



# Elektronisk kamprapport (LIVE) sesongen 22/23

NB. For J/G 9 år - 10 år, gjelder kun følgende punkt; 1-6, 17b, 19 - 22.

## For å komme deg til LIVE:

1. Logge inn på TurneringsAdmin 
  - a. Ta.nif.no
  - b. Via Min Idrett (minidrett.nif.no)Her anbefales det å bruke klubbens LIVE-bruker (eller samme innlogging i TA som du har i Min Idrett.)
2. I venstre marg, trykk "Avdeling" 
  - a. Velg «(klubbens navn) – Håndball»NB: Du MÅ ha riktig funksjon for å få tilgang til LIVE (kampansvarlig klubb/lag eller kamper LIVE)
3. Trykk "Klubb" i venstre marg
  - a. Velg "Live-kamper", husk å velge "håndballsesongen 2022/2023" øverst på siden.
  - b. Her kommer kampen som skal føres digitalt opp.
4. Trykk på kampnr. (blå tall som viser at den er trykkelig)
5. Trykk "Eksporter kampdata til LIVE" øverst til høyre på siden, og vent noen få sekunder.
6. Kampen er nå eksportert, og du kan nå trykke "Gå til LIVE"

## Når du er inne i LIVE:

7. Kamptropp kan endres ved å trykke "SPILLERE"
  - a. Kun spillere fra spillerstall kan velges.
  - b. Personen som har lagansvar MÅ hukes av for «Lagsansvar» til høyre for navnet.
8. Når begge lags trenere har godkjent kamptroppen, skal laglederne signere kamprapporten (lagleder signerer kun før kamp).
  - a. "SPILLERE" -> "SIGNER KAMPTROPP"
    - i. 4-sifret (eller 3-sifret) kode for lagleder finner man i Min Håndball-appen under Profil (Innlogging i appen kreves).
  - b. Trykk "SIGNER" når koden er skrevet inn.
  - c. Når koden er bekreftet OK med en grønn "hake", trykk "Tilbake" og "Meny"
  - d. Sekretær og tidtaker MÅ skrives inn under «Dommere»
  - e. Dommere signerer kun etter kampslutt (hvis dommer ikke møter, se pkt. 19)

## Når du er klar til å starte kampen:

9. Trykk "GÅ TIL LIVE REGISTRERING"
10. Trykk "playtegnet" (grå sirkel m/trekant øverst på siden)
  - a. For J/G 15 år og eldre hvis det er MY GAME-kamera i hallen, starter nå dette kameraet direktesending.
  - b. Blinkende tid betyr at tiden er stoppet
  - c. Når punkt 9 er gjennomført, så kan du føre kampen LIVE i "offline"-modus.
11. Kamphendelser registreres fortløpende.
  - a. Evt. endringer kan gjøres ved å trykke på den hendelsen som er registrert feil. Under «hendelser» så vises kun de siste 10 hendelser
  - b. Alternativt så trykker du på "Vis alle hendelser" nederst på siden, her kommer alle hendelser opp og du kan både redigere og slette hendelser.
12. Når omgangen er ferdig.
  - a. Trykk rød firkant merket; «Avslutt omgang» og velg «avslutt omgang»
13. Trykk "playtegnet" (grå sirkel m/trekant øverst på siden) for å starte 2. omgang

## Kampen er over

14. Trykk rød firkant merket; «Avslutt omgang» og velg «avslutt omgang og kamp»
15. Antall tilskuere kan registreres.
16. Internt notat (lagres automatisk)
  - a. Evt. annet som er verd å rapportere kan skrives her. (uakseptabel oppførsel, rapport, standard på bane etc.)
  - b. Om ett av lagene skal legge inn protest på kampen, registreres dette her.
17. Trykk "Signer Kamprapport" – Her MÅ du være "online" igjen, hvis du har vært "offline" under kampen.
  - a. Ny side med kamprapporten kommer opp, og du kaller til deg dommerne.
  - b. For J/G 9 og 10 år trykker du «Registrering ved kampslutt».
18. Dommere ser over kamprapporten, før du trykker "signer kamprapport"
  - a. Pop-up side vil nå dukke opp hvor dommere må bekrefte at resultat stemmer.
  - b. Dommere MÅ her signere med sin pinkode og du trykker «SIGNER»
  - c. Hvis dommer ikke møtte, huker du av for dette, og skriver opp ny dommer i friteksten
  - d. Dommer MÅ signere for å få tilgang til dommerregningen.
19. Trykk "FULLFØR OG AVSLUTT KAMP" når dommere har signert.
20. Kampen er nå avsluttet, kamprapport og resultatet er levert, registrert og låst.
21. Hvis du ikke fikk tak i dommer rett etter kampslutt og dommeren kommer tilbake til sekretariatet etter at du har fullført og avsluttet kampen. Så er signering fortsatt tilgjengelig under "KAMPRAPPORT" i LIVE-menyen.