

## **Arbeidsoppgaver til sekretariatet.**

### **Før kampen begynner:**

- Klargjør banen. Rydd bort bager, stoler, benker og annet som kan være i veien.
- Sjekk kampball. Se tabell for størrelse.
- Finne frem og klargjør handball live og kamprapportene på ark.
- Stille inn klokka.
- Sørge for at nødvendig utstyr er på plass. Time out kort, 2 minutters-lapper og dommerkort.
- Før kampen sjekkes spillernes fødselsår. Overårige spillere skal ha gyldig dispensasjon liggende i sekretariatet under kampen. Disse spillerne skal også være tapet på overarm under kamp.

### **Tidsangivelse:**

Kamp uret skal starte på 0 og telle oppover til den spilletiden de enkelte aldersgrupper skal spille. Sjekk hvor lenge omgangen skal vare før kampen starter. Kampen starter når både dommer og tidtaker er klar, det vises ved å rekke en hånd i været. Det er viktig at klokka startes og stoppes raskest mulig etter at dommer har gitt signal om det. Hvis dommeren ønsker å stoppe kampen gjøres det ved at de vender seg til sekretariatet, signaliserer en T med hendene samtidig som de blåser 3 støt med fløyta. Vær alltid klar til å stoppe klokka.

### **Målangivelse:**

Målangivelse skal skje i det øyeblikket måldommeren har godkjent målet, det vil si har gitt 2 støt i fløyta samt holdt en hånd i været. Dersom tavla viser «hjemmelag» og «bortelag» skal angivelsen av mål vises på de respektive plasser.

### **Utvisning/2 minutter.**

Dommeren stopper tiden. Skriv ned tiden når klokken stoppet og + på 2 minutter på tiden (da ser du når spilleren skal ut igjen) NB! Skriv ned på et eget ark nummeret til spilleren som fikk utvisningen og hvilket klokkeslett spilleren skal ut på banen igjen. Dette gjøres fordi sekretariatet må vite riktig rekkefølge på de som skal ut på banen igjen dersom det er flere enn 1 person som har utvisning samtidig.

### **Kontrollere innbytte av spillere.**

Vanligvis vil tidtaker kontrollere dette på sin side av banen, mens sekretær holder øye med sin side. Det er lovlig å bytte spillere så ofte lagleder vil når laget har ballen, men det skal aldri være mere enn 7 spillere på banen samtidig. Det medfører at den spilleren som skal bytes ut må være kommet ut av banen og inn i innbytterommet før spilleren som skal ut kan løpe ut. Ved første tegn på dette kan det gis muntlig advarsel til lagleder, hvis overtredelsen

har liten innvirkning på spillet. Vis bytter skjer helt feil skal dommer varsles med lydsignal og visuelt tegn med armene samtidig som klokka stoppes. Det er da viktig at man vet hvilken spiller som gikk for tidlig ut på banen, fordi det er denne spilleren som skal ha 2 minutter.

### **Lags time out.**

Hvert lag har mulighet til å ta time out i hver omgang. Det laget som har ballkontroll kan be om time out ved å legge det grønne time out kortet på bordet foran tidtaker. Tidtaker gir signal enten med fløyte eller hallsignal, stopper klokka og viser det grønne kortet mot det laget som tar time out. Tidtaker starter separat en stoppeklokke. Etter 50 sekunder blåses det for avslutning av time out og dommeren setter i gang kampen der den stoppet. Time out kortet oppbevares i sekretariatet til neste omgang, da får lagene de utdelt på nytt.

### **Kontakt med dommeren.**

Hvis det ønskes kontakt med dommeren i løpet av kampen for å oppklare en situasjon som har skjedd, gis det et signal med fløyte eller hallsignal. Klokka stoppes samtidig som en hånd rekkes i været for å påkalle seg dommerens oppmerksomhet. Dommeren kommer da bort til sekretariatet for å høre hva som skjer.

### **Pause**

Ta tiden på pausen. 10 minutter.

## **Kamprapporten**

### **Scoring:**

Enhver scoring markeres på linja for den spilleren som scoret med en loddrett strek. Spillemål markeres i en kolonne og straffemål i en kolonne. Hver 5 scoring markeres ved at streken går diagonalt over de 4 andre loddrette strekene. Det bør tidvis sjekkes med resultattavla at man har like mange mål.

### **Straffesanksjoner**

- Adv** sette kryss i ruten hvis spiller får gult kort
- 2`** Sett kryss i første kolonnen hvis spilleren får 2 minutters utvisning. Sett kryss i neste kolonne hvis spilleren får en ny utvisning og i tredje kolonne for tredje utvisning. Spillerene skal da bortvises fra benken til tribunen eller garderoben.
- D** Diskvalifikasjon. Sett kryss i denne ruten dersom spilleren får direkte rødt kort. Påse at dommer gjør spiller og lagleder oppmerksom på forholdet.
- R** Sett kryss i denne ruten dersom spilleren idømmes en overtredelse som medfører rapport. Dommeren skal gi beskjed til sekretariatet. Dersom denne kolonnen

benyttes skal det også krysses av for Rapport følger øvers i høyre hjørne. Påse at dommeren gjør spiller og lagleder oppmerksom på forholdet.

