅNDBALL LIVE" in red, a play button icon, the time "00:00", and "1. omgang". There is a red button labeled "Avslutt omgang" and a logo for "Hages Håndballforbund". A green button labeled "Online" is in the top right corner. Below this is a black header bar with "TERTNES HÅNDBALL ELITE" on the left, "0 - 0" in the center, and "VIPERS KRISTIANSAND (VÅG ELITE)" on the right. The main area is a light gray box with a "Hendelser" tab. On the left side of this box are three blue circular buttons: "Mål", "Mål 7-meter", and "Bestrafning". Below these is the text "Målvakt: Davidsen". On the right side are three red circular buttons: "Mål", "Mål 7-meter", and "Bestrafning". Below these is the text "Målvakt: Hauge". At the bottom of the gray box is a link "Vis alle hendelser" and three black buttons: "Timeout", "Deltatt", and "Meny".

PR 26.08.2019

Innholdsfortegnelse

Generelt Håndball Live	3
Sekretærs ansvar	4
Logge inn	5
Hovedmenyen	8
Draktnr - redigere.....	10
Lagansvar	10
Lisens	11
Klubbtilhørighet	11
Signere kamptropp	11
Kamptropp i TA	12
1. Draktnr - endre eller legge til	13
2. Fjerne spiller/lagleder fra kamptropp.....	13
3. Legge til spiller/lagleder til kamptropp.....	13
4. Endre rolle - fra spiller til lagleder eller fra lagleder til spiller	14
Endringer etter eksport	14
Signere Kamptropp.....	15
Styre klokken	17
Starte tiden	17
Stoppe tiden	17
Omgang ferdigspilt	17
Omganger	18
Avslutte omgang	18
Registrere Deltatt	19
Varsel om protest.....	20
Signering etter kampslutt.....	21
Avslutte.....	25
Kommentarfelt til kamp	26
Dommers ansvar.....	28
Kommentarfelt til kamp	28
Signering etter kampslutt.....	29
Varsel om protest.....	32

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.

Sekretærs ansvar

Denne versjonen brukes skal brukes klassene 12 år - Senior, hvor alle hendelser som skal registreres på kamprapporten føres.

Som sekretær fører en da kamprapporten digitalt og har ansvar for å gjennomføre følgende rutiner:

1. **Kontroller Kamptropp for hvert lag:**
 1. alle spillere registrert
 2. riktig draktnr for alle spillerne
 3. alle lagledere registrert
2. **Velge lagansvarlig for hvert lag - Lagleder A**
3. **Lagansvarlig godkjenner og signerer Kamptropp**
4. **Kontrollere at riktig spilletid er satt opp**
5. **Styre klokken:**
 1. Start/Stopp
 2. sørge for at tiden er synkronisert med kampuret i hallen
 3. Avslutte omganger
6. **Føre kamphendelser til kamprapporten:**
 1. Mål (vanlig + 7-meter)
 2. Bestrafning (gult kort, 2 min utvisning, rødt kort, blått kort)
 3. Timeout
 4. Deltatt (spillere som har entret banen)
7. **Avslutte kampen:**
 1. Sørge for at dommere godkjenner og signerer kamprapporten med PIN-kode.
 2. Legge inn evt. kommentarer.
 3. Registrere evt. varsel om protest.
 4. Fullføre og avslutte føring av Digital kamprapport.

Hvordan de ulike tingene gjennomføres, kan en finne punktvis her:

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?](#)

X

buypass

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](#).

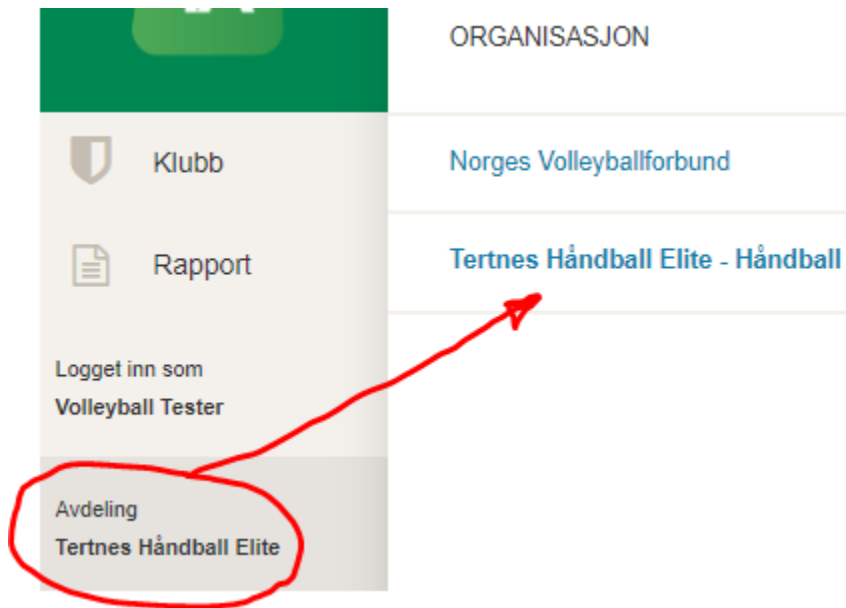
Velge Avdeling/Organisasjon

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

- fra startsidene

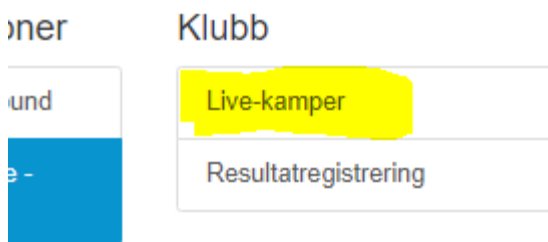
A screenshot of the TurneringsAdmin web application. On the left is a vertical navigation menu with a green header containing the 'TA' logo and three icons: a shield, a document, and a person. The main content area is titled 'Mine organisasjoner' and contains a list of two organizations: 'Norges Volleyballforbund' and 'Tertnes Håndball Elite - Håndball'. The second organization is highlighted with a blue background.

- fra venstremarg

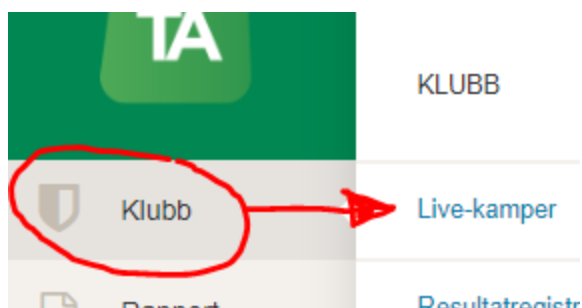


Velg Kamper LIVE

- 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).

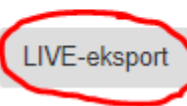
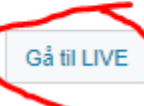
Eksportere til LIVE-admin

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

Dette kan gjøres på to måter

1. klikke på kampen "LIVE-eksport" fra listen over Live kamper

tfall	Bane	Arrangør	Turnering
			
	Haukelandshallen	Tertnes Håndball Elite - Håndball	Elite Kvinner LIVE test

2. Klikke på knappen "Eksporter kampdata til LIVE " fra kampens Kampdetaljer

[Eksporter kampdata til LIVE](#)

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

Eksporten til TA Live var vellykket. 

