

ISA Statistik

Manual

Uppdaterad 061006 – v1.1.0

GRAPHICAL SPORTS

Innehållsförteckning

Senaste ändringarna i dokumentet.....	3
Allmänt.....	4
Utveckling.....	4
Installation.....	5
ISA Kansli.....	6
Vid uppstart.....	6
Innan matchen.....	7
Under Matchen.....	8
Skott.....	9
Utvisningar.....	9
Tekningar.....	10
Vid straffslag.....	10
I Paus.....	10
Efter matchen.....	10
Assistentens ansvar.....	10
ISA Player On Ice.....	11
Vid uppstart.....	11
Innan Match.....	12
Under match.....	12
Efter matchen.....	14
Assistentens ansvar.....	14
Manuell Klocka.....	15
Under match.....	15
Under paus.....	15
Inställningar i operativsystemet.....	16
Byta IP.....	16
Ändra Windows Brandvägg.....	16
Avinstallera program.....	16
Kända problem.....	17
Kommande förbättringar.....	18
Felsökning.....	19
Klockan har röd bakgrund.....	19
Spelare på planen i kansliapplikationen får röd bakgrund.....	19
Alla spelare i POIapplikationen laddas in på målvakspositionen.....	19
Det kommer upp en felruta med en Quit och en Continueknapp.....	19
Klockan har hängt sig.....	19
Ett felmeddelande meddelar att .NET ej kan startas.....	20

Senaste ändringarna i dokumentet

- På sidan 8 har det tillkommit information om nya kopplingsfunktioner mot servern och påminnelse om att domarna skall registreras.
- På sidan 9 har det tillkommit instruktioner vid mål för att minimera problem vid +/- registrering.
- På sidan 10 har det tillkommit information om nya hjälpmedel för tekningsoperatören.
- På sidorna 12 och 13 har det tillkommit information om stöd för istidsoperatörerna samt nya funktioner med ett tillägg i förfarandet vid mål för operatörerna.

Allmänt

ISA Statistik är ett system för **inmatning av statistik under ishockeymatcher**. Systemet har utvecklats på uppdrag av Svenska Hockeyligan av Graphical Sports, ett företag som tidigare jobbat mest med grafik och statistik för hockeysändningar i TV.

I Systemet ingår tre programvaror; Isa Kansli, Isa Player On Ice och Manuell Klocka. Dessa program fördelas på fem datorer där två datorer kör Kansliapplikationen, två andra datorer kör istidsapplikationen och en dator kör den manuella klockan. Programvarorna samverkar under matchens gång och förser varandra med dess specifika information vilket gör att de olika operatörerna som arbetar med inmatningen helt kan fokusera på sin uppgift. För att kunna kommunicera med varandra måste applikationerna ligga på ett nätverk, och de måste även känna till varandras IP-adresser. För att förenkla uppkopplingen skall fasta IP-adresser för de specifika applikationerna användas. På så sätt behöver man inte kontrollera de andras IP-adresser och konfigurera om varje gång någon kopplar upp. Det har även visat sig att brandväggar stör kommunikationen internt vilket innebär att **Windowsbrandväggen skall vara avstängd** samt att programvaror som **Norton eller F-secure ej skall vara aktiva eller ens installerade**. Var vaken på att Windows vid vissa IP-konfigurationer automatiskt sätter på brandväggen igen, något som kan leda till instabilitet i systemet.

Den andra uppkopplingen som applikationerna gör är mot en central server där all statistik lagras och distribueras från. Om kopplingen mot servern stänger ned sparas inmatningarna lokalt och applikationerna försöker kontinuerligt sända det nya materialet. Från denna databas hämtas även matchinformation och spelarinformation innan matchen.

Utveckling

Målsättningen har hela tiden varit att skapa en lättanvänd programvara. Men det kan finnas funktioner som känns krångliga eller som du tycker kan göras bättre. Tveka inte, **hör av dig genast med synpunkter och förslag på förbättringar**.

Installation

Programvaran finns för närvarande att hämta på ftp.kalkyl.com. För inloggningsuppgifter hör av er till Graphical Sports.

All programvara är förpackad i en installationsfil. När denna körs kan man välja vilken programvara man vill installera. Det är att rekommendera att all programvara installeras på samtliga datorer. På detta sätt vet man alltid att alla applikationer på datorn är kompatibla med varandra. Det kan ju faktiskt hända att man måste byta funktion på en dator och då är det bra att veta att ingen av de installerade programmen är av en äldre version.

Om ISA-programvara redan finns installerad får man en fråga om man vill Ändra, Reparera eller Ta bort existerande programvara. Det är absolut att rekommendera att man **avinstallerar den gamla programvaran samt tömmer katalogen C:\Ramses2006 på dess innehåll** innan man installerar det nya. Det som kan hända är att gamla statistikfiler som ej installationsprogrammet har kontroll över ligger kvar i ursprungskatalogen. Om den nya programvaran hanterar lokala statistikfiler annorlunda kan det bli kompatibilitetsproblem.

