



MOBIL LIVESCORE MANUAL FÖR FÖRENING OCH RAPPORTÖR

22 januari 2015

1	Översikt.....	2
1.1	Livescore bakgrund.....	2
1.2	Begrepp och roller	2
2	Manual för föreningen	3
2.1	Användare i FOGIS	3
2.2	Support.....	4
3	Manual för rapportören.....	4
3.1	Vad behövs för att rapportera?	4
3.2	Liverapporteringsklienten.....	4
3.2.1	Adress till Liverapporteringsklienten.....	4
3.2.2	Inloggning.....	4
3.2.3	Matchlistan.....	4
3.2.4	Match.....	5
3.2.5	Laguppställning	6
3.2.6	Domare	7
3.2.7	Händelser	7
3.3	Support.....	10
3.3.1	Kontot är låst	10
3.3.2	Glömt lösenord.....	11
3.3.3	Övriga frågor	11
3.4	Checklista matchdag	12
4	Frågor och svar.....	13



1 ÖVERSIKT

1.1 Livescore bakgrund

Sedan 2001 har matcher inom svensk fotboll liverapporterats och visats upp på SvFF:s hemsida, svenskfotboll.se. Det har då handlat om Allsvenskan herrar, Damallsvenskan och Superettan. Systemet som använts har vart knutet till en applikation installerat på dedikerade datorer.

Till säsongen 2014 utvecklades en liverapporteringsprogramvara med möjlighet att köras i en webbläsare utan någon speciell programvara installerad. Rapporteringsklienten skulle kunna användas på alla typer av hårdvara - laptop, läsplatta eller mobiltelefon. Under säsongen 2014 rapporterades alla matcher i Elitettan i det nya systemet och till säsongen 2015 har systemet utvecklats vidare, nu tex med en rullande matchklocka.

Systemet ägs och utvecklas av Svenska Fotbollförbundet.

1.2 Begrepp och roller

Det finns en del begrepp som är värda att förklara. Nedan följer de begrepp som är bra att ha koll på för att förstå resten av manualen.

Begrepp	Förklaring
FOGIS	<p>Fotbollens <u>G</u>emensamma <u>I</u>nformationssystem - I detta system rapporteras alla matcher inom svensk fotboll; tex resultat, laguppställningar, målskyttar, gula och röda kort. Dessutom hanteras bland annat även spelarregistreringar, domare mm här.</p> <p>Den information som registreras i FOGIS är också den som sedan visas på hemsidor som tex svenskfotboll.se, distriktsförbundens hemsidor samt de föreningar som har sin hemsida via RF:s Idrott Online.</p>
FOGIS-användare, Föreningsanvändare, Föreningsadministratör	<p>För att som föreningsperson kunna registrera uppgifter i FOGIS krävs en inloggning - en FOGIS-användare. Användaruppgifterna består av ett användarnamn och ett lösenord. Denna inloggning är personlig, dvs en per person som ska använda FOGIS.</p> <p>Föreningsanvändare i FOGIS skapas av föreningen själva. Varje förening har en eller flera Föreningsadministratörer i FOGIS. Dessa kan skapa nya föreningsanvändare, tex för den som ska liverapportera matcher.</p>
Liverapportör	<p>Liverapportör är den som liverapporterar från en match. Om det finns flera liverapportörer i en förening kommer föreningen överens om vem som rapporterar från vilken match.</p>



	Om så önskas, tex om ingen rapportör kan vara på plats från hemmalaget men däremot en från bortalaget, kan föreningarna komma överens om att bortalagets rapportör rapporterar. Detta sköts med dialog mellan lagen.
Mobil Liverapporteringsklient	Den webbaserade tjänst som används för att rapportera matchhändelser under matchens gång via en internetuppkopplad enhet, dvs smartphone, läsplatta eller dator.
Livescore (tex på svenskfotboll.se)	Det som rapporteras in live via den mobila Liverapporteringsklienten visas sedan upp på bland annat svenskfotboll.se/livescore. Här kan allmänheten följa matchhändelserna vartefter de rapporteras in.
MatchInfoData (MID)	MID är det system som används i Allsvenskan herrar, Damallsvenskan och Superettan. I detta system rapporteras matcher med 1-2 dedikerade datorer. I detta system rapporteras fler händelstyper än i den mobila Liverapporteringsklienten. Information från detta system går till hemsidor och TV-sändningar från dessa matcher. Systemet kallas ibland "Hego-systemet" då det delägs av företaget ChyronHego.

