



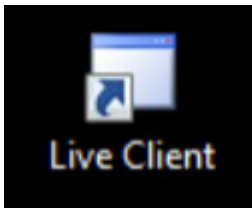
# GUIDE TIL GAMESTAT

FREDERIKSHAVN ISHOCKEY KLUB

# Guide til Game Stat – via Live Client

Computeren ligger på hylden i trænerummet (det bagerste rum i styrkerummet). I computertasken ligger der også en oplader og et netværkskabel, som du skal sætte til, når du starter computeren op.

Åbn Live Client (dobbeltklik på ikonet)

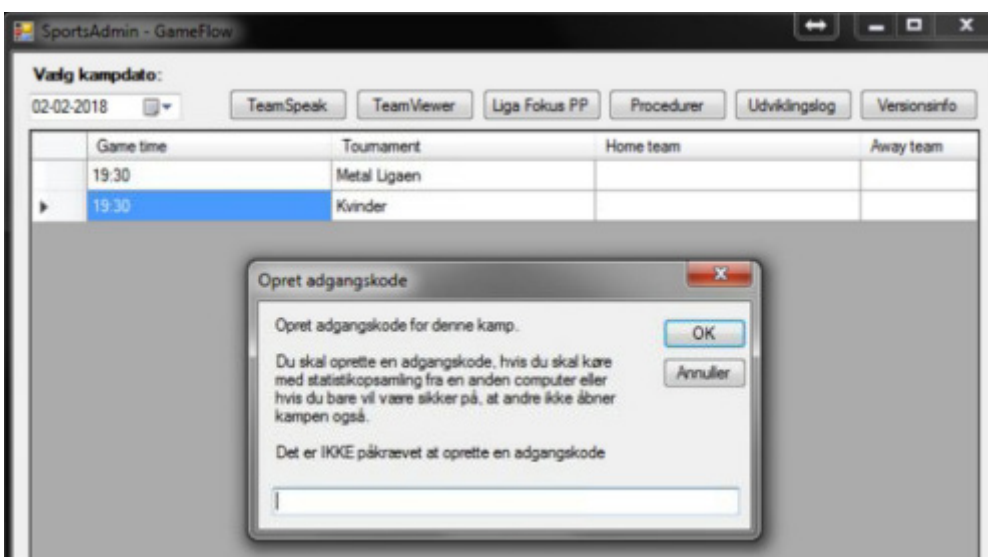


Indtast **brugernavn og adgangskode** – og klik på **log in**



