TOPHÅNDBOLD

TK / 01.09.2021
v.0.6

# DigiMatch

# Elektronisk Kamprapport

## Link & Guides

Link til vejledning, login data, og Digimatch kan findes her:

https://tophaandbold.dk/klubservice/kamprapport

Det er hjemmeholdets ansvar at stille pc og mandskab til rådighed til systemet.
En person fra hjemmeholdet taster holdopstillinger ind i Digimatch, efter anvisning fra holdansvarlige eller holdleder for begge hold.
Holdopstilling indtastes til teknisk møde 5 kvarter før kampstart.

## Livescore side

https://tophaandbold.dk/livescore

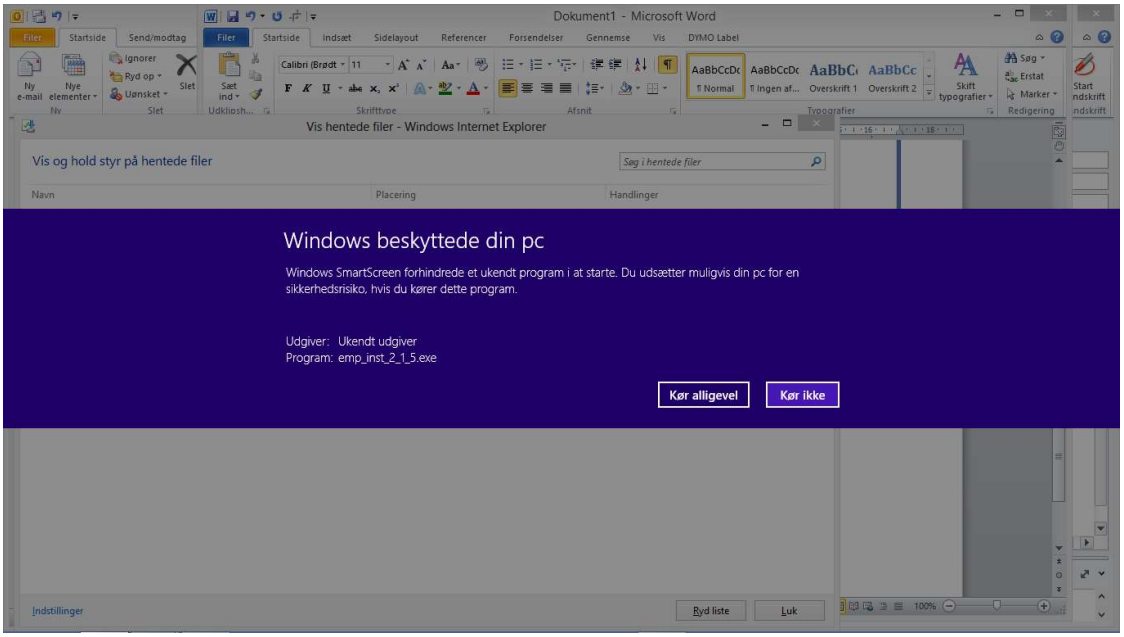
Livescoren er et meget vigtigt produkt for klubberne og for Divisionsforeningen, og alle kampe har rigtig mange der følger indtastningerne.

## DigiMatch download

Link til nyeste version kan findes her:
https://tophaandbold.dk/klubservice/kamprapport

Tryk på “Install”

Klik på Kør
Hvis der kommer besked op om at systemet ikke vil installere så klik på ”Yderligere oplysninger”. Dette åbner næste del og her klikkes på ”Kør alligevel”




Resten af installationen handler om at klikke positivt fremad f.eks. på ”Kør”, ”Næste” og ”Installera”…….

Installer programmet i den mappe som programmet selv foreslår
Når programmet er installeret kan det findes ved at gå i start og i søgefeltet skrives ”Digimatch”
Tryk på ”Digimatch” og programmet åbnes.
Hvis der er opdatering til programmet vil der automatisk komme en boks op, når programmet åbnes. Tryk Ja til at installere opdatering.

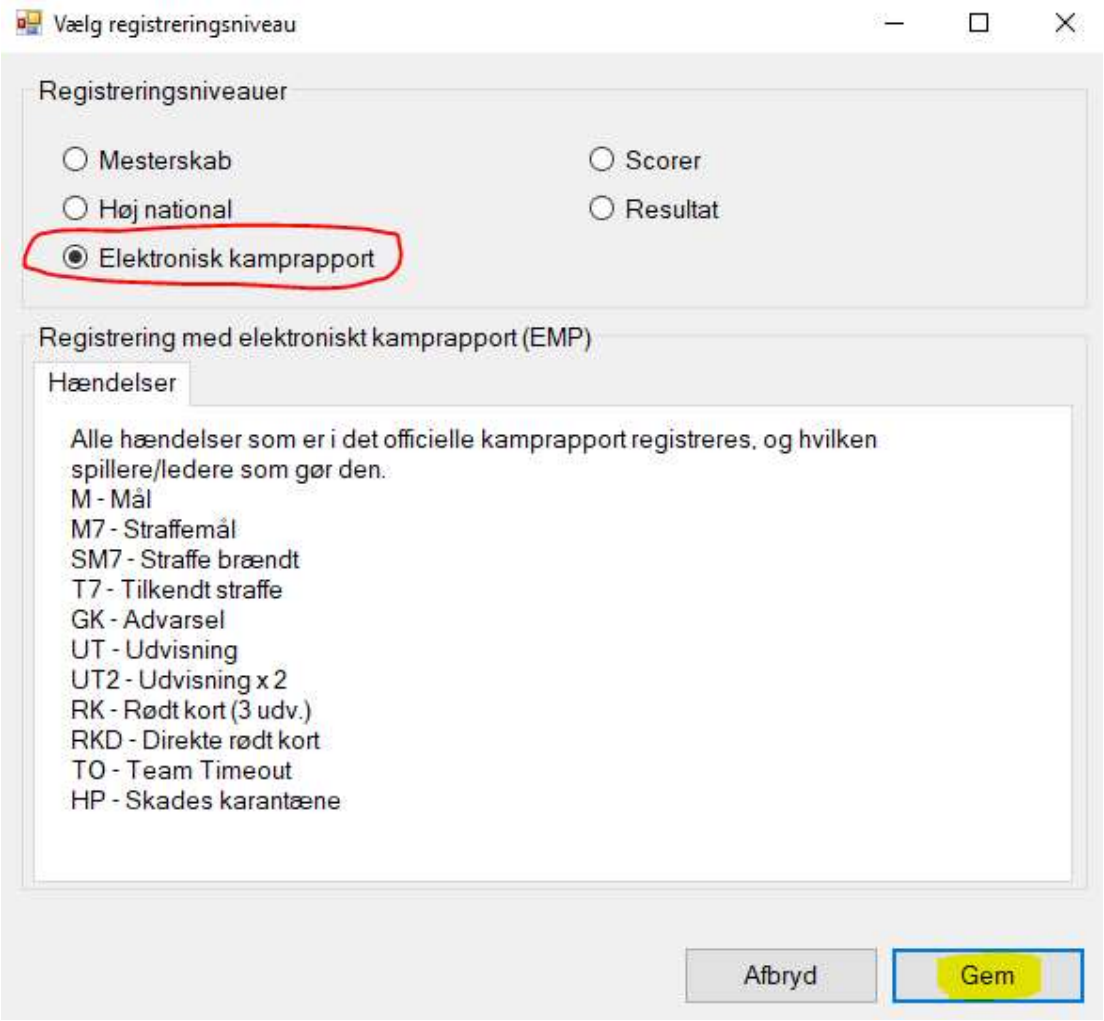
Startskærmen ser således ud, når den åbner første gang:

Vælg sprog ved at klik på Dansk flag. Herefter ser startskærmen således ud.

Hvis der er kontakt til Internettet, så vil der vises grønt i ”Internetaccess”.

## Registerniveau

Der skal vælges hvilke typer af registreringer, der skal indtastes i løbet af kampen. Klik på Indstillinger og Registerniveau.



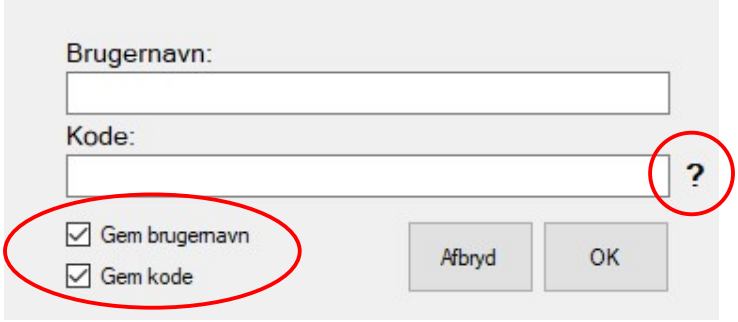

Klik ud for ”Elektronisk kamprapport og klik på Gem.

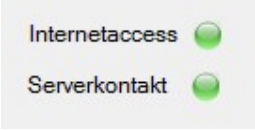
# Login

I Fanen ”Login” tastes hjemmeholdets brugernavn.
Se login data på https://tophaandbold.dk/klubservice/kamprapport

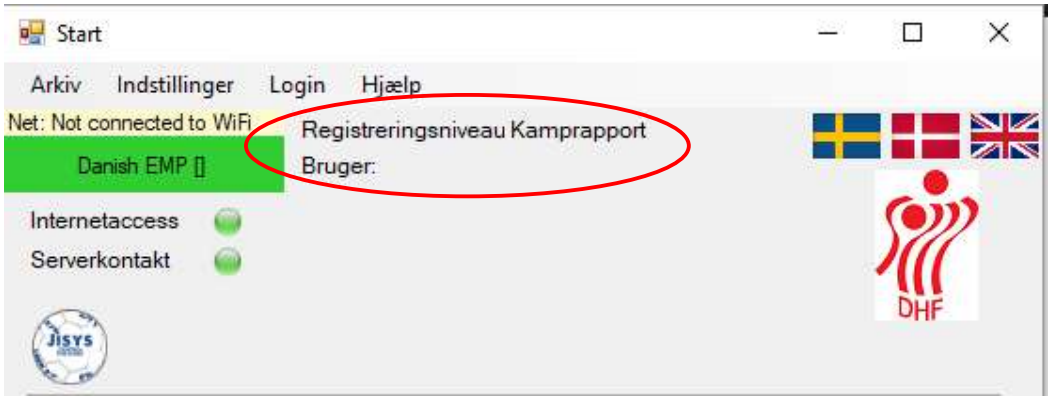
Koden er ens for alle klubber, og er **DK1234** (OBS! MED STORE BOGSTAVER)

Klik ved ”Gem brugernavn” og ”Gem kode” og klik på OK.
Når du trykker OK, skal farven i Serverkontakt skifte fra Gul til Grøn. Gør den ikke det, er koden skrevet forkert. Klik på **?** for at se hvilken kode der er skrevet.



