



HOCKEY LIVE

Brukerveiledning
Players on ice / Time on ice



Players on ice / Time on Ice

- Tiden en spiller er på is beregnes på grunnlag av to hendelser, PLAYER IN og PLAYER OUT. Hendelsene knyttes til et spillernummer og et kamptidspunkt.
- Målvakter har hendelsene GOALIE IN og GOALIE OUT. Disse fungerer på samme måte.
- Er PLAYER IN på spiller 13 20:00 (periode start) og PLAYER OUT på spiller 13 18:53, så blir kamptiden beregnet til 20:00 minus 18:53 og blir 01:07. Dette beregnes for hele kampen totalt og gir kamptiden på en spiller.
- * Vi har før dette, etablert kampoppsett i TA og eksportert dette til Hockey LIVE. Den innloggede brukeren må ha de korrekte rettigheter.
- * Dette er gjort i forbindelse med kampstart:
- * 1. Kampen er eksportert fra TurneringsAdmin til Hockey LIVE. De som skal føre kampen åpner Hockey LIVE
- * 2. POSITIONS - vi kontrollerer rekkeoppsettet fra spillerstallen i TA og evt. korrigerer dette.
- * 3. PERIODS – Vi sjekker antall perioder og at antall minutter er som ønsket
- * 4. GO TO LIVE – Trykk på knappen PLAYERS ON ICE

HOCKEY LIVE ▶ 20:00 00:00 1. periode END PERIOD

NIDAROS **0 - 0** **STORHAMAR YA**

LINESHEET

POSITIONS

PERIODS

GO TO *LIVE*

END GAME REGISTRATION

SETTINGS

13.03.19 19:00 [LIVE WEB](#)

Version: 1.9.0 Build: 1.9.0.0 Date: 22.01.2019 09:35 (50)

HOCKEY LIVE ▶ 20:00 00:00 1. periode END PERIOD

NIDAROS **0 - 0** **STORHAMAR YA**

GOAL

PENALTY

SHOT

GOALIE: YTTERENG

Goals	1.	2.	3.	Shots	1.	2.	3.	PIM	1.	2.	3.
Home	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Away	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Latest events

FACE-OFF

PLAYERS ON ICE

EVENT LOG

MORE EVENTS...

≡ MENU

GOAL

PENALTY

SHOT

GOALIE: SMEDSRUD

- Registrering av spillere på is, starter ofte med at førsterekken er på isen når kampen starter. For å registrere førsterekken trykker vi på de grå feltene øverst i skjermbildet for fremre og bakke rekke på hvert lag. Ved å bruke disse vil flere spillere settes inn ett klikk og man sparer tid.
- Det er viktig at førstemålvakter er registrert på isen ved kampstart for å få korrekt istid. Dette uansett om man fører spillere på is eller ikke.
- Slik ser det ut dersom ingen spillere og kun en målvakt på hvert lag er registrert på isen:

HOCKEY LIVE 20:00 3. periode **END PERIOD**

NIDAROS **7 - 0** **STORHAMAR YA**

12 28 40 89 48 71 10 9 41 ---
77 21 23 14 51 26 --

Players On Ice

9	10	12	14	21
23	26	28	40	41
48	51	71	77	89

CLEAR

Goalies

30	31	NO GOALIE
----	----	-----------

9 8 36 17 89 29 27 40 69 ---
4 55 19 15 -- --

Players On Ice

4	8	9	15	17
19	27	29	36	40
55	69	89		

CLEAR

Goalies

30	31	NO GOALIE
----	----	-----------

BACK

- Her har vi klikket på førsterekken fremre og bakre på hvert lag. Dette gjøres ved å klikke på de grå rekkeknappene øverst i bildet. Vil du klikke en spiller inn eller ut, så klikker du på spillernummeret. Har spilleren hvit bakgrunn får spilleren hendelsen PLAYER IN, er den blå eller rød får spilleren PLAYER OUT og knappen blir hvit.

