

Sekretæriat – beskrivelse

Sekretæriatet skal ha tilgang til en «hovedboks/bordtavle» (sort boks) og en ipad. Den sorte boksen (heretter kalt bordtavlen) tilhører de ulike hallene og man skal ikke ta den med seg. Når vi skal til Krokenhallen vil vaktmester sette ut bordtavlen som tilhører Krokenhallen osv. Ipad tas med fra Tromsdalshallen.



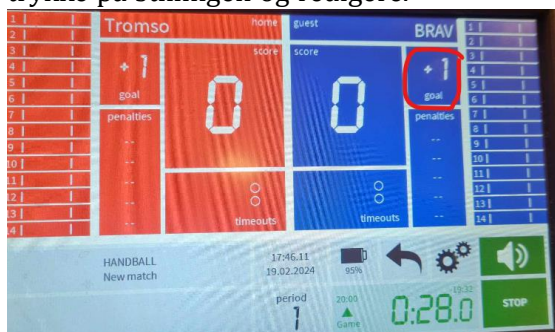
Bordtavle	Ipad
<p>Her registreres alt, og det som registreres vises på tavla i hallen. Denne er viktigst, og det er denne dommeren forholder seg til. Her registrerer man tid, mål, timeout, 2-minutter e.l. Touchskjerm.</p>	<p>På Ipad skal man registrere tid, mål, bestrafning og annet. Denne er linket til «MinHåndball» hvor resultat o.l. registreres. Denne er den ingen som følger med på i nåtid, og feil som oppstår ved registrering her kan redigeres i ettertid og er derfor ikke så farlig.</p>
	
<p>Før oppstart:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klargjør lag – trykk på lagnavn for eksempel «Tromsø» og velg riktig lag. Når vi er ansvarlig for sekretæriatet er det vi som er hjemmelag og BRAVO skal stå til høyre markert som «home». Her kan man også endre farge på lag hvis man ønsker, for eksempel rød for BRAVO og sort for Kvaløya. 2. Klargjør tid: trykk på:  3. Du får da opp dette bildet:  	<p>iPad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Koden for å logge inn på pad'en står på forsiden. 2. Gå inn på internett – man kommer da rett inn på på "Live-kamper", og er da logget inn med BRAVOs bruker. 3. Finn den aktuelle kampen som skal spilles på listen. 4. Helt til høyre for kampen står det "Live eksport". Her skal man importere informasjon om spillerne som trenerne skal ha registrert i forkant av kampen. Trykk på «Live export». 5. Trykk deretter på "gå til Live". 6. For å sjekke at all info er på plass trykk på «Utøvere» - sjekk hjemmelag og bortelaget. 7. Trykk på «Signer kamptropp». Der skal trenere fra begge lag signere. Der vil det stå spillere og

Velg «Game B» 20 min per omgang. (J12).
Og trykk exit.

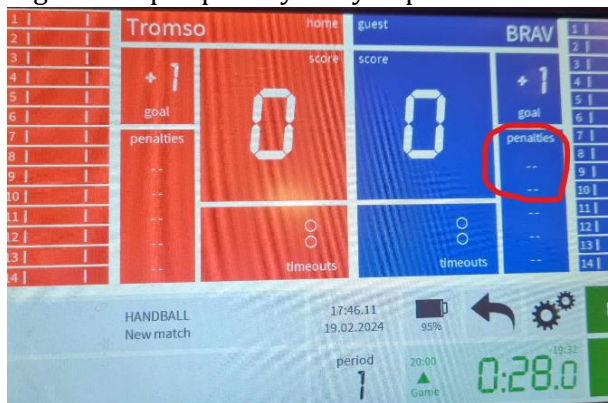
4. Trykk start når dommer starter kampen.
5. Klokketiden går og man kan trykke stopp dersom dommer viser "T"-tegn med hendene (betyr stopp og vises ved skader, timeout etc.). Sekretariat kan også tilkalle dommeren dersom det er spørsmål ved å holde inne lyd knappen:



6. Opp med hånd og blås er scoring. Hand ned er keeper sin ball.
7. **Registrere scoring:** Ved scoring skal man trykke "+1". Hvis man trykker feil så kan man trykke på stillingen og redigere.



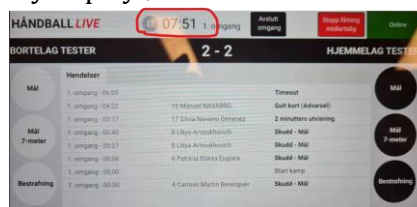
8. **Registrere 2 minutter:** dersom noen av spillerne får 2-minutter (dommeren viser "T" for stopp). Tiden stoppes. 2-minutter skal registreres på «penalty». Trykk på den:



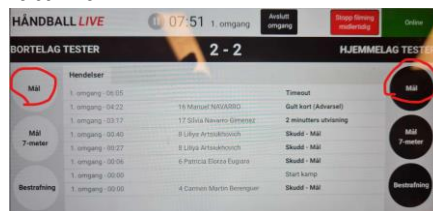
Velg hvilken som helst spiller (vi registrerer ikke spillere på dette nivået). Trykk på "2-tallet" (for 2-minutter) slik at det kommer opp på tavla. Trykk exit. Dommeren henviser seg til sekretariatet og viser "to fingre/peace" (2 min). Man gir et tegn til dommer for å bekrefte

draktnummer. Dersom det ikke står noe her må man gå tilbake til forrige fane (før pkt. 4) og be trenerne legge inn spillerne sine. Deretter kan det igjen eksporteres og "gå til Live". *Kampen skal ikke starte før spillerne er registrert og trenerne har signert!*

8. Gå tilbake til meny.
9. Hvis man vil velge draktfarge så går man inn på draktfarge velger det man ønsker og trykker lagre.
10. Når alt er klart trykk på "Gå til Live registrering".
11. Når dommeren starter kampen trykk play øverst.