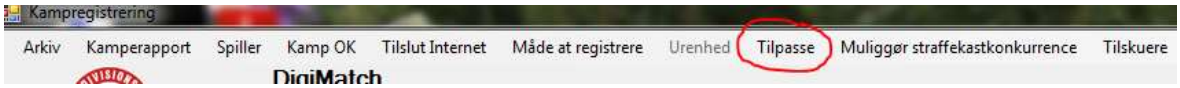

På forsiden tjekkes, at der står ”Registrerniveau: Kamprapport
Og at Brugernavn er klubbens bruger.



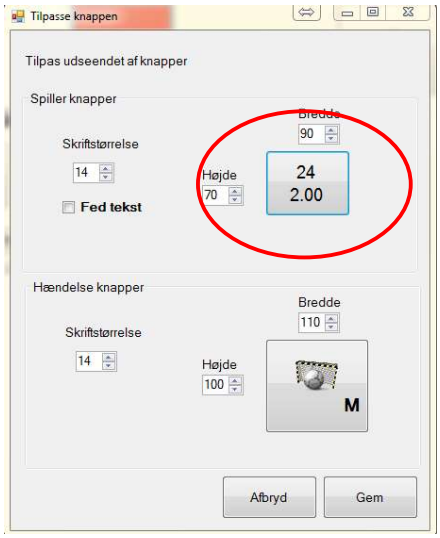

Herefter er opsætningerne korrekte.

# Tilpas knapperne

I menuen under ”Tilpasse” trykkes på ”Tilpasse knappen”

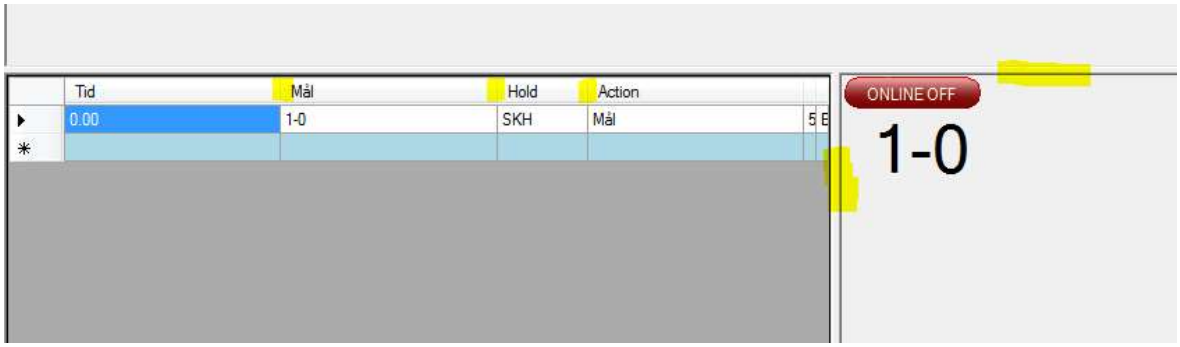



Her kan man indstille knapperne, så skærmen bliver tilpasset lige netop brugerens pc.
Dette er en engangsindstilling, så når der trykkes ”GEM” har programmet gemt indstillingerne.
Det er vigtigt at den øverste boks er så stor, at 2.min. udvisning vises i knappen.

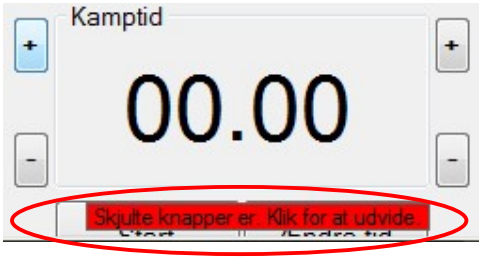



Man kan flytte rundt på linjerne, så skærmen tilpasses lige netop brugerens behov.

Hold musen på linjen og tryk og træk rundt med linjerne.



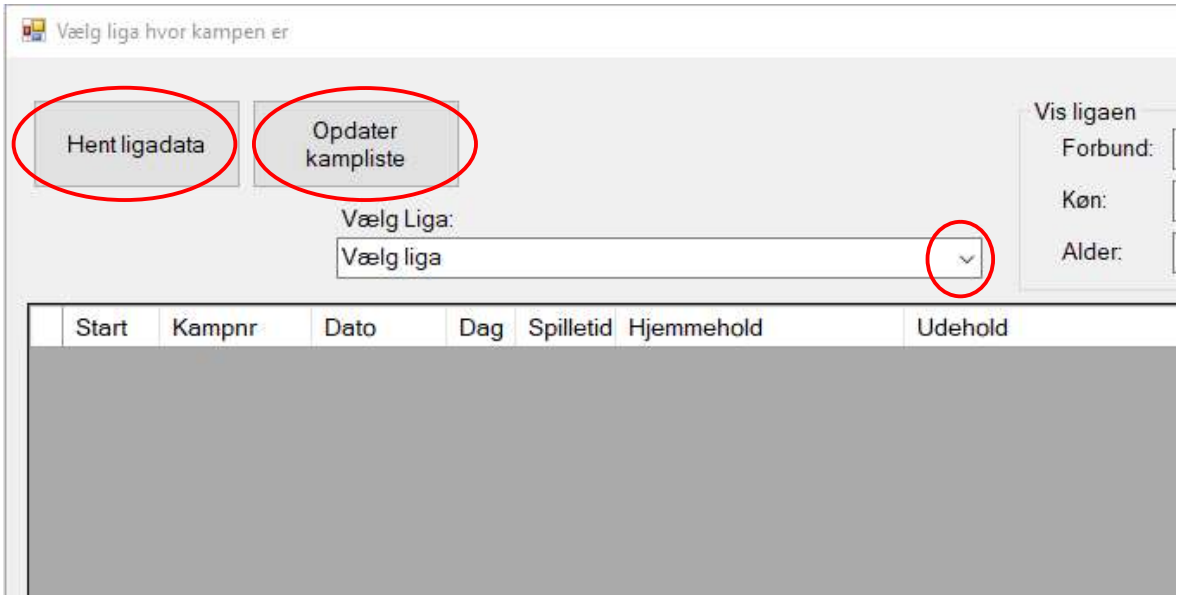
Hvis man på sin skærm har nogle røde tekstbokse ”Skjulte knapper. Klik for at udvide” skal man trykke på den røde boks, og billedet udvider sig.




## Kampregistrering

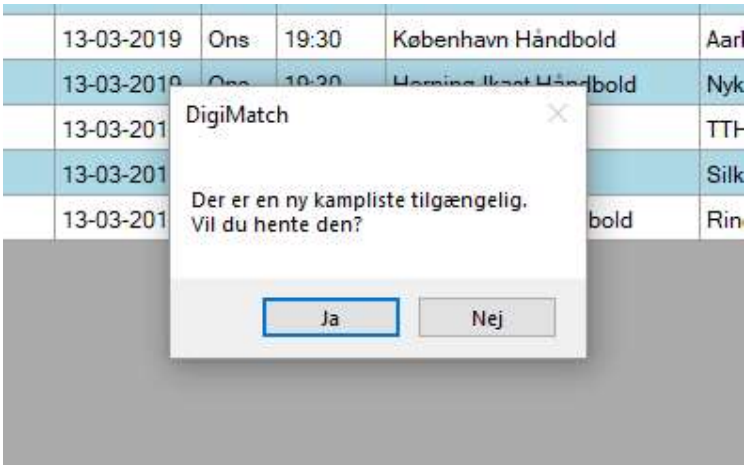
På forside klik på ”Kampregistrering”. Bemærk, at det er testdata i denne vejledning.

Klik på ”Hent ligadata” og ”Opdater kampliste”
Der kommer et lille grønt ”success” kortvarigt.

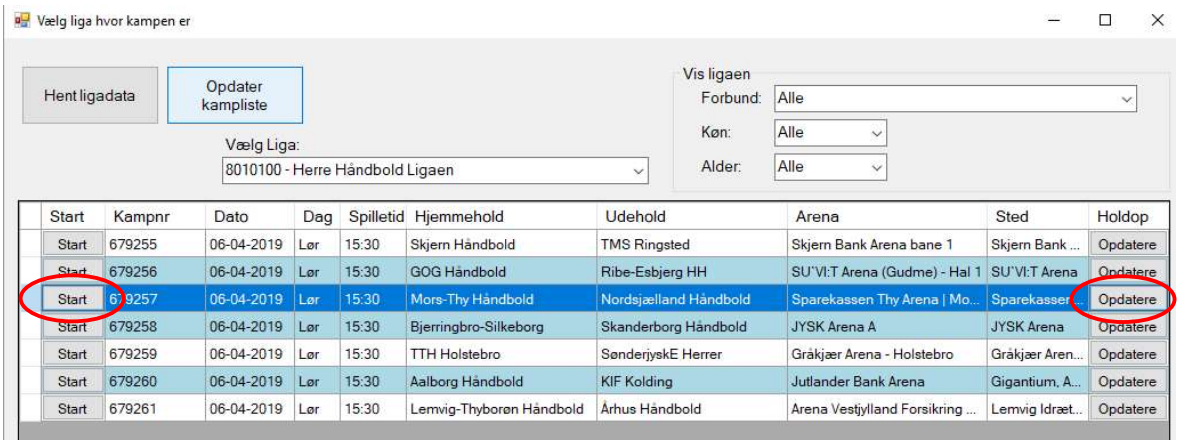



Herefter kan man i ”Vælg liga” vælge den korrekte række hvori kampene ligger.

