# LIVE Standard versjon

# **Digital kamprapport**

HÅNDBALL <i>LIVE</i>	<b>OO:OO</b> 1. omgang	0nline
GODØY	0 - 0	MOLDE ELITE
Mål Mål 7-meter Bestrafning		Mål Mål 7-meter Bestrafning
	Vis alle hendelser Timeout Deltatt Meny	
_		

Oppdatert august 2022





# Innholdsfortegnelse

SEKRETÆRENS OPPGAVER	4
LOGGE INN	5
EKSPORTERE TIL LIVE-ADMIN	7
HOVEDMENYEN	)
VELGE LAGENES DRAKTFARGER	2
TIDTAKER OG/ELLER SEKRETÆR'S NAVN + KLUBB	1
KAMPTROPP I LIVE	5
Legge til eller flytte noen fra Kamptropp	5557
KAMPTROPP I TA	3
1. Draktnr - endre eller legge til	) ) )
SIGNERE KAMPTROPP	2
STYRE KLOKKEN	1
Stoppe tiden	1 1 1
OMGANGER	5
Avslutte omgang	5
REGISTRERE MÅLSCORER	5
Mål	5
REGISTRERE BESTRAFNING	3
REGISTRERE TIMEOUT	)
REGISTRERE DELTATT	L
VARSEL OM PROTEST	2
SIGNERING ETTER KAMPSLUTT	1
AVSLUTTE	Э
KOMMENTARFELT TIL KAMP	L
DOMMER IKKE MØTT	2
BRUKERVEILEDNING PÅ HANDBALL.NO	3



# SEKRETÆRENS OPPGAVER

Digital kamprapport skal brukes i alle håndballkamper fra og med 13-årsklassene til og med senior-klassene.

Det er kampens sekretær som har til oppgave å føre Digital kamprapport.

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. Sørge for at navn og klubb for sekretær og tidtaker er registrert.
- 3. Sørge for at 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.

Veiledningsfilm for hvordan føre Digital kamprapport (LIVE Standard)

Det er viktig at sekretær (og Tidtaker) har et godt samspill med kampens dommere!

Hvordan de ulike tingene gjennomføres i LIVE-admin (Digital kamprapport), kan en finne punktvis i dette dokumentet.



# **LOGGE INN**

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



Brukernavn

Passord

Vis passord

Logg inn med Idrettens ID
Glemt brukernavn/passord?
Har du ikke Idrettens ID?
Opprett ny bruker
<b>buy</b> pass <sup>-</sup>

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 <u>Min idrett</u>.

#### Velge Avdeling/Organisasjon

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

fra startsiden •





• fra venstremarg



- Velg Kamper LIVE
  - fra startsiden



• fra venstremarg



TA	KLUBB
Klubb	Live-kamper
Dennert	Resultatragistr

#### 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	HÂNDBALL 💙	HÂNDBALLSESONGEN 2019	/2020 🔽
Live-k	amper		
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 <u>Eksportere kampen til LIVE-admin</u> (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

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

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



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



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-ekspo	ort Gå til LIVE	)	
	• fra kampen Kar	npdetalje	r				
	Eksporter kampdata til	LIVE In	porter kamp	data 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. <u>Redigere og se lagenes</u> <u>kamptropp</u>
    - Legge til / fjerne fra kamptropp
    - 2. Endre
      - draktnummer
    - 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. <u>Tilskuere</u> legges inn.
- 4. Banens beste for hvert lag.
- 5. Signering av Kamprapport etter kampslutt
  - 1. Skal signeres av Dommere (og lagledere).
  - 2. <u>Kampen avsluttes</u> når kamprapport er signert.

#### 5. KAMPRAPPORT

- 1. Kamprapport med oversikt over hva som er registrert i Digital kamprapport, underveis eller etter kampslutt.
- 6. DRAKTFARGE (nytt 02.11.20)
  - 1. Mulighet å velge at knappene skal ha samme farge som lagenes drakter på enheten en fører hendelser på.

#### 7. 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.





LIVE WEB

02.09.20 11:00

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



# **VELGE LAGENES DRAKTFARGER**

Det er nå mulig å velge hvilke farge lagenes knapper skal ha når en plotter i LIVE.



Dette gjør at den som fører enten digital kamprapport eller avanserte hendelser, kan selv velge å sette knappene for hjemme- og bortelaget likt som draktfargene lagene spiller med.

