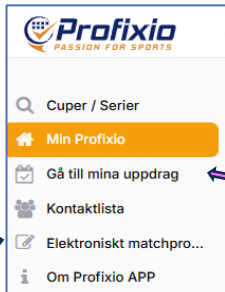
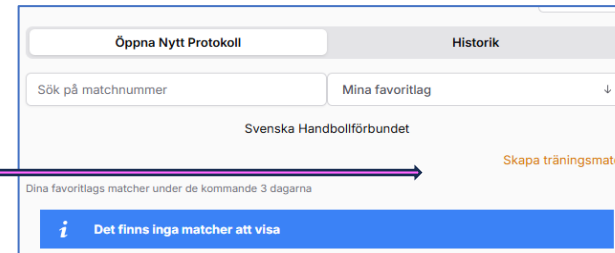


**Logga in på Profixio. 1) Skapa träningsmatch ELLER ta fram 2) Match som du helst har blivit tilldelad. Gäller som sekreterare.**

Gå till *Elektroniskt matchpro...*



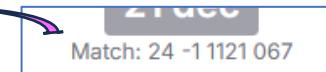
1) Tryck "Skapa träningsmatch".



2) OM matchen är tilldelad, "Gå till mina uppdrag". Kopiera Match nr på den match du ska vara sekreterare.

Eller ta fram Match nr i listan av matcher.

Gå sen till *Elektroniskt matchpro....* Klistra in Match nr i rutan "Sök på matchnummer".



**OBS! VIKTIGT ATT DU ALDRIG GÅR IN PÅ EN MATCH SOM DU INTE SKA SITTA SEKRETERARE PÅ!**

## Skapa träningsmatch

31589573 Training  
T3 / A Redigera

Thu 17.Aug 13:08  
13:08

Hemmalag Bortalag

---

Hemmalag Bortalag

Hemmalag Bortalag

Välj spelare Välj spelare

Välj ledarstab Välj ledarstab

Tröjefärg Tröjefärg

Matchfunktionärer Använd matchklocka

Antal perioder

Periodlängd (minuter)

Längd per övertidsperiod

Laguppställning godkänd (H)  Laguppställning godkänd (B)

Gå till 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.**  
Fyll i Matchfunktionär = Tidtagare.

**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).  
Start 7:a kommer in direkt på Matchprotokollet.  
Truppen ska maximalt vara 16 st (undantag vid landskamper).

Grön prick med vit bock, längst till vänster=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.

Thorvald Jonasson Nbr 10  Avb.

[+Lägg till ny person](#)

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

Trupp	Start	Avb.	Staff
11	7	4	2

**3** Fyll i vem som är Tidtagare.  
den som loggat in på matchen.

För att underlätta i löpande registrering, **Välj Tröjefärg.**

Enklast för Ledare att kolla Laguppställningen är att ta upp pdf på matchprotokollet. Tryck på respektive knapp när den godkännt

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.

**Gå till match**

Denna sida visas.

### Match som ska starta med Shootout. (ATG Svenskacupen)

Tryck på Registrera matchhändelse

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

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

Laguppställning visas.

Bra att kolla vid ev. inspring.

Denna "försvinner" när man trycker på Matchstart

**Mål:** är Default, d.v.s. trycker man på aktiverad spelare, kommer frågan **Mål eller Miss**.

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

### Match som ska startas för Seriespel.

Tryck Matchstart. Tiden börjar rulla DIREKT.

**Live**

i mitten, visar allt som registreras, och allt kan redigeras.

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

Detta kommer upp undet Live, **Live**

Och kommer med på Matchprotokollet att spelaren deltagit i matchen.

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

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

**Snabbval** för Stopp och Start fungerar med tangent **S**.

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

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

**Starta ny halvlek:** Tiden stoppas automatiskt när 2:a halvleken är slut. **OM** du behöver göra ev. korrigeringar, gör detta INNAN du trycker Avsluta match. Har du tryckt Avsluta match och upptäcker då att korrigeringar behöver göras, så kan du fortfarande korrigera händelse.

## 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 Live. 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 alla spelare, visas utvisningstiden med nedräkning och i Live. 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 Live, 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. **OBS!** Om de är kvar när 2:a halvlek startas, ta bort dom (regel).

**Timeout:** Tryck Timeout, tiden stoppas automatiskt, och nedräkningen syns under respektive lag uppe. 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, lag och ange tiden.

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

Matchprotokollet kan man trycka upp för kontroll av ledare och domare. Se M uppe till höger



**Behöver du stänga programmet mitt under match, så sparas allt man gjort fram till dess, och när man loggar in igen finns allt kvar till senaste registreringen som gjordes.**

Registrera händelse Grundinställningar/Matchprotokoll

Avsluta match Paus inför förlängning/shootout

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**.

Registrera händelse Grundinställningar/Matchprotokoll

Starta förlängning nr 1 Shootout

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

Godkänn protokoll

Sekretariat - Lotta Löngren

Lagledare hemmalag

Lagledare bortalag

Publiksiffra:

0

Sänd in och avsluta match

Fyll i Publiksiffra

**Lycka till!**