



EMP , Elektroniskt MatchProtokoll är ungefär samma program som DigiMatch och ersätter vanligt Match- och Arbetsprotokoll. Skillnaden är att EMP används av funktionärer och registrerar mål, bestraffningar, Lag-TO m.m. Det är alltså en del av programmet DigiMatch som används vid loggning av match där man registrerar de flesta händelserna under matchen som sedan bl.a. används i ett statistiskt syfte.

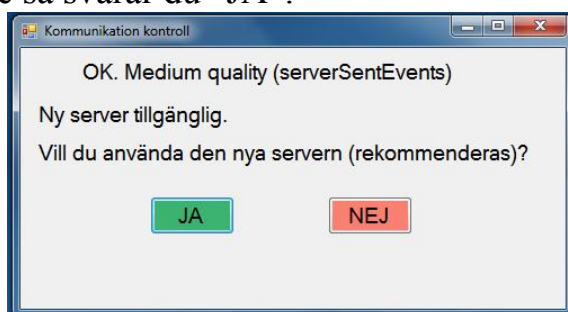
Berörd förening är skyldig att tillhandahålla en dator med acceptabel kapacitet och med programmet DigiMatch installerad. Här är en beskrivning av programmet. Först kommer en lättare beskrivning om hur man använder EMP för att registrera en match. Längre ner kommer en mer utförlig beskrivning av programmet, samtliga menyer, förklaringar, tips & trix m.m

**OBS! Tänk på att alltid korrigerar tiden innan/när du registrerar en straff, bestraffning eller Lag-TO! EMP är ju ett officiellt protokoll och vid protester tittar man i EMP och de händelser som är registrerade.**

### Tips:

**8. Matchregistreringsprotokollet** på sid 23 kan du skriva ut och ha med dig till match 😊

Får du följande meddelande så svarar du ”JA”.



Om du klickar på Hjälp/Utbildning kommer du till en webbaserad utbildning av EMP. Välj ”För funktionärer” och följ instruktionerna. Du kan använda en allmän inlogg **Användarnamn:** emp2017  
**Lösenord:** emp2017.



## Innehållsförteckning

1.	Starta EMP första gången .....	3
1.1	Öppna programmet .....	3
2.	Hur du förbereder en matchregistrering .....	5
2.1	Hämta matchdata .....	5
2.2	Välj match, hitta matchnummer .....	6
2.3	Laguppställningar, deltagarberättigade spelare och ledare .....	6
3.	Matchregistrering .....	9
3.1	Matchregistreringsprotokollet .....	9
3.2	Godkännande/signering av laguppställningarna .....	10
3.3	Hantera/justera i laguppställning .....	10
3.4	Certifiering av ledare .....	11
3.5	Ansluta matchen till Online .....	11
3.6	Färglägg med lagens tröjfärger .....	11
3.7	Markera vilket lag som börjar med boll .....	11
3.8	Att registrera matchen .....	12
3.9	Aktivera spelare .....	14
3.10	Registrera halvtid och matchslut (fulltid) .....	15
3.11	När matchen är slut, avsluta protokollet .....	15
3.12	Sänd iväg protokollet till SHF's server .....	15
4.	Stänga ner/avsluta programmet .....	16
5.	Installera programmet .....	17
5.1	Nedladdning av programvaran .....	17
5.2	Instruktionsvideor på Jisys .....	17
5.3	Program och filer i din dator .....	18
6.	Beskrivning av Menyerna på Startsidan .....	18
6.1	Arkiv .....	18
6.2	Inställningar .....	18
6.3	Login .....	20
6.4	Hjälp .....	20
7.	Beskrivning av Menyerna i Matchregistrering .....	20
7.1	Arkiv .....	20
7.2	Skriv ut .....	20
7.3	Matchprotokoll .....	21
7.4	Spelare .....	22
7.5	Match OK .....	22
7.6	Inställningar .....	23
7.7	Registreringssätt .....	23
7.8	Åskådare .....	23
7.9	Aktivera straffavgörande .....	24
7.10	Skicka meddelande .....	24
7.11	Kommunikation .....	24
7.12	Radio .....	24
8.	Matchregistreringsprotokollet .....	25
9.	Förlängning och Straffavgörande .....	26
9.1	Förlängning .....	26
9.2	Straffavgörande .....	28
10.	Hur man gör ändringar/justeringar .....	28
10.1	Justera tiden .....	28
10.2	Justera händelse .....	28
10.3	Lägg till eller ta bort händelse .....	29
11.	Tips & Trix .....	29
11.1	Anpassa tangentgenvägar .....	29
11.2	0-spelaren (noll-spelaren) .....	30
11.3	Hur löser man EMP när det har hängt sig .....	31

11.4	Problem med Internetuppkopplingen.....	31
11.5	Olika sätt att göra en BackUp .....	31
11.6	Buggfix .....	33
11.7	Fel registreringsnivå.....	33
11.8	Laguppställningar i Handbollsliga och SHE.....	34

## 1. Starta EMP första gången

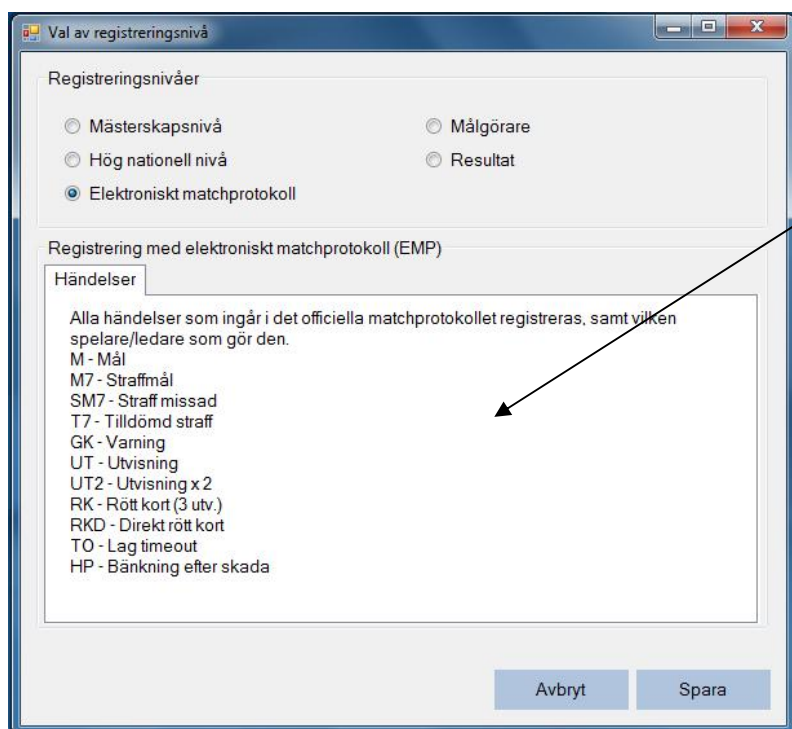
### 1.1 Öppna programmet

Se till att datorn är ansluten till Internet via nätverkskabel eller till trådlös uppkoppling. Att vara ansluten med en nätverkskabel är det säkraste och mest stabila.

Så här ser genvägen till ”DigiMatch” ut på skrivbordet. Dubbelklicka på den så startar programmet. Hittar du den inte på där klickar du på **Start**-knappen längst ner till vänster på skärmen, klicka på **Alla program** så hittar du **Digimatch**

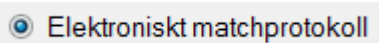


Klicka på **Inställningar/Registreringsnivå**



Här ser du vilka händelser som ingår.

Välj **Elektroniskt matchprotokoll** och klicka på **Spara**.



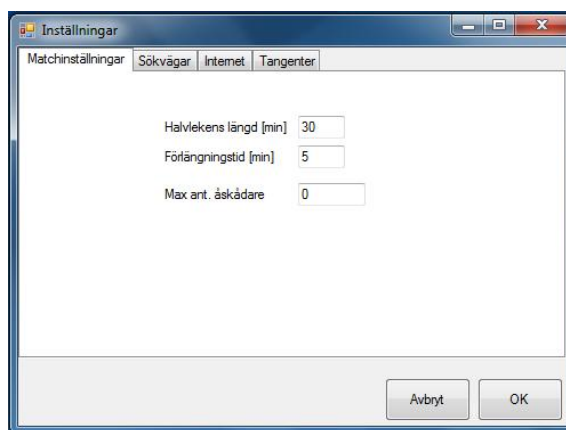
Klicka på **Inställningar/Inställningar/Matchinställningar**

Här anger du **halvlekarnas längd** i minuter samt **förlängningstid** i minuter.

**OBS! Ha för vana att ALLTID (!) titta här så att du har korrekt matchtid!!**

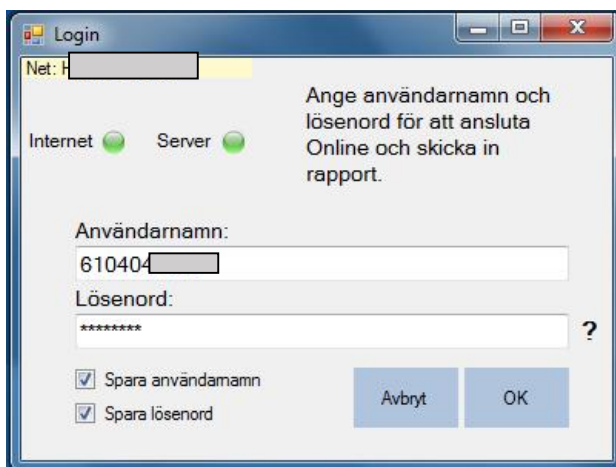
I de flesta seniorserier är halvlekens längd 30 minuter. Om du ska sitta i en match med eventuell förlängning så är den 5 minuter. Är du osäker om matchtiden – fråga domarna!

Ange även hallkapaciteten, dvs max antal åskådare, klicka på **OK**.

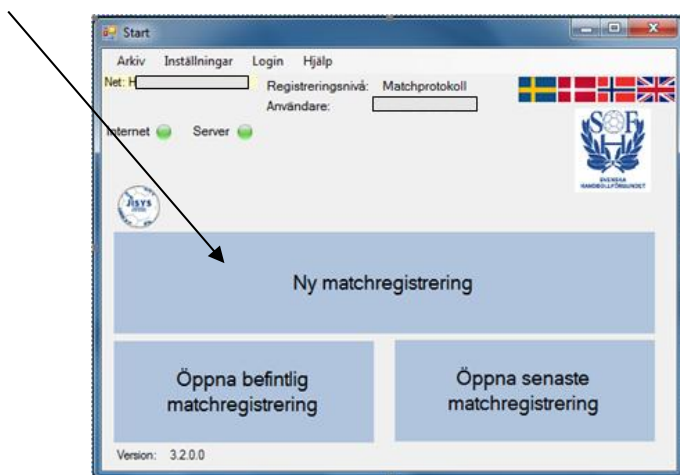


## Klicka på Login

Här anger du ditt Användarnamn samt lösenord som du fått av Jilsén, Jilsys, SDF eller din förening. När Användarnamn och Lösenord stämmer och du har Internetuppkoppling ska det se ut så här och du är redo för att fortsätta. Notera de gröna markeringarna vid Internetaccess och Serverkontakt, du har alltså både fungerande internetuppkoppling och kontakt med SHF's server!