Klikk nå på knappen "Gå til LIVE"

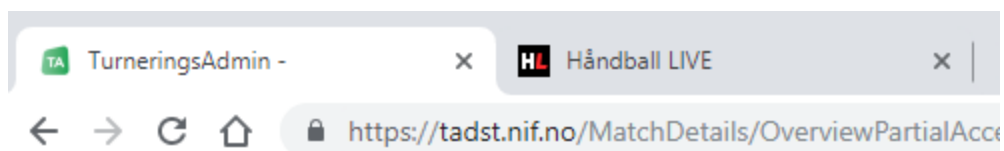
- fra listen over LIVE kamper

tfall	Bane	Arrangør	Turnering	
	Haukelandshallen	Tertnes Håndball Elite - Håndball	Elite Kvinner LIVE test	LIVE-eksport Gå til LIVE

- fra kampen Kampdetaljer

[Eksporter kampdata til LIVE](#)
[Importer kampdata fra LIVE](#)
[Fjern kampdata fra LIVE](#)
[Gå til LIVE](#)

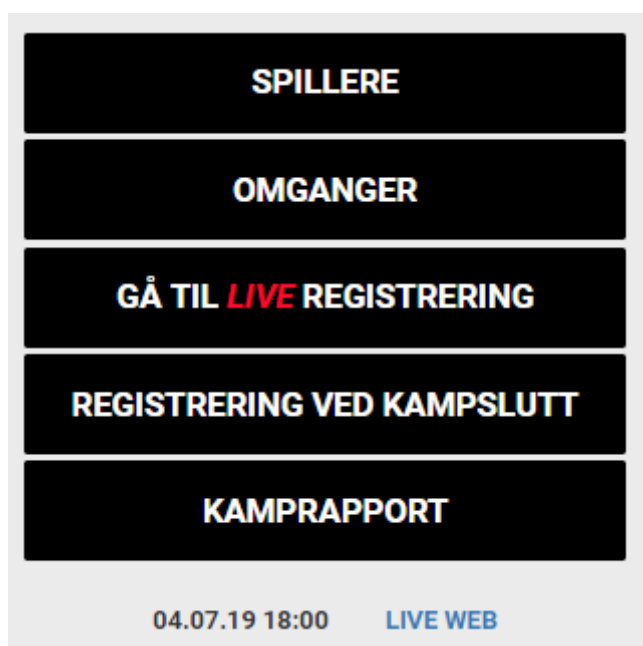
Nå åpnes LIVE-admin i en egen arkfane i nettleseren:



Velg arkfanen "Håndball LIVE" for å komme i gang med Digital kamprapport.

Hovedmenyen

Det første som møter en når Håndball LIVE (LIVE-admin) åpnes, er hovedmenyen.



Her er inngangen til de fleste hovedfunksjonene en bør ha kontroll over når en skal føre Digital kamprapport (klikk på de ulike temaene for mer detaljert informasjon og veiledning):

1. SPILLERE

1. Redigere og se lagenes kamptropp

1. Legge til / fjerne fra kamptropp
 2. Endre draktnummer
 3. Velge lagansvarlig (Lagleder A)
 4. Se Lisensstatus og klubbtilhørighet
2. Dommer ikke møtt - legge inn "Fritekstdommer"
3. Signere kamptropp før kampen - En lagleder fra hvert lag

2. OMGANGER

1. Kontrollere (og evt. redigere) tiden hver omgang skal vare
2. Aktivere ekstraomganger/straffekonkurranse

3. GÅ TIL LIVE REGISTRERING

1. Fører en til vinduet hvor Digital kamprapport føres under kampen.

4. REGISTRERING VED KAMPSLUTT

1. Kommentarer til kampen legges inn under Interne notater.
2. Protestvarsel - registreres og signeres herfra.
3. Tilskuere legges inn.
4. Banens beste for hvert lag.
5. Signering av Kamprapport etter kampslutt
 1. Skal signeres av Dommere (og lagledere).
 2. Kampen avsluttes når kamprapport er signert.

5. KAMPRAPPORT

1. Kamprapport med oversikt over hva som er registrert i Digital kamprapport, underveis eller etter kampslutt.

6. LIVE WEB

1. Link til å følge den aktuelle kampen LIVE på handball.no.
2. Her ser en altså alle hendelser en fører i Digital kamprapport, slik publikum ser det på handball.no.

Klikk på de ulike temaene for mer detaljert informasjon og veiledning.

Kamptropp i LIVE

<p>Før kamp kan startes, skal lagledere og dommere gå gjennom kamptroppene for å kontrollere at disse er riktig fylt ut.</p> <p>I tillegg skal Lagleder A signere på at kamptroppen er riktig fylt ut.</p> <p>Start da med å vele Spillere i hovedmenyen.</p>	<p style="text-align: center;">Lagoppstilling</p> <div style="text-align: center;"><p>HJEMMELAG</p><hr/><p>BORTELAG</p><hr/><p>SIGNER KAMPTROPP</p></div>
---	---

Velg her først hvilke lag som skal redigeres og kontrolleres, slik at en får opp Spillerstall ("...spillere tilgjengelig...") og Kamptropp ("...spillere for kampen..."):

Vipers Kristiansand (Våg Elite) spillere tilgjengelige (19)			Vipers Kristiansand (Våg Elite) spillere for kampen (7 av 14 + 3 av 4)		
24	JENSEN, Lina	S			
25	HJETLAND, Mathilde Flo	S			
26	DAHLUM, Karine Emilie	S			
27	ANDERSEN, Sunniva Amalie Næs	S			
28	SUNDTJØNN, Desirée	S			
	GABRIELSEN, Kenneth	L			
	JOHNSEN, Espen Trønnes	L			
	LØCHEN, Erik Welhaven	L			
	PEDERSEN, Pål Erik	L			
	SOLVANG, Trond	L			
			Lisens	Deltatt	Lagsansvar
SPILLERE (7)					
1	✘	HAUGE, Sakura	✓	✓	
2	✘	OLSEN, Karoline	✓	✓	
3	✘	HEGH ARNTZEN, Emilie	✓	✓	
4	✘	REFSNES, Tonje Haugjord	✓	✓	
6	✘	AUNE, Malin	✓	✓	
7	✘	BRATTSET, Kari	✓	✓	
8	✘	NØRSTEBØ, Kristin	✓	✓	

Tallene i parentes over Kamptropp viser hvor mange spillere som er valgt av antall spillere det er lov å ha i en kamptropp, satt opp ut fra NHF eller regionens bestemmelser for turneringen kampen tilhører. I eksemplet over er det tillatt med 14 spillere og 4 i støtteapparatet.

Bak navnene i Spillerstallen er bokstaven S = Spiller og L = Lagleder (Støtteapparat)

Legge til eller flytte noen fra Kamptropp

- For å flytte noen fra Spillerstallen inn i Kamptroppen, klikker en kun en gang på vedkommende i Spillerstallen.
- For å flytte noen ut fra Kamptroppen, klikker en kun en gang på vedkommende i Spillerstallen.

Merk at etter kampstart er det kun tillatt å legge til spillere/lagledere kamptropp, ikke fjerne noen.

Draktnr - redigere

Alle spillere i Kamptroppen må ha et draktnr, og ingen kan ha samme draktnr.

For å legge til eller endre draktnr, klikker en på blyant-ikonet for spillers navn. Da kommer et tall-tastatur tilsyne, hvor en skriver inn draktnr vedkommenda skal ha.

85		
7	8	9
4	5	6
1	2	3
C	0	X

Lagansvar

For hvert lag, skal de hakes av hvilke person som har lagansvaret, og dermed settes til å være Lagleder A.

Dersom det er en eller flere personer i støtteapparatet, må en av disse velges som lagansvarlig. Mens dersom det ikke er noen satt inn som støtteapparat, og laget har spillende trener, skal en av spillerne stå som Lagansvarlig.

