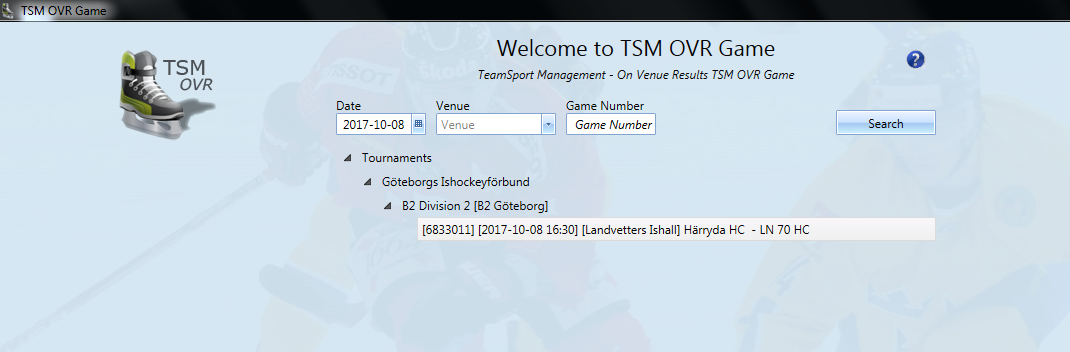
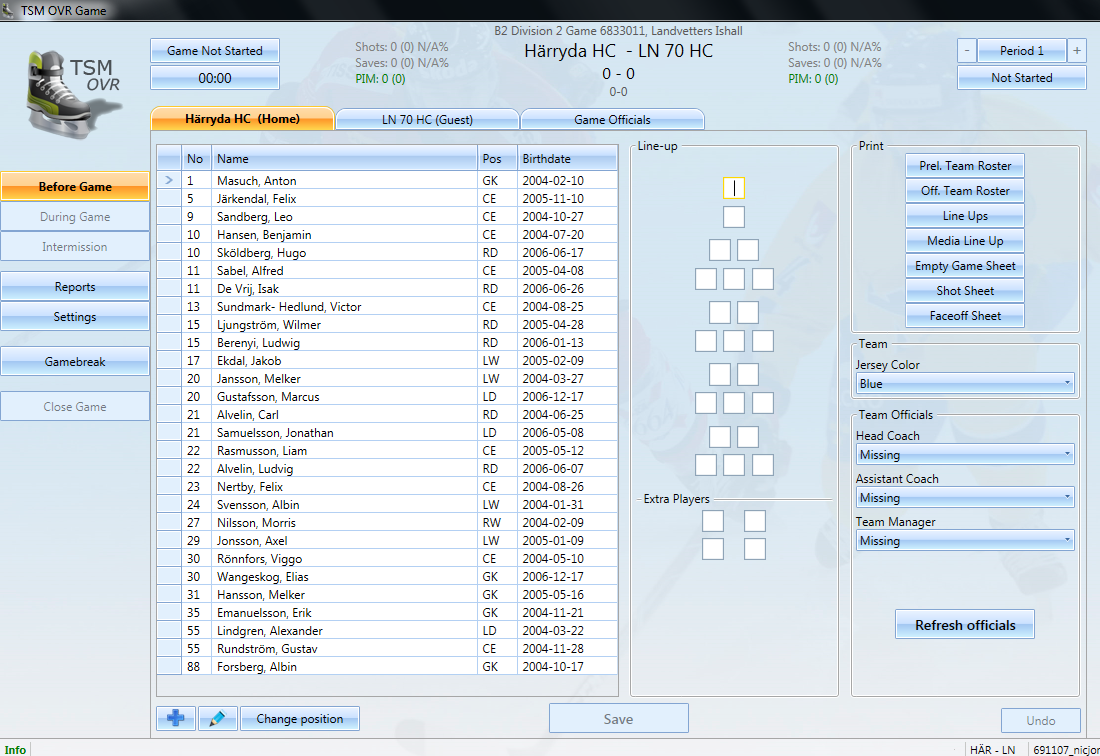
Lathund TSM

Starta programmet

Klicka på skridskon längst ner på skärmen

Fyll i ditt användarnamn och lösenord

Dubbelklicka på den matchen som du ska rapportera  
(kolla så att det är rätt datum och tid)