2 MANUAL FÖR FÖRENINGEN

2.1 Användare i FOGIS

För att liverapportera matcher krävs en inloggning i FOGIS av typen Föreningsanvändare (Föreningsadministratör går också, men vi rekommenderar Föreningsanvändare så länge rapportören inte har andra funktioner i föreningen som kräver administrationsuppgifter) i föreningen.

Denna användare behöver sedan rättigheten att redigera lag av typen senior – kvinna och/eller senior – man, beroende på vilket lag som ska rapporteras.

Har behörighet att redigera lag enligt följande konfiguration	<input checked="" type="checkbox"/>
	Barn Ungdom Senior Veteran Obestämd
Man	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Kvinna	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mix	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Figur 1 - Från FOGIS Föreningsklient, dialogen Användare



2.2 Support

Om du som Föreningsadministratör behöver hjälp med att lägga upp en ny användare i din förening kontaktar ditt distriktsförbund. Kontaktuppgifter hittar du på fogis.se/om-svff/distrikten/

3 MANUAL FÖR RAPPORTÖREN

3.1 Vad behövs för att rapportera?

För att rapportera matcher live via den mobila Liverapporteringsklienten krävs följande

- Inloggning i FOGIS – denna skapas av din förening (se 2.1 Användare i FOGIS)
- En smartphone, läsplatta eller dator med uppkoppling mot internet

3.2 Liverapporteringsklienten

3.2.1 Adress till Liverapporteringsklienten

För att komma till Liverapporteringsklienten går du till länken <https://adm.fogis.se/mdk>

3.2.2 Inloggning

Här fyller du i ditt användarnamn och lösenord. Tänk på att lösenordet gör skillnad mellan versaler och gemener.

3.2.3 Matchlistan

Du möts nu av en lista med dagens matcher i din förening som är öppna för liverapportering. Matcher med blå bakgrund är sådana som ej är rapporterade och de med vit bakgrund är stängda för ytterligare rapportering.

FOGIS mobilclient

Logga in

Inloggningsinformation

Användarnamn:

Lösenord:

Håll mig inloggad

Logga in

Figur 2- Inloggning



Klicka på en match för att gå in på den.

3.2.4 Match

Efter att du klickat på en match ser du Matchsidan. Uppe till vänster ser du **Hem** som leder tillbaka till Matchlistan. Du ser **Logga ut** som loggar ut dig ur FOGIS. Längst ner ser du flikarna Match, Domare och Händelser.

På denna sida når du även lagens laguppställningar genom att klicka på lagens namn (understrukna).

3.2.4.1 Resultat

Direkt efter matchen bör du gå in på fliken Match och registrera matchens slutresultat och halvtidsresultat. Du kan här även registrera publiksiffran på matchen. När du är klar klickar du på Spara.

Du kan rapportera in halvtidsresultat redan i halvtid och klicka på Spara. Samma sak gäller publiksiffran. Dock kan du inte ändra någon av dessa efter du fyllt i Slutresultat och klickat på Spara.

Det är viktigt att slutresultatet rapporteras in så fort som möjligt för att resultatsidor och tabeller på hemsidor ska uppdateras.

3.2.4.2 Fler resultat (cup- och kvalmatcher)

Om du markerar Fler resultat visas ytterligare resultattyper. Dessa är till för cup- och kvalmatcher.

Resultattyp	Förklaring
Full tid	Matchens ställning efter ordinarie speltid
Efter förlängning (Eft förl)	Matchens ställning efter förlängning
Efter straffar (Eft str)	Matchens ställning efter straffavgörande

3.2.4.3 Avsluta rapportering

När matchen är slut och du rapporterat in alla händelser och resultat bör du klicka på **Rapportering avslutas**. På så sätt vet domaren att du är klar med din rapportering och kan påbörja sin domarrapport.