Skulstad				
STØTTEAPPARAT (3)				
Støtte	✓	ALVER, Jarle	✓	
Støtte	✗	JOHANNESSEN, Tore	✓	
Støtte	✗	STANKIEWICZ, Jan	✓	

Dette gjøres ved å hake av helt til høyre for vedkommendes navn i Kamptroppen.

Lisens

I kolonnen under "Lisens" viser en grønn hake dersom spiller (og lagleder) har løst lisens før kampen. Mens det viser et rødt kryss dersom noen ikke har løst lisens før kampen.

14		✓	ABDULA, Tina	✓	✓
15		✗	STANKIEWICZ, Thea	✓	✓

Merk likevel at kan ta noen dager før en lisensbetaling oppdateres på personens profil.

Klubbtilhørighet

Dersom en spiller har en annen klubbtilhørighet enn det laget en er lagt inn i Kamptroppen for, vil det komme opp et utropstegn (!) rett foran spillers navn.

	✗		ELAND, Tore Jan Skulstad	✓	✓
--	---	--	-----------------------------	---	---

Merk likevel her at spillere kan delta for andre klubber ved godkjent partnerklubbsamarbeid eller sammensatte lag.

Lagre endringer

Alle endringer gjort tilknyttet Kamptropp, må lagres ved å klikke på den grønne OK-knappen



Signere kamptropp

Lagsansvarlig for hvert lag skal signere og bekrefte at Kamptropp er riktig lagt inn. Gjøres det endringer etter signering, skal det signeres på nytt.

Signering skjer ved at lagleder skriver inn sin PIN-kode, vedkommende får når hun/han logger inn i app'en Min Håndball.

Les mer om [Signering av Kamptropp](#).

Kamptropp i TA

En kan kontrollere kamptroppen og/eller redigere den i kampens Kampdetaljer.

Klikk da på aktuell kamps Kampnr i listen over LIVE kamper:

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)	

da åpnes kampens detaljer. Scroll ned til emnet "Spillere". Her kan du se hvor mange spillere og støtteapparat hvert lag har lagt inn.

Spillere Rediger

> Vis Tertnes Håndball Elite	påmeldt: 13/14 spillere, 4/4 i støtteapparat
> Vis Vipers Kristiansand (Våg Elite)	påmeldt: 0/14 spillere, 0/4 i støtteapparat

For å se kamptroppen klikker en på > slik at kamptroppen kommer til syne.

Skal en redigere i en kamptropp klikker en på "Rediger" bak emne verskriften "Spillere".

Spillere Rediger

▼ [Skjul Tertnes Håndball Elite](#)

Etternavn	Fornavn	Fødselsdato	Rolle	Posisjon/Funksjon	DraktNr	Debut
Sørheim	Bodil	22.07.1994	Utøver/spiller	Kantspiller høyre	2	
Sivertsen	Celine	20.04.1993	Utøver/spiller	Bakspiller	4	
Lygren	Julie	24.10.1994	Utøver/spiller	Kantspiller	5	

Her kan en bl.a. gjennomføre følgende endringer:

1. **Draktnr** - endre eller legge til
2. **Fjerne** spiller/lagleder fra kamptropp
3. **Legge til** spillere/lagleder til kamptropp
4. **Endre rolle** - fra spiller til lagleder eller fra lagleder til spiller

Her finner en forklaring på hvordan en gjør de ulike:

1. Draktnr - endre eller legge til

Klikk på Rediger knappen og legg til eller endre draktnr for aktuell spiller i kolonnen Draktnr. Husk å avslutte med å klikke på Lagre endringer knappen

Lagre endringer Avbryt

2. Fjerne spiller/lagleder fra kamptropp

Helt til høyre for personer i kamptroppen finnes en "Fjern" knapp. Denne klikker en på for å fjerne vedkommende fra kamptroppen. Husk å avslutte med å klikke på Lagre endringer knappen.

3. Legge til spiller/lagleder til kamptropp

Om en skal legge inn ny(e) person(er), klikker en på en av knappene under aktuelt lags kamptropp:

Johannessen	Tore	06.04.1967	× Støtteappa
Stankiewicz	Jan	24.04.1969	× Støtteappa

◀

+ Legg til fra spillerstall + Legg til eksterne

- **+ Legg til fra spillerstall**
 - laget spillerstall åpnes og en kan velge herfra.
 - merk hvilke rolle de ulike har i spillerstallen!
- **+ Legg til eksterne**
 - brukes når en spiller/lagleder ikke ligger i spillerstallen
 - et søkeskjema åpnes og en søker etter riktig person, før vedkommende så velges og legges inn.
 - Husk å velge riktig Rolle (Utøver/spiller eller Støtteapparat)!

4. Endre rolle - fra spiller til lagleder eller fra lagleder til spiller

fra spiller til lagleder

- Dersom en spiller som er lagt inn i kampstoppen med rollen Utøver/spiller, ikke skal spille, men skal sitte på benken som støtteapparat:
 - Klikk på Rediger over kamptroppene
 - Klikk på "Utøver/spiller" i kolonnen "Rolle" for aktuell person og endre til "Støtteapparat":

Navn	Fødselsdato	Rolle	Posi
odil	22.07.1994	Utøver/spiller	x
eline	20.04.1993	Utøver/spiller	x
ilie	24.10.1994	Utøver/spiller	x

fra lagleder til spiller

- Dersom en lagleder (støtteapparat) som er lagt inn i kampstoppen med rollen Støtteapparat, skal kunne spille:
 - Klikk på Rediger over kamptroppene
 - Klikk på "Støtteapparat" i kolonnen "Rolle" for aktuell person og endre til "Utøver/spiller".
- Merk at dersom det ikke finnes andre lagledere på benken, og det skal brukes en spillende lagleder, må vedkommende stå som "Utøver/spiller" og merkes som "Lagansvarlig" i LIVE-admin.

Husk at alle endringer i kamptroppen må lagres ved å klikke på knappen Lagre endringer



Endringer etter eksport

Er noen av endringene over gjort etter at kampen ble eksportert til LIVE, må en eksportere kampen på nytt. Dette gjøres ved å klikke på knappen

Eksporter kampdata til LIVE

og velg å oppdatere ut fra hvilke endringer som er gjort i dette vinduet som da dukker opp

Eksporter kampdata ×

Du er i ferd med å eksportere en kamp som allerede er eksportert.

Er du sikker på at du vil gjøre dette?

Eksportalternativer:

- Oppdater kamptropp
- Oppdater draktnumre
- Nullstille kamphendelser
- Nullstille spillerposisjoner
- Nullstille draktnumre
- Nullstille kamphendelser

Ok **Avbryt**

Klikk så til slutt på knappen "Gå til LIVE" eller oppdatere allerede eksisterende "Håndball LIVE" fane i nettleseren.

Signere Kamptropp

Før kampstart og etter at Kamptropp er ferdig utfylt, skal Lagleder A fra hvert lag signere med PIN for å bekrefte at kamptroppen er riktig utfylt.

Defenisjon av Lagsansvarlig i Kamp- og konkurransereglementet:

- *Person(er) som er ført opp på kamprapporten som leder(e). Lagsansvarlige nummereres fra A til D på kamprapporten, der lagsansvarlig A er lagets hovedansvarlige.*

PIN'en får laglederne opp ved å logge seg inn i app'en Min Håndball og velge Profil. *Les mer om PIN i Min Håndball.*

Signering gjøres i Digital kamprapport gjøres under menyvalget Spillere og ved å velge "Signer Kamptropp".