Programvaran finns under Startmenyn/Program/Graphical Sports/ för uppstart. Det är även mycket bra om ansvarig på plats ser till att underlätta uppstart genom att lägga länkar till datorspecifik programvara på skrivbordet.

ISA Kansli

Kansliprogrammet har till uppgift att registrera de händelser som sker på planen. Händelserna delas upp så att:

- En operatör rapporterar in **Skott på mål**, **Skott utanför mål** samt **Skott i Mål** med tillhörande assist.
- En andra operatör rapporterar in **Utvisningar** samt **Tekningar**.

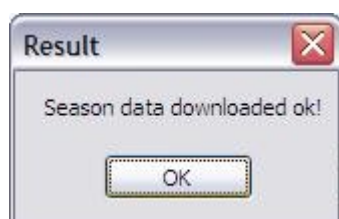
Vid uppstart

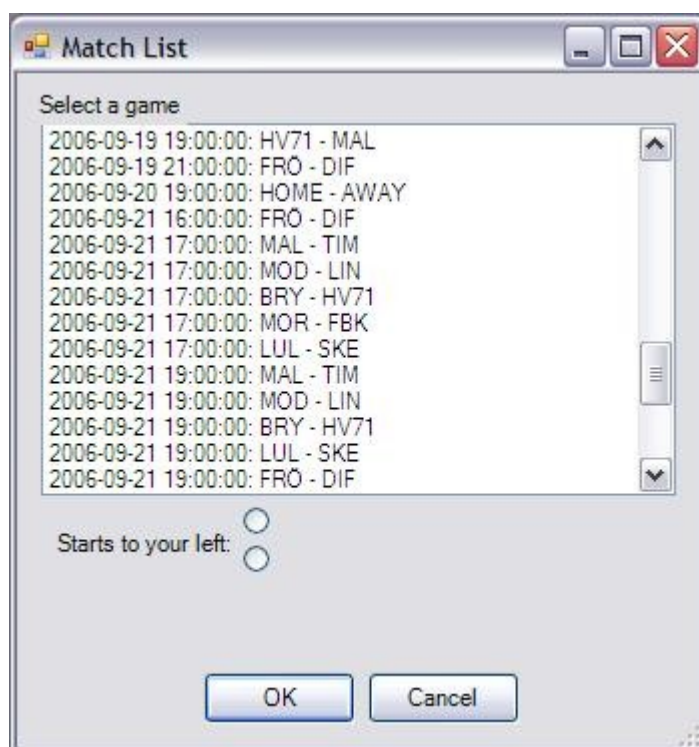


När man startat ISA Kansli får man först en fråga om man vill ansluta till servern. Då man är beroende servern för att kunna registrera händelser skall man givetvis trycka JA på denna fråga. Enda gången man ska trycka NEJ är när man vet att man inte har kontakt med servern, dvs man vill köra lokalt. Genom att välja NEJ kommer man då undan att applikationen hela tiden försöker kontakta servern vilket är onödigt när kontakt ej är möjlig.



Den andra frågan gäller huruvida man vill ladda ned säsongsdata. Säsongsdatan innehåller information från matchdatabas och spelardatabas. Detta skall man göra när man startar programmet för första gången. Att ladda ned alla uppgifter tar lite tid. När det är klart får man en pop-up som meddelar att det gått bra eller att det mot förmodan inte gått bra. Om man råkat stänga ned applikationen eller att det av någon anledning har hängit sig kan man svara nej på frågan för att spara lite tid vid uppstart.





Efter att man laddat ned säsongsdatan är det dags att välja match. Scrolla ned i listan till den aktuella matchen och välj den. Var mycket noggrann så att rätt match blir vald. När detta är gjort skall du välja vilket lag som börjar till vänster. Välj det lag som har sin **försvarszon till vänster från det håll DU sitter**. Detta val görs för att planen i kansliprogrammet alltid skall vara som du ser den.



Den sista frågan vid uppstart gäller om data som sparats på hårddisken skall laddas eller förstöras. Om den valda matchen ej överensstämmer med den som ligger lagrad på hårddisken måste du bekräfta att du skall förstöra den lokala matchdatan. Om du skall arbeta med en ny match skall du välja JA. Då kommer den nya matchens data att skriva över den tidigare datan. Väljer du nej återvänder du till matchväljarläge igen.

