



## Registrera matchhändelser

De matchhändelser som registreras kommer att kunna följas live på [www.innebandy.se](http://www.innebandy.se). De publika sidorna uppdateras med viss fördröjning på i dagsläget upp till 10 minuter.

Om något eller båda lagen inte tagit ut spelare till match går det ändå att händelserapportera. Det går att spara varje händelse utan att ange spelare. Händelserna kan uppdateras efter att en match är spelad om laget läggs in i efterhand, dock krävs att administrerande förbund låser upp matchen och att spelarna läggs till på matchupställningen.

**Händelserapportering** [Matchprotokoll](#) [Tomt matchprotokoll \(.pdf\)](#)

**Matchläge**  
 Spel pågår

**Period**

Period 1  Mål - B

Mål/Utvisning/Straffskytt Mål/Utvisning/Straffskytt

Assist Assist

Utvisningskod

Sortera i nummerordning efter kod

Sortera händelser i stigande/fallande ordning

Period	Tid	Händelse	H/B	Spelare	Pass/Kod
1	12.12	Mål	B	B5 - Schmidt Daniel	B2 - Fischerström Peter
1	12.15	Mål	B	B3 - Hjertsson Christian	B1 - Edgren Patrik
1	12.17	Mål	H	H7 - Jalava Pekka	H13 - Mönell Jonas
1	12.18	Utvisning	B	B6 - Vesterlund Conny	Hårt spel - 208
1	12.19	Utvisning	B	B3 - Hjertsson Christian	Liggande spel - 212
1	12.20	Utvisning	H	U2+10 H10 - Kulmala Marcus	Ospportligt uppträdande - 101
2	12.55	Mål	H	H4 - Forslund Magnus	H9 - Kobalej Pauli
2	13.11	Mål	H	B2 - Fischerström Peter	H2 - Borbély Simon

### 1. Ange Matchläge

Dialogen uppdateras. Glöm inte att ange Matchläge: Spel pågår när matchen påbörjas och efter periodpaus samt Periodpaus när sådan inträffar. När matchen är angiven som färdigspelad skrivs Match färdigspelad ut med röd text och knappen [Färdigspelad] byts mot en knappen [Ändra matchläge] vilken måste klickas på för att komplettera eller redigera uppgifter.

### 2. Ange händelse

Välj Period, ange Tid samt Händelse. Tid fylls i med fyra siffror och punkt (.) som sekundavgränsare. (ex 01.14)

Fortsätt med att ange spelare för Mål/Utvisning/Straffskytt samt Assist om det är ett mål för Hemma- respektive Bortaspelare. Om händelsen är en utvisning, ange spelare eller ledare för Utvisning samt välj Utvisningskod. Om det är en time out ska ingen spelare eller utvisningskod anges. Vid självmål ange ingen målgörare eller assistläggare. Vid straff, ange straffläggare, om straffen renderar i ett mål skapa en ny händelse för målet med straffläggaren som målskytt.

Om en match avgörs av straffläggning ska endast segrande lags avgörande straff registreras.

### 3. Klicka på knappen **[Spara]** eller tryck Enter för att spara händelsen.



4. För att redigera en felregistrerad händelse, klicka på angiven tid för händelsen och ändra önskade uppgifter. Klicka därefter [**Spara**] för att kunna lägga in en ny händelse.
5. Om en registrerad händelse önskas tas bort klicka på soptunneikonen för att ta bort hela händelsen. (En händelse kan i efterhand läggas in i en redan registrerad period. Det vill säga, om till exempel en utvisning som inträffade i första perioden inte registrerats så hamnar den rätt i listan enligt period och tid för händelsen.
6. Markera rutan om du önskar att sortera utvisningskoderna i nummerordning efter kod istället för i bokstavsordning. Avmarkera om du vill återgå till sortering i bokstavsordning.
7. Markera rutan om du önskar att sortera registrerade händelser i fallande ordning. Avmarkera om du vill återgå till stigande.
8. **Match färdigspelad**  
När matchen är färdigspelad och alla händelser är registrerade, klicka på knappen [*Färdigspelad*] för att godkänna och låsa matchen i en ny dialog. Svara OK på frågan om du vill sätta matchen som färdigspelad. Avbryt för att återgå. Det går att redigera eller komplettera matchhändelser fram tills att matchen är låst vilket sker i nästa steg.