Domaren har också möjlighet att låsa matchen när denne vill börja med sin domarrapport, även om du inte klickat Rapportering avslutas.

Efter att du eller domaren låst matchen kan du som rapportör inte göra fler ändringar.

Figur 3 - Matchsidan, Resultat

Figur 4 - Matchsidan, Fler resultat (cup och kval)



3.2.5 Laguppställning

För att komma till laguppställning klickar du på Matchsidan på respektive lags namn (understruket).

Här ser du respektive lags laguppställning och ledare. Du kan här välja att spelaren ska vara reserv med kryssrutan till höger om spelarens namn.

Ovanför laguppställningen ser du antalet startspelare i laget (dvs spelare som inte är reserver). Du ser även antalet spelare i matchtruppen samt hur många som kan vara i matchtruppen för att kunna godkänna domarrapporten.

Om lagets trupp förändrats efter att truppen togs ut i FOGIS kan du som rapportör komma behöva lägga till och ta bort spelare.

3.2.5.1 Lägg till spelare

Under laguppställningen finns två Lägg till-knappar.

- Lägg till från lagtrupp - listar alla spelare som finns i lagets trupp
- Lägg till från förening - listar alla licensierade spelare i föreningen

Tips! När du använder "Lägg till från förening" skriver du in tre bokstäver, sedan börjar systemet söka efter licensierade spelare i föreningen med de tre bokstäverna någonstans i namnet. Det kan ta några sekunder, framför allt om din förening har många spelare.

Tips! För att förenkla jobbet för dig som liverapportör är det bra om du och/eller ansvarig i din förening ser till att hålla lagets lagtrupp uppdaterad i FOGIS. Då blir det enklare för dig att hitta spelare under knappen Lägg till från lagtrupp.

3.2.5.2 Redigera spelare

I laguppställningen kan du klicka på varje spelare och där ange spelarens tröjnummer, målvakt ja/nej och lagkapten ja/nej. När du ändrat en spelares uppgifter klickar du sedan Spara och du återvänder till laguppställningen. Om du inte vill spara ändringar kan du istället klicka på Tillbaka uppe till vänster.

3.2.5.3 Ta bort spelare

Om du vill ta bort en spelare från laguppställningen klickar du på krysset till höger om namnet. Då blir spelaren gråmarkerad och räknas bort från totalen i matchtruppen ("15 av 16 spelare i matchtrupp"). Till höger om spelarens namn syns nu istället ett +-tecken som du kan klicka på för att lägga tillbaka spelaren i laguppställningen, tex om du klickat fel. Spelaren försvinner från laguppställningen först när du klickar Klar längst ner på sidan.

Tanken är att du ska kunna markera fler spelare att ta bort, om så önskas, och sedan klicka på Klar.

Ersättare	
1 S Nilsson (19911230)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>
5 E Wikström (19960119)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>
6 M Edlund (19850915)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>
8 O Holm (19960718)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>
9 C Holmberg (19831004)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>

Figur 5 - Laguppställning

Figur 6 - Laguppställning, Lägg till spelare

Camilla Holmén, 19820101, Sunnanå SK

målvakt

lagkapten

ersättare

Tröjnummer:
9

Figur 7 - Laguppställning, redigera spelare

Ersättare	
1 S Nilsson (19911230)	<input type="button" value="✕"/>
5 E Wikström (19960119)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>
6 M Edlund (19850915)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>
8 O Holm (19960718)	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="✕"/>

Figur 8 - Laguppställning, Ta bort spelare



3.2.6 Domare

Under fliken Domare hittar du kontaktuppgifter till matchens domare.

3.2.7 Händelser

För att rapportera en händelse fyller du i

- Händelse
- Matchminut
- Lag
- Detaljerad händelse
- Spelare (två spelare om byte)

Och klickar sedan **Spara**.

Om du rapporterar in ett mål räknas ställningen automatiskt upp. Om du av någon anledning rapporterar in målen i en annan ordning än de föll kan du redigera ställningen innan du klickar Spara.