HOCKEY LIVE

▶ 00:00 20:00
3. periode
END PERIOD

NIDAROS
7 - 0
STORHAMAR YA

12 28 40	89 48 71	10 9 41	---
77 21	23 14	51 26	--

Players On Ice

9	10	12	14	21
23	26	28	40	41
48	51	71	77	89

CLEAR

Goalies

30	31	NO GOALIE
----	----	-----------

9 8 36	17 89 29	27 40 69	---
4 55	19 15	--	--

Players On Ice

4	8	9	15	17
19	27	29	36	40
55	69	89		

CLEAR

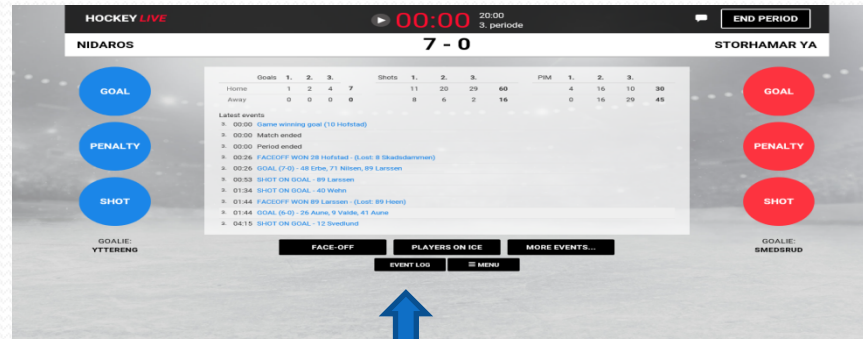
Goalies

30	31	NO GOALIE
----	----	-----------

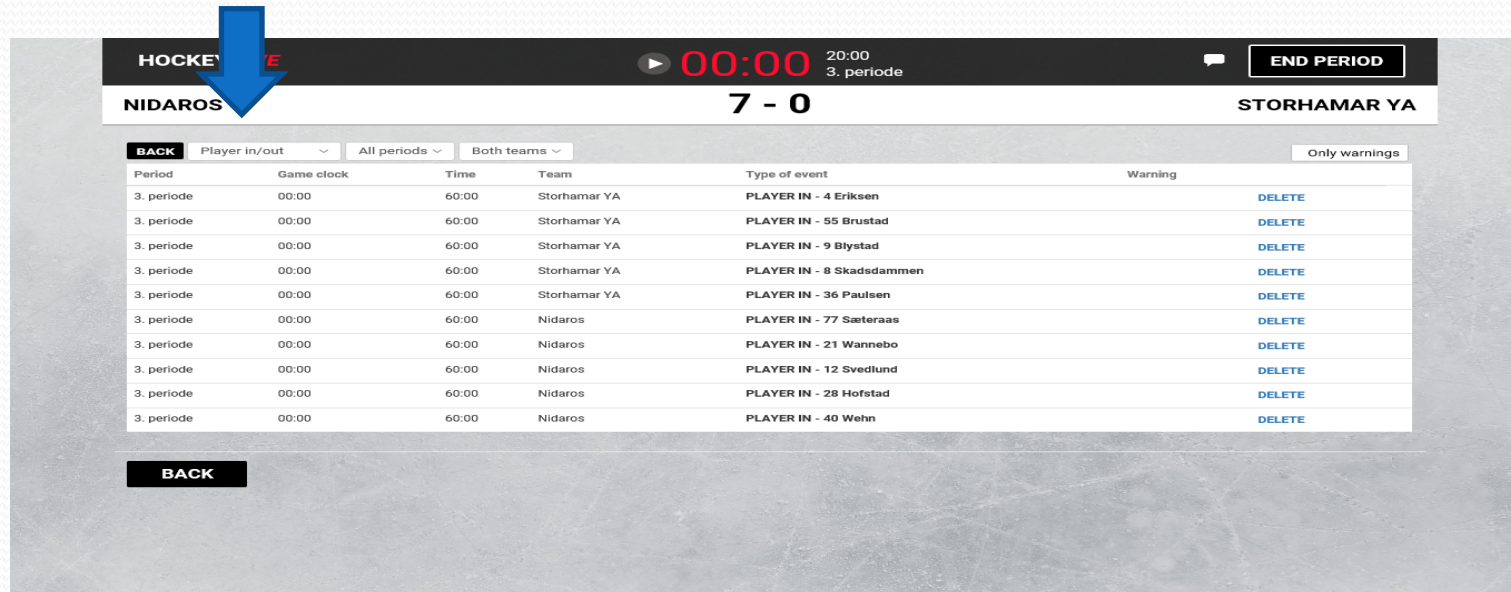
BACK

- Kampen er nå klar til å startes.
- Ofte vil du benytte rekkeknappene dersom dommeren har avsluttet spillet. Mens spillet er i gang vil oftest enkeltspillere eller fremre eller bakre rekke bli byttet ut. Når dommeren blåser av, vil