**Att göra innan matchen startar**

Lägga in laguppställning

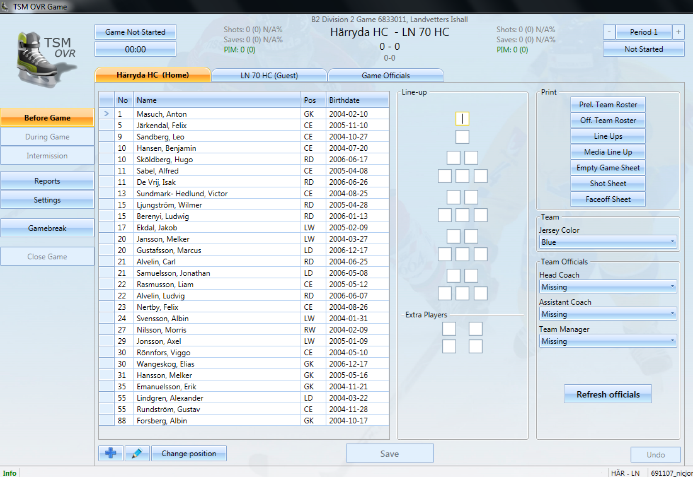
Klicka på knappen **Prel. Team Roster** uppe på höger sida

(en namnlista och rutor visas)

Skriv ut och lämna till tränarna för vardera lag.

När du får tillbaka dokumentet kontrollerar du om någon i laget

har ett annat tröjnummer än vad som var förtryckt.



Byta nummer på en spelare

Klicka på lagets namn i den smala listen

Leta upp namnet på personen som ska byta tröjnummer

Dubbelklicka på namnet.

Skriv det nya numret i rutan som kommer upp.

Lägg in laguppställningen

Klicka på lagets namn i den smala listen

Skriv in resp nummer i rutorna bredvid namnlistan på den position som tränaren har fyllt i.

Högerklicka på rutan/numret med den målvakt som startar och markera med grönt (starting)

Högerklicka på rutan/numret på den som ska vara lagkapten och markera med rött (captain)  
(se bild nästa sida)

Lägg in laguppställning fortsättning

På höger sida fyller du i vilken tränare som är med

Kontrollera så att tröjfärgen stämmer.

**Gör likadant för motståndarlaget.**

Klicka på lagnamnet i den tunna listen.

Kolla så att tröjnumren stämmer med det förtryckta.