## Klicka på Ny matchregistrering



## 2. Hur du förbereder en matchregistrering

### 2.1 Hämta matchdata

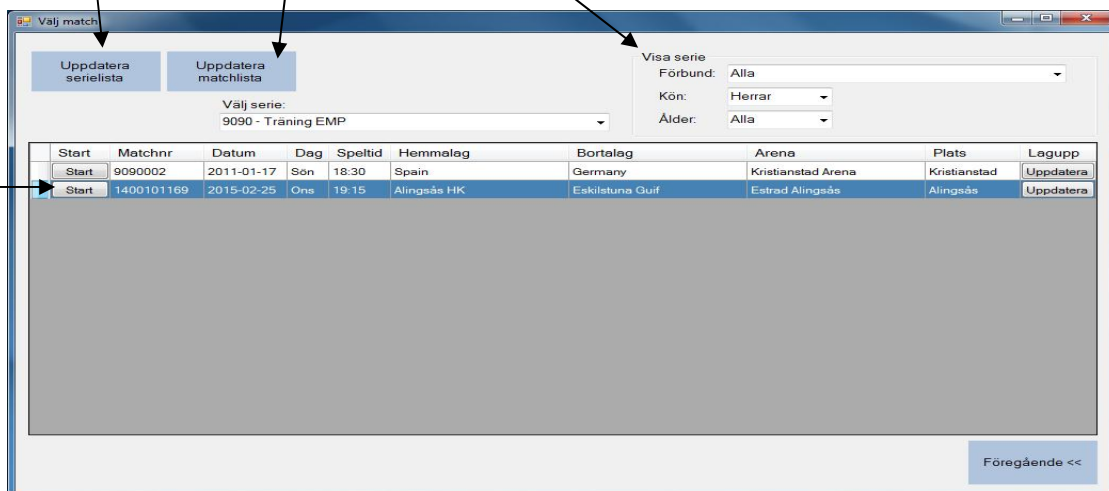
När du valt "Ny matchregistrering" hamnar du här. Här finns matcher och spelarlistor att hämta från SHF's server. En förutsättning är att föreningarna har skickat in sina laguppställningar och att du har Internetuppkoppling. Eventuellt behöver du uppdatera serielistan, klicka på "Ja".

Start	Matchnr	Datum	Speltid	Hemmalag	Bortalag	Arena	Plats	Lagupp
Start	1806101027	2018-10-27	Lör	HK Örnared/Steina	IK Balchoev	ÖHK-hallen K Göteborg	Frolunda	Uppdatera
Start	1806101029	2018-10-27	Lör	ÖHK Västerås U	HK Brukspöjerna	Angered Arena	Angered	Uppdatera
Start	1806101030	2018-10-27	Lör	HP Taro	Backa HK	Taro Sporthall	Taro	Uppdatera
Start	1806101026	2018-10-27	Lör	HP Årstad		Nothagahallen	Årstad	Uppdatera
Start	1806101028	2018-10-28	Sön	Fjäderås		Årstadshallen A	Kungälv	Uppdatera
Start	1806101035	2018-11-10	Lör	Backa HK		Lundby Strand 1 Göteborg	Göteborg	Uppdatera
Start	1806101033	2018-11-10	Lör	Sörhaga		Nothagahallen	Årstad	Uppdatera
Start	1806101032	2018-11-10	Lör	IK Baldo		Förobhallen Stenkullen	Lerum	Uppdatera
Start	1806101038	2018-11-11	Sön	HK Bruk		Deje Sporthall A	Deje	Uppdatera
Start	1806101031	2018-11-11	Sön	HK Skövde		Arena Skövde C	Skövde	Uppdatera
Start	1806101034	2018-11-11	Sön	Caik Lillstam		Liljekärshallen Göteborg	Göteborg	Uppdatera
Start	1806101038	2018-11-13	Tis	HP Årstad	HK Skövde	Estrad Årstad	Årstad	Uppdatera
Start	1806101037	2018-11-14	Ons	Rosendals IK	IK Balchoev	Lunderhallen	Göteborg	Uppdatera
Start	1806101039	2018-11-15	Tor	HK Örnared/Steina	Fjärde HK	ÖHK-hallen K Göteborg	Frolunda	Uppdatera
Start	1806101041	2018-11-16	Fre	ÖHK Västerås U	Caik Lillstam	Angered Arena	Angered	Uppdatera
Start	1806101040	2018-11-17	Lör	Backa HK	HK Brukspöjerna	Lundby Strand 1 Göteborg	Göteborg	Uppdatera



## 2.2 Välj match, hitta matchnummer

Klicka på **Uppdatera serielista** och **Uppdatera matchlista**. Du kan enkelt filtrera vilka kategorier som ska visas genom att bocka i och/ur rutorna till höger av fönstret.



Här blinkar det till en grön ruta **Success** när uppdatering är genomförd.

Välj match genom att klicka på "Uppdatera" och "Start" för önskad match. Eventuellt får du en fråga om laguppställningar som saknas, klicka då på "Ja".



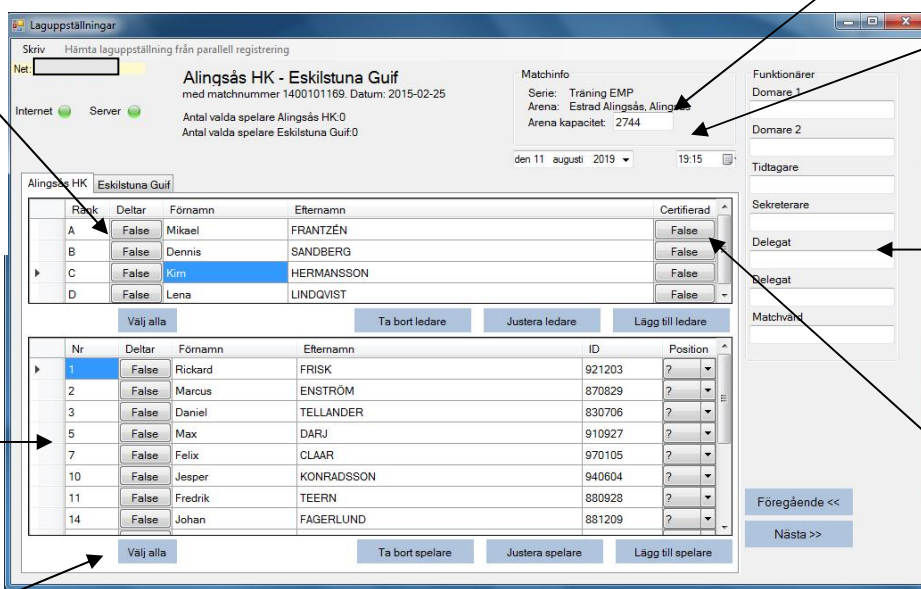
**Se alltid till att ha en ny uppdatering. Vid USM är det viktigt att göra uppdatering inför varje match! Hellre en gång för mycket 😊**

## 2.3 Laguppställningar, deltagarberättigade spelare och ledare

Du hamnar nu på sidan för "Laguppställningar. Fyll i följande:

2. Hallkapacitet för hallen

1. **Deltar** för ledare och spelare i båda lagen, dvs skapa laguppställningar. Klicka på **False** som ändras till **True**



3. **Kontrollera** att det är korrekt serie, matchnr, datum och tid.

4. **Ange** Domare Tidtagare Sekreterare Delegat (eventuellt)

5. **Kontrollera** spelarnr och ändra vid behov

Här certifierar du ledare om det ska göras **Certifierad True**

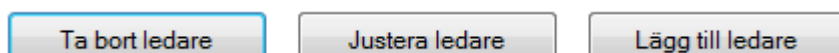
Klicka på **Välj alla** så kommer alla spelare med i laguppställningen.

**OBS! Du måste ange domare, tidtagare, sekreterare och eventuell delegat med fullständigt för-och efternamn(!) eftersom detta är ett officiellt matchprotokoll! Det är alltså inte tillåtet med förkortningar, smeknamn eller annat.**

**OBS!! Det är skillnad på delegat och matchvärd (!) exvis sitter delegat vid funktionärsbordet i Handbollsligan, SHE, HerrAllsvenskan och USM Finalspelet medans matchvärd finns vid ungdomsmatcher.**

Tänk på att **True** innebär att spelaren finns med i laguppställningen.

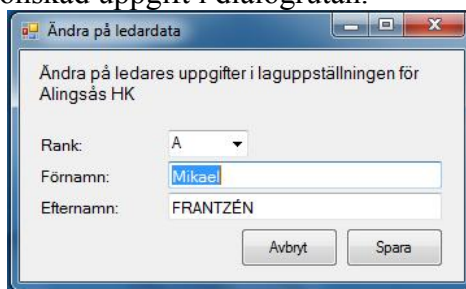
Behöver du ta bort, lägga till eller justera en ledare eller spelare (exvis saknar någon) klickar du på respektive knapp så får du upp en dialogruta som du fyller i, se nedan.



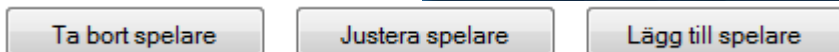
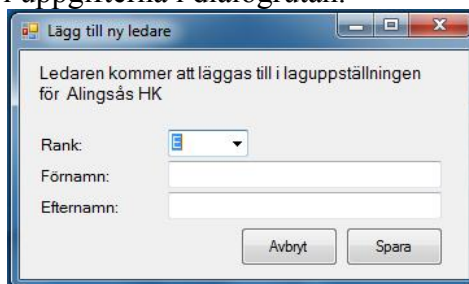
**Ta bort ledare** genom att klicka på **Ja** i dialogrutan.



**Justera ledare** genom att ändra önskad uppgift i dialogrutan.



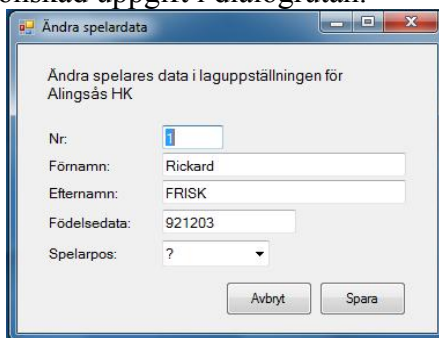
**Lägg till ledare** genom att fylla i uppgifterna i dialogrutan.



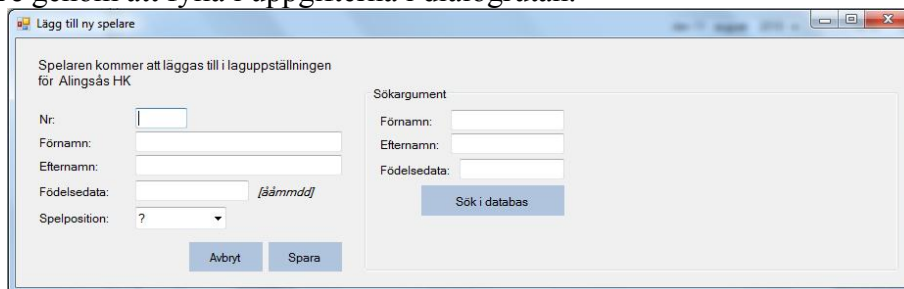
**Ta bort spelare** genom att klicka på **Ja** i dialogrutan.



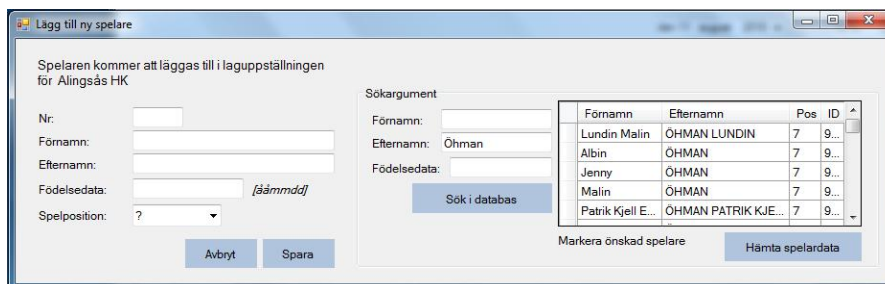
Justera spelare genom att ändra önskad uppgift i dialogrutan.



