



Bruerveiledning for standard LIVE

Gjøre klar til kamp:

1. Hent Ipad/sekken for LIVE føring som ligger i hylla på inne hos vakten.
2. Gå til innloggingsbildet i TA (Turneringsadmin) ved å skrive inn **ta.nif.no** i nettleser.
3. Logg inn i TA ved å benytte klubbens brukernavn og passord. **Disse er skrevet i permen som ligger i sekken.**
4. Når man har logget inn; klikk på "**Live-kamper**".
5. Velg kamp ved å klikke på det aktuelle **blå kampnummeret** på venstre side (under "Kampnr").
6. Klikk på "**Eksporter kampdata til LIVE**".
7. Klikk på "**Gå til LIVE**".
8. En trener for hvert av lagene må signere kamptropp FØR kampen (bekrefter at kamptropp er korrekt).
9. Klikk på "**Gå til LIVE registrering**".

Under kamp:

1. Start, og stopp klokken i henhold til dommers anvisninger ved å bruke "play/pause" knappen ved siden av klokken i hovedvinduet.
2. Registrere mål ved å trykke på "Mål" eller "Mål 7-meter" og deretter trykk på spiller som scoret.
3. Registrere time-out ved å trykke på "Time-out" nede i hovedvinduet.
4. Registrere bestrafning av spillere og trenere ved å trykke på "Bestrafning" og trykke på den person som har fått straff, samt type straff.
5. Endre registrerte hendelser som er feil, gjøres ved å trykke på "Vis alle hendelser" som står nederst i hovedvinduet. Utfør deretter nødvendig retting før du går tilbake.
6. Når 1. omgang er ferdig så klikker man på "**Avslutt omgang**" og velger "**Avslutt omgang**".
7. Når 2. omgang er ferdig så klikker man på "**Avslutt omgang**" og velger "**Avslutt omgang og kamp**".



Etter kamp:

1. Når kampen er avsluttet ved å klikke på "**Avslutt omgang og kamp**" så vises et bilde hvor man skal klikke på "**Signer kamprapport**".
2. Da vises kamprapport. Klikk på "**Signer kamprapport**".
3. Trenere/lagledere og dommere skal legge inn sin PIN som godkjenning av innhold i kamprapporten.
4. Klikk "**Signer**".
5. Klikk "**Fullfør og avslutt kamp**".
6. Kamprapport er sendt inn til NHF og Ipad legges tilbake i sekken som så legges inn i vaktrommet.

DETALJERT BRUKERVEILEDNING

Kontrollere/ endre spillertropp FØR eksport til LIVE

- Før kamp kan starte må det foreligge kamptropp (spillere og lagledere) for begge lagene.
- Dette skal lagene i utgangspunktet ha lagt inn selv dagen før kamp, enten i TA eller via app'en MinHåndball.
- Skal det legges inn eller redigeres før kampen, så klikk på "Rediger" bak "Spillere" i "Kampdetaljer".
- **LEGG TIL FRA SPILLERSTALL:**
- Klikk på "Legg til fra spillerstall", dersom klubben/laget har lagt inn spillerstall i TA.
- Hak av spiller(e) man skal legge til kamptroppen.
- Klikk den blå knappen "Velg...valgte".
- Endre "Rolle" og "Draktnr", før man klikker "Lagre endringer".
- **LEGG TIL EKSTERNE**
- Klikk på "Legg til eksterne", dersom klubben/laget ikke har lagt inn spillerstall i TA.
- Søk opp og velg aktuell spiller.
- Endre "Rolle" og "Draktnr", før man klikker "Lagre endringer".



Kontrollere/ endre spillertropp ETTER eksport til LIVE (dvs. etter at man er kommet inn i LIVE)

- Klikk på "Gå til LIVE" øverst i Kampdetaljer-siden.
- Klikk på "Spillere".
- Velg "Hjemmelag" eller "Bortelag".
- Navnelisten til venstre, under "Hjemmelag Test spillere tilgjengelig", viser spillere/lagledere som ligger i spillerstallen for laget og **IKKE** lagt inn i Kamptroppen.
- For å legge til en spiller/lagleder herfra, så klikker man kun på navnet til vedkommende.
- Navnelisten til høyre, under "Hjemmelag Test spillere for kampen", viser kamptroppen. De uten blyant-ikon og Draktnr foran navnet er lagledere.
- For å fjerne noen fra kamptroppen, så klikker man kun på navnet til vedkommende.

Endre/ legg til Draktnr. på spiller(e):

- Klikk på blyant-ikonet foran navnet til spilleren
- Skriv inn draktnummeret
- Klikk "OK".

Kontrollere/ endre spilletid:

- Klikk på "Omganger".
- Sjekk at spilletiden er korrekt, og at haken bak hver omgangstid er haket av (som bekreftelse på at omgangen er gjeldende).
- Klikk "OK".

Signere kamptropp FØR kampen:

- Trener må hente sin **PIN-kode fra app'n MinHåndball**
- Klikk på "**Spillere**".
- Klikk på "**Signere kamptropp**".
- PIN-kodene kontrolleres ved å klikke den grønne "**Signer**" knappen.
- Er en PIN-kode feil, får man meldingen "Feil pinkode, prøv igjen" bak den person som har skrevet feil PIN-kode.
- Er PIN-kodene korrekte, får man bekreftelse ved en grønn hake foran navnet til laglederne.
- Klikk knappen "**Tilbake**" for å gå til menyen.



KLOKKEN I LIVE:

- Klikk på "play" knappen for å starte klokken.
- Klikk på "pause-symbolet" for å stoppe klokken (etter signal fra dommer).
- Redigere klokken kan gjøres ved at man klikker på klokken. Da åpnes et redigeringsvindu, hvor man klikker på minutter eller sekunder for å skrive korrekt tid. Klikk på "OK" for å bekrefte.

REGISTRERE MÅL:

- Klikk på mål eller mål 7-meter.
- Velg spiller som har scoret.
- Klikk "OK".

REGISTRERE TIMEOUT:

- Klikk på "Timeout" nederst i hovedvinduet.
- Klikk på laget som tok timeout.
- Tiden stoppes nå automatisk.
- HUSK at klokken må startes igjen når dommerne setter i gang spillet etter timeout.

REGISTRERE BESTRAFNING:

- Klikk på "Bestrafning" nederst i hovedvinduet.
- Klikk på laget det gis bestrafning til.
- Klikk på spiller eller lagleder som fikk bestrafning, ved først å klikke på boksen med tre punktum bak "Spiller".
- Bestrafning av spiller; klikk på aktuell spiller.
- Bestrafning av lagleder; klikk på boksen "Støtteapparatet" og klikk på aktuell lagleder.
- Klikk på hvilken type bestrafning det ble gitt, ved å velge en av de svarte knappene under "Bestrafning".
- Klikk "OK"

OFFLINE:

Dersom man mister nettverket under kampen så kan man likevel fortsette å plote hendelser. Disse hendelsene blir mellomlagret på nettbrettet inntil man igjen får nettverkstilgang, og dataene blir synkronisert til server.

Link til brukerveiledning på Norges håndballforbund sin netteside:

<https://www.handball.no/regioner/nhf-sentralt/praktisk-info/bukerveiledninger/bukerveiledning-handball-live/>