Händelse	Detaljerad händelse
Mål	Spelmål, nickmål, hörnmål, frisparksmål, självmål
Straff	Mål, utanför, räddning, målställning, straffavgörande mål, straffavgörande miss
Varning	-
Utvisning	Målchans, grov
Byte	-
Match	Halvlek start, halvlek slut, match slut

3.2.7.1 Ändra eller ta bort händelse

Om du rapporterat fel minut, lag, spelare eller händelsetyp på en händelse kan du klicka på pennan till vänster om händelsen. Du kan nu ändra i händelsen och klicka knappen **Ändra**. Om du vill ta bort händelsen klickar du knappen **Radera**. Om du ändrar dig och varken vill ta bort eller ändra händelsen klickar knappen **Avbryt**.

3.2.7.2 Minutangivelser

Nytt för säsongen 2015 är att när du startar matchen genom att starta matchen med händelsen **Match – Halvlek start** börjar en matchklocka rulla och du kommer automatiskt få ett förslag på matchminut när du rapporterar en händelse. Om den minutsiffran är fel, tex att du på en enstaka händelse rapporterar ett par minuter efter den inträffade, kan du korrigera minutsiffran i fältet Matchminut innan du sparar händelsen.

Figur 9 - Händelser



Om matchklockan går fel kan du ändra den, se 3.2.7.4 – Korrigera matchklockan.

3.2.7.3 Tilläggstid

I en "vanlig" 11-mannamatch är minut 1-45 i första halvlek och minut 46-90 är i andra halvlek. För att ange att en händelse sker på tilläggstid skriver man halvlekens maxminut, dvs 45 respektive 90, + tilläggsminuten.

- Händelse på tilläggstid i första halvlek: ex 45+2 (inte 47).
- Händelse på tilläggstid i andra halvlek: ex 90+2 (inte 92).

3.2.7.4 Minutangivelser i cup- och kvalmatcher

Om matchen går till förlängning kan du fortsätta att rapportera minutangivelser. I en normal match är alltså minut 91-105 första förlängningskvarten och 106-120 den andra förlängningskvarten.

- Händelser på tilläggstid i första förlängningskvarten: ex 105+2.
- Händelser på tilläggstid i andra förlängningskvarten: ex 120+1.

I händelse av ett straffavgörande behöver du inte ange en minutsiffra på straffarna. Dock rekommenderar vi att du rapporterar in straffarna i den ordning de slås, dvs varannat lag. På så sätt kommer de visas korrekt på hemsidor.

3.2.7.5 Korrigera matchklockan

Om du ser att den rullande matchklockan av någon anledning inte går rätt kan du kalibrera systemets matchklocka mot matchens korrekta tid.

Rapportera händelsen **Match – Aktuell matchklocka** och fyll i aktuell matchminut i fältet Matchminut och klicka på spara så räknas systemets matchtid om. Redan rapporterade händelser ändrar dock inte tid.

3.2.7.6 Måltyper och målskytt

Måltyp	Förklaring
Spelmål	Alla typer av mål som inte passar in under de övriga typerna
Nickmål	Mål som görs med huvudet
Hörnmål	Hörnspark som går direkt i mål
Frisparksmål	Frispark som går direkt i mål
Självsmål	Med självsmål avses när en spelare i försvarande laget genom aktivt agerande förpassar bollen i mål. Se 3.2.7.7 Självsmål för ytterligare information om självsmål.

Typ:

- Spelmål
- Nickmål
- Hörna direkt i mål
- Frispark direkt i mål
- Självsmål

Figur 10 - Händelser, måltyper



Målskytt är alltid (undantag självmål) den spelaren i det anfallande laget som sist vidrör bollen innan bollen passerar mållinjen.

3.2.7.7 Självmål

Självmål rapporteras för laget som har fördel av målet. Vilken spelare som gör självmålet rapporteras inte.

Med självmål avses när en spelare i försvarande laget genom **aktivt agerande** förpassar bollen i eget mål.