### **Periodpaus**

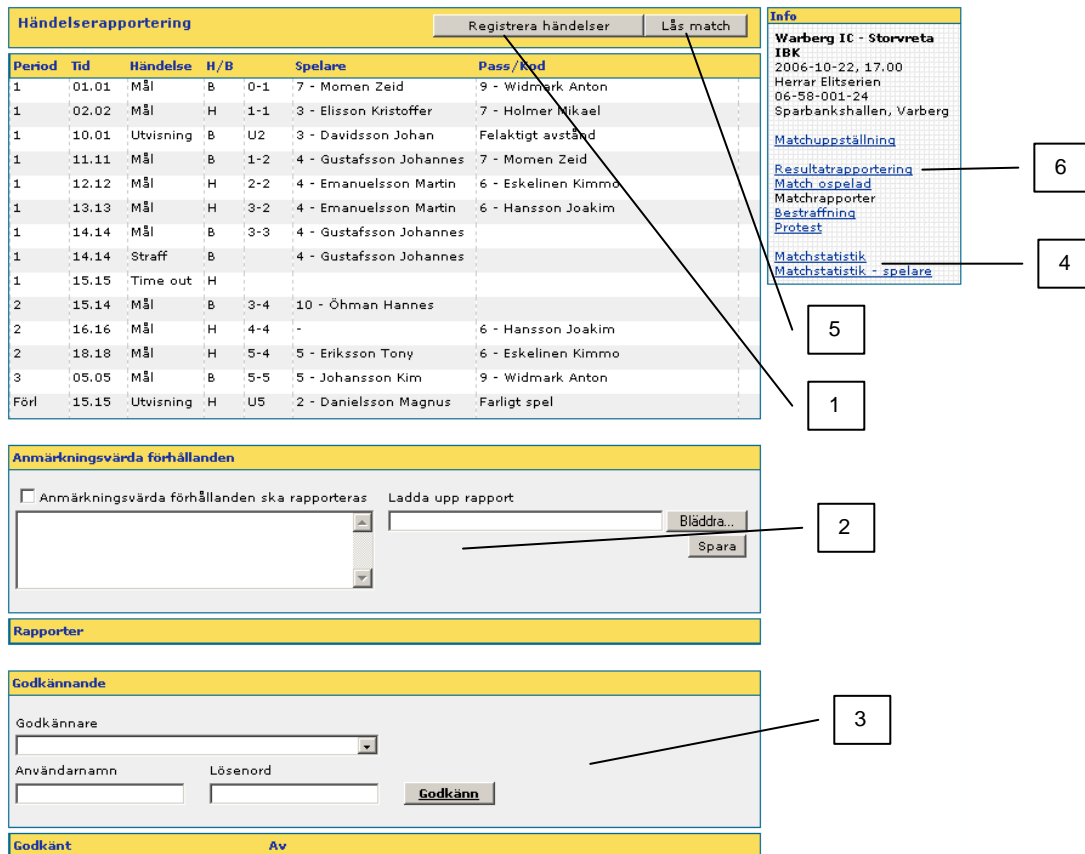
Under periodpaus ställs Matchläge till *Periodpaus*. Det visas då på den publika matchsidan på [www.innebandy.se](http://www.innebandy.se) att det är periodpaus i matchen. När nästa period börjar ställs Matchläge åter till *Spel pågår* och rätt period ställs in under *Period*.