Innan matchen

Innan matchen skall en av Kanslioperatörerna **skapa en laguppställning** för den aktuella matchen. Laguppställningsfönstret består av ett antal fält där truppens samtliga spelare finns i en lista. Först skall rätt match väljas. Här kan du alltså göra laguppställning för flera matcher. Välj spelare i listorna efter laguppställningen klubben lämnat ut. Till höger om varje spelarlistan finns ett fält kallat Jersey No. Där skrivs spelarens nummer för dagen in. Numret som finns i listan är det officiella nummer spelaren är registrerad med. Det är numret som skrivs in i Jersey no-fältet som kommer att visas i alla applikationer som läser in den aktuella laguppställningen. Återigen, var

mycket noga och välj rätt match. När laguppställningen är klar, tryck OK eller Apply. Då sänds uppställningen till databasen och är därmed möjlig att ladda hem för alla andra som skall arbeta med matchen. **Kom ihåg att skriva in dagens domare.**

Kontrollera därefter att det finns korrekta inställningar i Settings som finns under Toolsmenyn. Skall du sköta skott se till Shot Event är ibockat. På samma sätt skall Faceoff Event vara ibockat om du skall sköta Tekningar och utvisningar. Kontrollera också att IP-adresserna är korrekta och att inte Local är ibockat. Om Local är ibockat letar applikationen efter informationen på den aktuella datorn. Det finns därmed möjlighet att exempelvis sköta klockan och ett annat program från samma dator. I normalfallet skall dock alla applikationer skötas från separata datorer.

I Eventlistan finns ett antal filterfunktioner som möjliggör att bara viss fakta skall visas. Editera filtren så att du ser det du vill se, exempelvis aktuell period.

Kontrollera att det finns kontakt med klockan. När det finns kontakt är klockans bakgrund grön. **Kontrollera också att det finns kontakt med istidsapplikationerna.** Den översta rutan med spelare på planen skall då vara grönmarkerad. Observera att istidsoperatörerna måste ha valt rätt match för att kontakt skall markeras. Om applikationerna ej får kontakt, kontrollera Ipinställningar både i programvaran och på datorn.

För att servern ska vilja ta emot händelser som registreras måste matchen öppnas. Detta görs **strax innan match** av en Kanslioperatör genom att **trycka Open Game** under Event i menyn. När matchen är öppen syns detta genom en grön markering som heter Game opened.

För närvarande finns inget stöd för att hantera den officiella laguppställningsproceduren. Detta skall skötas via Challenger under infasningsperioden.

Om applikationen har kontakt med servern syns en grön ruta där det står Connected. Är den röd med texten Disconnected kan ni testa att koppla upp igen genom att klicka *File->Connect*. Det går även att uppdatera säsongsdatabas genom att klicka *File->Reload Season Data* samt att bara uppdatera laguppställningen genom att välja *Event->Update Lineup from server*.

Under Matchen

När matchen går igång skall **Matchstatus ändras till Period 1 started**. På samma sätt skall varje period startas och avslutas. När händelserna matas in fylls Eventlistan med den specifika datorns inmatningar. Händelserna sparas lokalt och skickas till servern. Om programmet stängt ned och du svarar NEJ på frågan om du vill ladda händelser från hårddisken kan det finnas statistik i Statistiksammanfattningen. Anledningen till detta är att all denna statistik kommer från databasen på servern och inte från hårddisken. Statistik som matats till databasen kan ej tas bort. Det man kan göra är att markera en händelse i Eventlistan och trycka på soptunnan. När detta genomförs raderas inte händelsen utan den finns kvar i databasen med en flagga som indikerar att den är "borttagen". Genom att klicka för filtret "Deleted" kan du se de raderade händelserna. Observera att det är **förbjudet att ändra i ett borttaget Event** då servern då får ett uppdateringsanrop på ett borttaget event.

Håll koll på att händelserna rapporteras till servern. Detta markeras med "Database synced". Om det står "Unsynced events" är något fel. Det är viktigt att rapportera detta vidare så att orsaken kan utredas. Händelserna som matas in sparas dock på hårddisken och sänds när kontakt finns igen.

Det kan även hända att det rapporteras om "**Broken Messages**". Broken messages är events som servern inte velat ta emot då dessa varit felaktiga av någon anledning. Om du får en indikation om något sådant skadat meddelande måste du **kontrollera matchrapporten extra noga** efter perioden, då det kan finnas event som ej mottagits av servern och som då saknas på rapporten.

När **publiksiffran** redovisas ska denna **rapporteras via "Attendance"**.

Det är mycket viktigt att alla inskrivna tidsangivelser skrivs i total matchtid. Exempelvis är 3 minuter in i tredje perioden 43:e minuten.

Skott

Skottdatorn skall registrera samtliga skott under matchen, även de som missar mål och de som går i mål. Skotten skall innehålla information om varifrån det sköts, var på målvakten det sköts och vem som sköt. Tänk på att träffbilderna för skottet skall visa **var på målvakten skottet tog** eller gick in. Detta för att kunna visa statistik på målvakternas starka och svaga punkter.

