

Tips og erfaringer for bruk av Digital Dommerregning

Les om erfaringer og gode tips for bruk av Digital Dommerregning.

Når en tar i bruk nye digitale verktøy, vil en alltid oppleve startvansker og støte på utfordringer som ikke alltid har latt seg fange opp før verktøyet tas i bruk.

Vi ønsker først å takke alle på forhånd for å vise tålmodighet nå i oppstartsfasen, og ber om at dere gir oss tilbakemeldinger om erfaringer og forbedringsforslag. På bakgrunn av dette vil vi jobbe med å løse de utfordringene som meldes inn og med å gjøre dette nye verktøyet enda lettere og tidsbesparende for både dommere, klubber og NBF-ansatte.

Her er noen viktige punkter som vil forenkle bruken pr i dag:

- **Valg av nettleser**
 - *Internett Explorer* MÅ IKKE benyttes.
 - Vi anbefaler nettleserne Chrome, Firefox, Opera, Safari (mac).
- **Dommers kontonummer**
 - Dommere må legge inn kontonummer de ønsker dommerregninger skal betales ut til, i sin dommerprofil i TA.
 - Kontonummeret blir synlig i Bokføringsbilaget (fakturagrunnlaget) for betaler, som en får opp først når regning har status Godkjent (etter at alle involverte betalere har godkjent).
- **Ny dommer på kamp**
 - Dersom en annen dommer enn oppsatt dømmer en kamp, er det viktig at sekretær registrerer dette i den digitale kamprapporten før dommersignering (LIVE-admin).
 - En haker da av for Ikke møtt på aktuell dommer og fører inn ny dommers navn i feltet "Fritekstdommer".
- **Hvordan melde inn feil**
 - Dersom en opplever feil tilknyttet den Digitale Dommerregningen, som Dommer eller Klubb, skal feilmelding sendes til egen region pr epost, med kopi til Norges Bandyforbund v/Ann-Mari Ellefsen på e-post: ann-mari.ellefsen@nif.idrett.no.

Feilmeldingen skal inneholde følgende informasjon:

 - Regningsnummer
 - Kampdato
 - Type nettleser du bruker
 - Legg veldig gjerne ved et skjermbilde av regningen

Husk også å lese og sette deg inn i brukerveiledningen tilknyttet din bruk, som du finner på våre nettsider: <https://bandyforbundet.no/?p=7721&mAct=10979&mID=70>