- LS** Lagstraff. Hvis lagleder får 2 minutter er laget nødt til å ta ut en spiller fra banen
- U** Brukes ekstremt sjeldent. Spilleren blir da utelukket på grunn av usportslig oppførsel. Dommeren gir beskjed om dette ved å krysse armene. Laget må da spille resten av kampen med en spiller mindre.

### **Time out**

Når lagene tar time out skal det markeres på kamprapporten med klokkeslett for time out i første og andre omgang for hvert enkelt lag.

### **Pause**

Ved pause fylles pauseresultatet inn i kolonnen halv tid.

### **Etter kamp**

Sluttresultatet skal føres inn to plasser. Der det er merket sluttresultat og full tid. Antall publikum skal føres inn.

### **Time out, pause og bemerkninger**

Husk å skrive tidspunktet for time out og pauseresultat på protokollen. Skader, protester eller andre merknader skal føres i feltet eventuelle bemerkninger.

Blått kort rødt kort med rapport

Stå over tre ball bestillinger 16 år og opp

**SKRIV TYDELIG!**  
Fyll ut fullt navn og komplett fødselsdato.

Fyll ut korrekt resultat etter fulltid og eventuelle spilleforlengelser eller straffekast.

Begge lagledere må undertegne kamprapporten, før kampen starter.

Begge dommere må undertegne kamprapporten, etter at kampen er spilt.

Eventuell bemerkninger føres her. Husk å informere om eventuelle skader.

**NORGES HÅNDBALLFORBUND** **KAMPRAPPORT**  
0840 Oslo, Tlf: 21 02 90 00 - Faks: 21 02 99 51 **NB! Bruk blokkbokstaver og skriv tydelig**

Kampresulater finnes lenke NHF's resultattelefon 815 48 333 eller registreres på KUBSiden på handball.no

Kamp Nr: **99J1810001** ResPIN: **Y49522** Tilskuere: **10** Dommerne: Rapport følger:

Hall: **Hundvågshallen B Nye** Dato: **11.09.2010** Tid: **200** Tegn (Navn og klubb): **Frank Olsen Bodd Trine Hansen** Sekretar:

**A** Hjemmelag: **B** Bortelag: **A** **B**  
Sols: **25** **22** Kongsvinger: **25** **22**

Time-Out	A	Lag A		Fødselsdato	Adv.	2"	Z	D	R	LS	Mål	7M	Total
		1. Periode	2. Periode										
1. Ørsmann				20.MM.AAAA									
2. Ørsmann													
24.37	1	Annette	Høyland	09.05.93									
	2	Siri	Sculand	06.08.92									
29.41	3	Maren	Bonne Høyland	07.03.92						11			4
	4	Karinne	Gjerde Hansen	12.01.92						11			2
	5	Henriette	Høyland	23.11.92									2
	6	Lise	Tvedt	28.09.92	X	X	X			11		1	4
	7	Victoria	Surdal	13.06.93						11			2
	8	Marte	Tønnessen	14.09.92		X				11			2
	9	Maren	Jensen	21.09.93									2
	10	Karen	Skaalberg	13.11.92	X					11			3
	11	Hanna	Bonne	14.09.93	X	X	X	X			1		1
	12	Erlin	Edland	11.01.92							1		1
	13	Anne May	Gjerde	24.08.93						11			2
	14	Theso F.	Shant	01.12.92						11			2
Leder A:		Frida Johnson		09.09.86									
Leder B:		Jonas Aske		02.01.66									
Leder C:		Kamilla Holtersen		11.11.71									
Leder D:													

  

Time-Out	B	Lag B		Fødselsdato	Adv.	2"	Z	D	R	LS	Mål	7M	Total
		1. Periode	2. Periode										
1. Ørsmann				20.MM.AAAA									
2. Ørsmann													
21.10	1	Aina E.	Larsen	09.06.93						X			
	2	Inea	Steine	29.01.92									2
11.10	3	Jatrid	Tredemsen	10.06.93						11			3
	4	Maria	Gundemsen	21.11.92	X						11		3
	5	Trine	Kattelsen	01.02.93						11			1
	6	Julie	Johnsen	30.03.92						11			3
	7	Christine	Austrvik	12.11.93	X	X	X	X			1		1
	8	Heidi F.	Balstaal	22.05.92									1
	9	Emilie	N. Vik	28.09.93						11			3
	10	Caroline	Lunden	11.11.92									2
	11	Maren	Olsen	01.01.93	X	X					11		2
	12	Marte	Tøfte	05.06.92	X						11		1
	13	Suzanne	Lundvik	31.01.92						11			2
	14	Maana	Haug	04.03.92						11			2
Leder A:		Gisela Anne Dalen		28.03.76		X							
Leder B:		Torbjørn Abrahamson		21.03.81									
Leder C:		Robert Jøhn		18.06.74									
Leder D:													