För att lägga ett skott, dubbelklicka på isen varifrån skottet sköts. Programvaran väljer automatiskt vilket lag som skjuter beroende på vilken planhalva skottet kommit från. Skjuter någon från egen zon väljer du det andra laget med F1 eller F2, beroende på om det var hemma eller bortalag som sköt, för att byta lag. Skriv sedan in spelarnummer på vem som sköt. Tabba för att komma till träffzon och skriv in motsvarande siffra, 1 är i nedre vänstra hörnet och 9 i övre högra. Zonernas placering är precis som siffrorna på det numeriska tangentbordet. 0 motsvarar ett skott utanför.

Om skottet gått i mål, **var snabb med att kryssa i GOAL**. När detta görs sänds en fråga till istidsapplikationerna om spelarna som var registrerade som spelande verkligen fanns på isen, allt för att göra +/- så exakt som möjligt. Om istidsoperatörerna trycker okej så markeras spelarna som gröna. Om dom är osäkra markeras de som röda. När detta inträffar skall målet ändå läggas men +/- skall editeras i efterhand. Det är istidsoperatörernas uppgift att korrigera så snart det är möjligt eller i paus. Stäng inte ned målfönstret innan du fått svar från båda istidsoperatörerna. Om du stänger ned målpopupen och istidsoperatörerna svarar efter det kan de uppfatta att dom svarat trots att du som lagt målet ej fått något svar. För själv anteckningar om vilka mål som är osäkra i +/- och kolla upp detta med istidsoperatörerna som har till uppgift att föra detta på separat papper. Tänk också på att om det registreras som mål så skall träffen vara innanför målet och visa var pucken gick in relativt till målvakten. **Alla händelser kan editeras i efterhand** genom att man dubbelklickar på händelsen i Eventlistan. Ändra därefter på det som skall ändras och tryck okej. Om du väntar på någon information såsom andraassist tryck på Register Goal för att skicka ut att det blivit mål i matchen.

Utvisningar

När domaren höjer armen tryck F1 om hemmalaget drabbas, F2 om bortalaget drabbas. Tryck så fort du vet spelarnumret på den felande spelaren. När domaren blåser tryck F6. Välj orsak och påföljd och tryck Enter. Arbeta på att få upp hastigheten för när TV skall använda informationen vill dom ha orsaken senast när båsörren stängs.

I utvisningspopupen finns ett antal tider som skall fyllas i. **Den första tiden, som hämtas från aktuell tid på klockan**, gäller vilken tid som utvisningen registreras, dvs när spelaren kommer till utvisningsbåset. Den andra tiden, **Start time, gäller när utvisningstiden börjar räknas**. I normalfallet är denna tiden densamma som händelsetiden. Dock kan det ju redan sitta så många utvisade spelare att utvisningen hamnar i kö. I detta fall ska rutan "Pending" klickas i och starttiden fyllas i när utvisningstiden börjar räknas. **Den sista tiden gäller när utvisningen avslutas** och spelaren får lämna utvisningsbåset. Utvisningstiden avslutas då tiden gått ut eller ett mål medför att den utvisade spelaren får lämna båset. När tiden för utvisningen gått varnar applikationen genom att rödfärga den aktuella utvisningen. Om utvisningen är rödmarkerad, var uppmärksam på om utvisningen skall avslutas. För att avsluta, klicka upp eventet från utvisningskön och skriv in sluttiden. Observera att avslutningstiden ej kan vara mer än antalet minuter som spelaren tilldömts efter starttiden.

Utvisningen skall registreras på den spelare som orsakat utvisningen. Om en annan spelare

sitter av tiden skall alltså utvisningen ändå registreras på den felande spelaren.

Utvisningar som genererar numerärt överläge kommer upp i listan ovanför Eventlistan. Utvisningen är då markerad in progress. När utvisningen tar slut, dubbelklicka på aktuell utvisningen i utvisningslistan och skriv in sluttid. Då skall utvisningen markeras med ended.

Om utvisningen **kvittas skall "Penalty zeroed by other"** kryssas i. Detta innebär att utvisningarna lägger sig som [Ended] från början, eftersom inget kan ändra dess status.

Tekningar

Tryck F3 för att få upp tekningspop-upen så fort du vet att det är på gång att bli en teckning. **Skriv in spelarnumren och tryck sedan på Won för det vinnande laget.**

I rutorna där aktuella spelare på isen finns är de spelare som markerats som centrar i laguppställningen markerade med blå bakgrund. Detta för att underlätta att hitta rätt spelare. Tänk dock på att det inte alltid är centern som tekar i alla lägen utan detta är bara ett stöd.