**ALTID TRYK ”JA” hvis programmet kommer med info boks om nyere lister.**

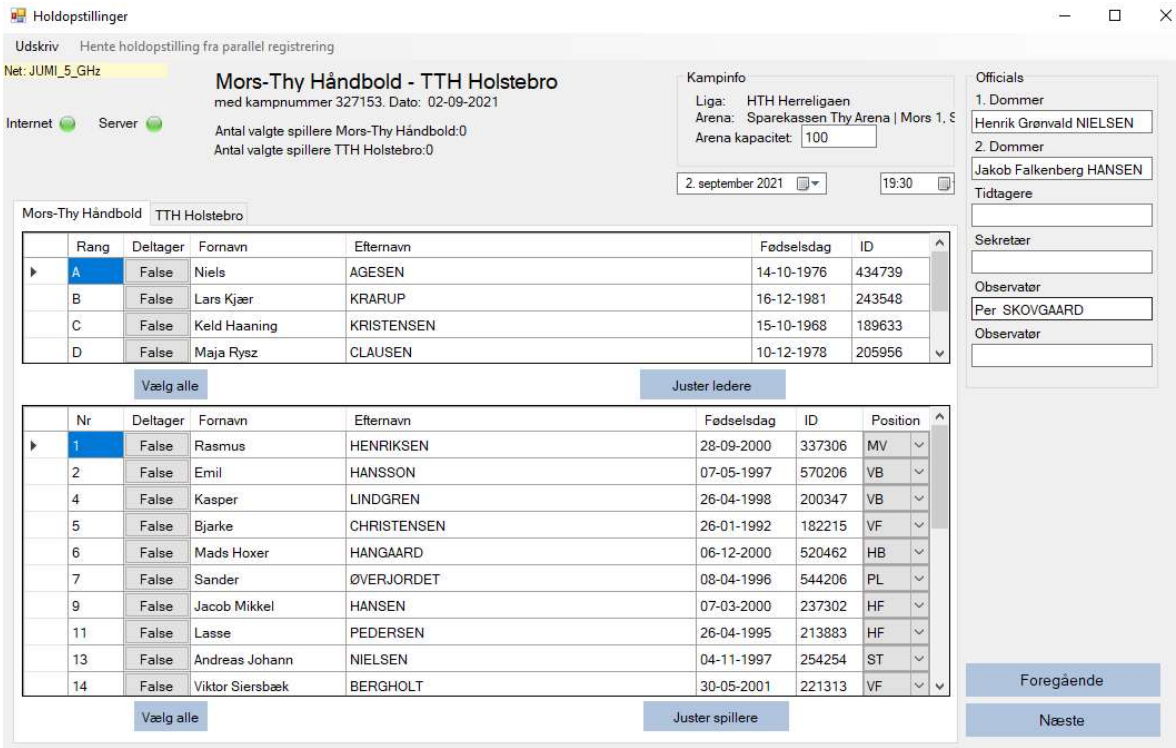


Vælg på listen den kamp du skal i gang med og tryk på ”Opdatere” og bagefter tryk på ”Start”




**ALTID TRYK ”JA” hvis programmet kommer med info boks om nyere lister.**

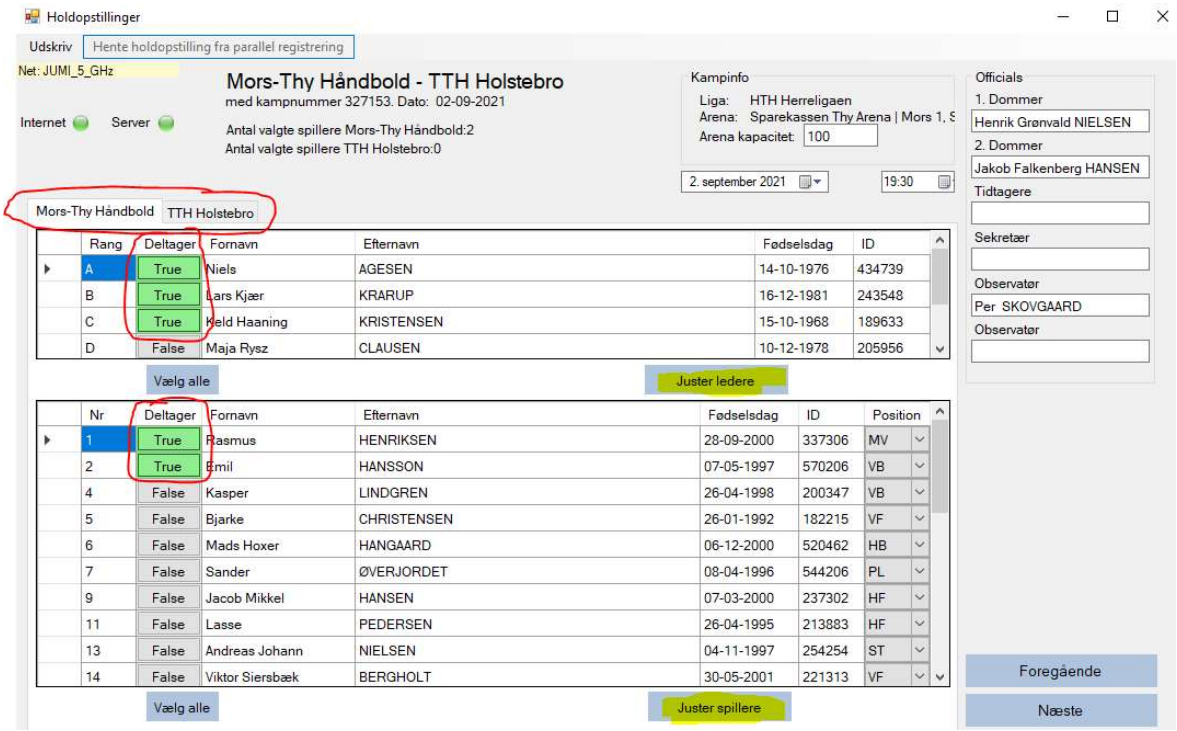
Når der trykkes på ”Start” kommer kampen frem med bruttotrupper for begge hold.



## Holdopstilling – inden kampstart

Holdopstillingerne skal være klar i reglementeret tid inden kampstart og sættes for ligaerne og 1. div. under det tekniske møde 5 kvarter før kampstart.

Begge trupper er kopieret på kampen og man sætter hak ud for de spillere, der skal med på kamprapporten kampen. Dette gøres ved at trykke på ”False” udfor spilleren. Så skifter farven til grøn med teksten ”True”
Husk at tjekke om nummer og navn på kamprapporten stemmer overens med DigiMatch programmet. Hvis ikke, ret til ved at markere linjen med spiller eller official og tryk på ”Juster ledere” eller ”Juster spillere”



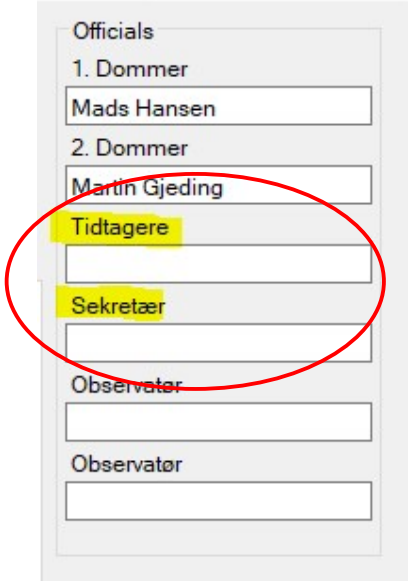

Man kan ændre på Officials (A-D) såfremt dette er nødvendigt.
Feltet med position for spilleren – skal man **ikke** røre ved.

Klip på udehold faneblad, når hjemmeholdet er sat og foretag samme manøvre for udeholdet.

Mangler der en spiller i DigiMatch, har klubben ikke oprettet spilleren i Håndoffice til tiden.
Manglende spiller eller official i Digimatch kan **IKKE** deltage i kampen..

Dommerne og official bør være importeret sammen med spillertrup og kampdata.
Men hvis der ikke er tastet oplysninger ind om dommerne, så skal dette også gøres under det tekniske møde for Liga eller aftalt møde for 1. division.

Indtast navn på tidtager og sekretær




Klik på ”Næste”, når data er klar og godkendt af observatøren.

Klik ”Ja” for at fortsætte. Dette bringer kampregistreringen frem.

## Print af kamprapport til presse, TV, Loggere osv.

Når kampregistreringsskærmen kommer frem, så kan man printe den udfyldte rapport ved at trykke på ”Skriv ud” i menuen, tryk ”Kamprapport”.

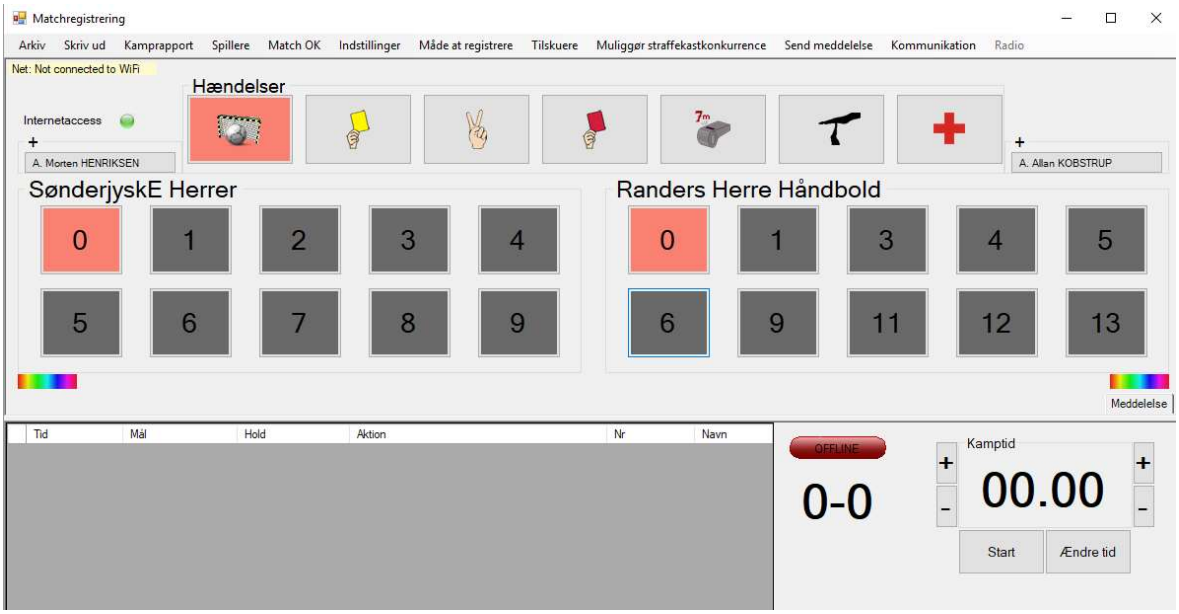
## Gå online

PCén skal ALTID under teknisk møde samt under hele kampen være koblet på internettet (kablet internet) , og senest 30 min. før kampstart skal man gå online.
Tryk på den røde ”OFFLINE” knap, og knappen ændre farve til grøn med teksten ”ONLINE”

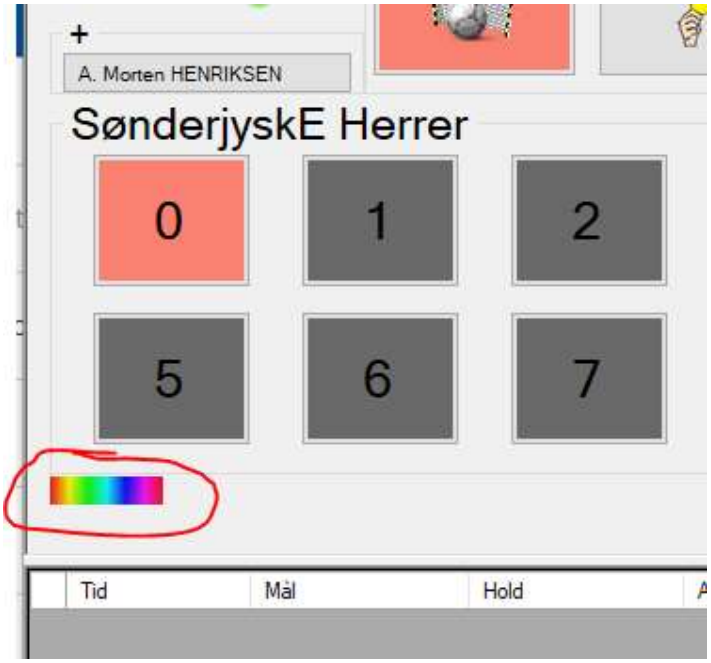
## VIGTIGT: MAN MÅ FØRST GÅ OFFLINE EFTER MAN HAR TRYKKET ”MATCH OK”