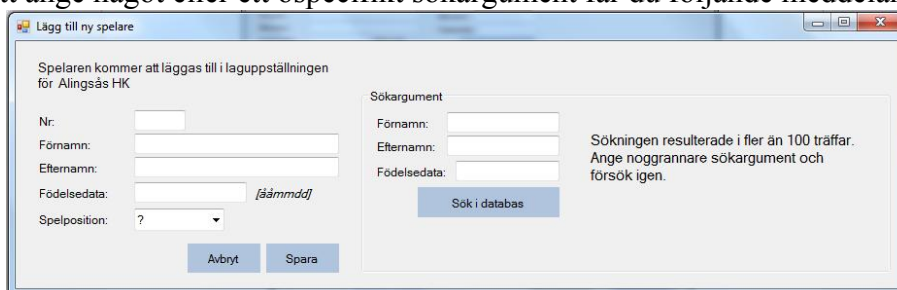
Lägg till spelare genom att fylla i uppgifterna i dialogrutan.



Om du ska lägga till en spelare som du saknar kan du även söka i databasen. Skriv För-Efternamn eller födelsedata och klicka på **Sök i databas** så kommer det upp en lista som beror på ditt sökargument. Ju snävare (bättre) sökargument desto kortare lista.

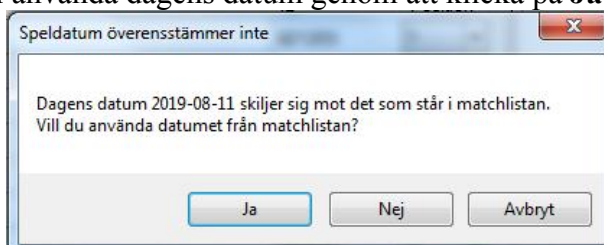


Söker du utan att ange något eller ett ospecificikt sökargument får du följande meddelande



När laguppställningarna är färdiga, klicka du på **Nästa >>**

Om speldatum inte stämmer får du detta meddelande. Välj om du vill använda datum som finns i matchlistan eller om du vill använda dagens datum genom att klicka på **Ja** eller **Nej**.





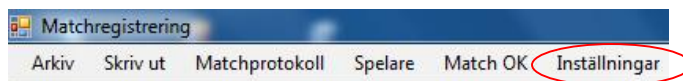
## 3. Matchregistrering

### 3.1 Matchregistreringsprotokollet

Du hamnar nu på sidan för **Matchregistrering**, det är här du registrerar matchen. Omedelbart visas en dialogruta som anger halvlekarna i angivna antal minuter.



Om tiden inte stämmer, justera genom att välja **Inställningar/Programinställningar/Matchinställningar** i menyraden.



**Matchregistrering** består av 4 separata delar;

# **Händelseknapparna** Mål, Varning, 2 minuter (utvisning), Rött kort, Straff (7 m-kast), Lag-TimeOut och Skadad spelare.

# **Laguppställningarna** dvs spelarnr och ledare för de som är deltagarberättigade. Hemmalaget till vänster och Bortalaget till höger.

# **Matchreferatrutan** nere till vänster. Här visas alla händelser som du loggar och information i samband med dessa. Det är här du kan göra **Lägg till händelse** och **Ta bort händelse** se 10.3

# **Tidsrutan** där du hanterar tiden, ser ställningen i matchen samt "Online-status".

För en noggrann beskrivning som kan vara bra att skriva ut och ha med sig till match, se **9. Matchregistreringsprotokollet**.

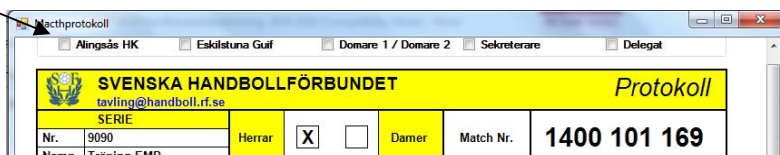
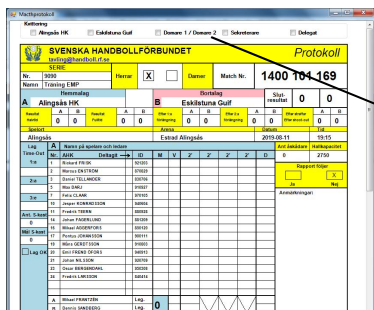
Händelseknapparna, spelarnummer samt matchreferatrutan går att ändra i storlek, se 7.6  
För beskrivning av hela menyraden, se 7.1 – 7.12

Här arbetar du under hela matchen och noterar händelser.

Du kan ändra utseendet på Matchregistreringsprotokollet genom att dra i de avgränsande linjerna

## 3.2 Godkännande/signering av laguppställningarna

Vid matcher med EMP-protokoll granskar ledare laguppställningen före match. Klicka överst i menyraden på **Matchprotokoll** som bl.a. innehåller **Visa matchprotokoll** - här ser du hur matchprotokollet ser ut i realtid dvs just nu! Här **SKA** Lagansvarig i båda lagen klicka i dvs signera sin laguppställning **efter** matchstart! Här **SKA** sedan sekreterare, domare och ev delegat signera och godkänna protokollet **efter** matchen!

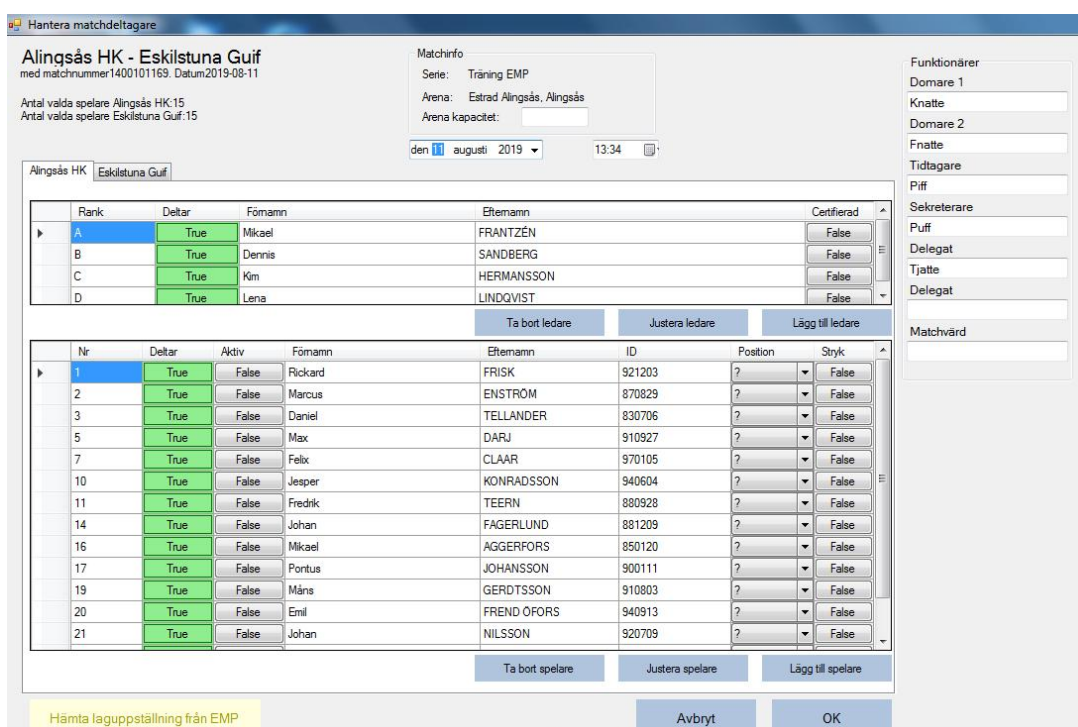


- **Lagansvariga** granskar protokollet **innan** matchstart och signerar **efter** match!
- Sekreterare, domare och ev delegat signerar och godkänner protokollets **efter** matchen!

## 3.3 Hantera/justera i laguppställning

Om du behöver göra ändringar i laguppställningarna strax före matchstart, klicka överst i menyraden på **Spelare** som innehåller laguppställningarna. Här kan du nu hantera spelare och ledare, göra justeringar/lägga till/ta bort spelare eller ledare och klicka i/ur **True/False**. Det finns en flik för hemmalaget och en flik för bortalaget. Hur du justerar/tar bort/lägger till spelare eller ledare beskrivs ovan i **2.3 Laguppställningar, deltagarberättigade spelare och ledare**.

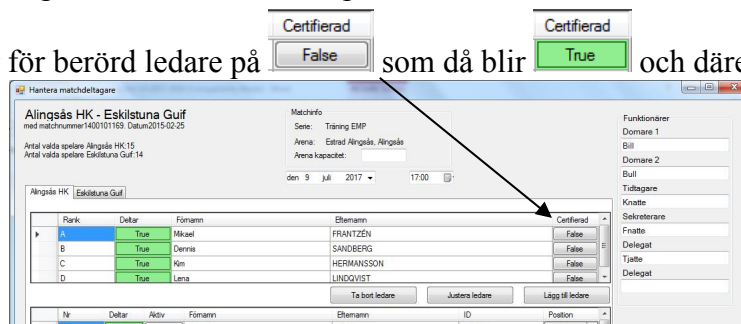
Här kan du även klicka i **Aktiv** på respektive spelare. Tänk på att **Deltar** innebär att spelaren finns med i laguppställningen, **Aktiv** innebär att spelaren har varit inne på plan, dvs spelat!



## 3.4 Certifiering av ledare

Certifiera ledare vid exvis USM gör du genom att klicka överst i menyraden på **Spelare** som innehåller laguppställningarna, samma som för spelare och ledare.

Klicka lägst till höger för berörd ledare på **False** som då blir **True** och därefter på **OK**.



A	FRANZÉN Mikael	Lsg	✓
B	SANDBERG Dennis	Lsg	
C	HERMANSSON Kim	Lsg	
D	LINDQVIST Lena	Lsg	

Så här ser det ut i Matchprotokollet efteråt!

## 3.5 Ansluta matchen till Online

Anslut så att du är Online genom att dubbelklicka på **ONLINE OFF** Kontakt med server bekräftas med



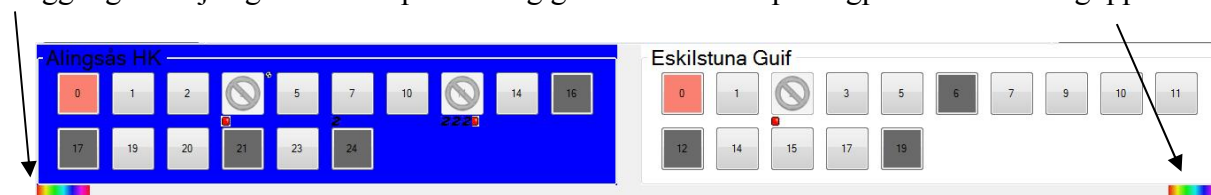
Att vara ansluten till **Live Score** innebär att man kan följa matchresultatet bara man har tillgång till Internet, på SHF's hemsida.