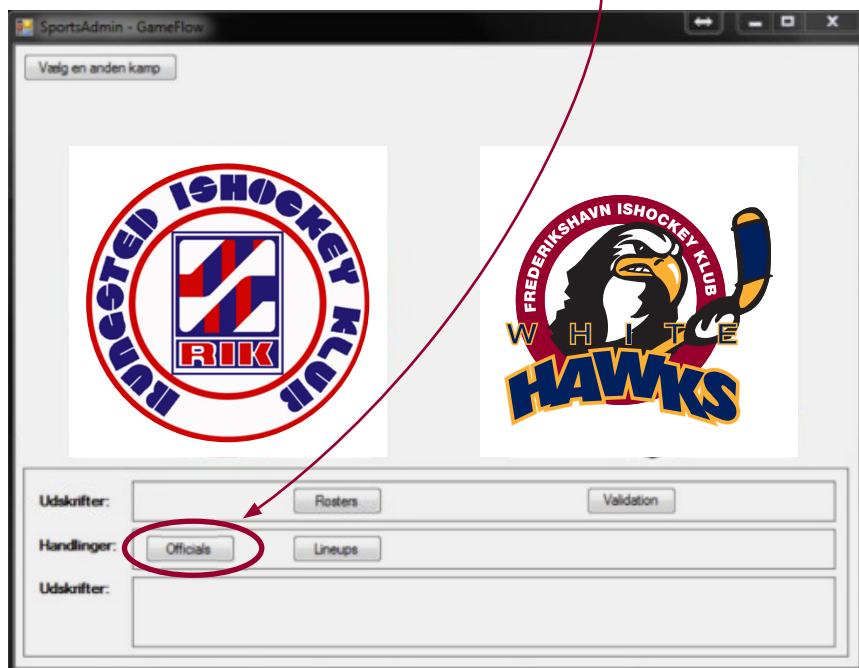
Vælg den kamp, der skal afvikles

Programmet spørger til en adgangskode – ignorer dette – klik på OK



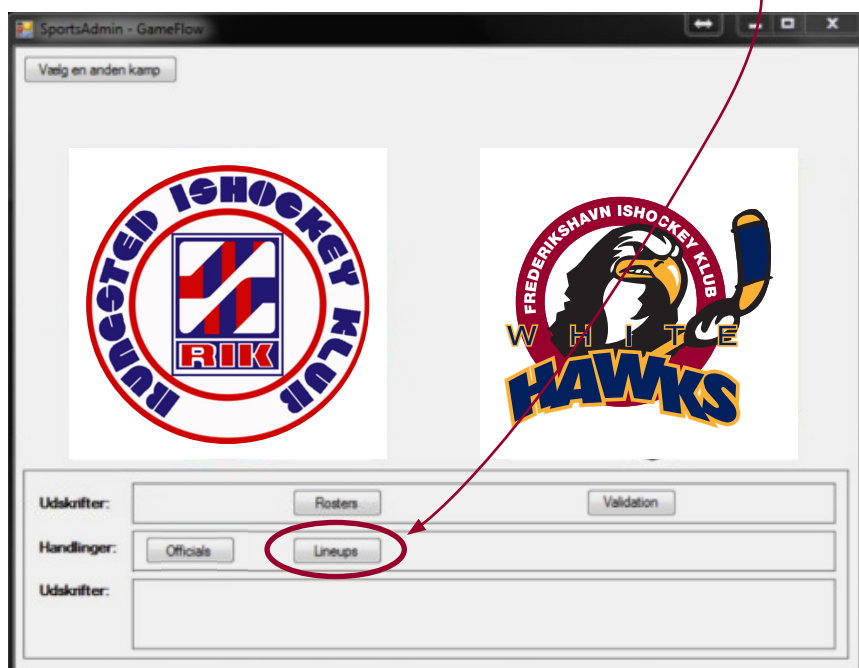
Tryk på knappen 'Officials'

Vælg en person/personer – klik på Gem



Tryk på knappen 'Lineups'

Holdopstillingen kommer frem (se næste side)

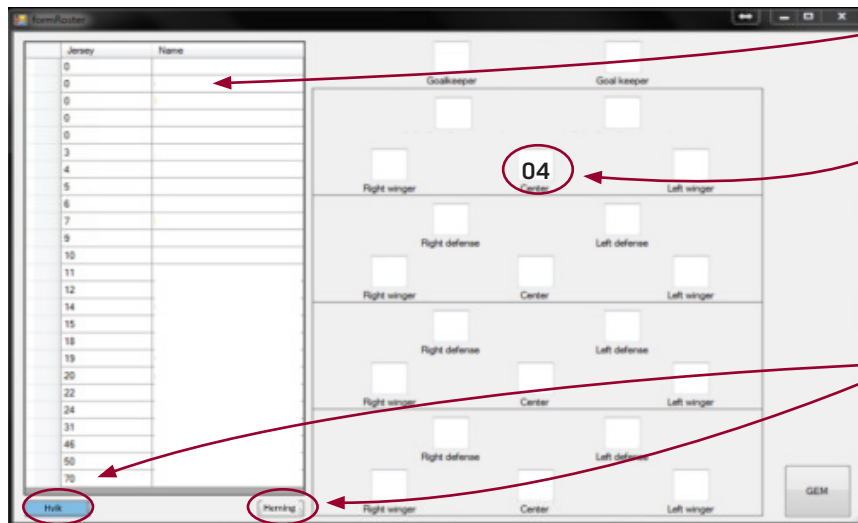


# Hold opstilling

Begge hold skal aflevere deres holdopstilling til boksen.