Dette gjøres på følgende måte:

- 1. Klikk knappen Draktfarger i hovedmenyen i LIVE-admin
  - De som fører avansert må gjøre dette før de klikker på **Avansert**-knappen.
- 2. Velg hvilke farge hjemme- og bortelaget har og avslutt med å klikke Lagre-knappen



Da vil altså knappene i vinduet en fører kamphendelser være valgte farger:





#### Merk i tillegg også at

- Valg/endring av farger kan gjøres når som helst (før og underveis i kampen).
- Hver enhet må velge draktfarger som ønsket.
  - Det betyr at selvom den i sekretariatet velger draktfarger, må de som plotter avanserte hendelser velge på sin enhet også.
- Valgte farger lagres kun midlertidig i nettleseren for valgt kamp.
- Dersom nullstiller går fargene tilbake til standardfarger som alltid er
  - Hjemmelaget = Røde knapper
  - Bortelaget = Blå knapper
- Valgte farger her i LIVE-admin vises ikke igjen på handball.no for de som følger kampene LIVE der.



### TIDTAKER OG/ELLER SEKRETÆR'S NAVN + KLUBB

Dersom navn og klubb på kampens Tidtaker og/eller Sekretær ikke er lagt inn i forkant, skal dette gjøres før kampstart.

 
 VE
 30:12 1. omgang
 Avslutt omgang
 Lagoppstilling

 ST
 0 - 1
 B0

 SPILLERE
 BORTELAG

 OMGANGER
 SIGNER KAMPTROPP

 OMGANGER
 DOMMERE

Dette gjøres ved å klikke på SPILLERE i hovedmenyen og velge DOMMERE

Fyll så inn navn og tilhørende klubb de tomme feltene til høyre for Sekretær og/eller Tidtaker:

		Navn	Ikke møtt	Fritekst	
	Delegat:	Ingen delegat registrert		Skriv inn navn her	
	Sekretær:	Ingen sekretær registrert		Skriv inn navn her	
	Tidtaker:	Ingen tidtaker registrert		Skriv inn navn her	
Tilba	ike				LAGRE

Avslutt med å klikke den grønne LAGRE-knappen.

Dersom det mangler navn og klubb for Sekretær og/eller Tidtaker før kampstart, vil du få opp varsel om dette, helt til du har fylt ut:

	0 25:12	1. omgang	Avsiutt omgang	
	Husk å registrere navnet ved å gå til Spillere og så	til Tidtaker og/elle Dommere	er Sekretær	
artir	Avbryt	G	SÅ TIL DOMMERE	

# **KAMPTROPP I LIVE**

Lagoppstilling
HJEMMELAG
BORTELAG
SIGNER KAMPTROPP

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 I	Kristiansand	(Våg Elite) spillere for l	kampen (7	7 av 14 + 3 av 4)	)
24 / JENSEN, Lina	S	*		Lisens		Deltatt	Lagsansvar	1
25 A HJETLAND, Mathilde Flo	S				SPILLERE (7)			
26 DAHLUM, Karine Emilie	S		1	<b>×</b>	HAUGE, Sakura	$\checkmark$	$\checkmark$	
27 ANDERSEN Sunniva Amalie Næs	s		2	<b>×</b>	OLSEN, Karoline	$\sim$	$\checkmark$	
	6		3	×	HEGH ARNTZEN,	~	~	
CARDIEL SEN Konnoth					Emilie			
	-		4	<b>×</b>	Haugjord	$\sim$	$\checkmark$	
LØCHEN Frik Welhaven	1		6	×	AUNE, Malin	~	~	
PEDERSEN, Pål Erik	- L		7	×	BRATTSET, Kari	~	~	
SOLVANG, Trond	- L		8	• ¥	NØRSTEBØ,			
2 H		Ŧ		~	Krietin	Y	v	Ψ.

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
С	0	×

### 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.

5		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.





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.



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	HÂNDBALL 💙	HÅNDBALLSESONGEN 201	19/2020
Live-k	amper		
Velg dato:	04.07.2019		
Kampnr	Runde Dato	Tid Hjemmelag	Bortelag H
234013	3 04.07.2019	18:00 Tertnes Håndball Elite	e Vipers Kristiansand (Våg Elite)

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

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

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".