<http://livescore.svenskhandboll.se/shfOnline/svescore.aspx>

## 3.6 Färglägg med lagens tröjfärger

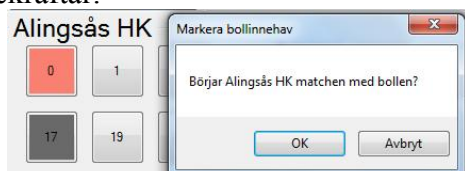
Om du vill kan du färglägga med lagens tröjfärger, så blir det lättare att hålla reda på vilket lag som är hemmalag respektive bortalag.

Lägg lagets tröjfärg bakom respektive lag genom att klicka på färgpaletten under laguppställningarna.



## 3.7 Markera vilket lag som börjar med boll

Höger-klicka på det lagets namn som ska börja med bollen i 1:a halvlek. Du får en dialogruta som vill att du bekräftar.



Efteråt ser det ut så här **Alingsås HK (1:a)**

Om du råkar klicka på fel lag är det inget problem, gör om så justeras det.

## 3.8 Att registrera matchen

### 3.8.1 Registrera mål

Händelsen **Mål** är förvald, klicka på spelarens nr så skrivs händelsen in i fönstret nere till vänster.



### 3.8.2 Registrera varning

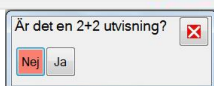
Markera ikonen för **Varning**, klicka på spelarens nr så skrivs händelsen in i fönstret nere till vänster, dvs i Matchreferatrutan.



### 3.8.3 Registrera utvisning dvs 2 minuter

**OBS! Tänk på att alltid korrigerar tiden innan du registrerar en utvisning! EMP är ju ett officiellt protokoll och vid protest tittar man i EMP och de händelser som är registrerade.**

Markera ikonen för **Utvisning** dvs **2 minuter**, klicka på spelarens nr så skrivs händelsen in i fönstret nere till vänster, dvs i Matchreferatrutan. Klockan i EMP stoppas automatiskt, så den behöver du inte tänka på.



Du får en följdfråga **Nej** innebär att spelaren får en utvisning i 2 minuter, **Ja** betyder att spelaren får 2+2 minuter, dvs utvisning i sammanlagt 4 minuter. Spelaren är nu blockerad, det går inte att lägga något mål medan utvisningstiden pågår. Du kan justera utvisningstiden genom att

använda + eller – och ta bort utvisningen genom att klicka på det röda krysset.



### 3.8.4 Registrera diskvalifikation dvs Rött kort

**OBS! Tänk på att alltid korrigerar tiden innan du registrerar en bestraffning! EMP är ju ett officiellt protokoll och vid protest tittar man i EMP och de händelser som är registrerade.**

Markera ikonen för **Diskvalifikation** dvs **Rött kort**, klicka på spelarens nr så skrivs händelsen in i fönstret nere till vänster. Klocka i EMP stoppas automatiskt, så det behöver du inte tänka på.



30.00	10-11		Halvtid		
31.49		GUI	Rött, direkt	2	ÅKERMAN Rick...

Det finns 3 olika **Rött kort** och det är **Rött kort** som följd av 3 st utvisningar på samma spelare i samma match, detta skapas i EMP när spelaren får sin tredje utvisning, så det behöver du inte tänka på. Dessutom finns **Rött, direkt** och **Rött, rapport** dvs en diskvalifikation med Blått kort. När du klickar på ikonen **Rött kort** får du en dialogruta som frågar om det är ett **Rött, direkt** eller **Rött, rapport** ett



Blått kort

Tid	Mål	Lag	Aktion	Namn
5:39		AHK	Rött, rapport	Daniel TELLANDER
5:04		GUI	Rött, direkt	Rickard ÅKERMAN
4:53		AHK	Rött kort	Fredrik TEERN
4:53		AHK	Utvisning	Fredrik TEERN
2:47		AHK	Utvisning	Fredrik TEERN
0:42		AHK	Utvisning	Fredrik TEERN

Så här kan det exvis se ut.

Om det har blivit fel och du behöver justera så gör du det genom att högerklicka på matchhändelsen som finns i Matchreferatrutan, kolumn **Aktion**.

Det är viktigt att skilja på **Rött kort**, **Rött, direkt** och **Rött, rapport!** Ange **INTE Rött kort** följt av en notering under Matchprotokoll/Fritext Matchprotokoll när du ska ange att det är ett **Rött, rapport**.

### 3.8.5 Registrera straff

**OBS! Tänk på att alltid korrigerera tiden när du registrerar en straff! EMP är ju ett officiellt protokoll och vid protest tittar man i EMP och de händelser som är registrerade.**

Markera ikonen för **Straff** dvs **7 m/visselpipa**. Du får en dialogruta med frågan **Vilket lag fick straffen?** Klicka på laget som fick straff.



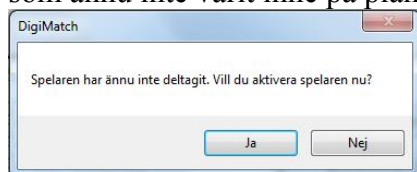
Du får nu ytterligare en dialogruta med frågan **Vem lägger straffen?** samtidigt som du får spelarnr på samtliga spelare i laget som har blivit tilldömd straffen. Ange spelarnr på spelaren som går fram för att lägga straffen.

Du får nu ytterligare en dialogruta med **Vilket resultat fick straffen?** Klicka i respektive ruta.



Nu kan du även lägga en bestraffning för motståndarlaget. Välj bestraffning dvs **Varning**, **Utvisning** eller **Rött, direkt** dvs diskvalifikation. Du kan inte välja spelare eller ledare som redan har en utvisning eller diskvalifikation. Om man inte ser eller hinner uppfatta vilken spelare som får bestraffningen, kan man lägga bestraffning på spelare **0** för att sedan vid lämpligt tillfälle gå till Matchreferatrutan och välja korrekt spelarnr genom att högerklicka i kolumnen **Nr** eller **Namn**.

När du anger vem som ska ta straffen, kan du även välja spelare som ännu inte varit inne på plan. Du får då dialogrutan



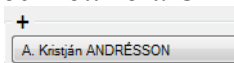
Nu har händelsen skrivits in i fönstret nere till vänster, dvs i Matchreferatrutan.

### 3.8.6 Registrera bestraffning på ledare

**OBS! Tänk på att alltid korrigerera tiden innan du registrerar en bestraffning! EMP är ju ett officiellt protokoll och vid protest tittar man i EMP och de händelser som är registrerade.**

Även ledare kan tilldelas varning, utvisning och rött kort. Om du vill att alla ledarnas namn ska synas

klickar du på + ovanför lagansvariges namn



så få du upp samtliga ledares namn.



Vill du ta bort dem klickar du till höger om lagansvariges namn.

För att lägga en bestraffning klickar du först på händelseknapp för bestraffningen och sedan på ledarens namn. Du får en markering motsvarande tilldelad bestraffning vid ledarens namn samt en registrerad händelse i händeseloggen i Matchreferatrutan.



A. Kristján ANDRESSON	0
B. Janne EKMAN	2
C. Micke HAGSTRÖM	0
D. Roland KALDEUS	0

Tid	Mål	Lag	Aktion	Nr	Namn
33.00		GUI	Rött, direkt	C	Micke HAGSTRÖM
31.30		GUI	Utvisning	B	Janne EKMAN
30.00		GUI	Varning	A	Kristján ANDRESSON

### 3.8.7 Registrera Lag-TimeOut

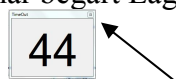
**OBS! Tänk på att alltid korrigerar tiden när du registrerar en Lag-TO! EMP är ju ett officiellt protokoll och vid protest tittar man i EMP och de händelser som är registrerade.**

Markera ikonen för Lag-TO.



Du får en dialogruta **Vilket lag tog TimeOut?** Välj lag som har begärt Lag-TimeOut

Lag-TimeOut-klockan startar på 60 sek och räknar sedan ner.



Om du vill kan du stänga av den genom att klicka i X-et som är i övre, högra delen av dialogrutan.

Antalet Lag-TimOut som respektive lag har tagit ses väl synligt under lagets laguppställning i form av



ett T för varje Lag-TO.

### 3.8.8 Skadad spelare

**Skadad spelare** gäller enbart i Förbundsserier dvs Handbollsligan, SHE, HA, DA, HDiv1 och DDiv1. Markera ikonen för **Skadad spelare**, klicka på spelarens nr så skrivs händelsen in i fönstret nere till vänster.



Spelarknappen blir markerad med 3 kryss eftersom spelaren nu ska sitta i 3 anfall Starta klockan som vanligt när matchen spelas vidare. Klicka på knappen för spelarens nr för varje **avslutat** anfall.

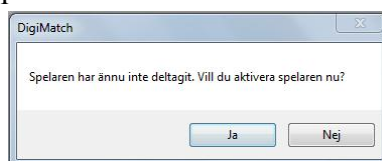


och efter 3 st knapptryckningar dvs 3 st avslutade anfall återfår spelarknappen sin normala funktion.

Om spelaren får en bestraffning, dvs Varning, Utvisning eller Diskvalifikation under dessa 3 anfall hanterar du det som vanligt med aktuell händelseknapp. Vid **Utvisning** och **Diskvalifikation** försvinner de röda korsen från spelarknappen och ersätts av den vanliga bestraffningssymbolen. När utvisningstiden är klar får spelaren beträda spelplanen igen.

### 3.9 Aktivera spelare

Att aktivera en spelare innebär att man markerar att spelaren har varit inne på plan, dvs spelat. Innan matchen börjar aktiverar du de 7 spelare i båda lagen som startar matchen genom att klicka på deras spelarnr. Du får då dialogrutan



Spelarnr som från början är mörkgrå blir ljusgrå vid aktivering. Aktivera spelare allt eftersom de kommer i på plan under matchen. För en snabbare och enklare hantering, titta under **11.1 Anpassa tangentvägar.**

## 3.10 Registrera halvtid och matchslut (fulltid)



Vid halvtid stoppas klockan automatiskt. Kontrollera ditt resultat mot resultattavlan. Klicka på **Skriv halvtid** som dyker upp under klockan. Halvtidsresultatet visas sedan jämte matchresultatet.



Vid matchslut stoppas klockan automatiskt. Kontrollera ditt resultat mot resultattavlan. Klicka på **Skriv fulltid** som dyker upp under klockan. Slutresultatet visas sedan jämte matchresultatet.

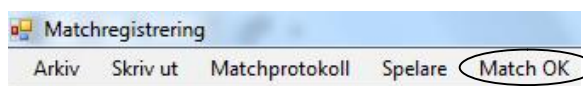
## 3.11 När matchen är slut, avsluta protokollet

När matchen är slut kontrollerar du att protokollet ser korrekt ut, kontrollräkna antalet mål och bestraffningar. Ta god tid på dig. Hellre att det tar tid och att protokollet blir korrekt!! Godkänn/signera protokollet genom att klicka i **Sekreterare** och se sedan till att Domare och ev Delegat godkänner/signerar protokollet genom att klicka i respektive ruta.

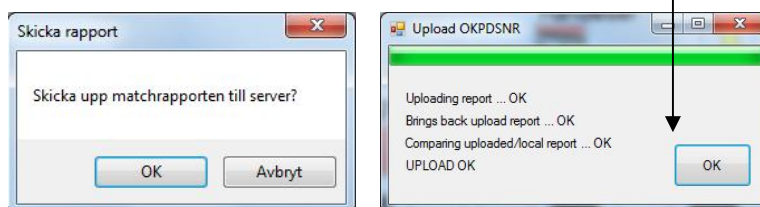


## 3.12 Sänd iväg protokollet till SHF's server

Klicka överst i menyraden på **Match OK**



och sänd iväg protokollet till SHF's server! Se så att du får markerat **OK**.

