



NORDBY HÅNDBALL

INSTRUKS: SEKRETARIAT

Ansvar:

Sekretariatet er de som sørger for at kamper gjennomføres innenfor rammer satt av håndballforbundet. Det bør sitte to stykk i sekretariatet (1 tidtaker og en sekretær).

Oppmøte:

- Oppmøte 30 minutter før første kamp. Ta kontakt med hallansvarlig når du kommer.

Hvor finner jeg det jeg trenger:

- I safe på kontoret og i skap nr 1 finner du pc, skjøteledning/kabeltrommel og måltavle
- Nøkkel til hev/senke vegg finnes på vegg på kontoret

Dette gjør du når du kommer:

- Klargjøring av banen. Rydd bort bagger, stoler og benker og annet som kan være i veien
- Sjekke at målene er forsvarlig montert/nok luft i de oppblåsbare målene
- Sjekke nedsenket tverrligger i målene
- Sjekk kampballen (Ballstørrelse 00, mykball i 6-7 årsklassen, Ballstørrelse 00 i 9-årsklassen, ballstørrelse 0 i 10- og 11-årsklassen)
- Sette seg inn i bruksanvisning måltavlen – se vedlagt og sammen med måltavlen
 - Ligger også bruksanvisning for hver enkel klasse sammen med måltavlen
- Sette seg inn i PC, hvis skal benyttes
 - Brukerveiledning Live Enkel:
<https://www.handball.no/.../brukerveiledning.../live-enkel/>
 - Brukerveiledning Live Standard:
<https://www.handball.no/.../brukerveiledning.../live-standard>

Oppgaver under kamp

- Gi klarsignal til dommeren når man er klar, rekke opp høyre hånd
- Stille inn måltavlen
- Sett i gang kampen (ene) ved å starte tidtakingen
- Mål registreres når dommer blåser i fløyte og rekker opp hånd
- Notere ned sluttresultatet på kamprapporten
- Signere kamprapport
- Sørge for at dommerne signere kamprapporten

Takk for innsatsen!

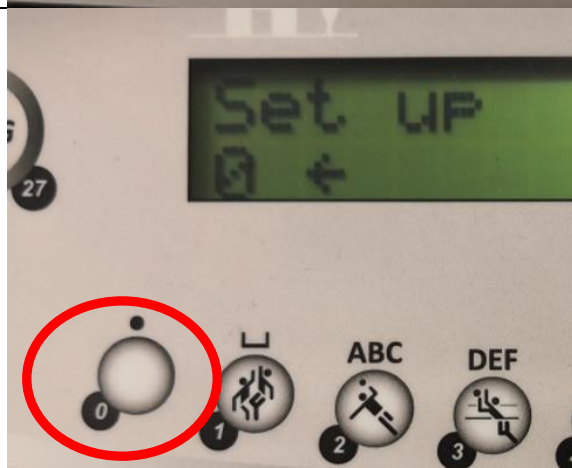
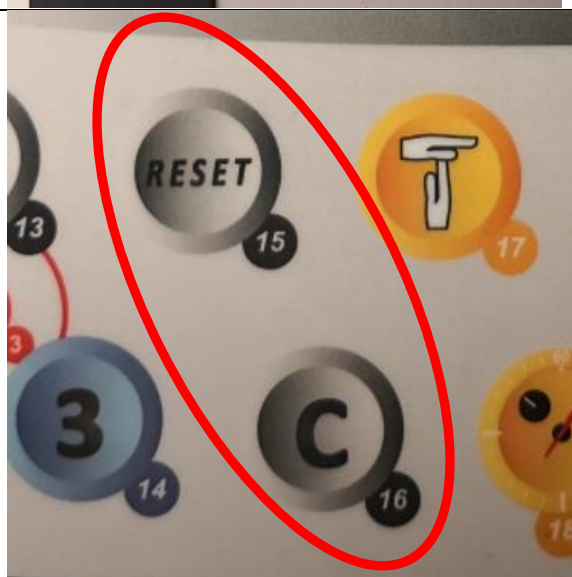
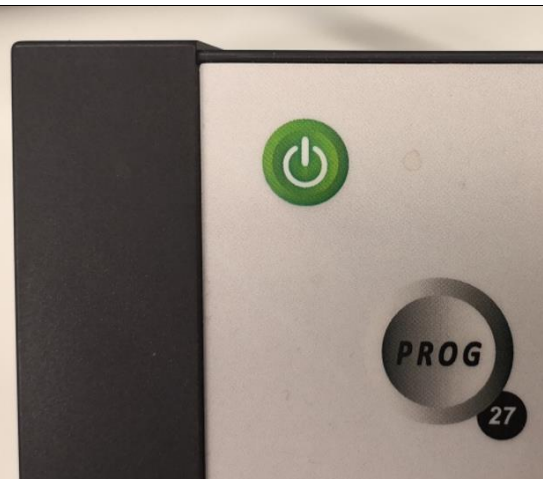
Oppsett av måltavle før kamp:

