
Sådan opretter og udfylder du et holdkort

På holdkortet angiver du, hvilke spillere der starter inde, hvem der er udskiftere, og hvilke trøjenumre spillerne har.

Forudsætning for denne guide: Du skal være turneringsansvarlig for at kunne lave holdkort. Sørg for, at du har fået rollen, inden du går i gang. Kontakt klubbens administrator eller turneringens administration, hvis du mangler adgang.

Guiden gælder holdkort til turneringskampe i Holdsport. Hvis du åbner holdkortet fra en aktivitet, skal aktiviteten være knyttet til en turneringskamp.

App

Åbn holdkortet fra aktiviteten

1. Vælg det relevante hold, og åbn kampaktiviteten i kalenderen.
2. Tryk på **blyanten nederst på skærmen** for at åbne aktivitetens handlingsmenu.
3. Vælg **Holdkort**.
4. Tryk på **Vælg startere** nederst på holdkortet. Du kan nu vælge spillere og udfylde trøjenumre.

Udfyld og gem fra aktiviteten

1. Find de spillere, der skal starte inde, og tryk på deres navne. **En grøn række betyder, at spilleren er valgt som starter.**
2. Tryk igen på en valgt starter, hvis spilleren i stedet skal være udskifter. Rækken er nu ikke længere grøn. Skal du tilføje en helt ny udskifter på denne skærm, kan du trykke på spillerens navn to gange: først vælge spilleren som starter og derefter som udskifter.
3. Udfyld eller ret **trøjenummeret i feltet med #** ud for de relevante spillere.
4. Tryk på **Gem**, og vent på, at appen afslutter gemningen.
5. Åbn **Holdkort** igen, og kontrollér spillerne under **Starter** og **Udskiftere**.

En spiller, du hverken vælger eller ændrer, bliver ikke automatisk tilføjet til holdkortet. Skal du fjerne en spiller helt fra holdkortet, kan du bruge redigeringen fra kampprogrammet nedenfor.

Åbn holdkortet fra kampprogrammet

1. Åbn appens menu, og vælg **Turnering**.
2. Vælg **Kampprogram**.
3. Find kampen, og tryk på den.
4. På kampens side kan du se holdkortet under fanen **Holdkort**.
5. Tryk på **blyanten nederst på skærmen**, og vælg **Rediger holdkort**. Denne knap bruges også, når holdkortet endnu er tomt.
6. Hvis du kan redigere begge hold, skal du vælge det relevante hjemme- eller udehold øverst.

Udfyld og gem fra kampprogrammet

1. Find spilleren under **Øvrige**. Udfyld gerne trøjenummeret i **#-feltet**, inden du tilføjer spilleren.
2. Tryk på det **grønne flueben** for at tilføje spilleren som starter, eller på de **gule cirkelpile** for at tilføje spilleren som udskifter.
3. Gentag for alle de spillere, der skal med på holdkortet.
4. Ret om nødvendigt opstillingen: De gule cirkelpile flytter en starter til udskifterne, og det grønne flueben flytter en udskifter til starterne. **Krydset** fjerner spilleren fra holdkortet.
5. Kontrollér trøjenumrene for de tilføjede spillere, og ret dem efter behov.
6. Tryk på **Gem**. Du kommer tilbage til kampen, hvor du kan kontrollere det opdaterede holdkort.

Tilføjelse, flytning og fjernelse af spillere gemmes løbende i denne visning. Brug altid **Gem** til sidst, så ændrede trøjenumre også bliver gemt. I rugby skal alle spillere på holdkortet have et trøjenummer.

Web

Åbn holdkortet fra aktiviteten

1. Vælg det relevante hold, og åbn kampaktiviteten i kalenderen.
2. Find boksen **Holdkort** på aktivitetens side.
3. Klik på **de tre prikker** i boksens overskrift.
4. Vælg **Offentliggør holdkort**, hvis der endnu ikke er oprettet et holdkort, eller **Rediger holdkort**, hvis det allerede findes.
5. Holdkortet åbner i et redigeringsvindue. Følg afsnittet **Udfyld og gem på web** nedenfor.

Åbn holdkortet fra kampprogrammet

1. Find turneringsområdet i menuen til venstre, og vælg **Kampprogram**.
2. Find kampen, og åbn kampens side.
3. Find afsnittet **Holdkort**, og klik på **Rediger holdkort**. Du bruger også denne knap til et tomt holdkort.
4. Hvis du kan redigere begge hold, skal du vælge det relevante hold øverst i vinduet. Har du kun adgang til ét hold, åbner vinduet for dette hold.

Udfyld og gem på web

Du bruger samme redigeringsvindue, uanset om du kommer fra aktiviteten eller kampprogrammet.

1. Find spillerne under **Tilføj til holdkort**.
2. Indtast eller kontrollér spillerens **trøjenummer i #-feltet**.
3. Klik på **+ Starter** for at vælge spilleren som starter, eller **+ Udskiftere** for at vælge spilleren som udskifter. Spilleren flyttes til den valgte gruppe.
4. Gentag, indtil alle relevante spillere er tilføjet.
5. Brug **pil ned** til at flytte en starter til udskifterne og **pil op** til at flytte en udskifter til starterne. Klik på **krydset**, hvis en spiller skal fjernes fra holdkortet.
6. Markér eventuelt målmand med **GK** og anfører med **C** ud for spilleren. Klik igen for at fjerne markeringen.
7. Kontrollér trøjenumre og fordelingen mellem startere og udskiftere. Har du rettet et trøjenummer, skal du klikke uden for feltet, så ændringen registreres.
8. Klik på **Gem** nederst i vinduet. Vinduet lukkes, og du kan kontrollere det opdaterede holdkort på aktiviteten eller kampens side.

Ændringer gemmes løbende på web. Det gælder blandt andet tilføjelse og fjernelse af spillere, skift mellem starter og udskifter samt trøjenumre, når du forlader feltet. Afslut altid med **Gem**.

Ved et fælles holdkort for en turneringsaktivitet: Hvis vinduet oplyser, at holdkortet gælder alle kampe i turneringen, vil **Gem** overskrive holdets holdkort på disse kampe. Du kan efterfølgende redigere de enkelte kamps holdkort.

Hvis du ikke kan redigere

- Kontrollér, at du er logget ind på den rigtige profil og har valgt det rigtige hold.
- Få din adgang som turneringsansvarlig kontrolleret, hvis du mangler redigeringsmuligheden.
- Kontrollér, at aktiviteten er knyttet til en turneringskamp.
- Holdkortet kan være låst, når kampen er afsluttet eller efter turneringens frist for ændringer.