du trykke på Clear for å ta ut alle spillere og trykke på rekkeknappene (fremre + bakre) når du ser hvilken rekke som kommer på isen.
- Om du trykker feil, så registrerer du korrekt ut eller inn igjen med en gang. Alle trykk blir registrert, men om det er bare ett eller to sekunder mellom inn/ut vil ikke dette påvirke statistikken nevneverdig. Man kan registrere kamptidspunktet og slette hendelsene i pausen i EVENT LOG.
- Det å registrere spillere inn og ut krever oppmerksomhet og konsentrasjon. For å dele på oppgaven kan du ha en person som registrerer hvert sitt lag.

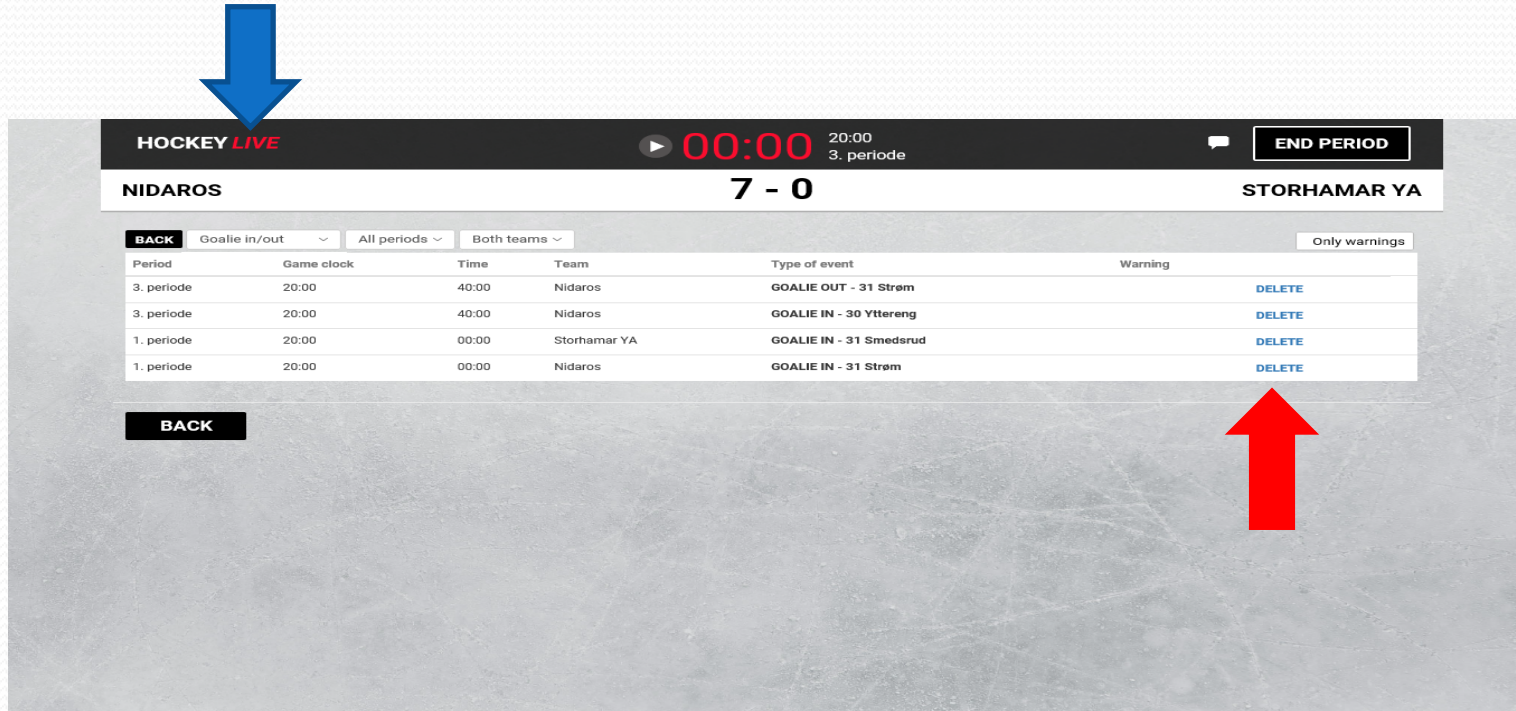
- For å se alle registrerte spillerbytter går du inn på menyen EVENT LOG i hoved-registreringsbildet.