Lagoppstilling

HJEMMELAG

BORTELAG

SIGNER KAMPTROPP

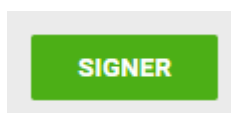
Her får en først en oppsummering over hvordan kamptroppene ser ut for begge lag

Kamptropp	
Støtteapparat (Tertnes Håndball Elite)	Støtteapparat (Vipers Kristiansand (Våg Elite))
ALVER, Jarle	B-LAGLEDER, Live
H-LAGLEDER, Live	JOHNSEN, Espen Trønnes
JOHANNESSEN, Tore	LUNDE, Kristine
STANKIEWICZ, Jan	
Spillere (Tertnes Håndball Elite)	Spillere (Vipers Kristiansand (Våg Elite))
2 SØRHEIM, Bodil	1 HAUGE, Sakura
4 SIVERTSEN, Celine	2 OLSEN, Karoline
5 LYGREN, Julie	3 HEGH ARNTZEN, Emilie
7 JOHANSEN, Vilde Ingeborg	4 REFSNES, Tonje Haugjord
8 MJÆRUM, Mina	6 AUNE, Malin
9 HILBY, Madeleine	7 BRATTSET, Kari
	8 NØRSTEBØ, Kristin

Under kamptroppene dukker det opp hvilke personer fra hvert lag som kan signere for hvert lag.

Kun en fra hvert lag trenger signere for å bekrefte kamptroppen, og det er i hovedsak den som er satt til å være Lagansvarlig (Lagleder A) som skal signere.

Hver lagleder skriver da inn sin PIN-kode i feltet merket "PIN-KODE" bak eget navn og bekrefter med å klikke den grønne knappen "Signer":



Signer kamptropp	
Signerer for begge lag	
Lagansvarlig for Tertnes Håndball Elite	
Jarle Alver	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Live H-lagleder	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Tore Johannessen	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Jan Stankiewicz	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Lagansvarlig for Vipers Kristiansand (Våg Elite)	
Live B-lagleder	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Espen Trønnes Johnsen	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Kristine Lunde	<input type="text" value="PIN-KODE"/>

Dersom PIN-koden er riktig får en dette bekreftet bak feltet PIN-koden er skrevet inn, samt en grønn hake foran navnet:

✓ Live H-lagleder	<input type="text" value="PIN-KODE"/>	Signatur GODKJENT
-------------------	---------------------------------------	-------------------

Er koden feil, får en et varsel om dette bak feltet PIN-koden er skrevet inn:

Jan Stankiewicz	<input type="text" value="PIN-KODE"/>	Feil pinkode, prøv igjen.
-----------------	---------------------------------------	---------------------------

Når begge lagledere har signert og godkjent, går en tilbake til menyen ved å klikke på Tilbake-knappen.

Styre klokken

Når lagledere fra begge lag har bekreftet kamptropp ved signeringa med PIN, o dommerne godkjent kamrapporten, kan kampen starte.

Starte tiden

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

 00:00 1. omgang

Avslutt omgang

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:



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

04 : 23

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](#).

 **00:00** 1. omgang 








Omganger

Før kampen starter kan det være greit å ta en ekstra sjekk at oppsatt spilletid er korrekt satt opp av NHF/Regionen. Dette gjøres ved å klikke på Omganger i hovedmenyen.

Her får en opp en oversikt over hvilke omganger som er satt tilgjengelig for kampen, og hvilke spilletid pr omgang som er satt opp.

Vanlige seriekamper har normalt kun 1. og 2. omgang synlig her, mens cup-kamper og lignende vil ha ekstraomganger og straffekast tilgjengelig.

De omgangene som er haket av til høyre for omgangene, er det som er satt til å være aktive.

Omganger		
1. omgang	30:00 	<input checked="" type="checkbox"/>
2. omgang	30:00 	<input checked="" type="checkbox"/>
1. ekstraomgang	05:00 	<input type="checkbox"/>
2. ekstraomgang	05:00 	<input type="checkbox"/>
3. ekstraomgang	05:00 	<input type="checkbox"/>
4. ekstraomgang	05:00 	<input type="checkbox"/>
Straffekast	00:00 	<input type="checkbox"/>

Systemet vil hoppe videre til neste aktive omgang automatisk når en klikker "Avslutt omgang".

Det betyr at dersom det i en cup-kamp blir ekstra omgang, må en inn her for å hake av for ekstraomganger, før en avslutter ferdigspilt omgang.

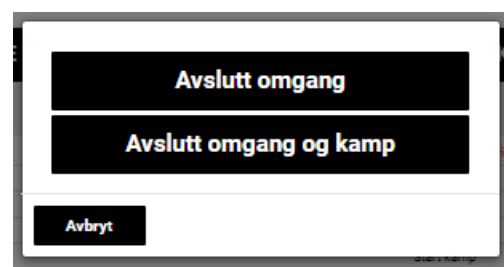
Avslutte omgang

Når en omgang er ferdigspilt, klikker en på den røde knappen til høyre for tiden, øverst i vinduet.

 **00:00** 1. omgang 

Da får en få en opp to valg:

- Avslutt omgang, som avslutter gjeldende omgang og gjør klart til neste.
- Avslutt omgang og kamp, som avslutter gjeldende omgang og sender en videre til funksjonene for å avslutte kampen.



Les mer om [hva en gjør når kampen skal avsluttes ved kampslutt.](#)

Se evt. også Regel 2 - Spilletiden, sluttsignal og timeout i Spilleregler Håndball.

Registrere kamphendelser

Når kampen er i gang skal sekretær registrere følgende kamphendelser til den digitale kamprapporten:

Registrere målscorer
Registrere Bestrafning
Registrere Timeout

Registrere Deltatt

For alle NHFs serier, skal det registreres hvilke spillere som har vært på banen i løpet av kampen.

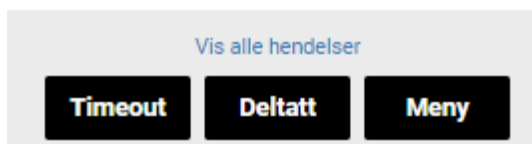
Dersom det blir ført Innbytte via Avansert-modul samtidig med Digital kamprapport, vil det ikke være nødvendig å føre Deltatt for sekretær.

Merk at spillere en fører en hendelse på, samtidig vil bli registrert som deltatt, og en kan da ikke fjerne en spiller fra å deltatt uten å også fjerne spilleren fra registrerte hendelser.

Mens for kamper hvor det ikke føres Innbytte, må sekretær registrere Deltatt i Digital kamprapport.

Dette gjøres ved å klikke på knappen "Deltatt" under hendelseslisten.

Et nytt vindu åpner seg, hvor en så flytter spillere fra benken til å ha deltatt på banen:

A screenshot of a digital interface for recording player substitutions. It is divided into two columns for two teams: "Tertnes Håndball Elite" and "Vipers Kristiansand (Våg Elite)".
For Tertnes Håndball Elite:
- "Deltatt:" (On the court) shows a row of blue buttons with numbers 2, 4, 5, 7, 8, 9, and 12.
- "Ikke vært på banen:" (Not on the court) shows a row of white buttons with numbers 10, 11, 13, 14, 15, and 16.
- There is a black "Avbryt" (Cancel) button at the bottom left and a green "Lagre Bytter" (Save Substitutions) button at the bottom right.
For Vipers Kristiansand (Våg Elite):
- "Deltatt:" shows a row of red buttons with numbers 1, 4, 6, 7, 8, 9, 12, and 15.
- "Ikke vært på banen:" shows a row of white buttons with numbers 2, 3, 10, 13, and 14.

Dette gjøres ved å klikke på aktuell spiller(e) i listen under "Ikke vært på banen", slik at den/disse flyttes opp i listen under "Deltatt".