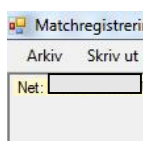


Om matchprotokollet inte är korrekt kvitterat får du ett felmeddelande om att det inte går att skicka. Åtgärda och skicka protokollet till SHF's server!



För att kontrollera kan du gå in på SHF's hemsida [www.svenskhandboll.se](http://www.svenskhandboll.se) under Handbollinfo, välj **Serier&Resultat**, använd filtreringsmöjligheterna för att hitta önskad match. Tänk på att det kan ta en stund innan Arbets- och Matchprotokoll finns.

## 4. Stänga ner/avsluta programmet



Klicka överst i menyraden på Arkiv, välj **Avsluta program**.

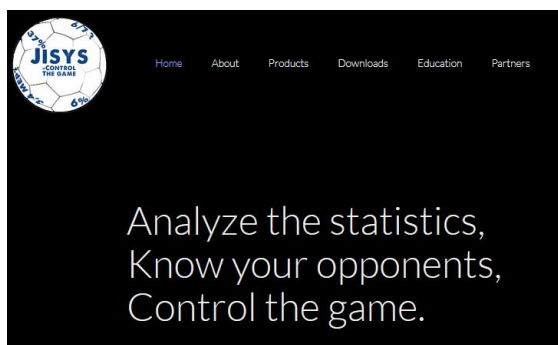
**Sist men inte minst – ge dig själv en positiv känsla för att du nu kan använda EMP!!**



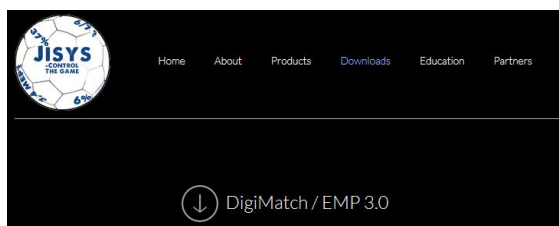
## 5. Installera programmet

### 5.1 Nedladdning av programvaran

Gå till Jilsen System AB, [www.jisys.se](http://www.jisys.se) för att ladda ner programvaran.



Klicka på **Downloads**, välj **DigiMatch/EMP 3.0** och följ instruktionerna. Låt programmet installera filerna och placera dem på din dator. OBS! Flytta inte på filerna utan låt dem ligga kvar där installationen placerar dem, annars kan du få problem.



### 5.2 Instruktionsvideor på Jisys

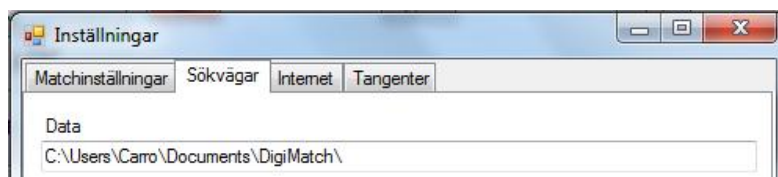
Jisys arbetar med att skapa ett webbaserat utbildningsmaterial som du hittar på <http://handballstats.se/education/>

Där kan du som EMP-funktionärer hitta instruktionsvideor. Du kan du även nå dessa från startsidan i EMP om du klickar på Hjälp/Utbildning. Välj "För funktionärer" och följ instruktionerna. Du kan använda en allmän inlogg **Användarnamn:** emp2017 **Lösenord:** emp2017.

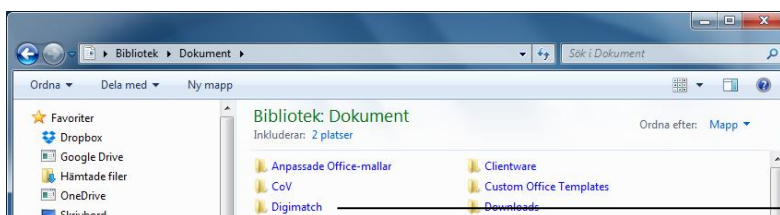


## 5.3 Program och filer i din dator

Programmets filer läggs in i datorn och du hittar sökvägen på startsidan under **Inställningar/Inställningar/Sökvägar**, se vidare nedan under **6.2 Inställningar/Sökvägar** och i Matchregistreringsprotokollet under **Inställningar/Programinställningar/Sökvägar**.



Under exvis **Mina Dokument** läggs diverse filer som programmet använder. Här läggs även laguppställningar som sparas på datorn.



## 6. Beskrivning av Menyerna på Startsidan

### 6.1 Arkiv

#### Avsluta

Stänger av programmet men fungerar dessvärre inte här på denna sida utan enbart från Matchregistreringsprotokollet.

#### Hitta backup

Här kan man återskapa matcher från den automatiska backupen. Följ instruktionerna samt se avsnitt **11.5 BackUp**.

### 6.2 Inställningar

Består av undermenyerna

#### Registreringsnivå

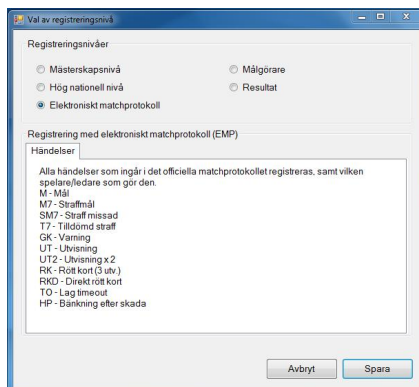
Här bestämmer man vad som ska loggas. I en vanlig match som ska ha EMP ska **Elektroniskt matchprotokoll** vara ibockat.

Om man vill genomföra en match med **enbart klocka och resultat**, alltså inga händelser så som målgörare och bestraffningar m.m bockar man i **Resultat**. Spelare nr 0 (noll) används för alla mål. Det betyder att enbart mål registreras och inte namnet på spelaren. Detta kan vara användbart vid exvis interna turneringar där man inte kan ha riktigt EMP utan bara vill att visa mål online på SHF's hemsida. **Målgörare** innebär att nummer på spelare som gör mål anges. Det betyder att mål och namnet på spelaren registreras

**Övriga** valmöjligheter, **Hög nationell nivå** och **Mästerskapsnivå** väljs enbart om man har kunskap om dess innebörd.



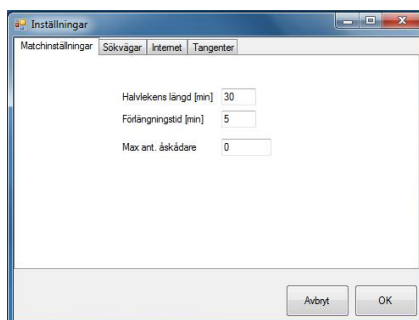
## Välj Elektroniskt matchprotokoll



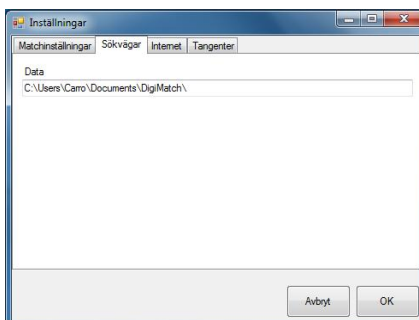
## Inställningar

Här har du olika valmöjligheter inför matchen:

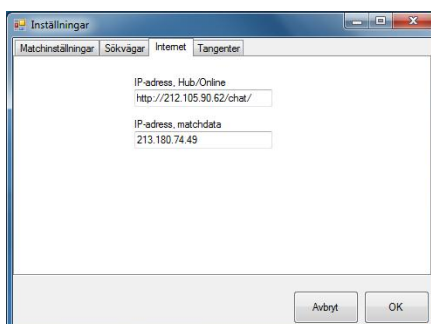
**Matchinställningar** här anger du **halvlekarnas längd** i minuter samt **förlängningstid** i minuter. **OBS! Ha för vana att ALLTID (!) titta här så att du har korrekt matchtid!!**



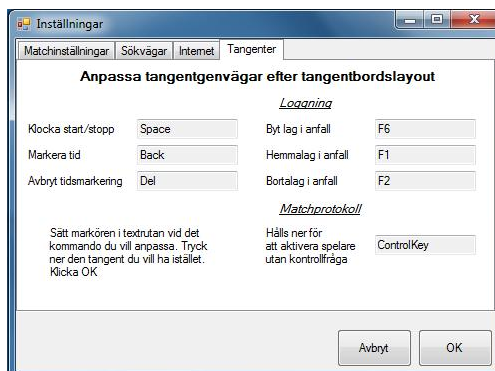
**Sökvägar** här ser du var filer sparas på datorn.



**Internet** här ser du vad som gäller för din internetuppkoppling, detta fylls i automatiskt och är inget du ska ändra själv.

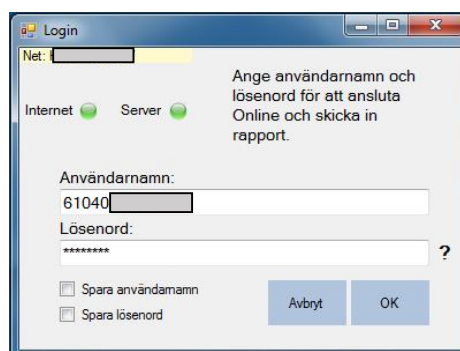


**Tangenter** här kan du göra inställning för några specialtangenter vilket kan vara mycket användbart men tänk på att **om du använder dessa tangenter – titta alltid här innan match så du vet deras betydelse!** Någon annan kan ha gjort en egen personlig inställning och inte ändrat tillbaka till grundinställningarna, se beskrivning nedan **12.1 Anpassa tangentgenvägar.**



## 6.3 Login

Här anger du ditt Användarnamn samt lösenord som du fått av Jilsén, Jilsys eller din förening. När Användarnamn och Lösenord stämmer och du har Internetuppkoppling ska det se ut så här och du är redo för att fortsätta. Notera de gröna markeringarna vid Internetaccess och Serverkontakt, du har alltså både fungerande internetuppkoppling och kontakt med SHF's server!



## 6.4 Hjälp

**Hjälp** här hamnar du på Jisys' hemsida <http://jisys.se/jisys/>

**Utbildning** här hamnar man på utbildningssidan hos Jilsén System AB <http://handballstats.se/education/>

**Om Digimatch** här ser du bl.a. information om versionsnr m.m.

**Versionsinfo** här ser du info om versionsuppdateringarna dvs förändringar och justeringar i EMP.

# 7. Beskrivning av Menyerna i Matchregistrering

## 7.1 Arkiv

**Spara** som sparar matchprotokollet så som det är just nu.

**Visa** För tillfället inte aktiv.

**Stäng**

**Gå till Startsidea**

**Avsluta program**

## 7.2 Skriv ut

Du har olika valmöjligheter beroende på vilken registreingsnivå du har valt. Använder du EMP kan du skriva ut Match- och Arbetsprotokoll.

- Matchprotokoll
- Arbetsprotokoll
- Spelaranalys
- Laganalys
- EHF matchprotokoll

## 7.3 Matchprotokoll

Innehåller

**Visa matchprotokoll** här ser du hur matchprotokollet ser ut – i realtid dvs just nu! Här **SKA** Lagansvarig i båda lagen granska sin laguppställning **innan** matchstart! Här **SKA** Lagansvarig i båda lagen klicka i dvs signera sin laguppställning **efter** matchstart! Här **SKA** sedan sekreterare, domare och ev delegat klicka i **efter** matchen och därmed signera/godkänna protokollet!