Vid straffslag

Vid straffslag skall först en utvisning läggas och i utvisningspopupen skall PenaltyShot kryssas i. På detta sätt registreras förseelsen. När straffen sedan läggs skall detta skott registreras på normalt sätt bortsett från att "Penalty Shot" skall bockas för även här.

I Paus

I Paus skall matchstatusen indikera att **föregående period är avslutad**. Detta görs från EN av statdatorerna. Gå även igenom eventen och kontrollera att det är rätt tid, rätt målskyttar och assist inrapporterade. För att kunna dubbelkolla sådant är det önskvärt att någon för noteringar på papper vid sidan om.

Klicka på Swap sides för att byta sida på lagen. Observera att detta endast gäller spelplanen och inte laguppställningarna. Hemmalaget finns fortfarande på F1 och bortalaget på F2.

Genom att trycka på **Generate Game Report** under Tools skapas en matchrapport automatiskt och läggs upp på <https://isa.graphical.se/report> för utskrift.

Efter matchen

Efter matchen skall pausproceduren upprepas igen. Matchen skall sättas till End Game efter slutsignalen. Först när protokoll är undertecknat och inga ändringar kan tillkomma skall matchen stängas så att ingen kan registrera fler händelser. Detta görs genom att man trycker på Close Game under Event i menyn.

Assistentens ansvar

Assistenterna har till uppgift att **hjälpa operatören med sin inmatning och se till att den inmatade informationen stämmer**. I denna hjälpen ingår att föra stödanteckningar vid viktiga händelser som mål och utvisningar som måste bokföras korrekt. För att klara av detta är det **viktigt att assistenten för ett parallellt protokoll** som man kan använda för att dubbelkolla den inmatade informationen i paus.

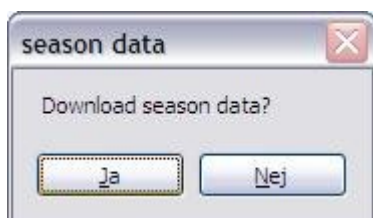
De uppfinningsrika kollegorna i Jönköping har skapat ett utmärkt Excelprotokoll som skall användas till detta ändamål. Protokollet finns på ftp-kontot: **Loggpapper.xls**.

ISA Player On Ice

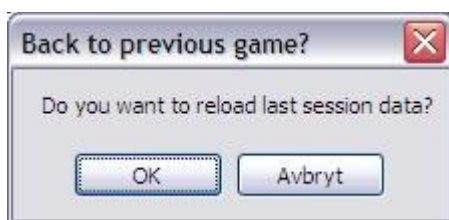
Vid uppstart



När man startat ISA Player On Ice får man först en fråga om man vill ansluta till servern. Då man är beroende servern för att kunna registrera händelser skall man givetvis trycka JA på denna fråga. Enda gången man ska trycka NEJ är när man vet att man inte har kontakt med servern, dvs man vill köra lokalt. Genom att välja NEJ kommer man då undan att applikationen hela tiden försöker kontakta servern vilket är onödigt när kontakt ej är möjlig.