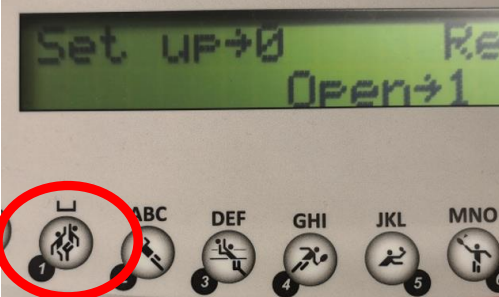
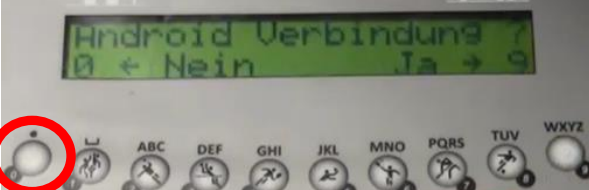
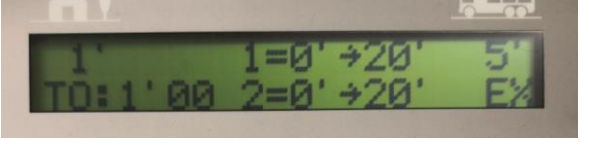
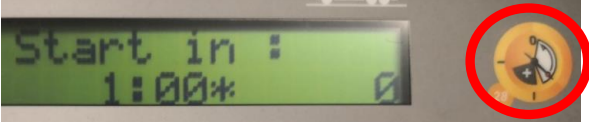
1. Måltavlen slås på med den grønne knappen øverst til venstre.

2. Trykk på PROG (knapp 27) for å åpne menyen.

3. Dersom du får beskjed om å trykke knapp 16 og 15, så hold først 16 nede og trykk 15. Dette tilbakestiller måltavlen. Trykk deretter PROG (knapp 27) for å åpne menyen.

4. Trykk 0 for Set Up



5. Trykk 1 for Open	
6. Her finner du alle forhåndsdefinerte innstillinger. Bla med 0 og 9 til du finner riktig kamptid. Du har følgende valg: Ti ned - 2*10 telles nedover Ti opp - 2*10 telles oppover Femten ned - 2*15 telles nedover Femten opp - 2*15 telles oppover Tjue opp - 2*20 telles oppover Tjuefem opp - 2*25 telles oppover Tredve opp - 2*30 telles oppover Trykk «grønn V» (knapp 23) for å bekrefte valg.	
7. Når du for spørsmål om å koble til Android, svar No (knapp 0)	
8. Du vil et kort øyeblikk få opp tidene for omganger og pauser. Dette går bort av seg selv, eller du kan trykke «grønn V» (knapp 23) for å gå videre raskere.	
9. Du får opp et bilde der du kan starte nedtelling til kampstart. Dette hopper du over ved trykke knapp 28 oppe til høyre.	

Du er nå klar til å starte kampen.