#### 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 draknr 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:



Stankiewicz	Jan	24.04.1969	× Støtteappa
↓ Legg til fra	a spillerstall	+ Legg til el	ksterne

- + Legg til fra spillerstall
  - laget spillerstall åpnes og en kan velge herfra.
  - o merk hvilke rolle de ulike har i spillerstallen!
- + Legg til eksterne
  - o 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":

ornavn	Fødselsdato	Rolle	Posi
odil	22.07.1994	× Utøver/spiller 🔺	×
eline	20.04.1993	Utøver/spiller	×
		Støtteapparat	
ılie	24.10.1994	* utøver/spiller +	×

#### • 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 ekpsportert til LIVE, må en eksportere kampen på nytt. Dette gjøre 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 <u>PIN i Min Håndball</u>.* 

Signering gjøres i Digital kamprapport gjøres under menyvalget Spillere og ved å velge "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 (Vipers Kristiansand (Våg Elite))			
Spillere (Tertnes Håndball Elite)	1 HAUGE, Sakura			
2 SØRHEIM, Bodil	2 OLSEN, Karoline			
4 SIVERTSEN, Celine	3 HEGH ARNTZEN, Emilie			
5 LYGREN, Julie	4 REFSNES, Tonje Haugjord			
7 JOHANSEN, Vilde Ingeborg	6 AUNE, Malin			
8 MJÆRUM, Mina	7 BRATTSET, Kari			
9 HILBY, Madeleine	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.

Aktuell lagleder klikker da på den svarte Signer-knappen bak eget navn:

Lagansvarlig for Hjemmelag Test	
Monica Foss	Signer
Live H-lagleder	Signer
Test Spiller	Signer
Lagansvarlig for Bortelag Tester	
Manuel Etayo	Signer

Da vil en pop-up boks komme opp, hvor laglederen må hake av for å bekrefte at kamptropp er riktig utflyt. Deretter skriver lageder egen PIN-kode inn og klikker den grønne Signerknappen (som blir aktiv når en har haket av og fylt inn PIN-koden):

Jeg bekrefter at kamptroppen er korrek spillere, draktnr. og støtteapparat!	tt utfylt, med
PIN-KODE	
Avbryt	SIGNER

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



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

Jan Stankiewicz	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 <u>bekreftet kamptropp ved signeringa med PIN</u>, og dommerne godkjent kamprapporten, kan kampen starte.

### Starte tiden

Dette gjøres ved å klikke på Start/Stoppknappen foren tiden øverst i vinduet

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	<b>~</b>			
2. omgang	30:00		04	· 23	
Gå til perioder			01	•	
Tilbake				ок	

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 <u>å avslutte omgang/kamp</u>.







00:00 1. omgang

Avslutt

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 ver hvilke	Omganger		
kampen, og hvilke spilletid pr omgang som	1. omgang	30:00	0
er satt opp.	2. omgang	30:00	0
Vanlige seriekamper har normalt kun 1. g 2 omgang synlig her mens cup-kamper og	1. ekstraomgang	05:00	0
lignende vil ha ekstraomganger og	2. ekstraomgang	05:00	0
straffekast tilgjengelig.	3. ekstraomgang	05:00	0
De omgangene som er haket av til høyre for omgangene, er det som er satt til å	4. ekstraomgang	05:00	0
være aktive.	Straffekast	00:00	0

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**



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 MÅLSCORER**

I Digital kamprapport skal det føres to typer mål

- Mål
- Mål 7-meter (straffekast)

### Mål



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

Med en gang spiller er valgt, blir mål-hendelsen registrert og en sendes tilbake til hovedvinduet.

Hendelsen vises da i hendelseslisten som dette:



### Mål 7-meter





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

Med en gang spiller er valgt, blir mål-hendelsen registrert og en sendes tilbake til hovedvinduet.

Hendelsen vises da i hendelseslisten som dette:

7-meter - Mål 1. omgang - 27:48 9 Mathilde Kristensen

#### Redigere hendelser

En kan alltid redigere begge mål-hendelsene ved å klikke på den en ønsker redigere i hendelselisten eller gå inn i loggen "Vis alle hendelser".



### **REGISTRERE BESTRAFNING**



Når dommer gir bestrafning til enten spillere eller lagledere, starter en alltid ved å klikke på "Bestraning-knappen for laget spiller/lagleder tilhører.

Så må en velge hvem som skal ha bestrafning registrert på seg. Merk at en over spillerne kan velge om det skal være Spillere eller Støtteapparat (lagledere) som skal velges fra



#### Spillere

#### Støtteapparat







Den en velger, blir merket grønn og en bekrefter ved å klikke den grønne OK-knappen.

Hendelsen vises da i hendelseslisten som dette:

1. omgang - 28:55	8 Kristin Nørstebø	2 minutters utvisning

#### **Redigere hendelser**

En kan alltid redigere begge mål-hendelsene ved å klikke på den en ønsker redigere i hendelselisten eller gå inn i loggen "Vis alle hendelser".