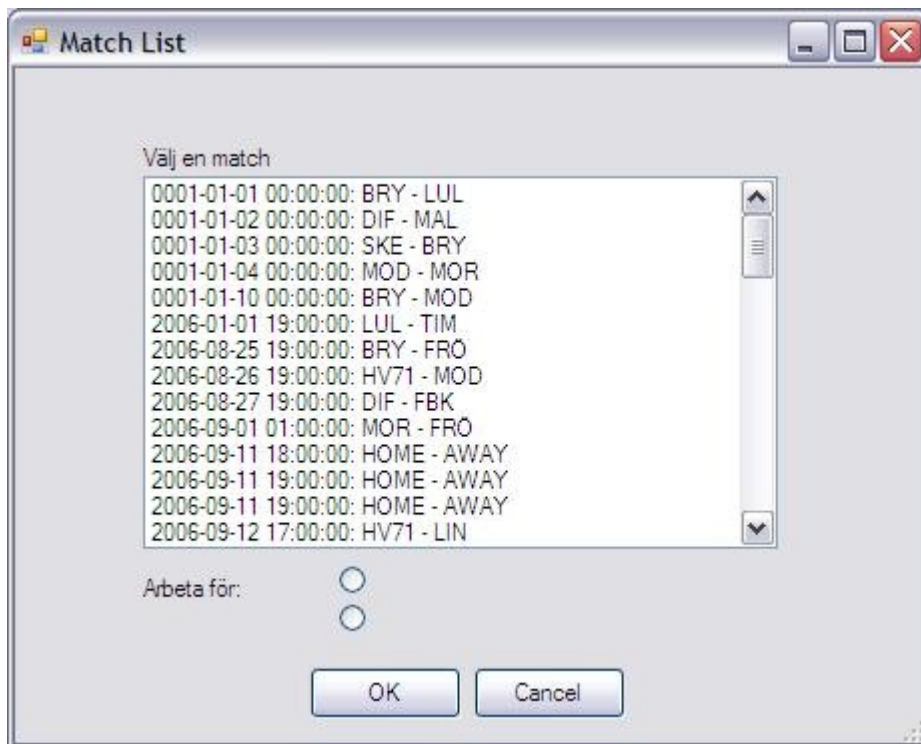


Den andra frågan gäller huruvida man vill ladda ned säsonsdata. Säsonsdatan innehåller information från matchdatabas och spelardatabas. Detta skall man göra när man startar programmet för första gången. Att ladda ned alla uppgifter tar lite tid. När det är klart får man en pop-up som meddelar att det gått bra eller att det mot förmodan inte gått bra. Om man råkat stänga ned applikationen eller att det av någon anledning har hängt sig kan man svara nej på frågan för att spara lite tid vid uppstart.



Den sista frågan vid uppstart gäller om data som sparats på hårddisken skall laddas. Har du inte matat in någon data på aktuell match skall du välja NEJ, har du arbetat med matchen tidigare skall du välja JA. Väljer du ja och får ett felmeddelande så finns ingen data på hårddisken eller så är datan av fel format, dvs skapad av en äldre version. Om du väljer jag och det finns data lagrad kommer den aktuella matchen upp automatiskt.

Kontrollera att applikationen får **kontakt med klockan**. Om så är fallet skall klockans bakgrund vara grönfärgad. Färgas bakgrunden rosaröd så får applikationen inte kontakt. Gå då in under Settings och kontrollera att IP-adressen till klockan är korrekt och att Localrutan ej är ikryssad. Local ska endast vara ikryssad om klockan skall köras lokalt på datorn.



För att välja match trycker du bara File-> Get Match. En pop-up med alla aktuella matcher kommer upp. Bläddra fram aktuell match och välj denna. När matchen är lag skall du välja vilket lag du arbetar för. Generellt arbetar dator 3 för hemmalaget och dator 4 för bortalaget. Hör med ansvarig om du är osäker på hur systemet är uppställt.

Innan Match

Kontrollera att den aktuella laguppställningen stämmer. Finns ingen laguppställning kommer hela spelartruppen upp i POI-applikationen. Finns inte laguppställningen skall du kontrollera med den ansvariga när den är klar. När laguppställningen är klar skall du uppdatera säsongsdatan genom att välja Update Season Data under File-menyn. Om du efter detta väljer aktuell match skall laguppställningen ha hämtats från servern och laddas in i applikationen.

Mata in startande målvakt genom att slå målvaktsnumret och Enter. Mata därefter in den startande femman så att denna information finns tillgängligt tidigt. Försök även få klartecken från kanslioperatörerna att den inmatade datan finns tillgänglig i kansliprogrammet så att denna koppling fungerar.

Under match

Mata ut de spelare som byter under matchen genom att trycka spelarnummer och Enter. Mata därefter in spelarna som kommer in på planen genom spelarnummer Enter. Det är mycket viktigt att spelaren som åker ut först tas ut först. Applikationen buffrar nämligen tiden efter en uttid och tilldelar denna tid till den nästa inhopande spelarens tid. Genom att trycka / så rensas hela femman på planen. Om en spelare matas ut och sedan in påverkas inte spelarens byte då tiden han skulle missat hela tiden buffras och adderas när spelaren byts in igen. Det är därför ingen fara att rensa alla spelare om fyra byter då du kan sätta in de fyra som hoppar in på isen och återsätta spelaren som varit kvar på planen under bytet.

Spelarna som befinner sig på isen är färgmarkerade efter den position dom blivit placerad på i

laguppställningen. Backar är gröna, Ytterforwards blå och Centrar lila. Detta är menat att fungera som stöd. Kontrollera ändå med spelarnummer när du tar ut spelare och lita inte alltid på att positionen stämmer.

Vid avvaktande utvisning och målvakten åker ut byter du ut målvakten och sätter in en sjätte spelare på precis samma sätt som ett vanligt byte. Anledningen är att alla spelare ska få rätt istid och att samtliga spelare som är inne på ett eventuellt mål skall få korrekt +/-.