## Ange Matchstatistik

I rutan Info till höger finns en länk som heter Matchstatistik. Klickar man på den öppnas en ny dialog i vilken tid för matchstart, -slut (ange klockslag för när matchen startade och slutade), publiksiffra samt skottstatistik anges. Det går bra att när som helst under pågående eller efter match ange dessa uppgifter. Dock måste uppgifterna anges innan matchen är godkänd och låst.

## Godkänn och lås match

När matchen är angiven som färdigspelad ska match- och spelarstatistik anges och matchen godkänns och låsas. Fram tills att matchen är låst kan man när som helst ändra felaktigt registrerade händelser. Endast serieadministratör kan låsa upp en låst match.



The screenshot shows the match reporting interface with the following elements and callouts:

- 1**: Points to the "Läs match" button in the top right of the "Händelserrapportering" section.
- 2**: Points to the "Spara" button in the "Anmärkningsvärda förhållanden" section.
- 3**: Points to the "Godkänn" button in the "Godkännande" section.
- 4**: Points to the "Matchstatistik" link in the "Info" sidebar.
- 5**: Points to the "Registrera händelser" button in the top right of the "Händelserrapportering" section.
- 6**: Points to the "Matchstatistik" link in the "Info" sidebar.

Period	Tid	Händelse	H/B	Spelare	Pass/Röd	
1	01.01	Mål	B	0-1	7 - Momen Zeid	9 - Widmark Anton
1	02.02	Mål	H	1-1	3 - Elisson Kristoffer	7 - Holmer Mikael
1	10.01	Utvisning	B	U2	3 - Davidsson Johan	Felaktigt avstånd
1	11.11	Mål	B	1-2	4 - Gustafsson Johannes	7 - Momen Zeid
1	12.12	Mål	H	2-2	4 - Emanuelsson Martin	6 - Eskelinen Kimmo
1	13.13	Mål	H	3-2	4 - Emanuelsson Martin	6 - Hansson Joakim
1	14.14	Mål	B	3-3	4 - Gustafsson Johannes	
1	14.14	Straff	B		4 - Gustafsson Johannes	
1	15.15	Time out	H			
2	15.14	Mål	B	3-4	10 - Öhman Hannes	
2	16.16	Mål	H	4-4	-	6 - Hansson Joakim
2	18.18	Mål	H	5-4	5 - Eriksson Tony	6 - Eskelinen Kimmo
3	05.05	Mål	B	5-5	5 - Johansson Kim	9 - Widmark Anton
Förl	15.15	Utvisning	H	U5	2 - Danielsson Magnus	Farligt spel

- Om någon matchhändelse saknas eller är felaktig kan den läggas till eller redigeras. Genom att klicka på knappen [Registrera händelser] kommer man tillbaka till dialogen för händelserrapportering. Klicka där först på knappen [Ändra matchläge] och svara OK på frågan om du vill ändra matchläge för att sedan göra önskade ändringar. Gör ändringarna och klicka på knappen [Färdigspelad] för att godkänna och låsa matchen.
- Matchen ska godkännas av matchprotokollföraren vilket motsvarar underskrift på ett pappersprotokoll. Även domarna kan godkänna matchen. En match godkänns genom att matchprotokollförare och/eller domare väljs varpå personens användarnamn och lösenord anges. Tryck på knappen [**Godkänn**] för varje person.



3. Under rutan anmärkningsvärda förhållanden kan domaren lämna rapporter om anmärkningsvärda förhållanden och ladda upp en extern rapport. Om ett matchstraff ska redigeras kan domaren göra det på plats eller senare, då från länken [Besträffning](#) i rutan info. Informationen som anges återfinns på sida 2 (baksidan) av det från matchen utskrivna matchprotokollet.
4. Klicka på länkarna [Matchstatistik](#) samt [Matchstatistik – spelare](#) för att ange statistik enligt rubrikerna ovan i denna manual.
5. Klicka slutligen på knappen [Lås match] för att låsa matchen för ändringar. Endast serieadministratör kan låsa upp matchen om någon information behöver ändras.