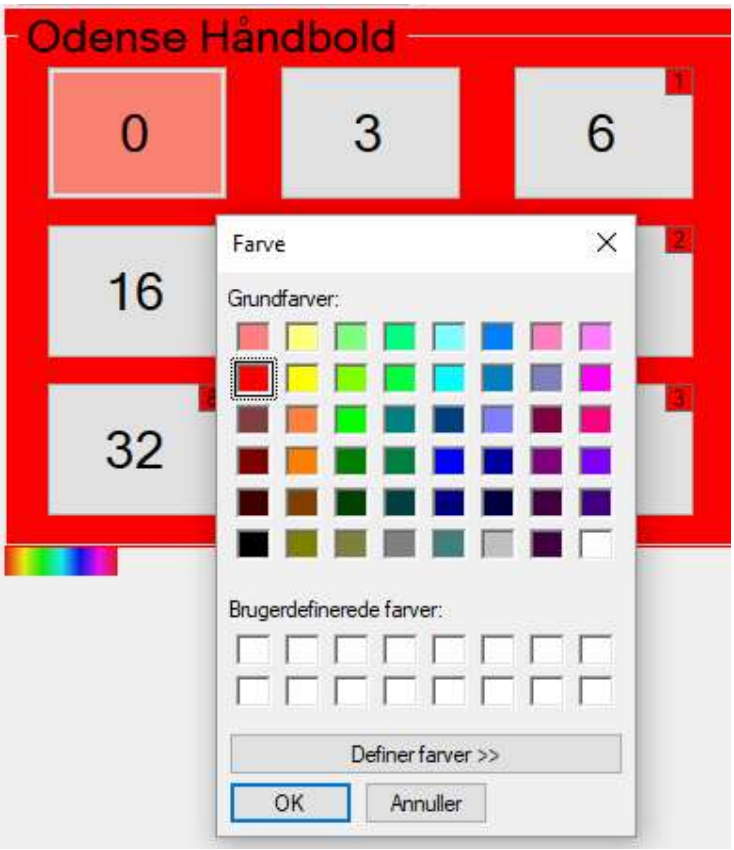
## Selve Kampregistreringen

I denne menu taster man data på kampen. Dette inkluderer scoringer, advarsler og andre hændelser på kampen.




For bedre overblik kan farverne på holdene ændres.
Tryk på farveikonerne under hvert hold – Vælg en farve til holdet og tryk ”OK”

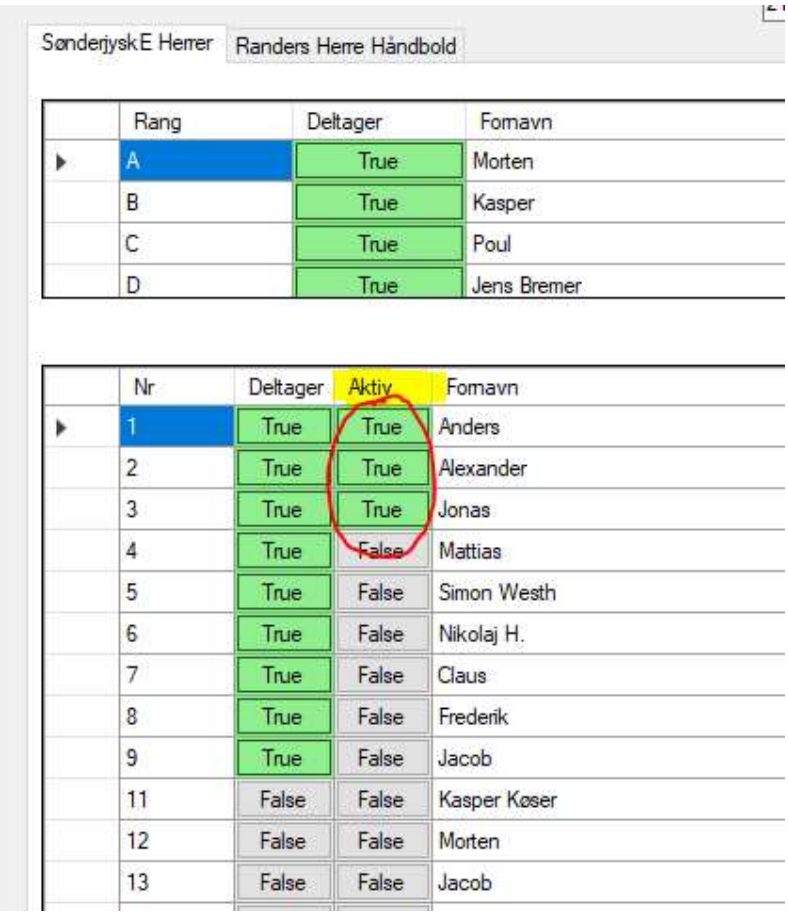

+
A. Morten HENRIKSEN
SønderjyskE Herrer
0
1
2
5
6
7
Tid
Mål
Hold


Odense Håndbold
0
3
6
16
32
Farve
Grundfarver:
Brugerdefinerede farver:
Definer farver >>
OK
Annuller

Der skal nu være det antal spillere med, som er markeret under teknisk møde og selvfølgelig de rigtige officials.
Inden kampen fløjtes i gang skal man aktivere spillerne, der starter på banen.

Dette kan gøres på tre måder.

1) Klik på ”Spillere” i menuen øverst til venstre lige over DigiMatch. Tryk på ”False” ud for spilleren i fanen ”Aktiv” for de spillere der starter på banen for hjemmehold og udehold. Farven bliver ny grøn og skifter til teksten ”True” - Klik på OK.



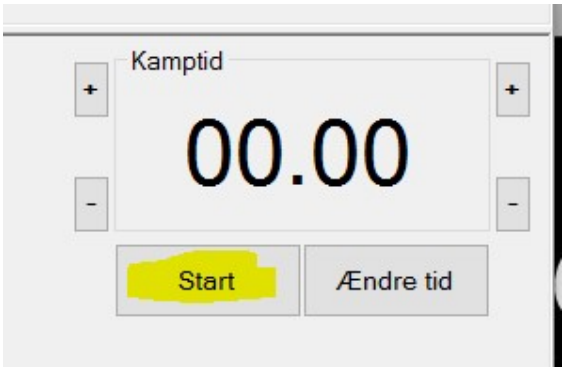
2) Aktiver de spillere, der starter på banen, ved at klikke på nummeret og klik OK i popupboksen.

3) På tastaturet holdes ”Shift og Ctrl” eller ”Alt og Ctrl” knappen nede i nævnte rækkefølge. Så kan man hurtig aktivere de spillere, der starter på banen, ved at klikke på deres spillernummer.

Nederst i højre hjørne startes og stoppes tiden. Der er mulighed for at klikke frem og tilbage på tiden, såfremt denne ikke passer med det officielle kampur. Sørg hele tiden for at tiden passer.

At tiden passer er vigtig for registreringen af scoringer, Timeout evt. protester osv., hvor tiden jo også skal med på kamprapporten.

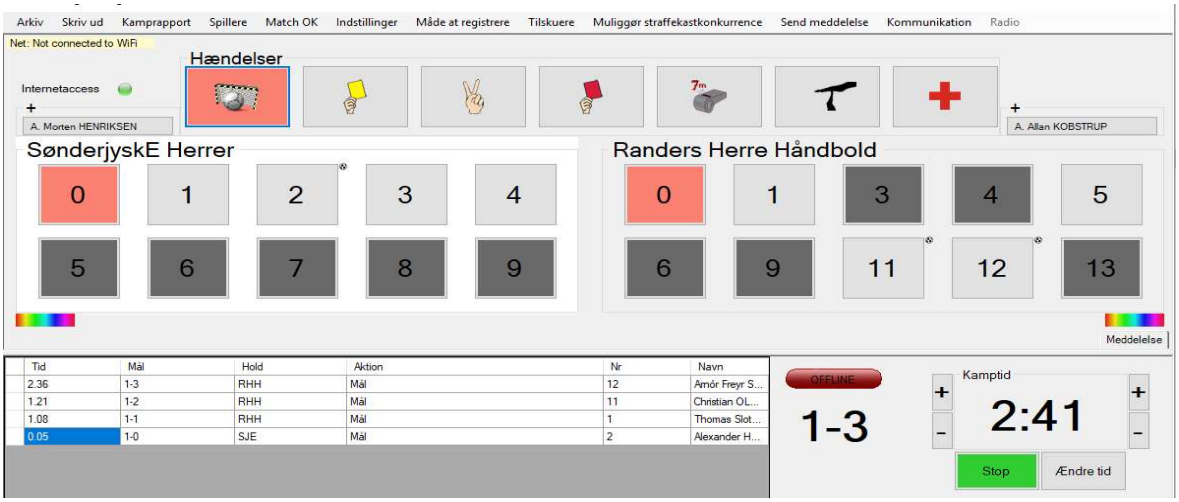
Klik på Start, når kampen fløjtes i gang.



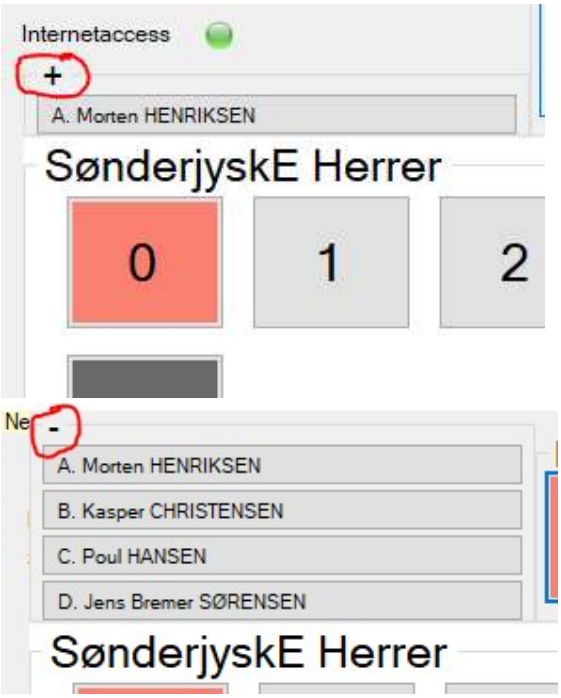
Default opsætningen er, at hvis man trykker på en spiller, så bliver der registreret en scoring – bold og mål ikon er rødt.