Lägg in numren i rutorna osv, se ovan

Om en spelare ska spela som inte finns med i listan  
Klicka på + under listan

Skriv in namn eller personnummer på spelaren

Klicka på sök

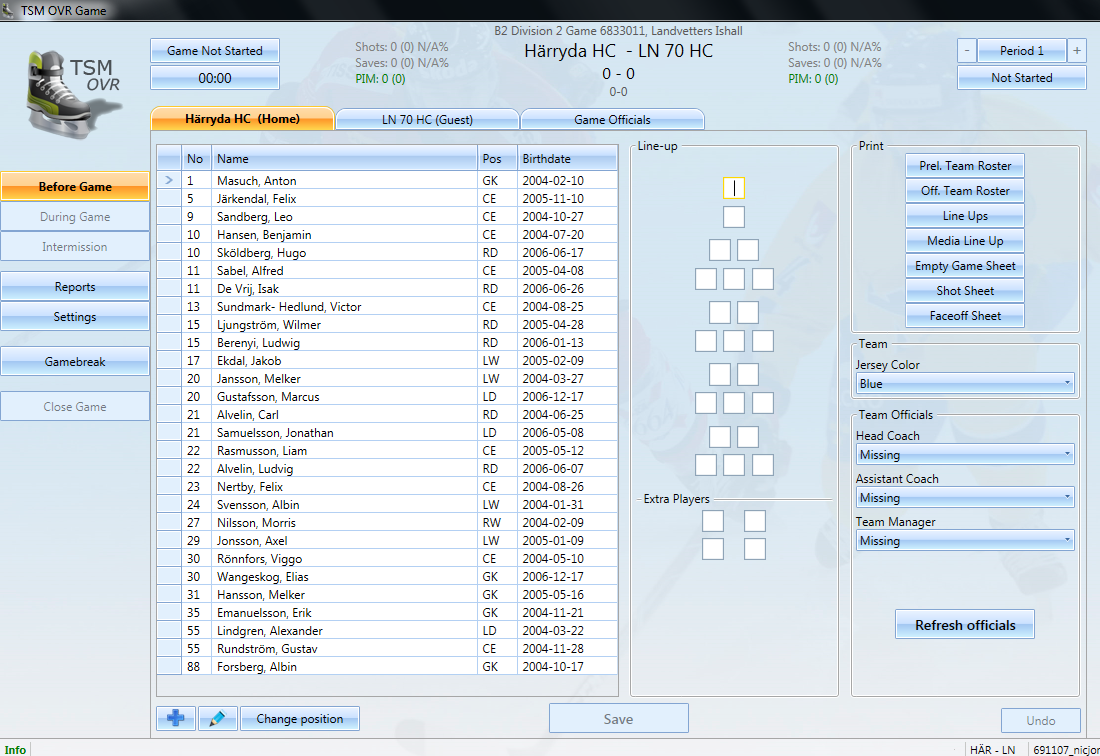
Välj ok

Lägg till domare

Bredvid lagnamnen i den tunna listen står det Game officials

Sök upp domarna i sökfältet

SPARA

Publicera så att man kan följa matchen via swehockey

Klicka på knappen **Off Team Roster**

Välj preview (i rutan som kommer upp)

Kolla så att det ser bra ut

Stäng på röda krysset (i övre högra hörnet)

Välj publish (i rutan som kommer upp)

Klicka på close

Klicka på knappen **Line ups**

Välj preview (i rutan som kommer upp)

Kolla så att det ser bra ut

Stäng på röda krysset (i övre högra hörnet)

Välj publish (i rutan som kommer upp)

Klicka på close

**Nu är du redo för matchstart**

**När matchen startar**

Starta 1:a perioden

Klicka på **Not started** under period 1 uppe på högra sidan

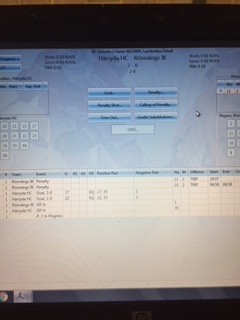
Välj **In progress**

Vyn för matchläge visas

Det blir mål

När ett lag gör mål klickar du på knappen **Goal** (i mitten)

Klicka på det lag som gjort mål.

Skriv in tid

Vilket nummer som gjort mål (G)

Och vem som gjort assist (A)

Om målet gjordes utan assist måste man ändå flytta markören till A för   
att ok ska bli klickbar.

Klicka på ok

Någon blir utvisad

När en spelare blir utvisad klicka på knappen **Penalty** (i mitten)

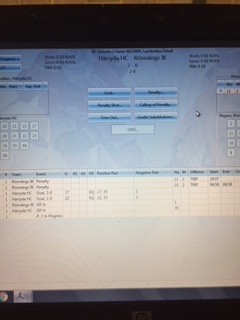
Klicka på det lag som fick en utvisning.

Skriv in tid

Vilket nummer som utvisats

Välj typ av utvisning (skriv de första bokstäverna så ger datorn förslag)

Klicka på ok

Straff

Klicka på knappen **Penalty shot** (i mitten)

Klicka på det lag som ska lägga straffen

Skriv in vilket nummer straffläggaren har.

Klicka på yes om straffen går in.

Klicka på no om det blir miss.

Klicka på ok

Motståndarlaget gör mål när en person är utvisad

Klicka på knappen **Calling of** **Penalty** (i mitten)

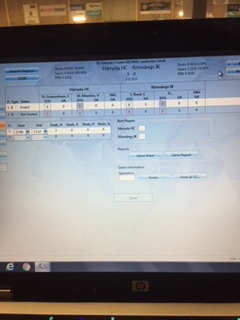
Klicka på laget vars spelare kommer tillbaka från utvisningen

Period är slut

Klicka på **In progress** under period 1 uppe på högra sidan

Välj **Ended**

Vy för skottstatistik visas



Skriva in skottstatistik i periodpaus

Skriv in antal skott som skjutits på resp målvakt

Skott på mål = De som kunnat gå in

Spara

Byte av målvakt  
Klicka på **Goalie substitutions** (i mitten)

Skriv in tid för målvaktsbyte (är det i periodpaus skriv tiden 00.00 period 2)

Fyll i numret för nya målvakten

Start av nästa period

Klicka på **Not started** under period 2 uppe på högra sidan

Välj **In progress**

Vyn för matchläge visas



**När matchen är slut**

Skriv ut och publicera matchen

Klicka på reports på vänster sida

Börja från höger Skriv ut 2 st **official game sheet**

Låt domarna skriva under

Lämna varsitt ex till resp lagledare

I mittenspalten välj **Official game report**

Välj preview (i rutan som kommer upp)

Kolla så att det ser bra ut

Stäng på röda krysset (i övre högra hörnet)

Välj publish (i rutan som kommer upp)

Klicka på close



Avsluta match-anteckningarna

Uppe till vänster står det **Game Ended**

Klicka och välj **Final Score**

När man klickat på final score kan man inte göra några fler

ändringar i protokollet

Välj **Close Game** i vänsterspalten