

Välkommen till Svenska Handbollsförbundets Webb för elektroniskt matchprotokoll.

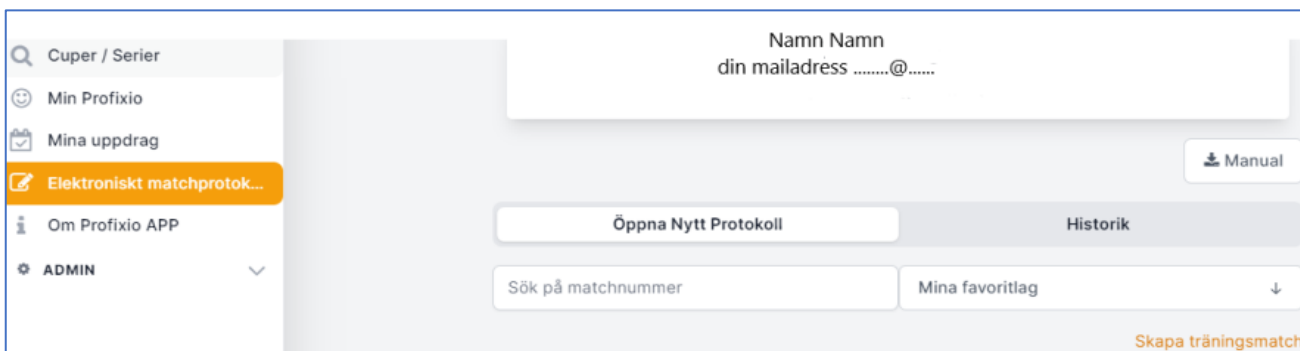
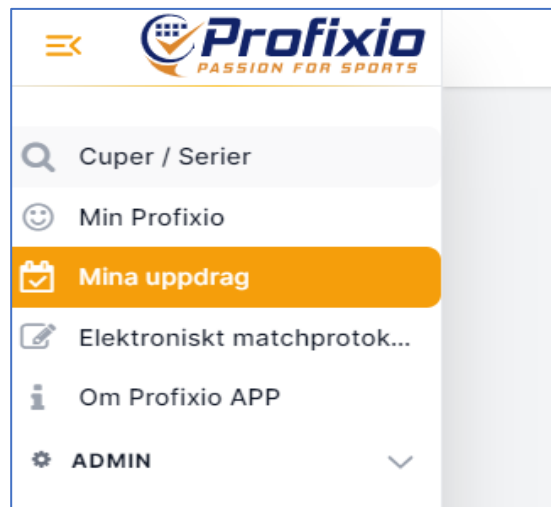
Programmet är fortfarande lite under utveckling. Tillägg/ändringar kommer att göras löpande, och manualen uppdateras då.

Träna många gånger så att du känner dig trygg med programmet.

Testa många olika situationer.

Skapa en träningsmatch.

Välj Elektroniskt matchprotokoll i vänster kolumnen.



Här ligger Manualen. Som även följer nedan.

Tryck på Skapa träningsmatch

Skapa träningsmatch

Skapa en ny träningsmatch

Och nästa sida, tryck på >

Skapa en ny träningsmatch

31589573 Training
T3 / A

Thu 17.Aug 13:08
13:08

Hemmalag Bortalag

Hemmalag Bortalag

Välj spelare Välj spelare

Välj ledarstab Välj ledarstab

Tröjfärg Tröjfärg

Matchfunktionärer Använd matchklocka

Antal perioder 2

Periodlängd (minuter) 30

Längd per övertidsperiod 5

Laguppställning godkänd (H) Laguppställning godkänd (B)

Starta match

Registrering. Alla ändringar sparas när man trycker på X

1. **Kontrollera att det är rätt match/lag och serie. Samt Antal perioder, Periodlängd och tid för Extra period vid förlängning. Kontrollera Matchfunktionärer.**
2. **Välj spelare, Ny sida**, Här byter man tröj nr. Om ett tröjnr är använt, kommer en röd prick upp som markerar att numret redan är använt. Avb =Avbytare, Start=Aktiverad (D.v.s om det ska vara en start-7:a). Truppen kan bestå av fler spelare än som ska vara med.

Grön prick med vit bock=spelare är med i laguppställningen.
Längst ner kan man lägga till spelare.

OBS! I träningsmatchen är spelarna" inskrivna", d.v.s. de hämtas inte från laget. Därav finns denna ikon framför namnet. ✍

✓ ✍ Sigurd Hermansson Nbr 7 Avb. x

✓ ✍ Thorvald Jonasson Nbr 10 Avb. x

+Lägg till ny person

Överst på sidan visas: Trupp antalet - Start 7:a - antal Avbytare - antal ledare.

- 3 Fyll i vem som är Tidtagare.
- 3 Sekreterare blir den som loggat in på matchen.

Trupp	Start	Avb.	Staff
11	7	4	2

- 4 För att underlätta i löpande registrering, **Välj Tröjfärg.**

Ledare tittar laguppställningen i "Välj spelare" eller på nästa sida.
OK= tryck på respektive knapp när den godkännt

- 5 Bocka i att Laguppställningen är godkänd av ledare. Har man glömt att bocka i, så kan detta göras senare. Tryck **Grundinställningar/Matchprotokoll**, så kommer sidan för detta fram. Här kan man redigera flera saker.

Starta match. Denna sida visas.

Match som ska starta med Shootout. (ATG Svenskacupen)

Tryck på Registrera händelse

Denna sida visas. Välj **Shootout**, du behöver inte välja något annat.