I dette test eksempel står der allerede 1-3 efter kun 2 minutter og 41 sekunders spil.

Klik på Advarsel og spillernummer eller officialnavn for at få registreret en advarsel.




Er der advarsel til f.eks. official B, så udvides officials kolonnen ved at trykke på + og minimeres igen ved tryk på –



Når det drejer sig om andre hændelser, så skal man klikke en gang mere.

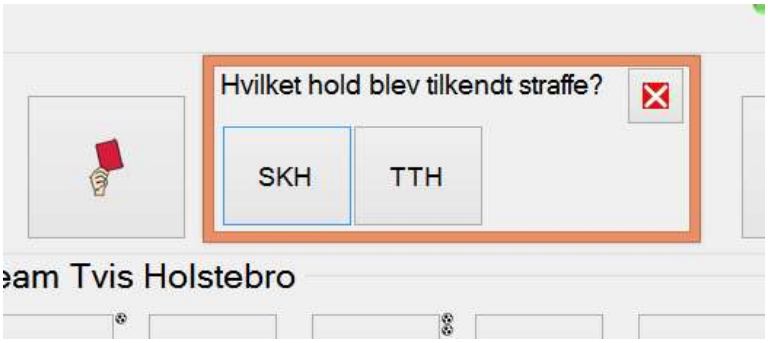
Udvisning – klik på ”to minutters” ikonet og spillernummer eller officialnavn og klik Nej eller Ja til om det er en 2+2 minutters udvisning.

Tiden inde i boksen/ikonet med den udviste spiller tæller ned, når udvisningen bliver aktiveret.

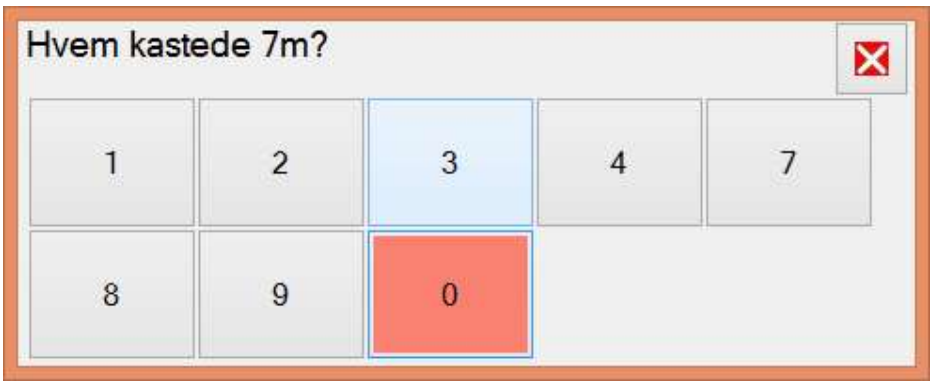
Rødt kort – klik på ”Rødt kort” og spillernummer eller officialnavn.
Tiden stoppes automatisk ved rødt kort markering. Derefter spørges til om der var blåt kort.
Ved den tredje 2 min. Udvisning skal der **ikke** trykkes rødt kort. DigiMatch noterer selv en Diskvalifikation ved 3x2 min.

Tiden inde i boksen/ikonet med den spiller med rødt kort tæller ned, når det røde kort bliver aktiveret og tiden startet.

Straffe – Klik på ”Straffekast” ikon og vælg hvilket hold der fik straffe tildelt.



Angiv spiller der skal skyde straffe.

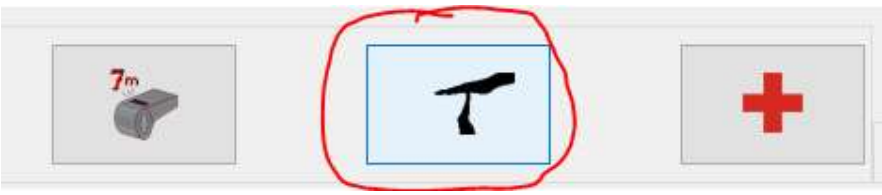



Næste spørgsmål er om der blev scoret eller ej.

Herefter er den hændelse registreret.

**Team-Time-Out**

Klik på ”Time-out” ikon



Uret stopper automatisk, når Time-out knappen aktiveres.

Når man klikker på holdet, så går Time-out uret i gang.
(Hvis man ikke vil se på det, kan vinduet lukkes ved at trykke på det røde kryds.
Man sletter ikke en Time-out ved at lukke boksen på det røde kryds.

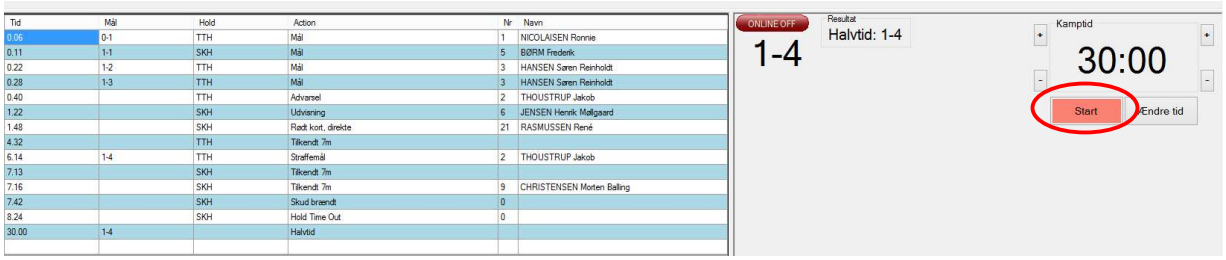
Neden under det hold, som ønskede time-out'en, kommer der en markering, så det er muligt, at følge med. Hændelsen er selvfølgelig også registreret med minuttal.

Angrebskarantæne knappen skal ses som en hjælp til dommerbordet, så man nemmere kan holde styr på antal angreb spilleren har siddet ude.

Ved en angrebskarantæne til en spiller, trykkes på det røde kors + spillernummer.
3 røde kors kommer nu på spillerfanen, som indikere 3 angrebskarantæner.
Hvor hvert angreb spilleren har siddet ude, trykkes på spillernummer, og tælleren tæller ned af.

Ved halvleg begynder tiden at blinke rødt og man skal klikke på ”Skriv halvleg”.

Dette noterer halvlegs resultatet i kamprapporten og på livescoren.

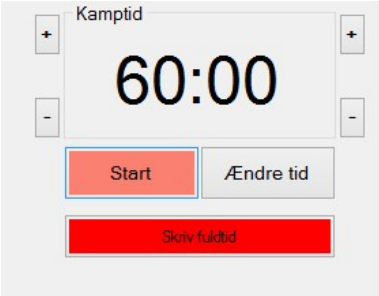



Man klikker på Start under uret, når 2. halvleg starter.

Når kampen er slut for 2. halvleg så trykkes på ”Skriv fuldtid” for at notere dette i kamprapporten. Derefter kommer der endnu en boks frem, hvor man bliver spurgt til ”Er kampen SLUT”
Tryk ”JA” hvis kampen er slut. Tryk ”NEJ” hvis kampen skal i forlænget spilletid eller i straffekonkurrence.

Det er vigtigt, at der hurtigst muligt trykkes ”Skriv fuldtid”, når man er sikker på resultatet, så folk der følger med på livescoren https://tophaandbold.dk/livescore/ kan se, at kampen er slut.
”Strege spillere” eller andre rettelser til registreringen gøres efter man har trykket ”Skriv fuldtid”

## VIGTIGT: MAN MÅ FØRST GÅ OFFLINE EFTER MAN HAR TRYKKET ”MATCH OK” TIL ALLER SIDST




Herefter ser registreringen således ud.

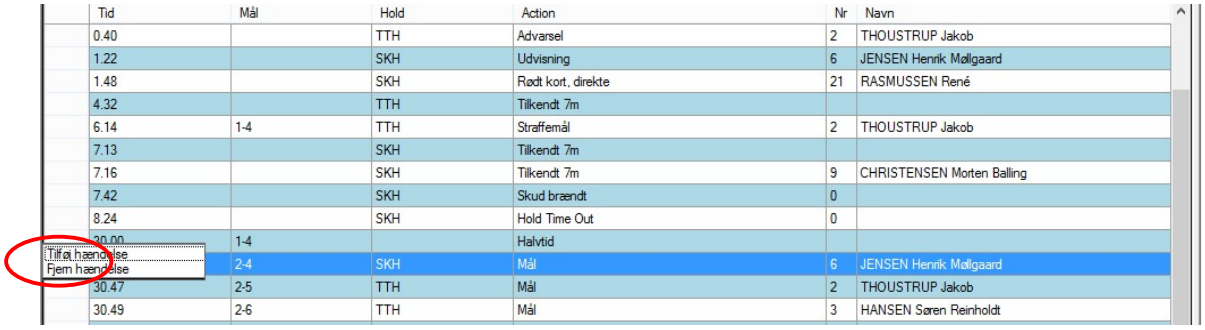
## Protest

Hvis et hold nedlægger protest gøres følgende med det samme protesten bliver nedlagt.

I menuen ”Kamprapport” trykkes på ”Protest”. Så vælges hvilket hold, der forlanger protest, og tiden og hændelsen bliver noteret på kamprapporten med teksten ”PT”

# Ændre hændelser

Det er muligt, at rette en hændelse eller slette/tilføje en.
Højre klik yderst til venstre for at tilføje eller fjerne en hændelse.