The screenshot shows a detailed match protocol form for Svenska Handbollförbundet. It includes fields for match number (1400 101 141), date (2014-12-28), and time (16:30). It lists two teams: A (Allingsås HK) and B (Lugi HF). Below the team names are lists of players with their positions and jersey numbers. There are also sections for referees (Domare) and officials (Sekreterare, Delegat). The form includes various checkboxes and input fields for recording match events.

**Lagansvariga** granskar protokollet **innan** matchstart och signerar **efter** match!  
**Sekreterare, domare** och ev delegat signerar och godkänner protokollets **efter** matchen!

This screenshot shows the top portion of the match protocol form, including the header with the Svenska Handbollförbundet logo and match details like match number and date. It also shows checkboxes for selecting the match type (e.g., A-lags match, B-lags match) and the role of the user (e.g., Lagansvarig, Sekreterare).

**Fritext matchprotokoll** här kan sekreterare, domare eller delegat skriva noteringar exvis tröjbyte, ange båda tröjnummer samt tid när bytet sker. Du får en tom ruta som du skriver i, detta hamnar sedan i matchprotokollet.

**OBS!** Tänk på att detta är ett officiellt matchprotokoll som kommer finnas tillgängligt för alla som vill läsa. Innan du skriver – tänk på om du vill att det ska ligga ute på Internet!

The dialog box contains the following text: "Här kan sekreterare, domare eller delegat göra notering. Lämpligt är exvis tröjbyte, där du anger båda tröjnr samt klockslag för bytet. Tänk på att detta är ett officiellt matchprotokoll som kommer finnas tillgängligt för alla som vill läsa. Innan du skriver - tänk på om du vill att det ska ligga ute på Internet!" There are "OK" and "Cancel" buttons at the bottom.

**Anmärkningar:**  
 Här kan sekreterare, domare eller delegat göra notering. Lämpligt är exvis tröjbyte, där du anger båda tröjnr samt klockslag för bytet.  
 Tänk på att detta är ett officiellt matchprotokoll som kommer finnas tillgängligt för alla som vill läsa. Innan du skriver - tänk på om du vill att det ska ligga ute på Internet!

**Rapport följer** är förvalt **Nej** men om du bockar för **Rapport följer** ändras det till **Ja**

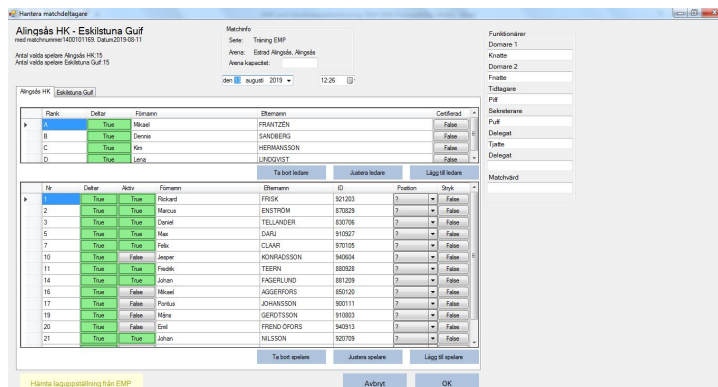
Two yellow boxes representing radio button options. The first box has "Ja" under an empty square and "Nej" under a square with an "X". The second box has "Ja" under a square with an "X" and "Nej" under an empty square.

## 7.4 Spelare

Innehåller laguppställningarna. Här kan du göra justeringar innan matchstart exvis lägga till/ta bort spelare eller ledare genom att klick i/ur Deltar.

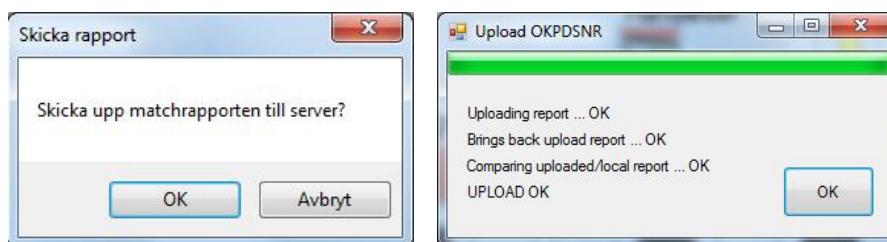
Tänk på att **Deltar** innebär att spelaren finns med i laguppställningen, **Aktiv** innebär att spelaren har varit inne på plan, dvs spelat!

Se 2.3 Laguppställningar, deltagarberättigade spelare och ledare ovan för en utförlig beskrivning.



## 7.5 Match OK

Klicka här för att sända protokollet till SHF's server när matchen är slut och protokollet är godkänt av sekreterare, domare och ev delegat.



Om matchprotokollet inte är korrekt kvitterat får du ett felmeddelande om att det inte går att skicka. Åtgärda och skicka protokollet till SHF's server!



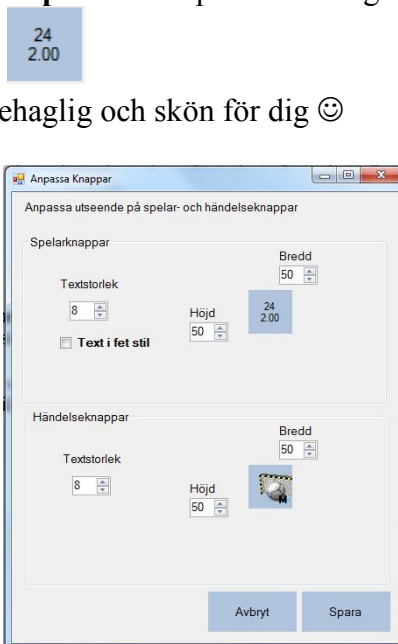
För att kontrollera kan du gå in på SHF's hemsida [www.svenskhandboll.se](http://www.svenskhandboll.se) under Handbollinfo, välj **Serier&Resultat**, använd filtreringsmöjligheterna för att hitta önskad match. Tänk på att det kan ta en stund innan Arbets- och Matchprotokoll finns.

## 7.6 Inställningar

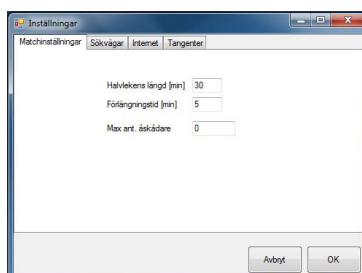
**Anpassa knappar** ger dig möjlighet att justera storlek på händelseknapparna, spelarknapparna samt textstorlek. Bekräfta justeringen med **Spara**. Tänk på att om du gör Spelarknapparna för små kan du

inte se utvisningstiden på spelaren!

Se till att du har en storlek som är behaglig och skön för dig 😊



**Programinställningar** är samma som på startsidan dvs **Matchinställningar**, **Sökvägar**, **Internet** och **Tangenter** se under **6.2 Inställningar**



**Registrera skott i mål** är inaktiverad när man loggat in för EMP.

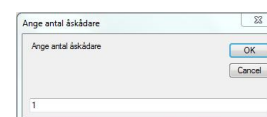
## 7.7 Registreringsätt

När du klickar på Tangentbord ändras Händelseknapparna, det tillkommer en bokstav, vilket innebär att du kan klicka på respektive bokstav på tangentbordet och då aktivera den så att du sedan bara behöver klicka på spelarnr.



## 7.8 Åskådare

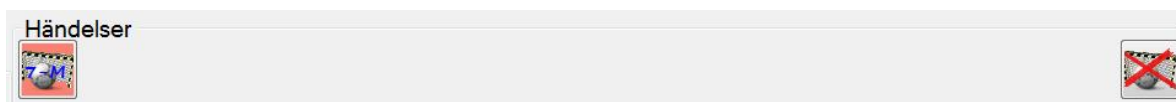
Ange antalet **Åskådare**, uppskatta om du inte har tillgång till officiellt antal.





## 7.9 Aktivera straffavgörande

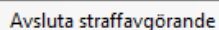
Här får du enbart **Straffmål** och **Straff missad** som Händelseknapp.



Om du klickar på händelseknappen med ett rött kryss anges det som en händelse **Straff missad**.

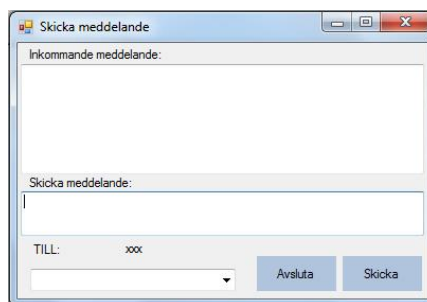
	Tid	Mål	Lag	Aktion	Nr	Namn
	33.20		GUI	Straff missad	3	Emil ANDERSSON
	33.11	2-0	AHK	Straffmål	5	Max DARJ

Avsluta straffavgörande

För att återgå, klicka på  Nu kan du åter använda alla Händelseknappar exvis lägga bestraffningar.

## 7.10 Skicka meddelande

**Återkommer om denna funktion.**



## 7.11 Kommunikation

Funktionen är inte aktiv när man loggat in för EMP och inget du behöver tänka på.

## 7.12 Radio

Funktionen är inte aktiv när man loggat in för EMP och inget du behöver tänka på.

## 8. Matchregistreringsprotokollet

Här arbetar du under hela matchen och noterar händelser.

Mål är förvalt – klicka på spelarnr

V – klicka på varning och därefter på spelarnr eller ledare

2' – klicka på 2 minuters utvisning och därefter på spelarnr eller ledare

RK – klicka på rött kort och därefter på spelarnr eller ledare

Straffkast – klicka på "7m" ange vilket lag, därefter vilken spelare, slutligen om det blir mål eller inte. Här kan du även ange bestraffningar innan straffen läggs.

The screenshot shows the match registration software interface. At the top, there are menu options: Arkiv, Skriv ut, Matchprotokoll, Spelare, Match OK, Inställningar, Registreringssätt, Åskådare, Aktivera straffavgörande, Skicka meddelande, Kommunikation, and Radio. Below the menu is a toolbar with icons for goal, warning, 2-minute suspension, red card, 7m penalty, and medical aid. The main area is divided into two player lists: Alingsås HK and Eskilstuna Guif. Each list has a grid of player numbers (0-24). A 'Händelser' (Events) section is at the top left, and a 'Matchtid' (Match Time) section is at the bottom right. A table with columns 'Tid', 'Mål', 'Lag', 'Aktion', and 'Namn' is at the bottom left. A score display shows '0-0' and an 'ONLINE' indicator.

Lag-TO – klicka på "T" ange vilket lag. 60 s nedräkning startar

Skadad spelare, klicka på spelarnr

Här hamnar ett "T" så att du ser hur många Lag-TO som lagen har tagit

Aktivera spelare – klicka på spelarnr och bekräfta följdfrågan eller håll nere Ctrl-knappen och klicka på spelarnr. Se även "Inställningar/Tangenter" för personlig inställning.

Klicka i Tid (min punkt sek Enter) och justera vid behov. Hö-klicka på Lag, Aktion och Nr för att göra ändringar.

Här ser du hela tiden vad det står i matchen

Starta/stoppa klockan, justera tiden med + och - eller "Ändra tid". Se även "Inställningar/Tangenter" för personlig inställning.

Genom att hö-klicka i en ruta till vänster om **Tid** får du möjlighet att göra justeringar i protokollet, **Lägg till händelse** och **Ta bort händelse**. Funktionen beskrivs även under 11.1- 11.3

Du kan enkelt flytta dina händelserader genom **Grab&Drag**, dvs ta tag i raden och dra den dit du vill ha den.

Om det känns stressigt, ha papper och penna där du kan göra snabba noteringar under pågående match. I halvlek finns det oftast utrymme att gå igenom protokollet och göra justeringar. Justeringar kan även göras efter matchen. **Låt det ta tid och låt ingen stressa dig!!** Viktigast är ju att det blir korrekt!