Spillere kan også flyttes motsatt vei.

Husk å alltid lagre endringer ved å klikke på en grønne knappen "Lagre Bytter".

Når kampen er ferdigspilt, skal lagledere for begge lag signere og godkjenne deltatt-registreringen for kamper i NHFs serier. *Les mer om [hvordan lagledere signerer og godkjenner deltatt når kamp skal avsluttes](#).*

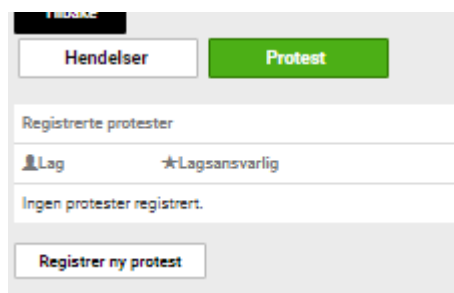
Varsel om protest

Dersom det før, under eller etter kamp skal varsles om protest, gjøres dette under menyvalget "Gå til LIVE Registrering".

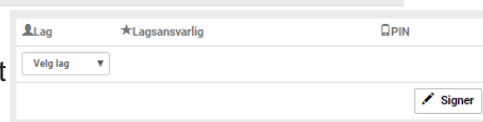


Velg så Protest-knappen under kommentarfeltet "Interne notater" i vinduet "Registrering ved kampslutt".

Slik at knappen "Registrer ny protest" kommer til syne lenger nede i vinduet.



Då kommer en rullegardin til syne - Velg lag. Klikk på denne for å velge hvilke lag som ønsker å varsle om at det kommer en protest.



Da kommer det opp signeringsfelt for hvert av lagene, samt evt. kampens (dommer(e)):

Lag	Lagsansvarlig	PIN
	Live H-lagleder	PIN-kode
	Live B-lagleder	PIN-kode
Bortelag	Live Testdommer1	PIN-kode
	Live Testdommer2	PIN-kode

Signer

Det laget som varsler at det kommer en protest, MÅ signere med PIN, mens motstanderlag og kampens dommere skal signere så langt det lar seg gjøre.

I utg.pkt skal Lagleder A fra hvert lag signere, og er foreslått for hvert lag. Men om dette ikke lar seg gjøre, kan en velge en annen lagleder ved å klikke i rullegardin-feltet og velge en annen registrert lagleder.

For å signere fyller en inn alle de ulike personenes PIN-kode i feltet bak navnet, og klikker på Signer-knappen under.

Dersom PIN-kode er lagt inn og riktig, vil en grønn kvitteringsmelding komme opp i høyre hjørne.

Skulle PIN-kode for protesterende lag være feil eller mangle, vil en rød varsel om dette dukke opp.

Dette i tillegg til bekreftende tekst bak hver enkelt person en legger inn PIN-koden for.

The screenshot shows a mobile application interface for entering PIN codes. At the top, there is a green notification box with the text "Protest registrert" and a close button (X). Below it is a red notification box with the text "Protest ikke registrert" and a close button (X). The main area is titled "PIN" and contains two input fields. The first field has a green checkmark and the text "Korrekt pinkode." The second field has a red X and the text "Feil pinkode, prøv igjen." Below these fields is a label "PIN-kode" and a corresponding input field.

Når PIN-koder er bekreftet, vil en tekst for bekreftelse av signering, bli lagt inn i kommentarfeltet "Interne notater" over (denne teksten legges bak evt. allerede lagt inn tekst):

The screenshot shows a comment field with the text "Legg inn kommentar til kampen her..." and "Protest signert av Bortelag: Live B-lagleder 05.07.19 03.37". Below this is another line of text: "Hjemmelag: Live H-lagleder 05.07.19 03.37".

Merk at dette kun er varsling om protest, og protest må uansett sendes formelt riktig i henhold til Protest- og Disiplinærreglementet og Bestemmelser om protester.

Signering etter kampslutt

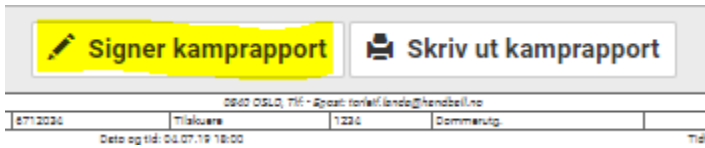
Etter at kampen er ferdig, skal kamrapporten signeres med PIN av dommer i alle kamper, samt av lagledere for hvert lag i NHFs serier.

PIN-kode får dommere (og lagledere) ved å logge inn i app'en Min Håndball og gå inn i Profilsiden.

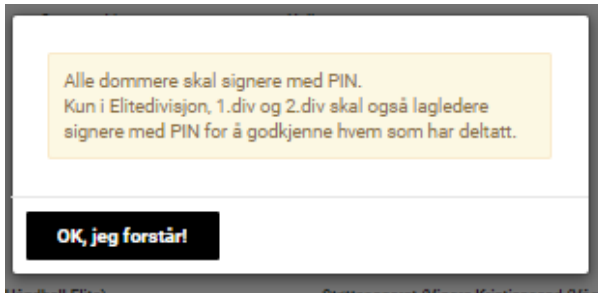
Når kampen avsluttes ved at en "Avslutter omgang og kamp" når siste omgang er ferdigspilt (eller velger en Registrering ved kampslutt i hovedmenyen), kommer en til vinduet "Registrering ved kampslutt". Fyll her inn de ulike feltene og så klikk den grønne knappen "Signer Kamrapport".

A green button with the text "Signer Kamrapport".

Da åpnes først et vindu hvor den Digital kamprapporten er fylt ut med all registrerte data fra kampen oppsummeres. Dommer går gjennom for å kontrollere at alt er likt med egne notater, før sekretær klikker på knappen "Signer Kamprapport"



Da kommer en først få følgende informasjonsvarsel



Når en bekrefter, kommer en til vinduet Signer kamprapport, som først viser kampdata og kamptropp for hvert lag, med avhakning for deltatt:

Signer kamprapport			
Dato og tid	Hall		
04.07.19 18:00	Haukelandshallen		
	Halv tid	Full tid	Slutt
Tertnes Håndball Elite	0	0	0
Vipers Kristiansand (Våg Elite)	2	2	2

Kamptropp			
Støtteapparat (Tertnes Håndball Elite)		Støtteapparat (Vipers Kristiansand (Våg Elite))	
ALVER, Jarle		B-LAGLEDER, Live	
H-LAGLEDER, Live		JOHNSEN, Espen Trønnes	
JOHANNESSEN, Tore		LUNDE, Kristine	
STANKIEWICZ, Jan			
Spillere (Tertnes Håndball Elite)	Deltatt	Spillere (Vipers Kristiansand (Våg Elite))	Deltatt
2 SØRHEIM, Bodil	✓	1 HAUGE, Sakura	✓
4 SIVERTSEN, Celine	✓	2 OLSEN, Karoline	✓
5 LYGREN, Julie	✓	3 HEGH ARNTZEN, Emilie	✓
7 JOHANSEN, Vilde Ingeborg	✓	4 REFSNES, Tonje Haugjord	✓
8 MÆRUM, Mina	✓	6 AUNE, Malin	✓

Dersom det er ekstra kommentarer som skal være med i den signerte Digitale kamprapporten, må dette fylles ut i feltet "Internt notat" under kamptroppene.