Ett par exempel:

- Styrning av spelare i muren (även när spelaren hoppar) = **Ej självmål**
- Försvarare som försöker rädda ett mål men slår den i mål = **Ej självmål** (dvs om bollen med all säkerhet även utan försvararens ingripande hade gått i mål)
- Slår bort ett inlägg från kanten i eget mål = **Självmål**
- Försöker rensa bort bollen men den går i eget mål = **Självmål**

3.2.7.8 Straffar

Straffar rapporteras med ett antal olika utfall. De två sista alternativen, Straffavgörande mål och Straffavgörande miss, används endast vid straffläggningar i cup- och kvalmatcher.

Straffresultat	Förklaring
Mål	Straffspark som går i mål
Utanför	Straffspark som går direkt utanför, ej via målvakt eller stolpe/ribba
Räddning	Straffspark som räddas av målvakten, även om den även träffar stolpe/ribba
Målställning	Straffspark som går direkt i stolpe/ribba
Straffavgörande mål	Mål på straff under straffavgörande (endast cup och kval)
Straffavgörande miss	Missad straff under straffavgörande (endast cup och kval)

Typ:

- Mål
- Utanför
- Räddning
- Målställning
- Straffavgörande, mål
- Straffavgörande, miss

Figur 11 - Händelser, straff

3.2.7.9 Straffavgörande (cup- och kvalmatcher)

Händelsetyperna Straffavgörande, mål och Straffavgörande, miss används bara i kval- och cupmatcher.



I händelse av ett straffavgörande behöver du inte ange en minutsiffra på straffarna. Dock rekommenderar vi att du rapporterar in straffarna i den ordning de slås, dvs varannat lag. På så sätt kommer de visas korrekt på hemsidor.

3.2.7.10 Lindrig utvisning

Lindrig utvisning skapas automatiskt när en spelare får en andra varning. Dvs, i sådana fall behöver du inte rapportera rött kort separat.

3.2.7.11 Grov utvisning

När domaren visar ett rött kort direkt.

3.2.7.12 Matchhändelser (Halvlek start, Halvlek slut, Match slut)

Det finns tre så kallade Matchhändelser.

- Halvlek start
- Halvlek slut
- Match slut

Dessa ska du rapportera så att de som följer matchen via hemsidor vet att matchen börjat, att det är paus, att matchen startat om efter paus och att matchen är slut. I en vanlig seriematch bör du rapportera enligt möstret i tabellen nedan.

Om du inte vet hur lång tilläggstid det var, rapportera endast Minut 45 och Halvlek slut respektive Minut 90 och Match slut.

Händelse i matchen	Minut	Rapporteras som..
Matchen börjar	0	Halvlek start
Första halvlek slutar efter en minuts tilläggstid	45+1	Halvlek slut
Andra halvlek startar	46	Halvlek start
Andra halvlek slutar efter tre minuters tilläggstid	90+3	Match slut

3.3 Support

3.3.1 Kontot är låst

Om ditt konto är låst, tex om du försökta logga in flera gånger med fel lösenord, måste du kontakta din förenings Föreningsadministratör i FOGIS (kan finnas flera) så denne kan låsa upp kontot. Vi rekommenderar att du



innan säsongen tar reda på vem eller vilka dessa är så att du kan kontakta dem om detta problem uppstår innan en match.

3.3.2 Glömt lösenord

Om du glömt bort ditt lösenord finns två alternativ:

1. Gå till <https://adm.fogis.se/Fogisforeningklient>.

Du får upp en inloggningssida och under inloggningsfälten finns länken "Har du glömt ditt lösenord?". Klicka på denna länk och du får ange ditt användarnamn.

Fyller du i användarnamnet och klickar Skicka engångslösenord skickas ett engångslösenord till din epost.

Använd detta för att skapa ett nytt lösenord, vidare instruktioner finns i mailet.

När du är klar med att skapa ett nytt lösenord kan du använda det för att logga in i Liverapporteringsklienten.

2. Kontakta din förenings Föreningsadministratör i FOGIS så denne kan sätta ett nytt lösenord.

3.3.3 Övriga frågor



3.4 Checklista matchdag

Detta är ett förslag på en checklista under en matchdag.