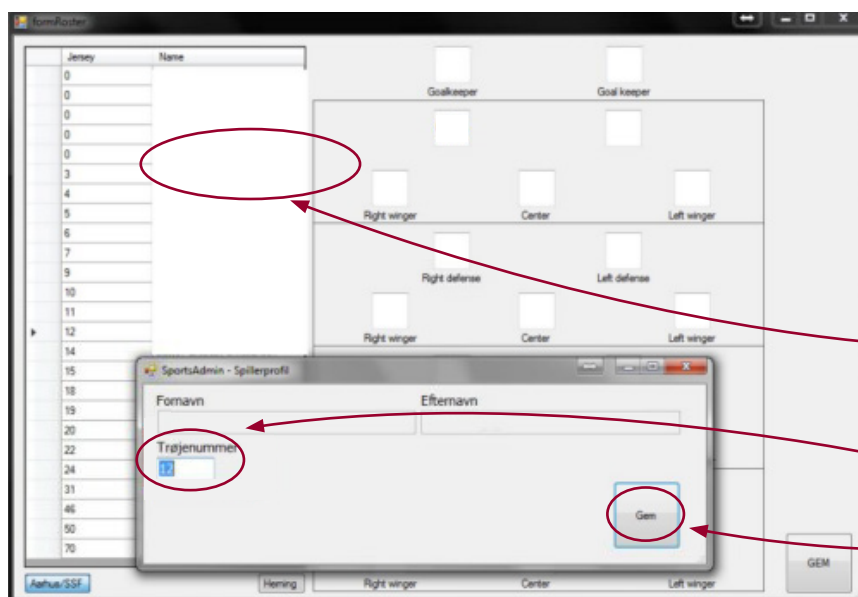
Herefter opsættes **begge hold** i GameStat efter nedenstående vejledning.

Navnene på spillerne vil stå her. Hvis et navn på en spiller på holdopstillingen ikke er i GameStat, er spilleren ikke oprettet og kan ikke sættes på kampen



Vær opmærksom på, at **trøjenummeret skal være 2-cifret** – har en spiller fx nr. 4, skal du sætte et nul foran, så der står '04'

Her skifter du mellem de to hold

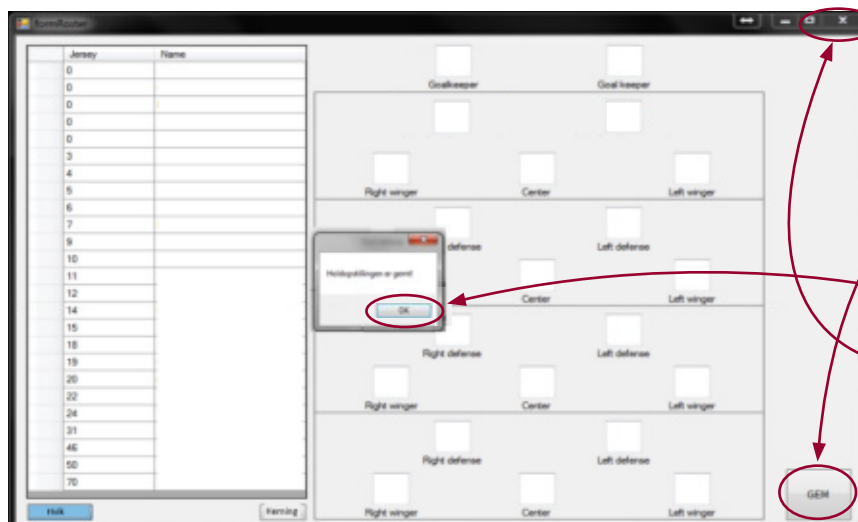


Sådan tilføjer eller retter du et trøjenummer:

Hvis en spiller mangler et nummer (0 ud fra spillerens navn) eller hvis to spillere har samme nummer:

Klik på navnet på den spiller, der skal rettes – der åbner et nyt vindue

Indtast nummeret i feltet 'Trøjenummer' – klik på Gem



Gem holdopstilling

Når begge hold er indtastet klikker du på Gem

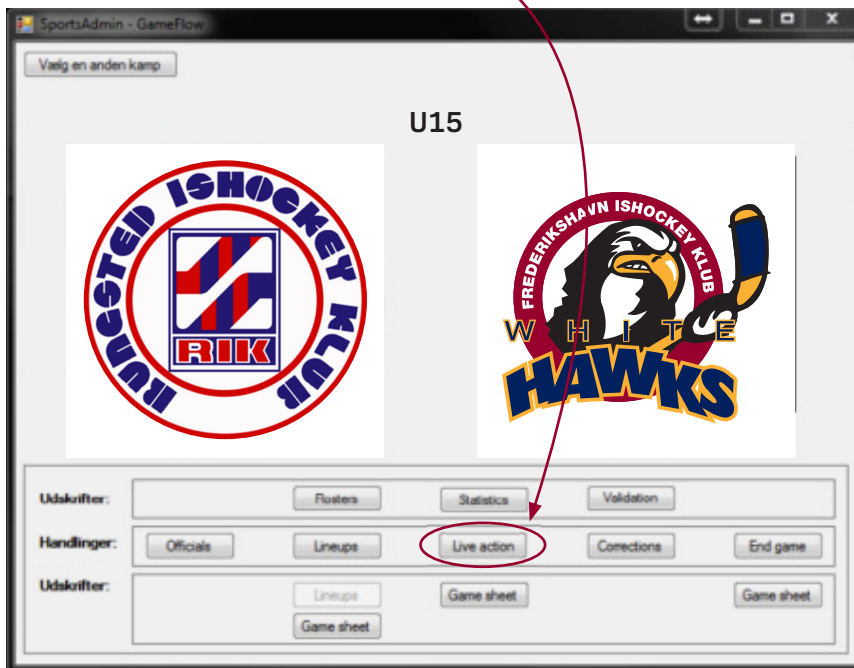
Et nyt vindue åbner – klik på OK

Luk selve 'Holdvinduet' på krydset

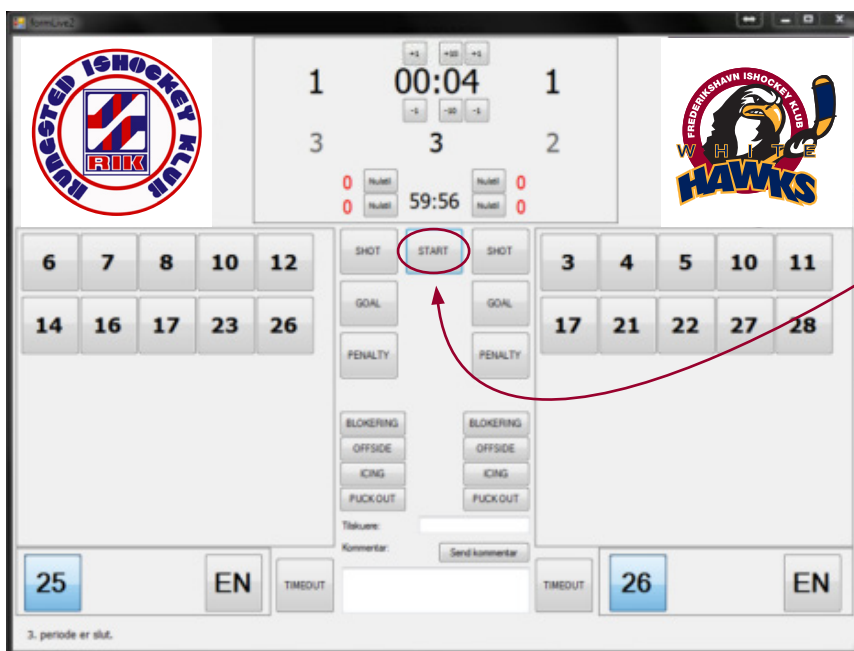
# Live action – kampside

Nu er du klar til at åbne Live action og gøre klar til at starte kampen.

Klik på knappen 'Live action'



Der åbner et nyt vindue, som ligner dette  
(dette er dog et screenshot fra en afsluttet kamp)



For at tiden (kampen) kan startes, beder gamestat dig sætte en målmand på hvert hold – dette gør du ved at klikke på spillernummeret – herefter kan du klikke på 'Start' og kampen går i gang.