5 STANKIEWICZ, Inea 15 SULLAND, Linn Jørum

6 LIEN, Josefine Gundersen

Internt notat

Legg inn kommentar til kampen her... Protest signert av Bortelag: Live B-lagleder 05.07.19 03.37 Hjemmelag: Live H-lagleder 05.07.19 03.37

Dommere	Ikke møtt	Fritekst
Live Testdommer1	<input type="checkbox"/>	
Live Testdommer2	<input type="checkbox"/>	
Delegater		
Lagansvarlig for Tertnes Håndball Elite		
Jarle Alver	<input type="checkbox"/>	
Live H-lagleder	<input type="checkbox"/>	
Tore Johannessen	<input type="checkbox"/>	
Jan Stankiewicz	<input type="checkbox"/>	
Lagansvarlig for Viperv Kristiansand (Våg Elite)		
Live B-lagleder	<input type="checkbox"/>	
Espen Trønnes Johnsen	<input type="checkbox"/>	
Kristine Lunde	<input type="checkbox"/>	

Dommere signerer så ved å fylle inn PIN-koder bak eget navn, før en klikker på den grønne knappen "Signer".

SIGNER

FULLFØR OG AVSLUTT KAMP

Det kommer da, etter noen sekunder, en tekst bak feltet for PIN-koden, en tekst om PIN er godkjent eller ikke:

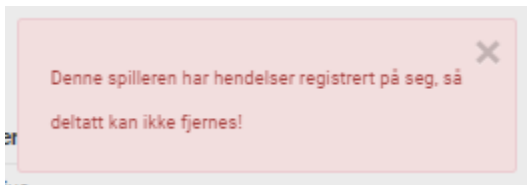
Dommere	Ikke møtt	Fritekst
✓ Live Testdommer1	<input type="checkbox"/>	Signatur GODKJENT
Live Testdommer2	<input type="checkbox"/>	Feil pinkode, prøv igjen.

Dersom turneringen kampen tilhører til sier det, skal så også en lagleder (fortrinnsvis Lagleder A) signere for å bekrefte at deltatt avhakningen stemmer med hvilke spillere som har entrert banen under kampen.

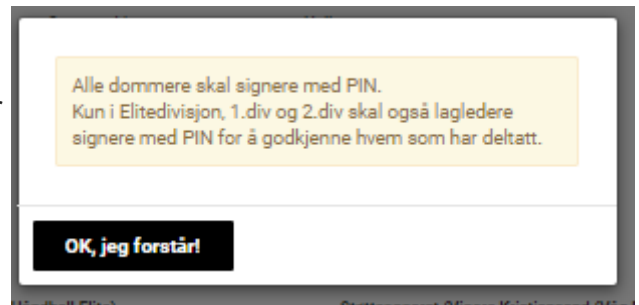
Dette vises med avhakning bak hver spiller.

Merk at dersom en spiller har en hendelse (mål, bestrafning ol.) registrert på seg, vil en ikke kunne fjerne avhakningen.

and (Våg Elite))	Deltatt
	✓
	✓
milie	✓
ugjord	✓
	✓



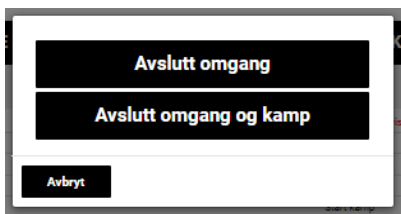
Når alle som skal signere har signert, klikker en på den røde knappen "Fullfør og Avslutt kamp". Om ikke dommerne har signert, vil en få følgende varsel.



Les mer om [å avslutt kamp.](#)

Avslutte

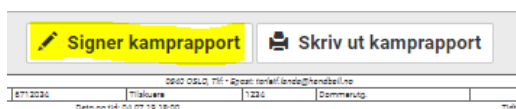
Når en kamp er ferdig starter en avslutningsprosessen med å klikke på den røde knappen "Avslutt omgang" ved siden av klokken, øverst i vinduet.



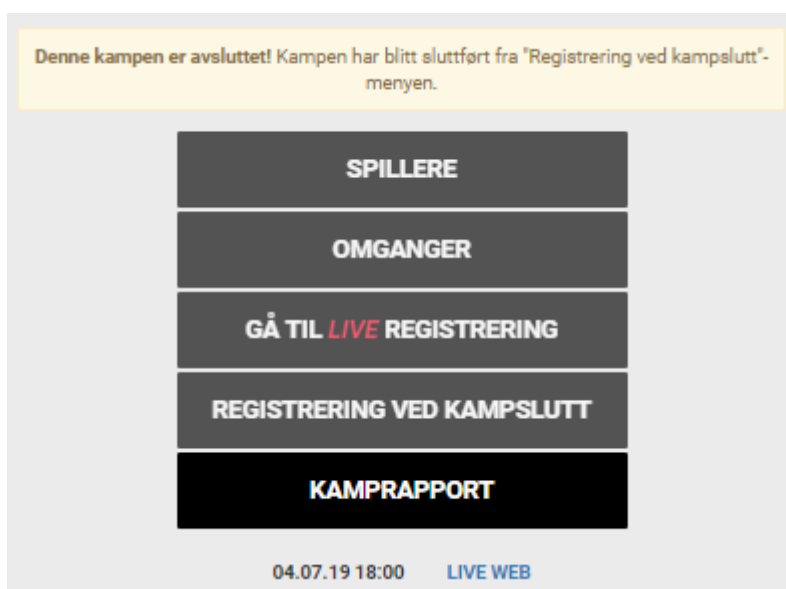
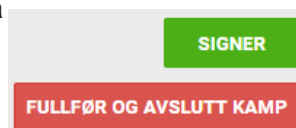
Velg så "Avslutt omgang og kamp".

Videre fyller en ut informasjonen som skal bør meldes i vinduet som kommer opp og klikk "Signer Kamprapport".

Klikk så den hvite knappen over kamprapporten som dommer skal se gjennom stemmer, for å komme til Signeringsvinduet. Her skal dommere signere for godkjenning av kamprapporten.



Når en kamps Digitale kamprapport er signert og avsluttet ved å klikke på den røde knappen "Fullfør og avslutt kamp", vil LIVE-systemet sende alle registrerte data til TurneringsAdmin (TA) og den Digitale kamprapporten vil være utilgjengelig for mer registrering:



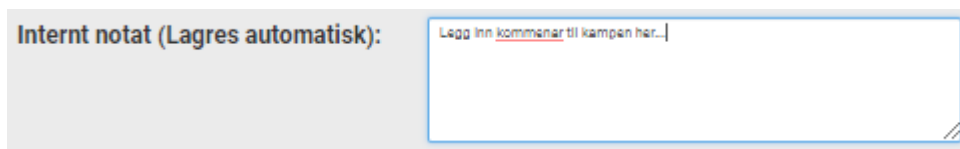
Jobben med å føre den Digitale kamprapporten er nå ferdig og alle nettleser vinduer tilknyttet kampen kan nå lukkes.

Kommentarfelt til kamp

Dersom det er ønskelig å legge til kommentar til kampen, før, under og/eller etter kampen, gjøres dette enten i vinduet Registrering ved kampslutt



i feltet bak "Internt notat (Lagres automatisk)"



eller i signeringsvinduet mellom kamptropp og feltene dommere (og lagledere) legger inn sine PIN-koder for signering.


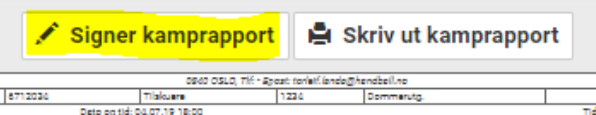
Merk at tekst som legges inn i dette feltet lagres automatisk.

Les også mer om [å avslutte kamp](#) og [å signere kamrapport](#).

Dommer ikke møtt

Dersom oppsatt dommer ikke møter til kampen, må dette registreres i den Digitale kamrapporten før eller etter kampen.