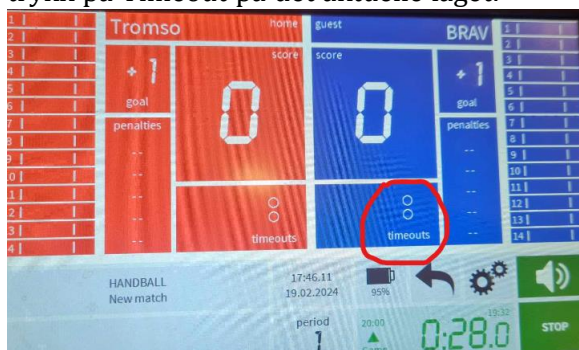
12. Registrere scoring: når noen scorer mål trykk på mål til den som har fått mål.



13. For å stoppe tiden: trykk på pause øverst i bildet. Dersom sort boks og ipad ikke stemmer overens så er det sekretariatsboks som stemmer. Dersom tiden på ipad skal redigeres så kan man trykke på tiden og deretter redigere eller vente til for eksempel pause og endre dette da.
14. Bestrafning: dersom for eksempel 2-minutter skal registreres så må man trykke på «Bestrafning» på det aktuelle laget og deretter "2min utvisning" og registrere på aktuell spiller.

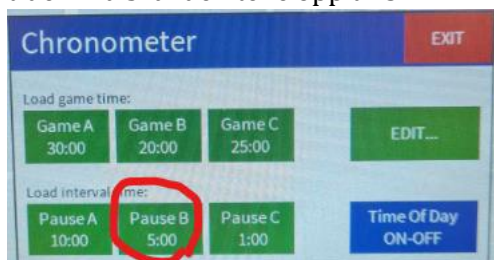
at man er klar for å starte tiden igjen, og trykker start i høyre hjørnet.

9. **For å registrere timeout:** trener gir beskjed til sekretariatet ved å levere en grønn lapp når de ønsker timeout. Timeout skal kun tas når det aktuelle laget har ballen (dette skal treneren selv vite), dersom de prøver å levere timeout-lapp mens det andre laget har ballen må de få beskjed om å vente. Trykk på lyd knappen (🔊) og få oppmerksomheten til dommeren, vis grønn lapp. Stopp tiden og trykk på Timeout på det aktuelle laget:



Trykk på 60 sekund-knappen (dette er tiden for timeout). Trykk exit. Dersom begge lagene er ferdig tidlig, kan man gå inn igjen å trykke "set to zero". Når 60 min er gått og dommeren blåser i fløyta så starter man tiden igjen.

10. Når tiden har nådd 20 min er første omgang ferdig og det er 5 min pause. Denne kan du registrere selv på stoppeklokke er slik: Trykk pil/»Game« til venstre for tiden. Velg Pause B, 5 min, trykk Exit, og trykk start til høyre for tiden. Nå skal den telle opp til 5 min.

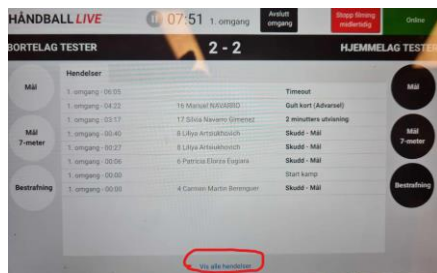


11. Ny omgang: velg «Game B» på nytt (20 min). Trykk på Period, trykk "+1" slik at det vises at det er 2. omgang.



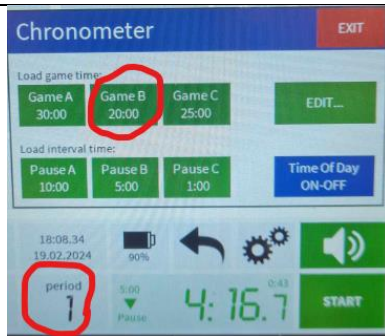
Det samme gjelder dersom det oppstår gult kort.

15. For å registrere timeout: pause tiden. Trykk timeout nederst i bildet (vises ikke på screenshot). Trykk på laget som tok timeout. Da registreres det. Når timeout er ferdig så starter man tiden igjen.
16. Hvis man har gjort en feil så kan man gå inn på "vis alle hendelser" og redigere i en pause. Trykk på og endre eller slett:



Tips:

- (Hvis feilmelding kommer opp om at funksjonær må registreres): Gå til «Utøver», gå videre til «Dommer», legg inn navn på de som sitter i sekretariatet.



Tips:

- Det er touch skjerm, prøv dere fram, det kan ikke skje så mye galt.
- Trykk alltid exit for å komme tilbake til hovedmenyen.
- Dersom man ønsker å angre det siste man gjorde så kan man bruke tilbakeknapp/pil:



- Det viktigste er å registrere mål og tid.