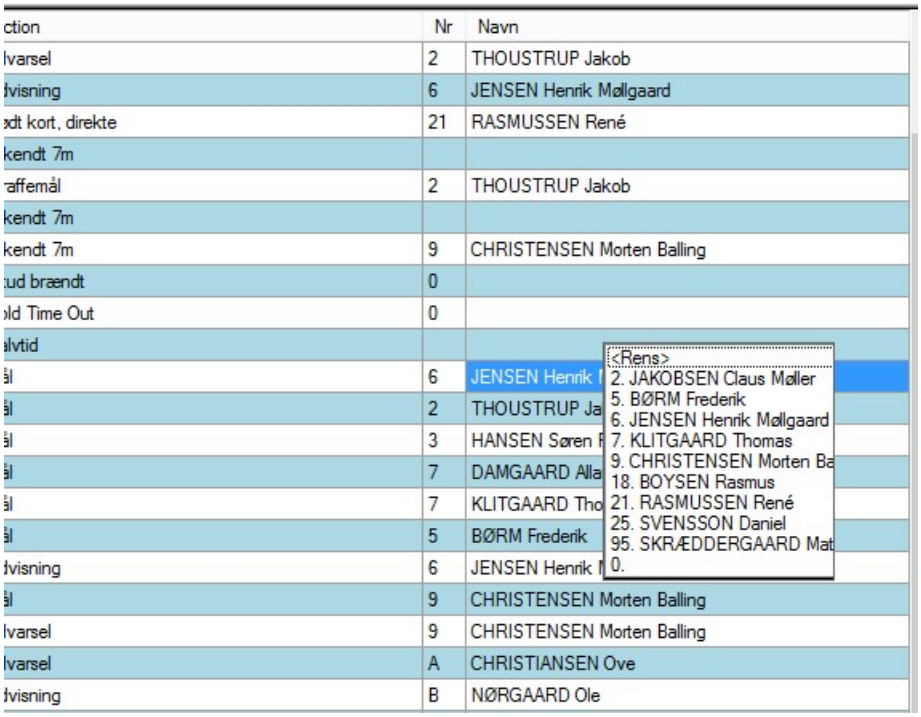


| Tid | Mål | Hold | Action | Nr | Navn |
|---|---|---|---|---|---|
| 0.40 | | TTH | Advarsel | 2 | THOUSTRUP Jakob |
| 1.22 | | SKH | Udvisning | 6 | JENSEN Henrik Møllgaard |
| 1.48 | | SKH | Rødt kort, direkte | 21 | RASMUSSEN René |
| 4.32 | | TTH | Tilkendt 7m | | |
| 6.14 | 1-4 | TTH | Straffemål | 2 | THOUSTRUP Jakob |
| 7.13 | | SKH | Tilkendt 7m | | |
| 7.16 | | SKH | Tilkendt 7m | 9 | CHRISTENSEN Morten Balling |
| 7.42 | | SKH | Skud brændt | 0 | |
| 8.24 | | SKH | Hold Time Out | 0 | |
| 30.00 | 1-4 | | Halvtid | | |
| | 2-4 | SKH | Mål | 6 | JENSEN Henrik Møllgaard |
| 30.47 | 2-5 | TTH | Mål | 2 | THOUSTRUP Jakob |
| 30.49 | 2-6 | TTH | Mål | 3 | HANSEN Søren Reinholdt |



Har man en linje man vil rykke frem eller tilbage, kan man ”Drag & Drop” linjen hen til den ønskede nye placering.

For at ændre en spiller registrering højre klikkes på navn og klikkes på den man ønsker, at vælge.



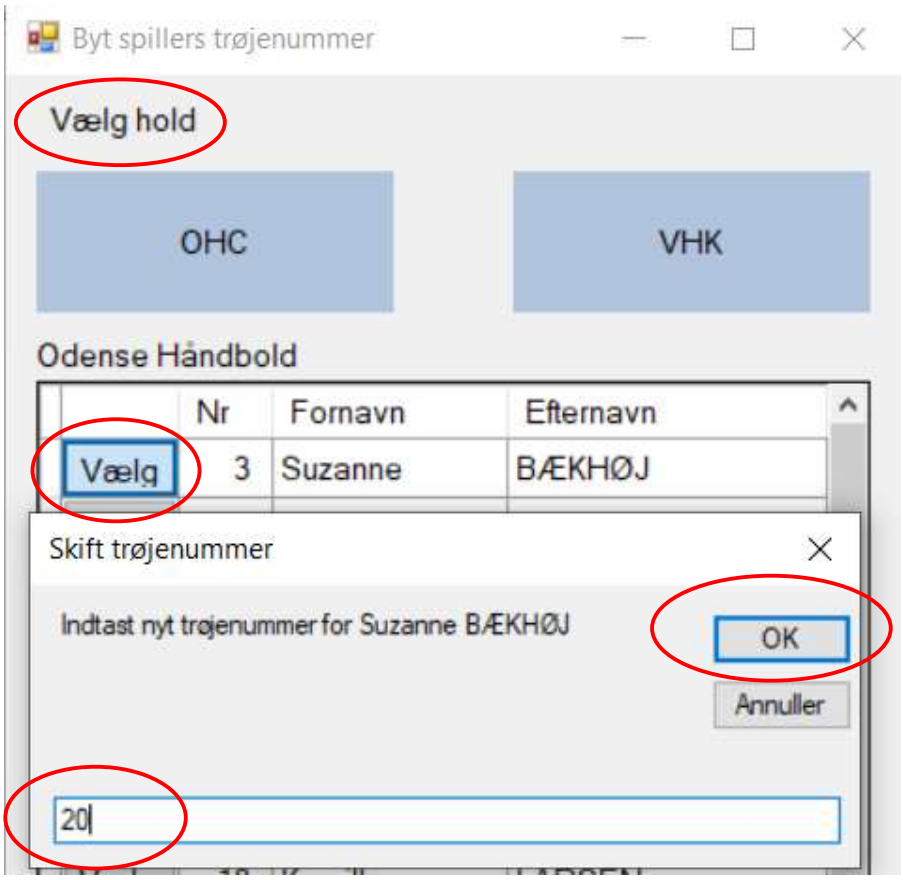
| ction | Nr | Navn |
|---|---|---|
| lvarsel | 2 | THOUSTRUP Jakob |
| dvisning | 6 | JENSEN Henrik Møllgaard |
| ødt kort, direkte | 21 | RASMUSSEN René |
| kendt 7m | | |
| raffemål | 2 | THOUSTRUP Jakob |
| kendt 7m | | |
| kendt 7m | 9 | CHRISTENSEN Morten Balling |
| ud brændt | 0 | |
| old Time Out | 0 | |
| alvtid | | |
| al | 6 | JENSEN Henrik |
| al | 2 | THOUSTRUP Ja |
| al | 3 | HANSEN Søren |
| al | 7 | DAMGAARD Alla |
| al | 7 | KLITGAARD Tho |
| al | 5 | BØRM Frederik |
| dvisning | 6 | JENSEN Henrik |
| al | 9 | CHRISTENSEN Morten Balling |
| lvarsel | 9 | CHRISTENSEN Morten Balling |
| lvarsel | A | CHRISTIANSEN Ove |
| dvisning | B | NØRGAARD Ole |

## Skift trøjenummer under kampen

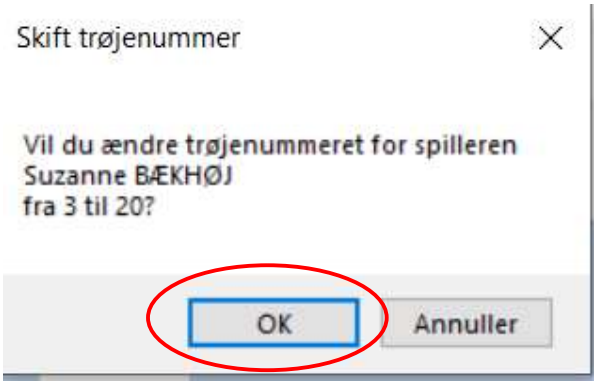
Skulle det ske at en trøje går i stykker under kampen, og holdet ikke har en reservetrøje med samme nummer, skal spillerens trøjenummer ændres i Digimatch til det nye nummer.
Når nummeret er skiftet, ændres nummeret automatisk på kamprapporten og på alle de hændelser der er tastet ind.

Tryk i menuen ”Håndter spillere” og vælg ”Skift trøjenummer for spillere”

Vælg holdet og tryk ”vælg” på den spiller som skal skifte nummer.
Indtast det nye spillernummer og tryk ”OK”



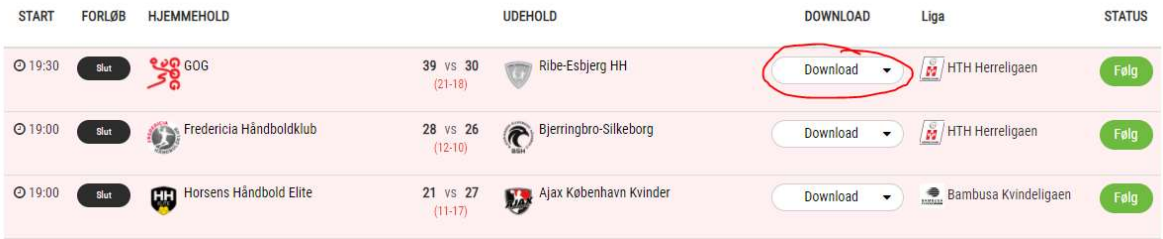

Tryk igen ”OK” for at acceptere ændringen



## Afslutte en kamprapport i Digimatch

En elektronisk kamprapport skal være korrekt inden den afsluttes og nedenstående skal tjekkes, inden der klikkes på ”Match OK”.

Når man i Digimatch klikker på ”Match OK”, så bliver kamprapporten sendt til en server og bliver kort tid derefter vist som en pdf-fil på HåndboldInfo ud for kampen, og på Tophåndbold livescore side https://tophaandbold.dk/livescore under ”Download”




**Det er derfor et krav,** at begge hold umiddelbart efter kampen stiller med enten official A,B,C eller D, der sammen med sekretær og dommere/observatør tjekker kampen – sletter spillere og sikrer sig, at dette gøres korrekt.
Alt dette skal gøres senest 10 min. efter slutfløjt, uanset om holdene har tjekket kampen eller ej.
Der må **IKKE** streges spillere på kamprapporten, med mindre en officiel fra holdet beder om det.

Klik på ”Kamprapport” i øverste linje og herefter ”Vis kamprapport”.

Tjek at alle data er OK - de slettede spillere er væk.

Accepter herefter data ved at sekretæren sætter hak i ”Kvittering”.

**Kvittering**

☑ SønderjyskE Herrer ☑ Team Tvis Holstebro ☑ 1. Dommer / 2. Dommer ☑ Sekretær ☑ Observatør 1

# Dansk Håndbold Forbund

DHF

**Herreliga** **KAMPRAPPORT**

| Kamp nr. | Hjemmehold | Udehold |
|---|---|---|
| 765803 | SønderjyskE Herrer | Team Tvis Holstebro |

| Spillested | Dato | Tid | Tilskuertal |
|---|---|---|---|
| Broager Sparekasse SKANSEN | 3-03-2015 | 19:30 | 2200 |