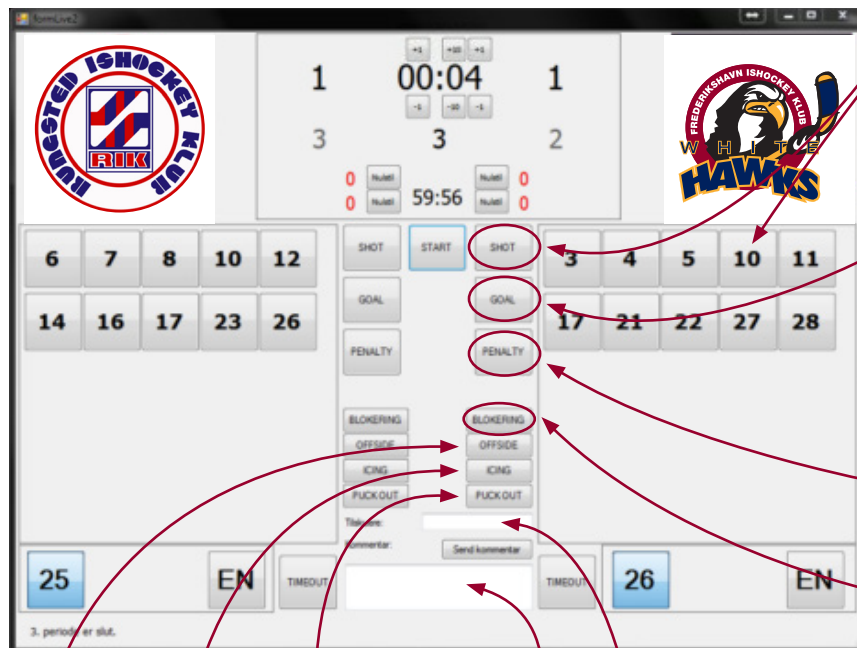
HUSK at være opmærksom på, om holdet skifter målmand, særligt ved hver periodestart, for så skal dette registreres.

På næste side kan du se, hvordan du registrerer hændelser i kampen.

# Sådan registrerer du hændelser under kampen

Herunder kan du se en forklaring til knapperne

– husk at trykke på knappen i det holds side, hvor hændelsen foregår



## Skud på mål

Når du klikker på et spillernummer, registreres det automatisk som et skud på mål. Hvis du ikke så, hvem der skød, klikker du bare på 'SHOT'.

## Mål

Klik på 'GOAL'. Nyt vindue åbner. Registrerer spilleren, der scorede, ved at klikke på spillernummeret. Dommeren kan fortælle dig, hvem der scorede og eventuelle assister.

## Penalty = udvisning

Se guide i vinduet herunder

## Blokering

Klik på blokering

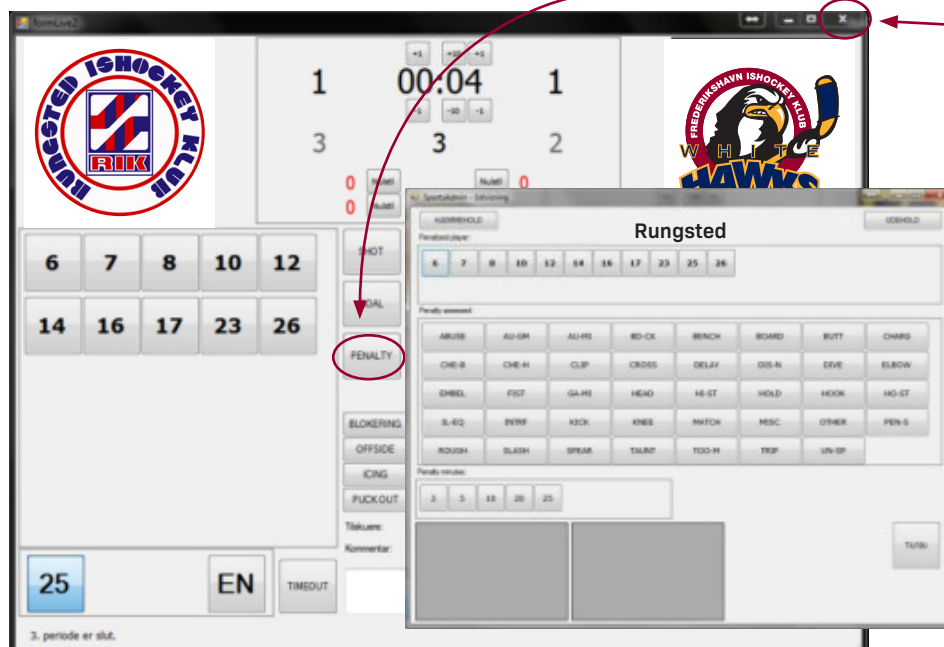
OFFSIDE – ICING – PUCK OUT

Her skal du indtaste antal tilskuere til kampen (bare et gæt).