Dette gjøres som følger:

Velg "Registrering ved kampslutt" i hovedmenyen	
Klikk på "Signer Kamrapport" knappen	
Klikk på knappen "Signer Kamrapport" over kamrapporten (om den kommer opp).	

Scroll så ned til feltene hvor dommere (og lagledere) legger inn PIN-kodene for signering av kamrapport.

Hak av for "Ikke møtt" for dommer(e) som ikke møtte til kamp.

Legg så evt inn navn til dommer (eller en annen) som dømte kampen i stede for oppsatt dommer.

Dommere	Ikke møtt	Fritekst
✓ Live Testdommer1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="Skriv dommers navn her"/>
Live Testdommer2	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>

Merk at denne "Fritekst" dommeren kan ikke signere kamprapporten etter kampen.

Bekreft ved å klikke den grønne knappen "Signer".

Gå så evt. tilbake, ved å klikke "Tilbake"knappen.

Dommers ansvar

Dommer har, i tillegg til å dømme kampen, ansvar for å kontrollere at kamprapporten er fylt korrekt ut, både før og etter kampen.

Dommer skal passe på at kamprapporten er fylt korrekt ut og etter kampen godkjenne dette ved å signere med PIN-kode.

Dommers rutiner tilknyttet Digital kamprapport er følgende:

1. **Før kamp** (pkt 17.3 i Regel 17 - Dommerne i Spilleregler håndball)
 1. Passe på at begge lag har fylt inn kamptropp.
 2. Passe på at begge lag har signert for å bekrefte kamptropp.
 3. Sørg for at sekretær haker av dersom oppsatt dommer ikke møter og fyller inn erstatningsdommers navn.
 4. Be sekretær skrive inn evt. kommentarer om det er speseille forhold tilknyttet kampen, under Internte notater.
2. **Under kamp** (pkt 17.8 i Regel 17 - Dommerne i Spilleregler håndball)
 1. Kontrollere at sekretær har notert riktig bestrafning på riktig spillere/lagledere, ut fra egne notater.
 2. Kontrollere at pause- og sluttresultat er riktig i kamprapporten.
3. **Etter kamp** (pkt 17.10 i Regel 17 - Dommerne i Spilleregler håndball)
 1. Kontrollere at kamprapporten er fylt ut korrekt
 2. Be sekretær skrive inn evt. kommentarer om det er speseille forhold tilknyttet kampen, under Internte notater.
 3. Signere kamprapporten med PIN-kode fra Min Håndball app'en, for å godkjenne kamprapporten.
 4. Signere ved evt. varsel om protest.

Kommentarfelt til kamp

Dersom det er ønskelig å legge til kommentar til kampen, før, under og/eller etter kampen, gjøres dette enten i vinduet Registrering ved kampslutt

Registrering ved kampslutt

Tilskuere:

Hjemmelagets beste spiller: ...

Bortelagets beste spiller: ...

Internt notat (Lagres automatisk):

Tilbake **Signer Kamprapport**

i feltet bak "Internt notat (Lagres automatisk)"

Internt notat (Lagres automatisk):

eller i signeringsvinduet mellom kamptropp og feltene dommere (og lagledere) legger inn sine PIN-koder for signering.

Merk at tekst som legges inn i dette feltet lagres automatisk.

Les også mer om å avslutte kamp og å signere kamprapport.

Dommer ikke møtt

Dersom oppsatt dommer ikke møter til kampen, må dette registreres i den Digitale kamprapporten før eller etter kampen.

Dette gjøres som følger:

Velg "Registrering ved kampslutt" i hovedmenyen	
Klikk på "Signer Kamprapport" knappen	
Klikk på knappen "Signer Kamprapport" over kamprapporten (om den kommer opp).	

Scroll så ned til feltene hvor dommere (og lagledere) legger inn PIN-kodene for signering av kamprapport.

Hak av for "Ikke møtt" for dommer(e) som ikke møtte til kamp.

Legg så evt inn navn til dommer (eller en annen) som dømte kampen i stede for oppsatt dommer.

Dommere	ikke møtt	Fritekst
<input checked="" type="checkbox"/> Live Testdommer1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="Skriv dommers navn her"/>
Live Testdommer2	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>

Merk at denne "Fritekst" dommeren kan ikke signere kamprapporten etter kampen.

Bekreft ved å klikke den grønne knappen "Signer".

Gå så evt. tilbake, ved å klikke "Tilbake"knappen.

Signering etter kampslutt

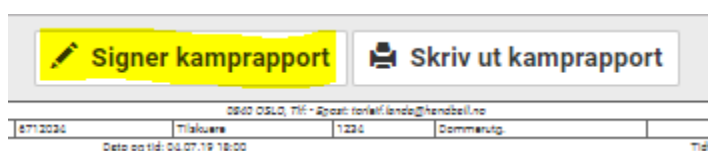
Etter at kampen er ferdig, skal kamprapporten signeres med PIN av dommer i alle kamper, samt av lagledere for hvert lag i NHFs serier.

PIN-kode får dommere (og lagledere) ved å logge inn i app'en Min Håndball og gå inn i Profil-siden.

Når kampen avsluttes ved at en "Avslutter omgang og kamp" når siste omgang er ferdigspilt (eller velger en Registrering ved kampslutt i hovedmenyen), kommer en til vinduet "Registrering ved kampslutt". Fyll her inn de ulike feltene og så klikk den grønne knappen "Signer Kamprapport".

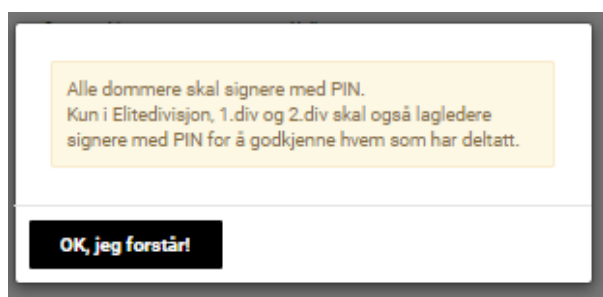


Da åpnes først et vindu hvor den Digital kamprapporten er fylt ut med all registrerte data fra kampen oppsummeres. Dommer går gjennom for å kontrollere at alt er likt med egne notater, før sekretær klikker på knappen "Signer Kamprapport"



09:00 OSLO, TIF - Spesi: toralf.landa@handball.no			
0712034	Tilskuere	1234	Dommerutg.
Dato og tid: 04.07.19 18:00			Tid

Da kommer en først få følgende informasjonsvarsel



Alle dommere skal signere med PIN.
Kun i Elitedivisjon, 1.div og 2.div skal også lagledere signere med PIN for å godkjenne hvem som har deltatt.

OK, jeg forstår!

Når en bekrefter, kommer en til vinduet Signer kamprapport, som først viser kampdata og kamptropp for hvert lag, med avhakning for deltatt:

Signer kamprapport

Dato og tid	Hall		
04.07.19 19:00	Haukelandshallen		
	Halv tid	Full tid	Slutt
Tertnes Håndball Elite	0	0	0
Vipers Kristiansand (Våg Elite)	2	2	2

Kamptropp

Støtteapparat (Tertnes Håndball Elite)		Støtteapparat (Vipers Kristiansand (Våg Elite))	
ALVER, Jarle		B-LAGLEDER, Live	
H-LAGLEDER, Live		JOHNSEN, Espen Trønnes	
JOHANNESSEN, Tore		LUNDE, Kristine	
STANKIEWICZ, Jan			
Spillere (Tertnes Håndball Elite)	Deltatt	Spillere (Vipers Kristiansand (Våg Elite))	Deltatt
2 SØRHEIM, Bodil	✓	1 HAUGE, Sakura	✓
4 SIVERTSEN, Celine	✓	2 OLSEN, Karoline	✓
5 LYGREN, Julie	✓	3 HEGH ARNTZEN, Emilie	✓
7 JOHANSEN, Vilde Ingeborg	✓	4 REFSNES, Tonje Haugjord	✓
8 MJAFFRIM, Minna	✓	6 ALINE, Malin	✓

Dersom det er ekstra kommentarer som skal være med i den signerte Digitale kamprapporten, må dette fylles ut i feltet "Internt notat" under kamptroppene.