Slutresultat

24 : 29

| Nr. | SønderjyskE Herrer | U-sp. | M | A | 2' | 2' | 2' | D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Anders PETERSEN | | | | | | | |
| 5 | Simon Westh KRISTIANSEN | | 2 | 6.31 | | | | |
| 7 | Claus KJELDGAARD | | 1 | | 37.30 | | | |
| 8 | Hans Martin ASMUSSEN | | | | | | | |
| 9 | Besard HAKAJ | | 1 | | 25.51 | 55.45 | | |
| 10 | Magnus ANDERSEN | | | | | | | |
| 11 | Kasper Køser THOMSEN | | 7 | 5.18 | 7.53 | 43.38 | | |
| 14 | Christoffer FORS | | | | | | | |
| 15 | Kenneth Bach HANSEN | | 3 | 14.25 | | | | |
| 16 | Daniel Freyr ANDRESSON | | | | | | | |
| 17 | Andreas TOUDAHL | | 2 | | | | | |
| 18 | Martin Kærgaard PEDERSEN | | | | | | | |
| 20 | Casper Ulrich MORTENSEN | | 5 | | | | | |
| 21 | Magnus GULLERUD | | 2 | | | | | |
| 22 | Gøran SØRHEIM | | | | | | | |
| 23 | Mike PAULSEN | | 1 | | | | | |
| A | Morten HENRIKSEN | | | | | | | |
| B | Poul HANSEN | | | | | | | |
| C | Sonny JOHANSEN | | | | | | | |
| D | Finn ZACHARIASSEN | | | | | | | |
| | | | TTO | 1: 15.18 | 2: 35.46 | 3: 57.41 | | |

| Nr. | Team Tvis Holstebro | U-sp. | M | A | 2' | 2' | 2' | D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Simon GADE | | | | | | | |
| 3 | Søren Reinholdt HANSEN | | | | | | | |
| 4 | Patrick Wiesmach LARSEN | | 2 | | 39.54 | | | |
| 6 | Jonas LARHOLM | | 4 | | 50.16 | | | |
| 7 | Allan DAMGAARD | | 6 | | 58.29 | | | |
| 9 | Søren Tau SØRENSEN | | | | | | | |
| 10 | Magnus BRAMMING | | 4 | | | | | |
| 12 | Rasmus Schmidt LIND | | | | | | | |

| Hjemmehold | Udehold |
|---|---|
| Halvlegsresultat | |
| 15 | 16 |
| Slutresultat | |
| 24 | 29 |
| 1. Forlængelse | |
| 0 | 0 |
| 2. Forlængelse | |
| 0 | 0 |
| Efter straffekast | |
| 0 | 0 |
| Straffekast mål/tilkendt | |
| 1/1 | 2/3 |

| Officials | Godkendt |
|---|---|
| **Hjemmehold – Official A** | |
| HENRIKSEN Morten | X |
| **Udehold – Official A** | |
| BRUUN JØRGENSEN Klavs | X |
| **Dommer 1** | |
| Claus Gramm Pedersen | X |
| **Dommer 2** | |
| Jesper Madsen | X |
| **Observatør** | |
| Jens Henriksen | X |
| **Tidtager** | |
| Rasmus Hansen | X |
| **Sekretær** | |
| Mike Pedersen | X |

**Bemærkning**

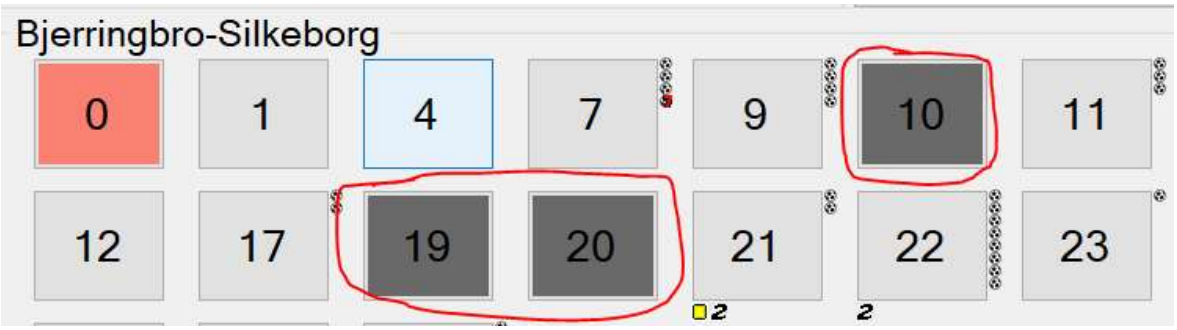
## Slette/strege spillere i Digimatch

Efter kampen kommer officials fra holdene og vil have slettet spillere, som ikke har været ”aktive” i kampen.

KUN spillere, der ikke har været ”aktive”, kan slettes fra kamprapporten.

Official skal bede om at få streget spillere. Man må som sekretær ikke bare strege alle de spillere der ikke har været aktive.

Spillere, der ikke har været aktive og kan slettes, er markeret med en mørkegrå farve.




Tryk på fanen ”Håndter spillere” i menuen foroven, og derefter på ”Holdopstilling og officials”

I dette tilfælde vil Bjerringbro-Silkeborg have slettet nummer 10, 19 og nummer 20.

Står der ”False” i fanen ”Aktiv” kan spillerne streges.

| Nr | Deltager | Aktiv | Fornavn | Efternavn |
|---|---|---|---|---|
| 8 | False | False | Johan | HANSEN |
| 9 | True | True | Jacob | LASSEN |
| 10 | True | False | Jens Dolberg | PLOUGSTRUP |
| 11 | True | True | Sebastian | SKUBE |
| 12 | True | True | Søren | RASMUSSEN |
| 16 | False | False | Emil Vase | NIELSEN |
| 17 | True | True | Kristian Krag | ØRSTED |
| 19 | True | False | Rasmus | KIER |
| 20 | True | False | Kasper | OLSEN |
| 21 | True | True | Allan | DAMGAARD |
| 22 | True | True | Nikolaj | MARKUSSEN |

”Streg” spiller ved at trykke på den grønne ”True” i fanen ”Deltager”. Feltet bliver du grå og skifter til teksten ”False. Spilleren er nu slettet/streget.

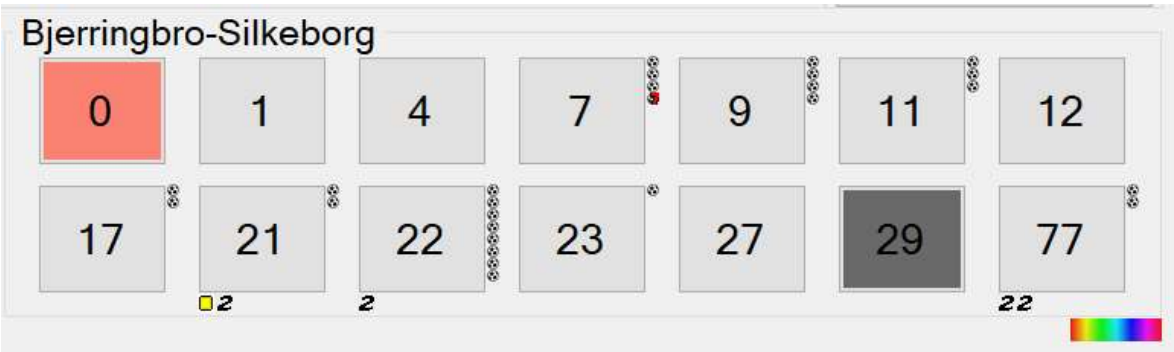
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | True | True | Jacob | LASSEN | 950911 | HB | False |
| 10 | False | False | Jens Dolberg | PLOUGSTRUP | 990108 | HF | False |
| 11 | True | True | Sebastian | SKUBE | 870403 | PL | False |
| 12 | True | True | Søren | RASMUSSEN | 760812 | MV | False |
| 16 | False | False | Emil Vase | NIELSEN | 941012 | MV | False |
| 17 | True | True | Kristian Krag | ØRSTED | 950522 | ST | False |
| 19 | False | False | Rasmus | KIER | 960704 | HF | False |
| 20 | False | False | Kasper | OLSEN | 900201 | VB | False |
| 21 | True | True | Allan | DAMGAARD | 860411 | PL | False |
| 22 | True | True | Nikolaj | MARKUSSEN | 880801 | VB | False |
| 23 | True | True | Stefan | HUNDSTRUP | 860630 | VF | False |
| 27 | True | True | Kristian | KLITGAARD | 860620 | VF | False |

Juster spillere | Tilføj spillere

wnload holdopstillinger fra EMP | Afbryd | OK

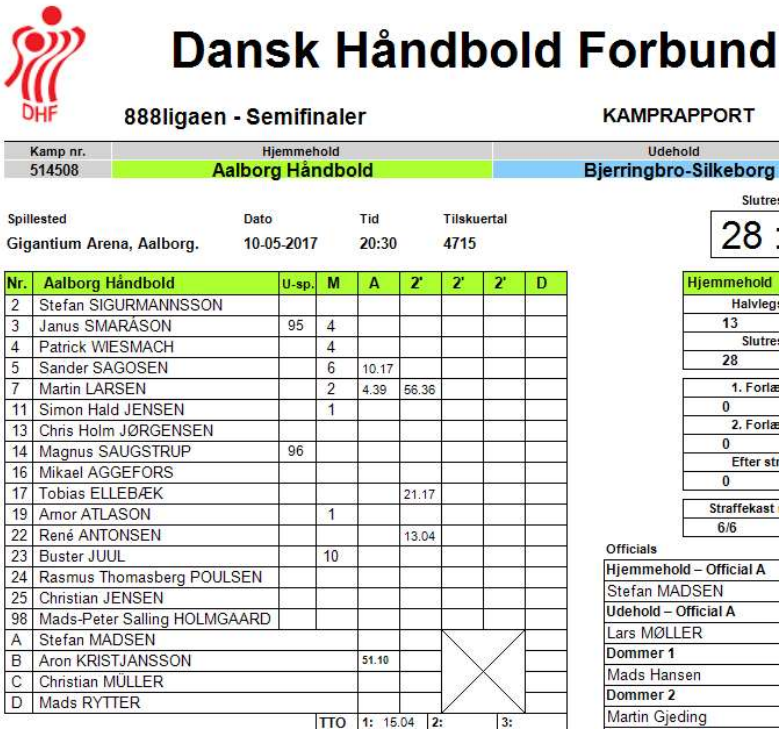
Efter markeringerne er det **VIGTIGT**, at man trykker ”OK”, ellers gemmer den ikke rettelserne.

Når man trykker ”OK” vil de mørke grå bokse med nummer 10, 19 og nummer 20 forsvinde.




Gå i menuen ”Kamprapport” og tryk ”Vis kamprapport”, og tjek, at de spillere som skulle slettes **IKKE** længere figurerer på kamprapporten.