Her kan du skrive en kommentar, som vil være synlig i kamp-rapporten og i app'en 'SimplyHockey' for dem, der følger kampen der.

## Udvisning

Når der dømmes udvisning til et hold, **klikker du på 'PENALTY'** – nyt vindue åbnes



## Sådan registrerer du en udvisning

- Klik på spillerens nummer
- Klik på den forseelse, der er dømt af dommeren
- Klik på antal minutter
- Klik på 'Tilføj' og klik på Gem

Nu er udvisningen registreret og vises på tavlen.

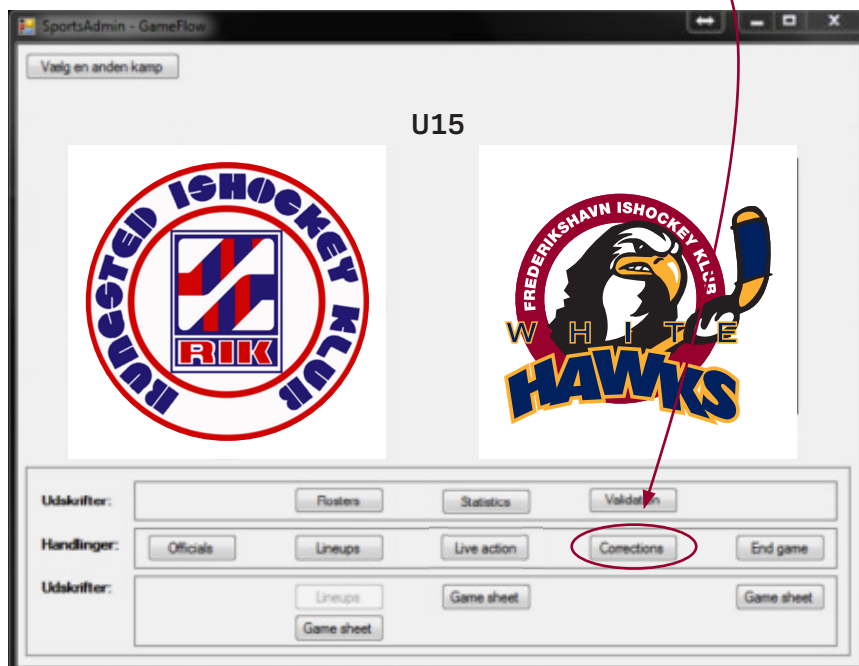
Når kampen er slut, lukker du 'kamp-vinduet' på krydset

Hvis der skal rettes noget i kampen, se side 7. Ellers gå videre til side 8.