Etter kamp:

Dersom neste kamp har **samme omgangstid**, trykk **knapp 16 og 15** og du kommer rett tilbake til pkt 8.

Dersom neste kamp har **annen omgangstid**, trykk **knapp 16 og 15** og deretter **knapp 27 (PROG)**. Du kommer da tilbake til punkt 4

Bruk av måltavle under kamp:

Start/stopp av tid:

Tiden startes og stoppes med knapp 18.

Med unntak av time-out, skal tiden kun startes/stoppes etter signal fra dommer.

Søk alltid blikkontakt med dommer når spillet skal startes. Vis gjerne at dere er klare ved å holde en hånd i været



Scoring:

Mål registreres med knapp 10 (hjemmelag) og 26 (bortelag)

Når et lag scorer mål, markerer dommer dette ved å heve armen og gi to støt i fløyta.



Slutt på omgang:

Signal kommer automatisk når tiden er ute.

Ved pause starter automatisk pausetiden å gå. Når 2. omgang skal starte, trykk knapp 28.

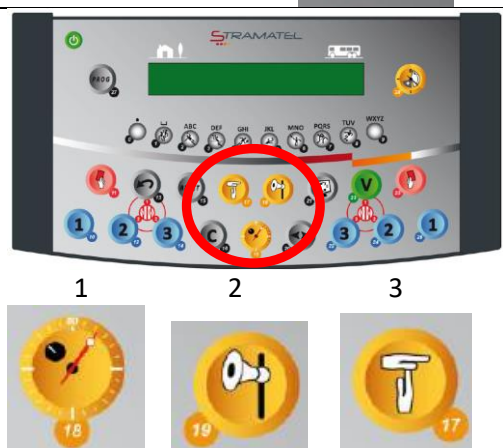


Timeout:

Ved timeout følges denne prosedyren:

1. Stopp tiden med knapp 18
2. Gi lydsignal i med knapp 19
3. Når dommeren markerer for time-out, trykk knapp 17

Det er kun laget som har ballkontroll som kan be om timeout. Dersom det scores etter at timeout-kortet legges i sekretariatet, må dere gjøre dommer oppmerksom på det.

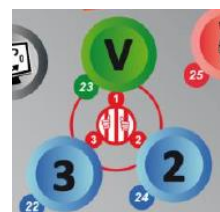
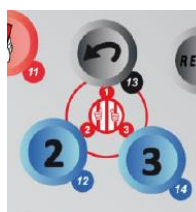


Utvisning:

Utvisning markeres med knappene 13, 12 og 14 (hjemmelag), og 23, 24 og 22 (bortelag).

Dommeren skal alltid stoppe tiden med utvisning. Når dommeren har markert at en spiller skal vises ut, markers dette på tavlen. Dersom dette er lagets første utvisning, brukes knapp 13/23. Dersom det er lagets andre samtidige utvisning, brukes knapp 12/24. Osv

Når dere har trykt utvisningsknappen, har dere mulighet til å skrive inn nummer på utvist spiller. Dette kommer i tilfellet opp på tavla. Her har dere kort tid, som om dere ikke får til er det ingen krise.

**Rette feil:**

Alle feil kan korrigeres ved å holde nede knapp 16 (C) og trykke på samme knapp man trykket feil.

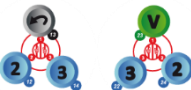
Eks: dersom hjemmelaget har fått et mål for mye, holdes knapp 16 nede, og trykk knapp 10.



Functions of the main control console



Keys are numbered from 0 to 28

	ON/OFF
	Sport selection / Entering of the numerical data / Entering of the team names in SMS mode
	Scores / Number of time-outs requested (once the time-out timer is running only)
	Team Fouls
	Penalty timers
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Start or stop of time-out timer
	Horn
	Loading of a game period or of an extra-time period
	Backwards
	Loading of a new match
	Correction function (keep the key pressed and press a "score" key or another key)
	Ball possession / Service side
	Inversion of the timer display on the control console / Inversion of the scores (racket sports)
	Validation of the programmed parameters
	Back to parameter programming