Då laget du mäter drabbas av en utvisning eller av annan orsak spelar med fyra utespelare skall antalet buffrade spelare som mäts dras ned till fyra. Detta görs genom ett tryck på minus. Trycker du plus så blir det återigen fem spelare som buffras. På så sätt fungerar buffringen även när det är fyra på planen. När man sedan vill buffra fem spelare trycker man på plus för att dra upp antalet. Det är MYCKET VIKTIGT att trycka på plus direkt när den utvisade spelaren kommer in på planen! All tid som går mellan den utvisade beträder planen och det blir en till buffrad spelare blir förlorad istid. Skall istiden bli det intressanta verktyg som alla hoppas på är det av största vikt att vi försöker minimera sådan förlorad istid. När målvakten tas ut räknas antalet buffrade spelare automatiskt upp med ett och på samma sätt räknas den ned när målvakten sätts in.

Istiden är svår att mäta. Därför är det viktigt att istidsteamet hela tiden söker vägar att utveckla sina tekniker och taktiker för att optimera resultatet av mätningen.

Istiden mäts då klockan rullar. När klockan står still mäts ingen istid så håll koll på att klockan rullar och att periodsiffran är rätt. Håll även noga koll på detta i periodpaus så att det är rätt period och rätt tid i istidsapplikationen. Det har hänt att spelare tagits ut precis när periodsiffran ändrats, men inte klockan vilket kan förstöra istiden då dessa spelare enligt applikationen tas ut en period senare..

Om det blir en avblåsning innan alla spelare matas in, fortätt då inmatningen av spelarna som varit på planen så att dessa får sin buffrade tid innan nästa byte matas in.

När kanslisten registrerar ett mål får istidsoperatörerna en fråga om de aktuella spelarna på planen verkligen var inne på målet. Är ni säkra på att så är fallet tryck grön ruta. Är ni inte säkra tryck rött. **Det är fortfarande istidsoperatörernas uppgift att ta reda på vilka i laget som var på planen vid målet och att detta blir rätt. Skriv med assistentens hjälp ned dessa spelare separat så att det kan fyllas i korrekt vid ett senare tillfälle. Om ni ser att en spelare är fel i den föreslagna uppställningen kan och ska ni ändra detta genast direkt i popupen. Skriv in den nya siffran över den gamla, lägg till eller ta bort en spelare så blir det rätt direkt.** För +/- på separat papper för alla mål även om ni trycker grön knapp. Det är viktigt att detta blir rätt.

Målvakten skall ej tas ut i periodpaus.

Efter matchen

Ta ut samtliga spelare, inklusive målvakten så att alla dessa byten får en uttid.

Stäng applikationen och plocka med dig utrustningen enligt ansvariges instruktioner. Gå till målkanslisten och rapportera samtliga spelare som varit inne på mål i matchen. Dubbelkolla och rätta till så att alla mål får rätt +/-.

Assistentens ansvar

Assistenten skall hjälpa istidsoperatören att kontrollera vilka spelare som finns på planen och att dessa spelare är korrekt inmatade i mjukvaran. Det är också **assistentens uppgift att bokföra samtliga som var på planen vid mål på ett separat papper**. Dessa uppgifter skall i paus befordras till Stat ettan så att plus-minus informationen kan dubbelkollas. **Plus-minus är viktigt!**

Manuell Klocka

Den manuella klockan är kopplad till alla andra applikationer och styr inledningsvis alla tidsangivelser. När matchuret kopplas till applikationerna skall fortfarande den manuella klockan köras som backup. Det är även beslutat att den Manuella Klockan ska köras som officiell backupklocka till det ordinarie matchuret på arenan.

Under match

Start och stopp kan köras genom att man klickar på knappen med musen eller trycker på snabbtangenter F1. Var koncentrerad och försök hålla dig så nära den ordinarie matchklockan som det bara går. Hamnar du fel kan du hålla ned Faster eller Slower knapparna så går klockan 10% snabbare eller långsammare. Står klockan still kan man trycka på + knappen för att trycka fram klockan och – knappen för att dra tillbaka tiden. Det går även att dubbelklicka på tiden och skriva in en ny tid manuellt. Dessa funktioner skall dock inte användas när klockan rullar då detta ser dåligt ut i tv-sändningar.

Vid utvisningar skall utvisningsfälten användas. Tryck på 2 för att lägga till två minuter. Trycker man på tvåan igen blir det fyra minuter. Tredje gången man trycker på tvåan så nollställs utvisningstiden. Skall mer än fyra minuter fyllas i på en spelare så kan man skriva in tiden manuellt. Dessa utvisningstider visas i TV-rutan vid sändningar. Endast utvisningstid som genererar numerärt överläge skall redovisas på klockan.

Under paus

Ändra periodsiffran till nästa period. Dubbelklicka på tiden och nollställ klockan. Det är viktigt att rätt periodsiffra är inställd då detta påverkar istiden för spelarna.