Eventuelle bemerkinger ved spillere skade, utvisning, pålegg, skadeforlengelse, spilltid eller straffemål skrives her:

Dommer: **Jørn Høyland** **Jon Høyland** **Geir Røe** **Arne** **Geir Røe**

Underskrift: \_\_\_\_\_

www.handball.no

Sett kryss ved straffesanksjoner:  
Adv = gult kort    2" = 2 min utvisning  
D = diskvalifisering (rødt kort)  
R = rapport (husk kryss øverst til høyre)  
LS = lagstraff

Mål skal registreres pr spiller, fordelt på spillemål og 7 m (straffekast). Sum mål oppgis i kolonnen for Total.

## Forarbeid i TA (TurneringsAdministrasjon)

- Slå på datamaskinen PIN kode: 556632
- Gå på ta.nif.no
- Logg inn med klubbens brukernavn og passord
  - Brukernavn hklandsås
  - Passord Novkollen50
  
- Under **klubb** klikker du på **LIVE-kamper**, da får du opp alle kamper som er tilgjengelig for live plotting.
- **Klikk på kampnr** (blå tekst til venstre) for å se kampdetaljene for valgte kamp. Her vil du kunne redigere spillere fødselsdato og draktnummer.
- Når begge lag er redigert klikker en da på knappen «**eksporter kampdata til live**».
  - Kommer det opp en dialogboks, sett kryss i alle rutene før du trykker OK
- Vellykket eksportering: Klikk på knappen **GA TIL LIVE**.
- Før kampstart må en sjekke at kamptropp er lik kamprapporten på papir.
- Trengs det å gjøre forandringer med navn eller draktnummer:
  - Gå til hjemmelag/bortelag
  - velg spillere
    - Legge til i kamptroppen – klikk på et navn i spillerstallen
    - Fjerne fra kamptroppen – Klikk på navnet i kamptroppen
    - Endre draktnummer – Klikk på blyantikonet foran navnet til spilleren, skriv inn draktnummeret i vinduet som åpnes. Trykk OK.
- **Spilletid:**
  - Klikk på omganger – sjekk at rett spilletid er satt opp.
- **Signer kamptropp før kamp**
  - Klikk på **spillere** – velg **Signer kamptropp** – Nytt vindu kommer opp med mulighet for signering.
  - Alle **lagledere** har en egen **pin kode** som de finner i minhåndball som de signerer med.
- **Internt Notat:** Hvis det er kommentarer tilknyttet kampen som må noteres:
  - Gå til Meny
  - Klikk registrering ved kampslutt: Bruk tekstfeltet: Internt notat.
    - Her kan du skrive ting som har med spillere, lisens, ball, bane, pin ikke virker for lagledere, tidtaker og sekretær skrives også opp her hvis det ikke er registret på forhånd.
- **Registre live-hendelser**
  - Klikk på knappen: **Gå til live registrering**.
  - Start klokka og pause klokka på samme knapp
  - Mål – registrering
    - Klikk på den runde knappen merket mål
    - Klikk på runde knappen merket 7 meter mål for 7 meter mål.

- Velg spiller som scoret – trykk OK
- **Timeout**
  - Klikk på den svarte knappen **Timeout**
    - Velg hvilket lag som tok timeout – klikk på laget – tiden stoppes automatisk
    - Husk å start klokken igjen når dommer blåser i gang kampen.
- **Bestrafning** – advarsel(gult kort), utvisning, rødt kort eller lagsstraff
  - Klikk på den svarte knappen **Bestrafning**
    - Velg lag
    - Velg spiller
    - Velg så type bestrafning
      - Advarsel(gult kort)
      - 2 minutter
      - Rødt kort
      - Disk med rapport (Blått kort)
      - Lagsstraff
    - Trykk OK
- **Avslutte omgang**
  - Klokken stopper automatisk
  - Klikk på **rød firkant** for å gjøre klar til ny omgang
  - Velg så **avslutt omgang**, så lenge kampen ikke er ferdig spilt.
- Avslutte kampen
  - Klokken stopper automatisk
  - Klikk på **rød firkant**
  - Velg **avslutt omgang og kamp**
  - Vinduet registrering ved kampslutt åpnes. Her registreres:
    - Tilskuere
    - Internt notat: skrive kommentarer tilknyttet kampen det kan være: vedr. spillere, lisens, protester, ball, bane arrangement, hvis pin ikke virker skrives det her, kampens tidtaker og sekretær føres også opp her.
  - Klikk så på **FULLFØR**.
- Signering og godkjenning av kamprapport.
  - Klikk på knappen **Kamprapport**
  - Velg **signer kamprapport**
  - Nå vises alle som skal signere kamprapporten.
  - Pin koden kontrolleres ved å trykke på signer.
  - Når alle har signert trykker man på knappen **Tilbake**.
  - Jobben i Live er nå fullført.