5 STANKIEWICZ, Inea ✓ 15 SULLAND, Linn Jørum ✓

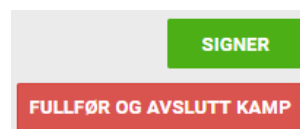
6 LIEN, Josefine Gundersen ✓

Internt notat

Legg inn kommentar til kampen her... Protest signert av Bortelag: Live B-lagleder 05.07.19 03.37 Hjemmelag: Live H-lagleder 05.07.19 03.37

Dommere	Ikke møtt	Fritekst
Live Testdommer1	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Live Testdommer2	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Delegater		
Lagansvarlig for Tertnes Håndball Elite		
Jarle Alver	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Live H-lagleder	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Tore Johannessen	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Jan Stankiewicz	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Lagansvarlig for Vipers Kristiansand (Våg Elite)		
Live B-lagleder	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Espen Trønnes Johnsen	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>
Kristine Lunde	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="PIN-KODE"/>

Dommere signerer så ved å fylle inn PIN-koder bak eget navn, før en klikker på den grønne knappen "Signer.



Det kommer da, etter noen sekunder, en tekst bak feltet for PIN-koden, en tekst om PIN er godkjent eller ikke:

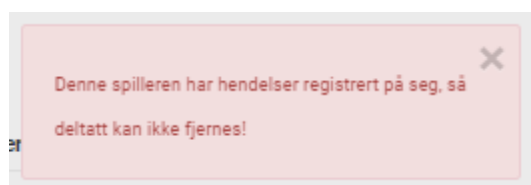
Dommere		Ikke møtt	Fritekst
✓ Live Testdommer1	PIN-KODE	<input type="checkbox"/>	Signatur GODKJENT
Live Testdommer2	PIN-KODE	<input type="checkbox"/>	Feil pinkode, prøv igjen.

Dersom turneringen kampen tilhører til sier det, skal så også en lagleder (fortrinnsvis Lagleder A) signere for å bekrefte at deltatt avhakningen stemmer med hvilke spillere som har entrert banen under kampen.

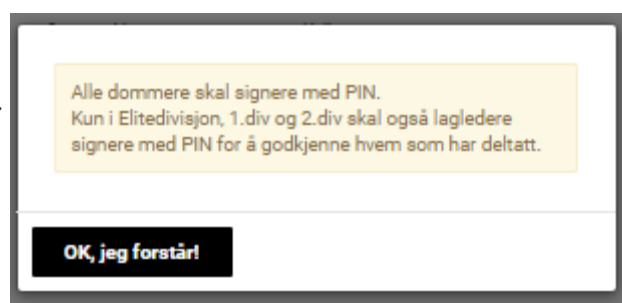
Dette vises med avhakning bak hver spiller.

Merk at dersom en spiller har en hendelse (mål, bestrafning ol.) registrert på seg, vil en ikke kunne fjerne avhakningen.

and (Våg Elite))	Deltatt
	✓
	✓
milie	✓
ugjord	✓
	✓



Når alle som skal signere har signert, klikker en på den røde knappen "Fullfør og Avslutt kamp". Om ikke dommerne har signert, vil en få følgende varsel.



Les mer om [å avslutt kamp.](#)

Varsel om protest

Dersom det før, under eller etter kamp skal varsles om protest, gjøres dette under menyvalget "Gå til LIVE Registrering".

REGISTRERING VED KAMPSLUTT

Velg så Protest-knappen under kommentarfeltet "Interne notater" i vinduet "Registrering ved kampslutt".

Slik at knappen "Registrer ny protest" kommer til syne lenger nede i vinduet.

The screenshot shows a window with two buttons at the top: 'Hendelser' and 'Protest'. The 'Protest' button is highlighted in green. Below the buttons, there is a section titled 'Registrerte protester' with a 'Lag' dropdown and a '*Lagsansvarlig' field. Below that, it says 'Ingen protester registrert.' and a 'Registrer ny protest' button is visible at the bottom.

Då kommer en rullegardin til syne - Velg lag. Klikk på denne for å velge hvilke lag som ønsker å varsle om at det kommer en protest.

The dialog box has a 'Lag' dropdown menu with 'Velg lag' selected. To the right, there is a '*Lagsansvarlig' field and a 'PIN' field. A 'Signer' button is located at the bottom right.

Da kommer det opp signeringsfelt for hvert av lagene, samt evt. kampens dommer(e):

The signing form has a 'Lag' dropdown menu with 'Bortelag' selected. Below it, there are four rows for signing: 'Live H-lagleder', 'Live B-lagleder', 'Live Testdommer1', and 'Live Testdommer2'. Each row has a 'PIN-kode' input field. A 'Signer' button is at the bottom right.

Det laget som varsler at det kommer en protest, MÅ signere med PIN, mens motstanderlag og kampens dommere skal signere så langt det lar seg gjøre.

I utg.pkt skal Lagleder A fra hvert lag signere, og er foreslått for hvert lag. Men om dette ikke lar seg gjøre, kan en velge en annen lagleder ved å klikke i rullegardin-feltet og velge en annen registrert lagleder.

For å signere fyller en inn alle de ulike personenes PIN-kode i feltet bak navnet, og klikker på Signer-knappen under.

Dersom PIN-kode er lagt inn og riktig, vil en grønn kvitteringsmelding komme opp i høyre hjørne.

Skulle PIN-kode for protesterende lag være feil eller mangle, vil en rød varsel om dette dukke opp.

The notification area shows two messages. The top one is green and says 'Protest registrert'. The bottom one is red and says 'Protest ikke registrert'. Both messages have a close button (X) in the top right corner.

Dette i tillegg til bekreftende tekst bak hver enkelt person en legger inn PIN-koden for.

PIN

... Korrekt pinkode.

.... Feil pinkode, prøv igjen.

PIN-kode

Når PIN-koder er bekreftet, vil en tekst for bekreftelse av signering, bli lagt inn i kommentarfeltet "Interne notater" over (denne teksten legges bak evt. allerede lagt inn tekst):

Legg inn kommentar til kampen her... Protest signert av Bortelag: Live B-lagleder 05.07.19 03.37
Hjemmelag: Live H-lagleder 05.07.19 03.37

Merk at dette kun er varsling om protest, og protest må uansett sendes formelt riktig i henhold til Protest- og Disiplinærreglementet og Bestemmelser om protester.

Se film om hvordan en registrerer varsel om protest:

Hente PIN til signering

Når en er logget inn, vil en også kunne hente **PIN-kode** som trengs for bl.a. **Lagledere**, **Dommere** og **Delegater** når en skal signere i den Digitale Kamrapporten.

Gå da til Profil-siden og klikk på den grønne knappen "Hent pin". Da kommer et pop-up vindu frem med din PIN. Denne PIN-koden er konstant og kan kun hentes via denne app'en.

PIN-koden er personlig og skal ikke utleveres til andre!

Les mer om **Signering i Digital kamrapport (LIVE)**.