**Det er denne kamprapport, der er gældende, så tjek dette inden rapporten sendes til serveren.**



Dansk Håndbold Forbund

888ligaen - Semifinaler

KAMPRAPPORT

| Kamp nr. | Hjemmehold | Udehold |
|---|---|---|
| 514508 | Aalborg Håndbold | Bjerringbro-Silkeborg |

| Spillested | Dato | Tid | Tilskuertal |
|---|---|---|---|
| Gigantium Arena, Aalborg. | 10-05-2017 | 20:30 | 4715 |

Slutres
28 :

| Nr. | Aalborg Håndbold | U-sp. | M | A | 2' | 2' | 2' | D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | Stefan SIGURMANNSSON | | | | | | | |
| 3 | Janus SMARÁSON | 95 | 4 | | | | | |
| 4 | Patrick WIESMACH | | 4 | | | | | |
| 5 | Sander SAGOSEN | | 6 | 10.17 | | | | |
| 7 | Martin LARSEN | | 2 | 4.39 | 56.36 | | | |
| 11 | Simon Hald JENSEN | | 1 | | | | | |
| 13 | Chris Holm JØRGENSEN | | | | | | | |
| 14 | Magnus SAUGSTRUP | 96 | | | | | | |
| 16 | Mikael AGGEFORS | | | | | | | |
| 17 | Tobias ELLEBÆK | | | | 21.17 | | | |
| 19 | Amor ATLASON | | 1 | | | | | |
| 22 | René ANTONSEN | | | | 13.04 | | | |
| 23 | Buster JUUL | | 10 | | | | | |
| 24 | Rasmus Thomasberg POULSEN | | | | | | | |
| 25 | Christian JENSEN | | | | | | | |
| 98 | Mads-Peter Salling HOLMGAARD | | | | | | | |
| A | Stefan MADSEN | | | | | | | |
| B | Aron KRISTJANSSON | | | 51.10 | | | | |
| C | Christian MÜLLER | | | | | | | |
| D | Mads RYTTER | | | | | | | |
| | | | TTO | 1: 15.04 | 2: | | 3: | |

| Hjemmehold |
|---|
| Halvleg |
| 13 |
| Slutres |
| 28 |
| 1. Forlæ |
| 0 |
| 2. Forlæ |
| 0 |
| Efter str |
| 0 |
| Straffekast |
| 6/6 |

| Officials |
|---|
| Hjemmehold – Official A |
| Stefan MADSEN |
| Udehold – Official A |
| Lars MØLLER |
| Dommer 1 |
| Mads Hansen |
| Dommer 2 |
| Martin Gjeding |

**Det er nu meget vigtigt, at klikke på JA til at gemme, når man lukker vinduet ned. Ellers bliver data ikke gemt.**

## Send rapport til server

**Klik til slut på ”Match OK” i øverste menu linje.**

Tast tilskuertal og klik på OK. Herefter klikkes OK på spørgsmål om at sende kamprapporten til serveren.

Nu bliver data sendt til serveren og alle data er accepteret af hold, dommere og officials og kan ikke ændres.

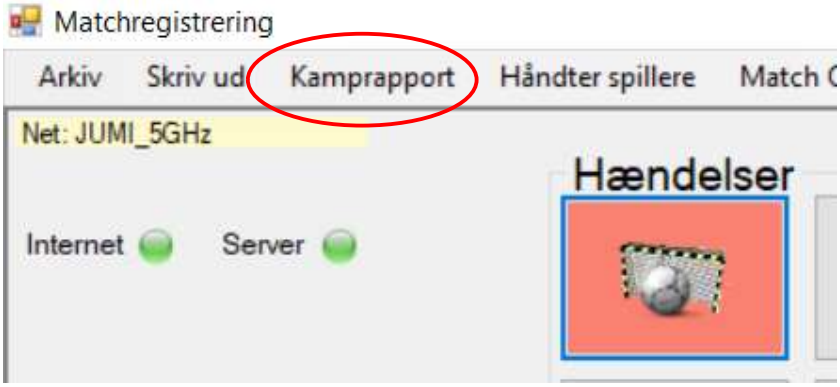
Herefter kan man gå offline og lukke programmet ned – Gå i ”arkiv” i menuen og tryk ”Gem” – Derefter tryk på ”arkiv” igen og tryk ”Afslutte programmet”

## Nyttige tips

- Altid have papir og kuglepen klar hvis pc eller programmet skulle gå ned.
  Noter alle hændelser på papir, og indtast dem igen når programmet er åbnet igen.

- Hvis pc eller programmet lukker ned, kan man hurtig åbne det igen ved opstart af DigiMatch. Bare tryk på ”Åbn sidste kampregistrering” og DigiMatch åbner hvor den var sidst.

- Hvis dommerne i f.eks. en TTO, vil sammenligne advarsler osv. Kan man hurtig sammenligne ved at trykke på ”Kamprapport” og ”Vis Kamprapport”.

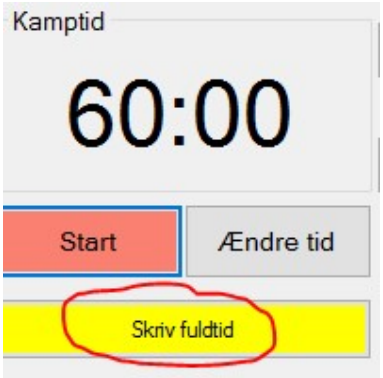



Programmet kan til tider komme med denne fejl.
Det er VIGTIGT at man trykker ”Fortsæt” til dette, da programmet ellers vil lukke ned.

## Forlænget spilletid.

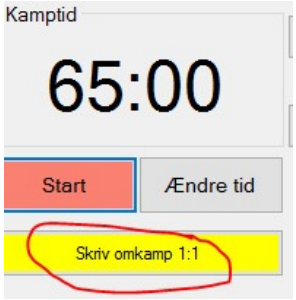
Spilles der en kamp hvor et uafgjort resultat giver forlænget spilletid gøres følgende:

Når ordinær kamp er færdig trykkes på ”Skriv fuldtid”

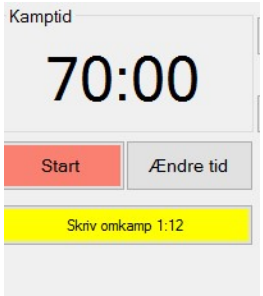


Derefter kommer der endnu en boks frem, hvor man bliver spurgt til ”Er kampen SLUT”
Tryk ”NEJ” hvis kampen skal i forlænget spilletid eller i straffekonkurrence.

Når 1. halvleg af forlænget spilletid går i gang, starter man blot uret igen, og tiden kører videre i 5 min. Til tiden 65:00 (Digimatch er indstillet til at forlænget spilletid er 2x5 min.
Når 1. forlænget er færdig trykkes på ”Skriv omkamp 1:1




Når 2. halvleg af forlænget spilletid går i gang, startes uret igen, og ved minut 70 trykkes ”Skriv omkamp 1:12

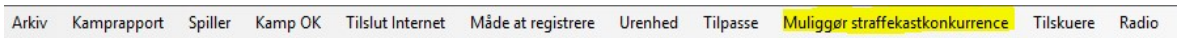



Skal kampen i yderligere omkamp, gentages dette igen, og uret kører videre til minut 75 og 80 osv. osv.

# Straffekastkonkurrence.

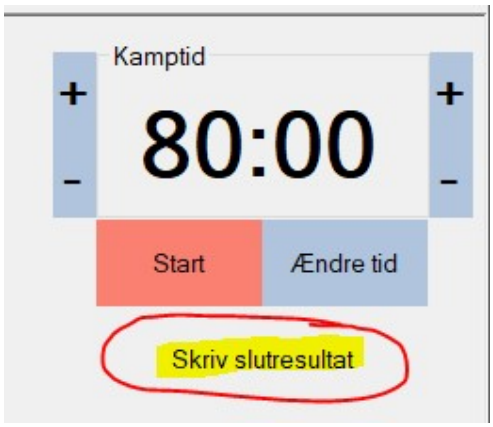
Spilles der en kamp hvor et afgjort resultat går i straffekastkonkurrence gøres følgende:

I menuen trykkes på ”Muliggør straffekastkonkurrence”




Her kan der kun vælges mellem mål og brændt straffe.

Når straffekastkonkurrencen er SLUT trykkes på ”Skriv slutresultat” under uret.



# Fejlfinding i Digimatch

**Hvad kan påvirke programmet Digimatch?**

- Digimatch går i stå hvis PC skifter netværk under kampen. **Derfor altid kablet eller 4G mobilt bredbånd, og ikke være tilkoblet flere Wi-Fi forbindelser i samme hal.**
- Digimatch kan gå i stå hvis PC går i dvale eller slumre tilstand, da den mister netforbindelse.
- Digimatch bliver langsomt hvis en Windows update er i gang med download eller installering.
- Digimatch ”fryser” ”låser” ”lukker ned” hvis netværksforbindelsen bliver afbrudt.

**Erfaringer med programmet og hvordan sikrer vi os at Digimatch ALTID kører perfekt?**

- Ved kablet forbindelse slå Wi-Fi fra.
- Ved brug af 4G mobilt bredbånd slå Wi-Fi fra.
- I PC indstilling skal dvale/slumre tilstand for både batteri og strøm sættes til min. 1 time.
- Altid have PC og Digimatch opdateret i god tid. Helst dagen før.
- Vær i god tid og altid være klar til kamp med online senest 30 min. før kampstart.

**Procedure fra teknisk møde til spillested:**

Inden i tager PCén fra teknisk møde og videre til spillestedet, gå i ”Arkiv” og tryk ”Gem”

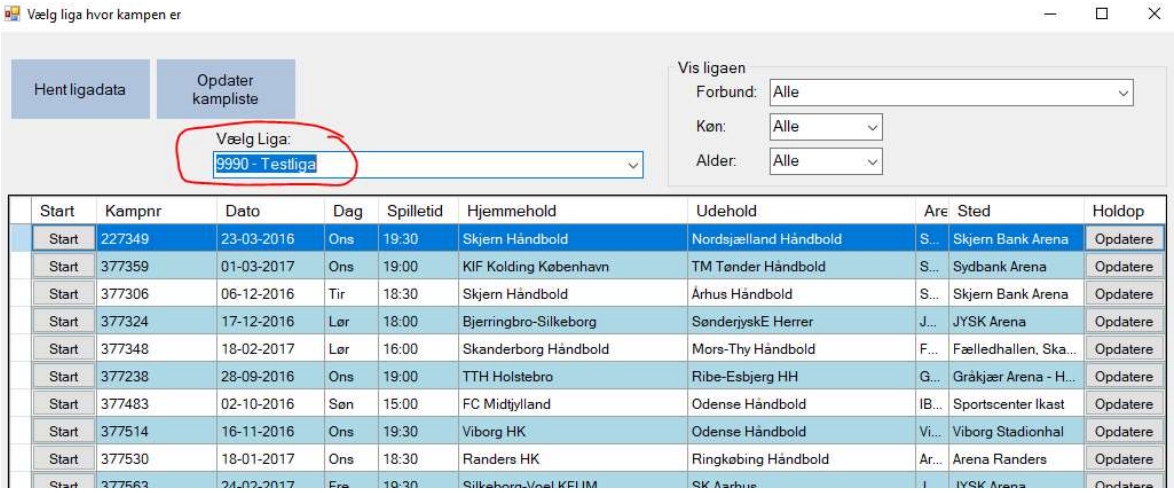
Derefter luk Digimatch ned.

Gå i hallen og sæt pc op. Sikrer jer at i har netadgang, og åbn Digimatch og tryk på ”Åbn sidste kampregistrering”

Derefter åbnes kampen igen, og i kan gå online. Forudsat at man har husket at trykke GEM inden man lukkede pcén ned til teknisk møde.

# Træning

Man kan øve/teste så meget man vil, bare man bruger kampe der ligger I ligaen ”Testligaen”




Der ligger forskellige videoer af kampe til test her
https://tophaandbold.dk/klubservice/kamprapport