I halvlek klickar du på **Skriv halvtid** och när matchen är slut klickar du på **Skriv fulltid**. Inför en förlängning ska du också klicka på **Skriv fulltid**.

OBS!! Klockan ska själv passera 30 respektive 60 minuter för att **Skriv halvtid** och **Skriv fulltid** ska skapas.

Om man inte får upp **Skriv halvtid** och **Skriv fulltid** ska man backa klocka till strax innan exvis 29:58 och 59:58 och starta klockan så att den själv passerar 30 respektive 60 minuter.



## 9. Förlängning och Straffavgörande

### 9.1 Förlängning

Vissa matcher **måste** avgöras och får då inte sluta oavgjort exvis vid USM Steg 4, Kval-och Slutspelsmatcher i slutet på säsongen, vissa turneringar m.fl. **Förlängning** spelas enligt följande:

En paus på 5 minuter därefter

**Första förlängning 2x5 minuter med 1 minuts paus (1:1 och 1:2)**

Om matchen fortfarande är oavgjord fortsätter man med en paus på 5 minuter därefter

**Andra förlängning 2x5 minuter med 1 minuts paus (2:1 och 2:2)**

Om matchen fortfarande är oavgjord avgörs matchen med

**ShootOut**

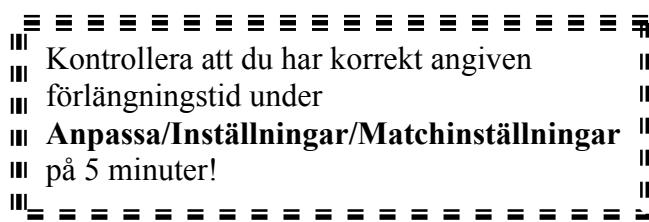
I USM spelas **Förlängning** enligt följande:

En paus på 5 minuter

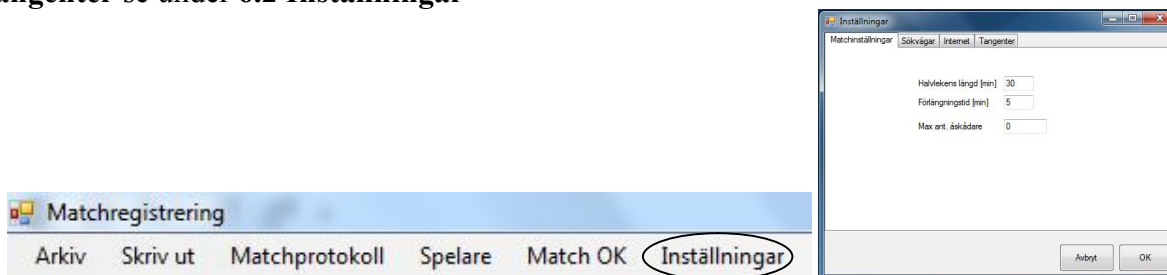
**Första förlängning 2x5 minuter med 1 minuts paus (1:1 och 1:2)**

Om matchen fortfarande är oavgjord avgörs matchen med **ShootOut**

Denna form av matchavgörande finns beskrivet i Funktionärsskolan.

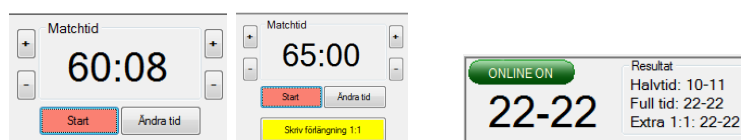


**Programinställningar** är samma som på startsidan dvs **Matchinställningar, Sökvägar, Internet** och **Tangenter** se under **6.2 Inställningar**



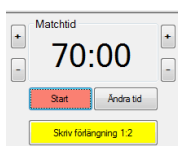
### Första förlängning 1:1

Starta klockan som vanligt genom att klicka på **Start**, Vid förlängningshalvlekens slut stoppas klockan automatiskt. Kontrollera ditt resultat mot resultatavlan. Klicka på **Skriv förlängning 1:1** som dyker upp under klockan. Förlängningshalvleksresultatet visas sedan jämte matchresultatet.



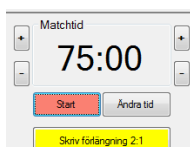
## Första förlängning 1:2

Starta klockan som vanligt genom att klicka på **Start**, Vid förlängningshalvlekens slut stoppas klockan automatiskt. Kontrollera ditt resultat mot resultattavlan. Klicka på **Skriv förlängning 1:2** som dyker upp under klockan. Förlängningsresultatet visas sedan jämte matchresultatet.



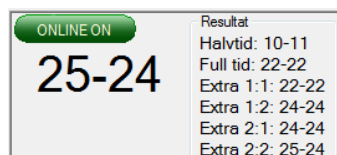
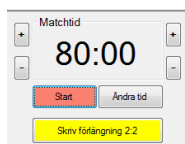
## Andra förlängning 2:1

Starta klockan som vanligt genom att klicka på **Start**, Vid förlängningshalvlekens slut stoppas klockan automatiskt. Kontrollera ditt resultat mot resultattavlan. Klicka på **Skriv förlängning 2:1** som dyker upp under klockan. Förlängningshalvleksresultatet visas sedan jämte matchresultatet.



## Andra förlängning 2:2

Starta klockan som vanligt genom att klicka på **Start**, Vid förlängningshalvlekens slut stoppas klockan automatiskt. Kontrollera ditt resultat mot resultattavlan. Klicka på **Skriv förlängning 2:2** som dyker upp under klockan. Förlängningsresultatet visas sedan jämte matchresultatet.



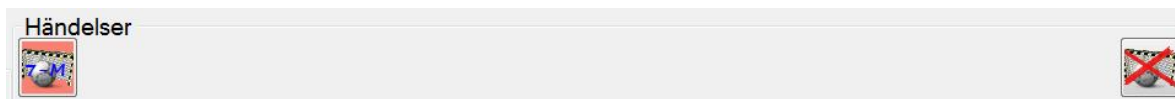
Så här kommer det sedan att se ut i Matchprotokollet.

SVENSKA HANDBOLLFÖRBUNDET														Protokoll											
Kvittering																									
<input type="checkbox"/> Alingsås HK <input type="checkbox"/> Eskilstuna Guif <input type="checkbox"/> Domare 1 / Domare 2 <input type="checkbox"/> Sekreterare <input type="checkbox"/> Delegat																									
SERIE														Herrar		<input checked="" type="checkbox"/>		Damer		<input type="checkbox"/>		Match Nr.		1400 101 169	
Nr.		9090		Namn		Träning EMP		Kval		Slutspel		USM J		USM A		USM B		Cup							
Hemmalag										Bortalag															
A		Alingsås HK		B		Eskilstuna Guif		Slutresultat		25		24													
Resultat Halvtid		A B		Resultat Fulltid		A B		Efter 1:a förlängning		A B		Efter 2:a förlängning		A B		Efter straffar Efter shoot-out		A B							
		10 11				22 22		24 24		25 24		25 24		0 0											

## 9.2 Straffavgörande



Klicka på **Aktivera straffavgörande** i övre menyraden. Här får du enbart **Straffmål** och **Straff missad** som Händelseknapp.



Om du klickar på händelseknappen med ett rött kryss anges det som en händelse **Straff missad**.

Tid	Mål	Lag	Aktion	Nr	Namn
33.20		GUI	Straff missad	3	Emil ANDERSSON
33.11	2-0	AHK	Straffmål	5	Max DARJ

För att återgå, klicka på

Avsluta straffavgörande

Nu kan du åter använda alla Händelseknappar exvis lägga bestraffningar.

När straffavgörandet är klart och ett av lagen har vunnit....



.... ser protokollet ut så här.

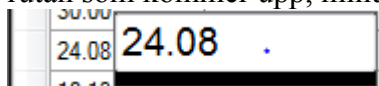
SVENSKA HANDBOLLFÖRBUNDET											
Protokoll											
SERIE		Herrar		<input checked="" type="checkbox"/>	Damer		Match Nr.		1400 101 169		
Nr.	9090		Kval	Slutspel		USM J	USM A	USM B	Cup		
Hemmalag			Bortalag			Slutresultat		27		28	
A Alingsås HK			B Eskilstuna Guif								
Resultat	A	B	Resultat	A	B	Efter 1:a förängning		A	B	Efter straffar	
Halvtid	10	11	Fulltid	22	22			24	24	Efter 2:a förängning	
								25	25	Efter shoot-out	
										27 28	

## 10. Hur man gör ändringar/justeringar

Du kan göra justeringar, ändringar, ta bort eller lägga till händelser direkt i Matchreferatrutan.

### 10.1 Justera tiden

# Vill du **justera tiden** för en händelse höger-klickar du i aktuell ruta, skriv in den nya tiden i rutan som kommer upp, minuter punkt sekunder och avsluta genom att trycka **Enter**.



### 10.2 Justera händelse

# Vill du **justera i en händelse** exvis byta lag, spelare eller händelse gör du det genom att höger-klicka i respektive kolumn.



## 10.3 Lägg till eller ta bort händelse

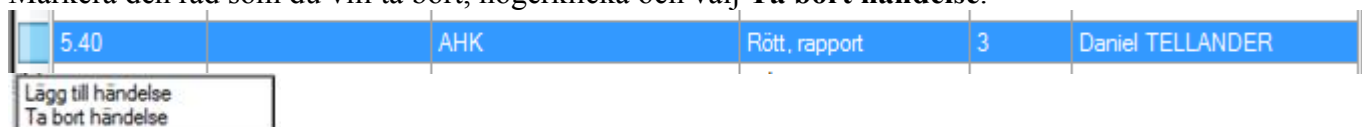
# Vill du **lägga till** eller **ta bort en händelse**, ställer du dig med muspekaren längst till vänster och höger-klickar på en av de grå rutorna längst till vänster i Matchreferatrutan. Du får då en dialogruta där du väljer **Lägg till händelse** eller **Ta bort händelse**. Uppdatering av din ändringar kommer att ske automatiskt i arbetsprotokollet.

### 10.3.1 Lägg till händelse

Väljer du **Lägg till händelse** får du en blank rad **under** raden som du höger-klickat på. Fyll därefter i händelsen **genom att höger-klicka i respektive kolumnruta** för tid (punkt mellan minuter och sekunder), lag, händelse och spelarnummer.

### 10.3.2 Ta bort händelse

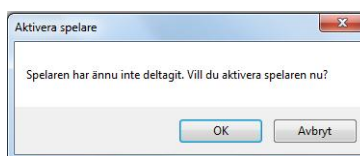
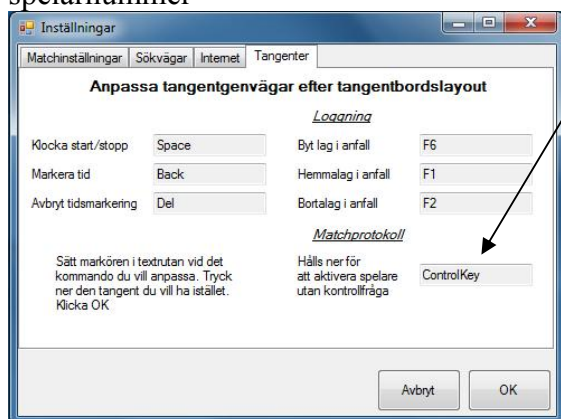
Markera den rad som du vill ta bort, högerklicka och välj **Ta bort händelse**.