Tid	Uppgift	Klar
Morgonen matchdag	Logga gärna in i Liverapporteringsklienten redan på morgonen, eller under dagen, matchdag för att vara säker på att matchen finns där som den ska. Om den inte finns där, se 4 Frågor och svar.	
90 minuter innan match	Du bör vara på plats 90 minuter innan match på arenan för att ta kontakt med domare och de båda lagens lagledare. Ta kontakt med domaren och förklara din roll och att du efter matchen kan komma att vilja stämma av händelser, tex målskyttar och mottagare av varningar.	
75 minuter innan match	Nu bör du kunna få laguppställningar från de båda lagen. Antingen direkt från lagledarna eller via domaren. I Liverapporteringsklienten kan du redan nu för hemmalagets laguppställning och bänk lägga in de eventuella ändringar eller kompletteringar som krävs. Glöm ej: <ul style="list-style-type: none">• Tröjnummer• Startelvan• Lagkaptener• Målvakter	
60 minuter innan match	En timme innan match öppnas möjligheten i Liverapporteringsklienten för dig att redigera bortalagets laguppställning och bänk. Glöm ej: <ul style="list-style-type: none">• Tröjnummer• Startelvan• Lagkaptener• Målvakter När du är klar med laguppställningarna i båda lagen har du förhoppningsvis lite tid över innan matchstart.	
Matchstart	När matchen startar är det viktigt att du i klienten markerar händelsen Match – Halvlek start .	
Under matchen	Rapportera händelser	
Domaren blåser av för halvtid	Rapportera händelsen Match – Halvlek slut .	
Andra halvlek startar	Rapportera händelsen Match – Halvlek start .	
Domaren blåser av matchen	Rapportera händelsen Match – Match slut .	



Direkt efter slutsignalen	Det viktigaste direkt efter match är att så fort som möjligt rapportera in slutresultatet. Därför: <ol style="list-style-type: none">1. Dubbelkolla slutresultatet och rapportera in det via Matchsidan2. Stäm av eventuella tveksamheter (tex vem som gjorde ett visst mål eller fick en varning) med domaren	
Efter match	När du känner att du är klar med rapporteringen, gå till Matchsidan och klicka Rapportering avslutas .	

4 FRÅGOR OCH SVAR

Fråga	Svar
Vilka matcher ska rapporteras?	Så länge ingen annan information kommit rapporteras alla vanliga seriematcher. Information om rapportering av eventuella cup- och kvalmatcher kommer i god tid innan match om sådan ska ske.
Vi som hemmalag har vid denna match ingen möjlighet att rapportera. Vad gör vi?	För att allmänheten ska ha förtroende för Livescore är det viktigt att matcherna rapporteras som det är tänkt. Därför är det viktigt att er förening anstränger sig för att så sker. Om ingen annan lösning går att finna, finns två alternativ: <ol style="list-style-type: none">1. Om det finns en rapportör från bortalaget på plats kan föreningarna komma överens att denne rapporterar matchen. Denna överlämning sköts med dialog mellan lagen.2. Om ingen rapportör går att finna bör föreningen i FOGIS föreningsklient gå in på den aktuella matchen och bocka ur boken "Kommer liverapporteras". På så sätt visas inte matchen på hemsidor mm som om att den kommer liverapporteras.
Jag loggar in i Liverapporteringsklienten men ser ingen match?	<ol style="list-style-type: none">1. Är det rätt dag? Listan visar bara dagens match(er) som kan rapporteras.2. Har din fogis användare rätt behörighet (se 2.1 Användare i FOGIS)?3. Kontrollera att matchen har rätt datum på hemsidan (svenskfotboll.se eller ditt distriktsförbunds hemsida). Om inte, kontakta administrerande förbunds tävlingsavdelning.4. Testa att ställa dig på sidan Matchlista i Liverapporteringsklienten genom att klicka på Hem uppe till vänster. Ladda sedan om denna sida eller stäng ner webläsaren och logga in på nytt.



Jag ser min förenings laguppställning/trupp men inte motståndarnas?	Det är först en timme innan matchstart du ser och kan redigera motståndarlagets laguppställning.