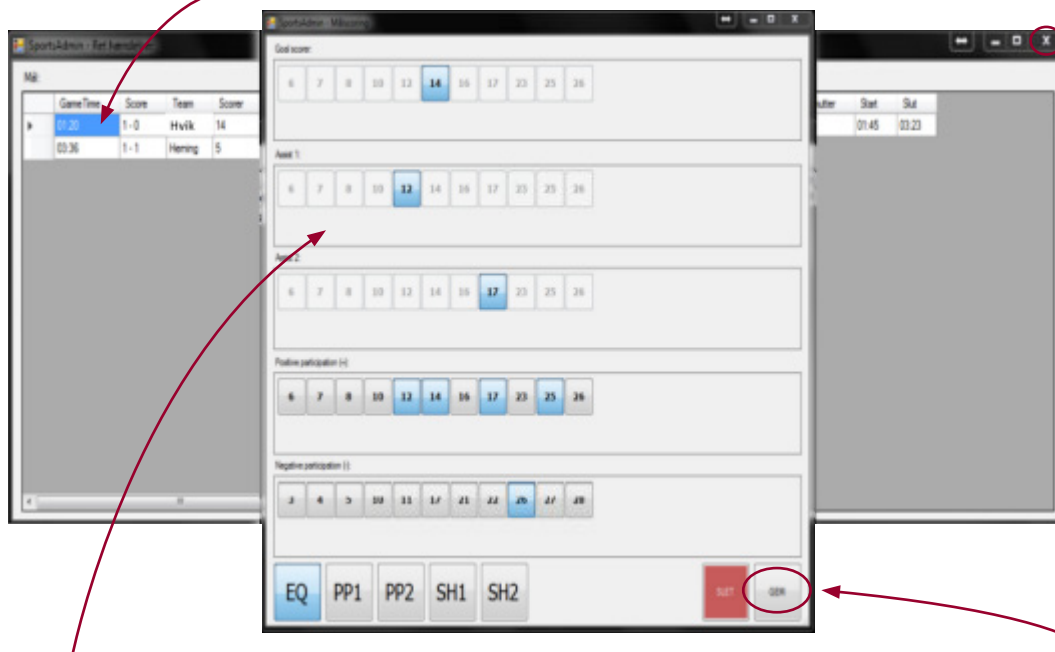
# Rettelser til kampen

Hvis der er noget, der skal ændres/tilføjes til kampen, skal du følge guiden herunder

Klik på knappen 'Corrections' – nyt vindue åbner



Klik på den hændelse, hvor noget skal rettes – nyt vindue åbner



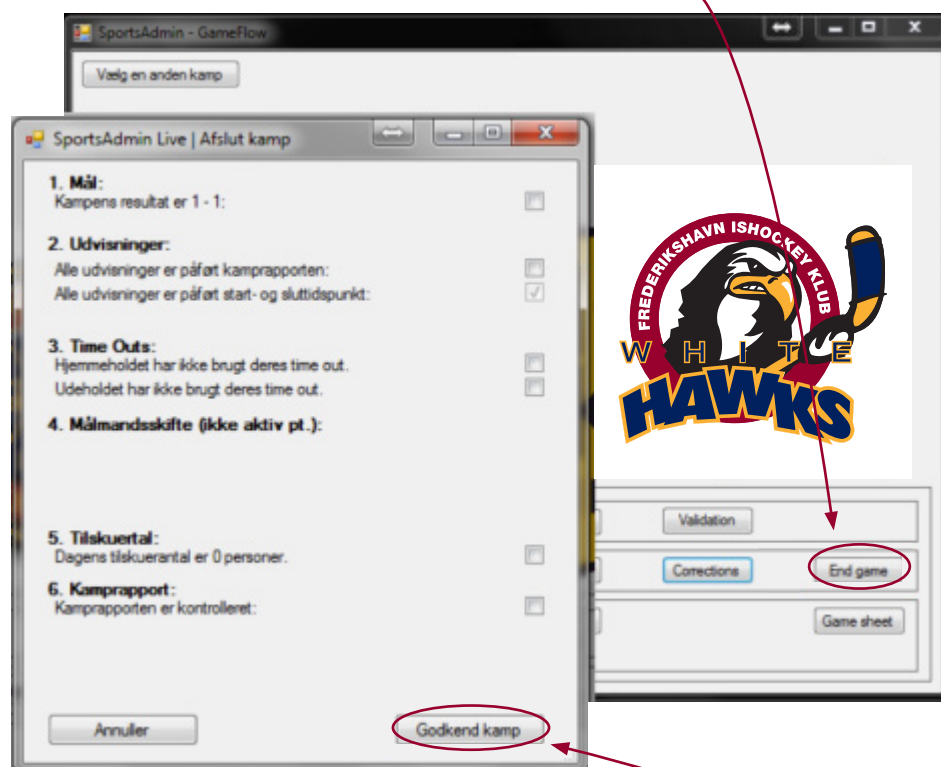
Klik i de felter, hvor noget skal rettes. Når det er rettet til, klikker du på Gem  
Er der andre hændelser, der skal rettes, gentager du blot ovenstående ved hver hændelse.

**Når du er færdig med at rette** i kampens hændelser, klikker du på krydset for at lukke "Corrections vinduet"



# Afslutning af kampen

Klik på knappen 'End game' – nyt vindue åbner



Sæt flueben i felterne og klik på 'Godkend kamp'

**Hvis noget skulle være glemt**, kan du ikke få lov til at trykke 'Godkend kamp' og lukke programmet. Se hvor der mangler et flueben og gå tilbage til knappen 'Corrections' for at ændre det. Det kan fx være, at der mangler at blive indtastet Tilskuertal – udfyld dette, gem og klik på End game igen.

**Pak computeren i tasken – husk at få oplader og netstik pakket ned sammen med computeren – og læg den på plads i trænerrummet.**