Nästa sida, välj **Lägg till**, du behöver inte välja något annat.

Laguppställning visas

för kontroll till ledare

Denna "försvinner" när

man trycker på Matchstart

Mål: är Deafault, d.v.s. trycker man på aktiverad

spelare, kommer frågan **Mål eller Miss**.

Efter shootout är klart, tryck på Matchstart. Tiden börjar rulla DIREKT.

Aktivera spelare (spelare går in på plan första gången), görs genom att trycka på spelar nr och spelaren får tröj-färgen på ramen.

Detta registreras i Play by Play och till Livesore, och kommer med som X på spelaren i Deltagit-kolumnen på Matchprotokollet.

Match som ska startas för Seriespel.

Tryck Matchstart. Tiden börjar rulla DIREKT.

"Play by play" i mitten, visar allt som registreras, och allt kan redigeras.

Tid registreras när man trycker på respektive händelse. Går att justera på.

Tidsmarkering finns på mellanslagstangenten. Denna ruta uppe till vänster kommer upp. Tryck på tiden, bild 2 visas, välj händelse, välj Lag och spelare. Rätt

Om man "öppnat" en bild och vill stänga den, klicka utanför bilden.

Redigera händelse.

Redigeras: tryck > Ta bort händelse: tryck >
 Lägg till händelse: Ex.varning, tryck varning på nr, redigera tiden >
 händelsen kommer på rätt tid.

Klockan finns överst, stopp o start, och kan justeras med + och minus knappar.

Snabbval för Stopp och Start fungerar med tangent S.

Respektive lag har sina händelser.

Mål: är Deafault, d.v.s. trycker man på aktiverad spelare (ramen = tröjfärgen), blir det ett mål registrerat. Trycker man på "Mål", kan man välja spelare här, eller om man ännu inte vet, tryck på "Hoppa över spelare", och redigera målgörare sen i "Play by play".

Antal mål per spelare visas på spelar numret.

Tilldömd 7-m: Tiden rullar, fråga kommer: "Bestraffas någon vid straffen". Välj. Efter 7-m lagts väljer man "Mål 7-m" eller "7-m miss", och sen spelare som lade 7-m kastet.

Utvisning: Tiden stoppas automatiskt, välj spelare. Sätt igång tiden.

Överst ovanför första spelaren, visas utvisningstiden SAMT under Play by play ser man nedräkningen av utvisningen.

Blir samma spelare utvisad igen, innan den första utvisningen är klar, kommer en ny händelse och båda tiderna syns.

Rött kort, RmR: Om sen samma spelare blir utvisad igen, d.v.s. 3:e gången, blir spelar numret markerat rött, d.v.s. Rött kort. Om det blir ett Rött kort med rapport, RmR (blått kort), eller om Rött kort först registreras, så markeras rapporten i Play by play, genom att trycka på x där det står rapport?, då blir den blå markerad.

Skadad spelare: Tryck Skadad spelare och välj spelar nr. 3 st röda xxx kommer upp på spelaren. Dessa "kryssas bort" på spelaren vartefter anfallen spelas.

OB! Om de är kvar när 2:a halvlek startas. ta bort dom (regel).

Timeout: Tryck Timeout, tiden stoppas automatiskt, och nedräkningen synd i Play by play. Sätt sen igång tiden. En röd prick finns ifylld under Lag-namnet.

Startar du matchen innan Timeout är slut, så tickar tiden på tills den är slut.

Denna används även vid Utbildning timeout.

Om en spelare behöver byta tröja till annat nr.

Tryck på **Grundinställningar/Matchprotokoll**, sen **Välj spelare** och ändra nr.

Tryck sen på **Tillbaka till matchen**. Därefter trycker man på **Registrera händelse** och sen på **Text, skriv** in tröjbytet och anger tid.

OM något annat behöver skrivas som **Text**, görs det här. Kommer sen med på Matchprotokollet.

Halvlek slut: Tiden stoppas automatiskt när halvleken är slut. Tryck Halvlek slut.

Starta ny halvlek: Tiden stoppas automatiskt när halvleken är slut. Tryck Halvlek slut.

Om matchen går till förlängning eller shootout tryck:

Paus inför förlängning/shootout

Om förlängning ska väljas tryck **Starta förlängning nr 1**. Stannar efter 5 min om inställningen gjorts..

Nästa förlängningsperiod: Tryck **Paus inför förlängning/shootout** igen.

Starta förlängning nr 2. Stannar efter 5 min.

O.S.V. O.S.V.....

OM shootout, ska genomföras efter matchen, tryck

Paus inför förlängning/shootout tryck shootout.

NU kommer **ALLA** händelser upp, men fungerar som shootout

innan matchstart. D.v.s. fråga om Mål eller Miss.

När allt är klart tryck **Avsluta matchen**.

Se till att alla berörda signerar protokollet. Samt fyll antal åskådare.

Fyll i Publiksiffra

Du kan Avsluta matchen och starta en ny, ELLER

Tryck: Registrera matchhändelse

Tryck sen på **mer**

Tryck sen på **Nollställ alla händelser och återställ matchen**.

När SKARP Match ska startas:

Helst ska du vara "Tildelad" en match, fått fråga om du kan sitta och accepterat den.

Sök upp matchen på *Elektroniskt matchprotokoll*, sök på matchnummer.

Matchnummer hittar du i menyn, under "Cuper / Serier".

Välj Seriespel, välj Distikt under "Handboll", tryck Matcher

Du kan välja Från datum, men det är dagens datum med matcher som visas.

Lägg in Matchnummer här för att få upp matchen.

Lycka till!