## 11. Tips & Trix

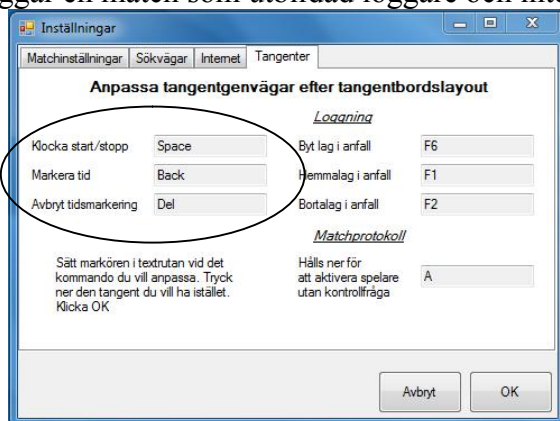
### 11.1 Anpassa tangentvägar

Kontrollera inställningarna för tangentvägarna under **Inställningar/Tangenter**. **Snabbaktivera spelare** genom att hålla nere ctrl-tangenten (ControlKey) klicka på önskat spelarnummer



så aktiveras spelaren direkt utan kontrollfråga som behöver verifieras med ett klick på **OK**. Detta går lite snabbare under en pågående match.

Du kan även ändra **Klocka start/stopp**, **Markera tid** och **Avbryt tidsmarkering** genom att ställa dig och markera i önskad ruta, klicka därefter på önskad tangent på tangentbordet. Övriga kommandon till höger används när man loggar en match som utbildad loggare och inte funktionär.



## 11.2 0-spelaren (noll-spelaren)

Om det är stökigt i en match och du känner dig osäker eller stressad kan du använda dig av 0-spelaren i Matchregistreringsprotokollet

vid ett mål



vid straffkast



vid bestraffning Varning, Utvisning eller Diskvalifikation



Det kommer då att se ut så här i Matchreferatrutan nere till vänster

Tid	Mål	Lag	Aktion	Nr	Namn
33.50		GUI	Rött, direkt	0	
33.40		GUI	Utvisning	0	
33.37		AHK	Varning	0	
33.30	3-1	AHK	Mål	0	

Notera snabbt korrekt tid, händelse och spelarnummer med papper och penna!

När det är lugnt och du har gott om tid tex i halvtidspausen eller efter match justerar du. Var noga med att du har angett **rätt lag**, **justera annars!** Kontrollera händelse, därefter ställer dig i rutan för **Nr**, högerklicka och välj **spelare eller ledare**.

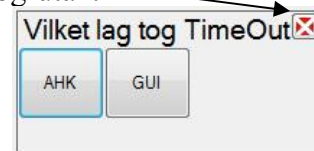
Tid	Mål	Lag	Aktion	Nr	Namn
33.50		GUI	Rött, direkt	19	Daniel WIGÖ
33.40		GUI	Utvisning	15	Jesper LINDGREN
33.37		AHK	Varning	A	Mikael FRANTZÉN
33.30	3-1	AHK	Mål	10	Jesper KONRADSSON

## 11.3 Hur löser man EMP när det har hängt sig

När programmet krånglar kan man försöka lösa det på lite olika sätt. Om programmet hänger sig eller stängs av kan du oftast snabbt starta igång det igen.

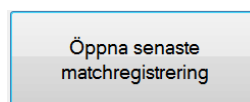
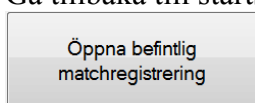
- 1/ **Lag-TO-knappen** hänger inte ihop med spelare vilket innebär att du direkt kan klicka på den så avbryter du att programmet hängt sig

Klicka på och avbryt händelsen genom att kryssa ihop dialogrutan.



Du vill ju inte ange en TimeOut-händelse....!!  
 Detta nollställer låsningen och det går att fortsätta.

- 2/ Gå tillbaka till startsidan genom att välja **Arkiv/Gå till startsida** och klicka på



- 3/ Stäng ner programmet, starta om och klicka på

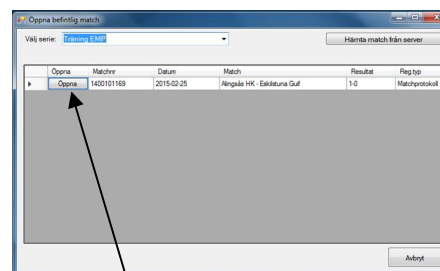
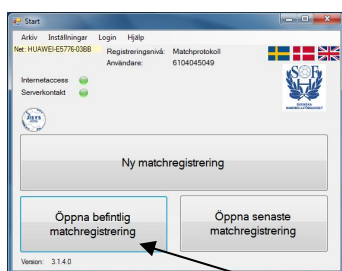
## 11.4 Problem med Internetuppkopplingen

### Registrera utan uppkoppling

Om du har problem med uppkoppling inne i hallen som exvis kan bero på kommunens brandväggar kan du gå ut utanför hallen dvs ett ställe där du har internetuppkoppling och göra dina uppdateringar för serielista, matchlista och laguppställningar, därefter går du in i hallen och registrerar matchen. När matchen är slut går ut ur hallen igen och skickar protokollen till SHF's centrala server. Enda skillnaden mot vanlig registrering inne i hallen med Internetuppkoppling är att man inte kan se matchen på SHF's Hemsida på **Live Score**

## 11.5 Olika sätt att göra en BackUp

### Att göra en BackUp - 1



Välj **Arkiv/Gå till startsida**, klicka på **Öppna befintlig matchregistrering**, du får en dialogruta, klicka på **Välj serie**, hitta den match du söker och klicka på **Öppna**. Du får upp matchregistreringsprotokollet och kan fortsatt matchen där du var senast.

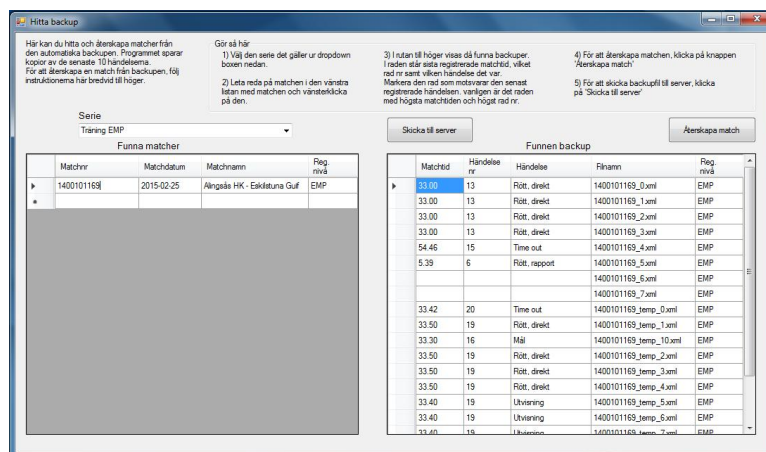
## Att göra en BackUp - 2



**Öppna senaste matchregistrering** innebär att du kan gå in på den senast avslutade matchregistreringen exvis om du behöver sända om en avslutad match, direkt efter match göra någon justering för att sedan sända om protokollet till servern.

## Att göra en BackUp - 3

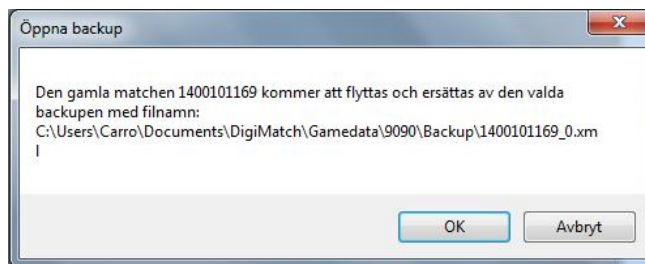
Starta programmet och klicka på **Arkiv/Hitta Backup**



Välj serie så får du upp matcher från den serien du söker matchen.  
 Välj match under **Funna Matcher**  
 Väl rätt Backup genom att titta på tid/händelse till höger och markera.  
 Blåmarkerad händelse är den du väljer och det är därifrån matchen återskapas.

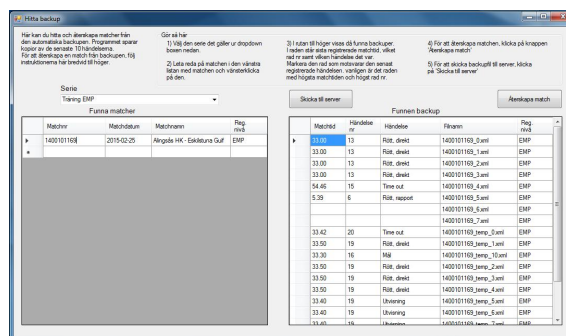
Klicka på

Du får dialogrutan...



...och klickar på **OK**  
Fungerar inte detta får du övergå till papper och penna!

## Att göra en BackUp - 4



Starta programmet och klicka på Arkiv / Hitta Backup  
Välj serie så får du upp matcher från den serien.  
Välj match under **Funna Matcher**  
Väl rätt Backup genom att titta på tid/händelse till höger och markera.  
Blåmarkerad händelse är den du väljer och det är därifrån matchen återskapas.

Klicka på  så skickas en backup till Jilsén som hjälper till med att ordna till protokollet.

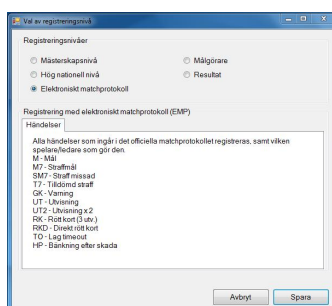
## 11.6 Bugfix

En bug orsakade ID-konflikt hos bortalaget när man lade till nya spelare. Det orsakade att spelare "försvann" eller att händelser skrevs på fel spelare i

matchprotokollet. Förhoppningsvis är den borta och dyker inte upp mer..... 😜

## 11.7 Fel registreringsnivå

Om du strax innan matchstart dvs när du är i matchregistreringsprotokollet och upptäcker att du har fel matchregistreringsnivå är det snabbast och lättast att gå till **Arkiv**, klicka på **Spara** välj därefter **Gå till Startside** När du hamnar på startsidan kan du ändra registreringsnivå under **Inställningar/Registreringsnivå**, dvs **Elektroniskt matchprotokoll**.



Välj sedan **Öppna befintlig match** så är du tillbaka i matchregistreringsprotokollet med rätt registreringsnivå.



## 11.8 Laguppställningar i Handbollsliga och SHE

För att undvika skillnader i laguppställningarna mellan EMPare och Loggare i DigiMatch vid matcher i Handbollsligan och SHE kan funktionärer hjälpa loggare att få korrekt laguppställning.

Vid tekniska mötet anger du omedelbart i EMP vilka spelare som ska delta dvs laguppställningen.

Klicka dig omedelbart fram till Matchregistreringsprotokollet,

Nu skickas laguppställningen upp till servern och där kan Loggare och TV hämta uppställningen.

När loggaren startar upp DigiMatch får de dialogrutan ”Det finns en laguppställning för matchen på servern. Vill Du hämta den? Ja/Nej”

Svarar de **Ja** laddas uppställningen direkt in till DigiMatch dvs MatchLoggningen, alltså har ni nu exakt samma laguppställning.

Detta innebär ingen förändring för dig som EMPare men spara mycket tid för Loggare och TV.

**Hoppas att du har haft nytta av denna information!**

**Om du har önskemål om mer info, hittar en bugg eller kan/har hittat något som inte finns angivet här....maila [carro.vijil@handboll.rf.se](mailto:carro.vijil@handboll.rf.se)**

**.....så kan vi gemensamt förbättra vår EMP-utbildning!!**