- Sett filteret for å se kun «Player in/out».
- Dersom du har byttet rekker en gang kan det se slik ut:



- Dersom du velger «Goalie in/out» i hendelsesfilteret, ser du kun byttene for målvaktene.



The screenshot shows the Hockey Live interface for a game between Nidaros and Storhamar YA. The score is 7-0. The game clock is 00:00 in the 3rd period. The event list is filtered to show only 'Goalie in/out' events. The table below shows the events:

Period	Game clock	Time	Team	Type of event	Warning	
3. periode	20:00	40:00	Nidaros	GOALIE OUT - 31 Strøm		DELETE
3. periode	20:00	40:00	Nidaros	GOALIE IN - 30 Yttereng		DELETE
1. periode	20:00	00:00	Storhamar YA	GOALIE IN - 31 Smedsrud		DELETE
1. periode	20:00	00:00	Nidaros	GOALIE IN - 31 Strøm		DELETE

A blue arrow points to the 'Goalie in/out' filter, and a red arrow points to the 'DELETE' button in the event list.

Å slette hendelser gjøres ved å trykke på **DELETE** til høyre på raden.

- Å endre på feilregistrere hendelser gjøres ved at du klikker hvor som helst på raden du ønsker å endre på. Da kommer du hit:

The screenshot shows a hockey live broadcast interface. At the top, it says "HOCKEY LIVE" and "00:00" with a play button icon. To the right, it says "20:00 3. periode" and "END PERIOD". Below this, the score is "NIDAROS 7 - 0 STORHAMAR YA". The background is a grey ice rink. In the foreground, there is a dialog box with the following fields:

- Player: 31
- Direction: In Out
- Time: 20:00 - 1. PERIODE

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "CANCEL" and "OK".

- Her endrer du spillernummer, retning (inn eller ut) eller tidspunktet. Tidspunktet endres ved å klikke på tiden. Da kommer du hit og kan justere periode eller kamptid

The screenshot shows a live broadcast interface for a hockey game between NIDAROS and STORHAMAR YA. The score is 7-0. The current time is 00:00 in the 3rd period. A dialog box titled 'Set time for event' is open, allowing the user to adjust the period and duration. The first period is selected with a 20:00 duration. A digital clock shows 20:00. Navigation buttons include 'GO TO PERIODS', 'CANCEL', and 'OK'. An 'END PERIOD' button is also visible in the top right corner of the broadcast area.

HOCKEY LIVE ▶ 00:00 20:00 3. periode END PERIOD

NIDAROS 7 - 0 STORHAMAR YA

Set time for event

1. periode	20:00	✓
2. periode	20:00	
3. periode	20:00	

20:00

GO TO PERIODS **CANCEL** **OK**

- Dersom du får feil tid grunnet manglende hendelsesregistrering eller at du har feilført en spiller, kan du redigere fritt. Dersom du har glemt å føre en spiller eller målvakt ut og denne har fått for mye tid, kan du endre tidspunktet på PLAYER OUT.
- Dersom du på slutten av kampen mangler et PLAYER OUT å motregne et tidligere PLAYER IN, kan du registrere en ny hendelse i PLAYERS ON ICE og etterpå korrigere denne til rett tidspunkt og retning.