# **REGISTRERE TIMEOUT**

Når et lag ber om Timeout og dommer stopper tiden og viser tegn for Timeout, skal det registreres i Digital kamprapport ved å klikke den sorte knappen under hendelseslisten

	Vis alle hendelse	r
Timeout	Deltatt	Meny

og hendelsen blir automatisk registrert etter at en har valgt hvilke lag som har tatt Timeout

	Lag timeout						
Velg lag	TERTNES HÄNDBALL ELITE	eller	VIPERS KRISTIANSAND (VÅG ELITE)				
Tid	02:35 - 2. omgang						

Hendelsen vises da som dette i hendelseslisten:

2. omgang - 02:35	Timeout
-------------------	---------

#### **Redigere hendelser**

En kan alltid redigere begge mål-hendelsene ved å klikke på den en ønsker redigere i hendelselisten eller gå inn i loggen "Vis alle hendelser".



# **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 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 deltattregistreringen for kamper i NHFs serier. *Les mer om <u>hvordan lagledere signerer og</u> <u>godkjenner deltatt når kamp skal avsluttes</u>.* 



# 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".	Hendelser Protest	
Slik at knappen "Registrer ny protest" kommer til syne lenger nede i vinduet.	Registrerte protester          Lag       *Lagsansvarlig         Ingen protester registrert.	
	Registrer ny protest	
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.	Lag ★Lagsansvarlig	OPIN

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

Lag	★Lagsansvarlig	<b>D</b> 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.	Protest registrert	INSAIND (VAG EI	×				
Skulle PIN-kode for protesterende lag være feil eller mangle, vil en rød varsel om dette dukke opp.	Protest ikke regis	trert	×				
Dette i tillegg til bekreftende tekst		Korrekt pinkode.					
PIN-koden for.	••••	Feil pinkode, prøv igjen.					
	PIN-kode						
Når PIN-koder er bekreftet, vil en tekst for bekreftelse av signering, bli lagt inn i							

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 kommenar til kampen her..<mark>.</mark> 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 <u>Protest- og Disiplinærreglementet</u> og <u>Bestemmelser om protester</u>.



# 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 <u>Min Håndball og gå inn i Profil-</u> 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".

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"

💉 Sig	gner kamprap	port 🛱	Skriv ut kamp	orapport	
	0540 0510	), TH: - Spoat: toristf.land	eghendbell.no		
6712024	Tiskuere	1234	Commerutg.		
Det	e en tid: 04.07.19 18:00				THE

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:



		Si	gr	۱e	r I	ka	mprapport						
		ł	Halv	tid			Full tid Slutt						
	Stord	7	7				16 <b>16</b>						
	Åsane	1	15				32 <b>32</b>						
				K	a	m	ptropp						
Støtteapparat (Stord)	А		2	D	R	ł	Støtteapparat (Åsane)	А	2		D	R	ł
OLSSON, Edgar Ingemar							KROGVIK, Geir Olav						
SJÖLIN, Jonas Peter							RISTI, Bjørn Helge						
SÆTHER, Aksel													
Spillere (Stord)	Deltatt	м	A	2	D	R	Spillere (Åsane)	Deltat	M	A	2	D	R
1 LANDA, Madalina Ioan	a 🗸	0					4 FORBERG, Sofie	~	1	Х			
4 STEENSOHN-OLSEN, N	Aatilde	0	х				5 HELLAND, Emilie Fauske	~	4				
6 TONNING, Saga Emilie	Rygg 🗸	1					6 HÅLAND, Olea	~	7		1		
7 SALOMONSEN, Liva	~	1					8 THORSDAL, Idunn Nybø	~	2		1		
8 HAGENES Maia Matre	1	1					14 SØNNERVIK Hannah	1	0				

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, TRE8	~	15	SULLAND, LINN JØRUM	~				
6	LIEN, Josefine Gundersen	$\sim$							
	Internt notat								
Le la	Legg inn kommenar til kampen her Protest signert av Bortelag: Live B-lagleder 05.07.19 03.37 Hjemmelag: Live H- lagleder 05.07.19 03.37								

Når hver av dommerne skal signere, klikker de først på den svarte knappen Signer bak eget navn:



Dommere, Delegat og	lagledere ska sign	l legge inn PIN selv! Kun en la ere - fortrinnsvis Lagleder A.	gansvarlig fra hvert lag trenger
Dommere	lkke møtt	Fritekst	
Live Testdommer1			Signer
Live Testdommer2	2		Signer
Delegater	lkke møtt	Fritekst	
Ingen Delegater			
Lagansvarlig for H	ljemmelag Tes	st	