Inställningar i operativsystemet

Byta IP

Gå in i kontrollpanelen. Välj Nätverks och internetinställningar om du är i Kategoriläge och därefter nätverksanslutningar. I klassiskt läge kan du välja nätverksanslutningar direkt. Högerklicka på anslutning till lokalt nätverk. Välj egenskaper -> TCP/IP och därefter egenskaper

Ändra Windows Brandvägg

Gå in i Kontrollpanelen. Klicka på Säkerhetscenter. Där får du upp ett antal val varav ett är Windows Brandvägg. Klicka på detta och välj AV.

Avinstallera program

Gå in i kontrollpanelen. Välj Lägg till/Ta bort program. Tryck på Hockeyligan Statistik och välj Ta bort. Gå sedan in under [C:\Ramses2006](#) och töm katalogen fullständigt.

Kända problem

- Det finns ett instabilitetsproblem i totalsystem i vissa enskilda situationer.. Om applikationer avslutas på felaktiga sätt kan detta dra med sig andra uppkopplade program. Försök undvika att stänga ned applikationer som är kopplade till andra.
- Klockan kan se ut att ha hängt sig. Oftast kommer den dock igång efter ett antal sekunder. Anledningen är att ett program som kommunicerar med klockan avslutats felaktigt och klockan måste hantera denna process till dess att klockan blir av med den felaktiga kopplingen.
- Om klockan avslutats på ett felaktigt sätt kan det ligga kvar processer från klockan. Dessa processer kan störa en ny klocka som startas.

Kommande förbättringar

- Kommande förbättringar kommer att fyllas i med kommande förbättringar.

Felsökning

Klockan har röd bakgrund

Kontrollera att Ip-inställningarna under Settings är korrekta. Kontrollera på samma sätt att IP-adressen på klockdatorn verkligen har rätt adress. Gör detta genom att gå in i kommandotolken och skriv: `ipconfig /all`

Är det korrekt. Kontrollera att det finns kontakt mellan datorerna. Testa att pinga klockdatorn från den aktuella datorn. Gå in i kommandotolken och skriv: `ping [ipadress]`

Spelare på planen i kansliapplikationen får röd bakgrund

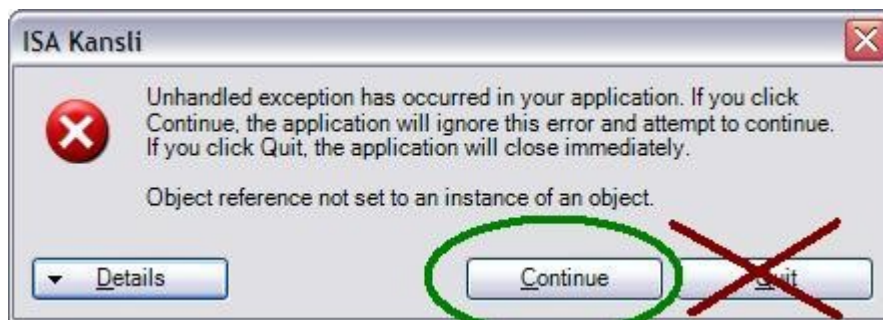
Kontrollera IP-inställningar och kontakt enligt punkten ovan.

Kontrollera att POIapplikationerna verkligen valt samma match som kansliprogrammet har.

Alla spelare i POIapplikationen laddas in på målvakspositionen

Kontrollera att en laguppställning är gjord och att du startat om applikationen och laddat ned korrekt säsongdata.

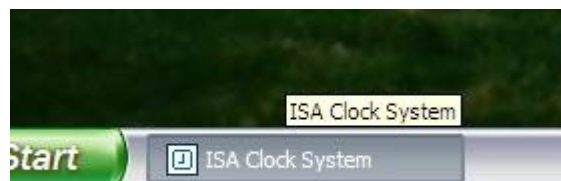
Det kommer upp en felruta med en Quit och en Continueknapp



Detta kommer sig av att programmet har fått ett exception som ej fångas upp av programvaran. Detta är en ren bugg och skall rapporteras. Vid sådana meddelanden skall CONTINUE väljas. Trycker man QUIT stänger man ned applikationen.

Klockan har hängt sig

Testa först att högerklicka på applikationens fält i Windows menyrad längst ned. Detta trick fungerar på de flesta upphängda situationer i hela systemet.



Detta beror på att någon stängt ned en uppkopplad applikation på ett felaktigt sätt. Klockan kan ta hand om sådana händelser i de flesta fall. Vänta 30 sekunder innan du avslutar denna applikation

och starta om. Ha för vana att ha aktuell programvara på skrivbordet för snabbaste uppstart.

Ett felmeddelande meddelar att .NET ej kan startas

Detta beror oftast på att .NETs framework redan körs. Antagligen har du redan startat en applikation som håller på att ladda. Direkt när datorn har startats är den lite långsammare att starta upp då den laddar in alla processer som skall autostartas och då kan det ta tid för applikationer att komma igång.