I pop-up boksen som da dukker opp må aktuell dommer hake av og bekrefte at kamprapporten er riktig utfylt, før dommer skriver inn egen PIN-kode og klikker den grønne Signer-knappen (denne knappen blir ikke aktiv før en har haket av bekreftelsen og flyt inn PIN-kode):

Signer kamprapport						
Jeg bekrefter med dette at kamprapporten e med riktig pause- og sluttresultat, samt best evt. notater tilknyttet kampen!	r riktig utfylt, rafninger og					
PIN-KODE	2					
Avbryt	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		
1	Live Testdommer1	PIN-KODE			Signatur GODKJENT
	Live Testdommer2	PIN-KODE			Feil pinkode, prøv igjen.



Dersom turneringen kampen tilhører til sier det, skal så også en lagleder (fortrinnsvis Lagleder A) signere for å bekrefte at kamprapport er riktig utfylt, og da spesielt med tanke på at **deltatt avhakningen** stemmer med hvilke spillere som har entrert banen under kampen.

Stø	otteapparat (Åsane)	А	2		D	F	2
	KROGVIK, Geir Olav						
	RISTI, Bjørn Helge						
Spi	llere (Asane)	Deltatt	м	A	2	D	R
4	FORBERG, Sofie	$\checkmark$	1	Х			
5	HELLAND, Emilie Fauske	$\checkmark$	4				
6	HÅLAND, Olea	$\checkmark$	7		1		
8	THORSDAL, Idunn Nybø	$\checkmark$	2		1		
			-				

Dette vises med avhakning i Deltatt-kolonnen bak hver spiller.

Merk at dersom en spiller har en hendelse (mål, bestrafning ol.) registrert på seg, vil en ikke kunne fjerne avhakningen, uten at hendelsene først flyttes til annen spiller.

ar	Denne spilleren har hendelser registrert på seg, så deltatt kan ikke fjernes!	×

For å godkjenne og signere, klikker lagleder på den svarte Signer-knappen bak eget navn. Da kommer en pop-up boks hvor lagleder haker av for å bekrefte at kamprapport er riktig utfylt, før laglederen legger inn egen PIN-kode og klikker den grønne Signer-knappen:



<ul> <li>Som ansvarlig laglede kamprapporten er rikt mtp hvem som har de riktig pause- og sluttr</li> <li>PIN-KODE</li> </ul>	er, bekrefter jeg med dette at tig utfylt for mitt lag, og da spesielt eltatt, mål og bestrafninger, samt esultat! SIGNER	
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.	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!	



### 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.

Avslutt omgang	
Avslutt omgang og kamp	Velg så "Avslutt omgang og kamp".
Avbryt	

**00:00** 1. omgang

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

Signer Kamprapport

Avslutt

omgang

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.

🖌 Sig	<mark>jner kamprap</mark> p	oort 🖻	Skriv ut kamp	rapport
	0540 0510,	TH: - Speat: toristf.io/	ndeghendbell.no	
6712034	Tilskuere	1224	Dommerutg.	
Det	e og tid: 04.07.19 18:00			т

Når en kamps <u>Digitale kamprapport er signert</u> 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

Registreri	ng 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):	Legg inn <u>kommener</u> til kampen her
	/

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 <u>å avslutte kamp</u> og <u>å signere kamprapport</u>.



# 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	REGISTRERING VED KAN	<i>I</i> IPSLUTT	
Klikk på "Signer Kamprapport" knappen	Signer Kamprapport		
Klikk på knappen "Signer Kamprapport" over kamprapporten (om den kommer opp).	Signer kamprapport	Cast torief. landeghandbell.no 1224 Dommer	ut kamprapport

Scroll så ned til feltene hvor dommere (og lagldere) 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
1	Live Testdommer1		•	Skriv dommers navn her.
	Live Testdommer2	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.



# **BRUKERVEILEDNING PÅ HANDBALL.NO**

Viser til at handball.no vil til enhver tid være oppdatert når endringer gjøres rundt Digital kamprapport.

I tillegg finnes det der også filmer som viser hvordan en gjør de ulke opereasjonene.

Brukerveiledningene på handball.no finner en ved å gå til denne url'en:

https://www.handball.no/regioner/nhf-sentralt/praktiskinfo/brukerveiledninger/brukerveiledning-handball-live/



