



Svenska Superligan

2016/2017

Produktionsmanual

Central reklam

Webbsändningar

TV-matcher

Avancerad statistik

1. Central reklam

1.1 Vid matcharrangemang i Svenska Superligan

1.1.1 Golv

1.1.1.1 Icke TV-match

Mittcirkel från Svenska Spel.

En plats 4x1 m reserveras för SSLplay-partner (kan tillkomma under säsongen).

Arrangerande förening ansvarar för att lägga golvreklamen enligt följande instruktion:

<https://www.youtube.com/watch?v=rBCcmxIrlc8&feature=youtu.be>

1.1.1.2 TV-match

SIBF äger rätt till all golvreklam.

1.1.2 Sarg

Samtliga matcher:

3 platser centrerade på mitten av långsidan motsatt sida huvudkamerans placering:

Svenska Spel – Svenska Spel – Pantamera

1.1.3 Andra band

TV-match:

SIBF äger rätt till hela andra bandet vid TV-match.

1.1.4 Bildskärm

Reklamfilmer för följande sponsorer skall visas före match och i respektive periodpaus (vid totalt tre tillfällen/match):

- Svenska Spel
- Försvarmakten
- Pantamera

1.1.5 Jingel

Saknas bildskärm skall ljudjingel för följande sponsorer skall spelas före match och i respektive periodpaus (vid totalt tre tillfällen/match):

- Försvarmakten
- Pantamera

1.1.6 Backdrop

På intervjubackdrop skall följande sponsorers logotyp finnas med:

- Svenska Spel

1.2 Förenings hemsida

På hemsida för förening med lag i Svenska Superligan skall följande sponsorers logotyper finnas med:

- Svenska Spel (logo/banner i sponsorstrukturen motsvarande föreningens huvudsponsorer)
- Försvarsmakten (banner)
- Pantamera (banner)

1.3 Rapportering Svenska Spel

Svenska Spel är en samarbetspartner till Svensk Innebandy. I avtalet med Svenska Spel regleras SSL-föreningarnas rapportskyldigheter i samband med att matcherna är spelobjekt. Samtliga föreningar i SSL Herr och SSL Dam ska löpande rapportera till Svenska Spel om läget i respektive lag m.m.

Varje förening ska utse en kontaktperson (t ex tränare, ass. tränare, lagledare eller annan) som sköter rapporteringen till Svenska Spel.

Varje förening ska även till Svenska Spel avge en mer generell rapport före säsongen med information om spelares betydelse för laget, nyförvärv, spelare som lämnat föreningen osv. Tidsåtgång för denna rapport uppskattas till ca 30 minuter – se bilaga 1.

Rapporteringen ska ske en (1) gång mellan varje match. Spelas nästkommande match fredag-måndag ska rapporten vara inne senast onsdag kl. 12:00 och spelas den tisdag-torsdag ska rapporten vara inne senast söndag kl. 20:00. Spelas matchen söndag eller onsdag kväll, så ska rapporten vara inne senast kl. 08:00 morgonen efter. Tidsåtgången för inrapporteringen uppskattas till ca 15 minuter – se bilaga 2.

Rapportering görs via denna länk:

<https://svenskaspel.se/prod/ExternSportinformation>

1.4 Övrigt

1.4.1 Officiell Matchboll

Samtliga matcher i Svenska Superligan skall spelas med bollar från CR8ER.

1.4.2 Matchprogram

Inga annonser i eventuellt matchprogram för centrala sponsorer/partners.

1.4.3 Matchställ

Inget tryck av logotyper på matchställ/-tröja för centrala sponsorer/partners.

2. Websändningar SSLplay.se



2.1 Bakgrund

Svenska Innebandyförbundet och Sportsground har tecknat ett avtal över tre år med start från september 2016 avseende plattformen SSLplay.se där samtliga matcher i Svenska Superligan skall sändas, förutom de som sänds i TV4-gruppens kanaler. Sportsground kommer även producera samtliga matcher i Superligan herrar med enhetlig grafik och innehåll (förutom de som TV4-gruppen sänder). I Superligan damer ansvarar föreningarna själva för produktionen (förutom vid matcher som TV4-gruppen sänder).

2.1.1 Rättigheter

Svenska Innebandyförbundet äger enligt Tävlingsbestämmelserna alla rättigheterna avseende rörlig bild kring matcher i Svenska Superligan. Bildmaterial som en kund får tillgång till genom SSLplay.se skyddas av svensk och internationell upphovsrättslagstiftning – se vidare köpvillkor på SSLplay.se

2.1.2 Nyhetsrätt

Svenska Innebandyförbundet/förening får maximalt medge extern aktör/kanal att fritt i efterhand visa rörliga matchbilder från Svenska Superligan upp till 180 sekunder (sk 'nyhetsrätt').

2.1.3 Rapportering

Både hemma- och bortalag skall enligt Seriekraven för Svenska Superligan senast 4 timmar före matchstart lägga in sin laguppställning inklusive kedjeformationer i iBis.

2.2 Svenska Superligan damer

Svenska Innebandyförbundet tillhandahåller alla föreningar i Svenska Superligan damer en plattform 'SSLplay.se' för sändning och distribution av rörligt bildmateriel. Förening erhåller rätt att nyttja plattformen enligt följande villkor. Förening skall inför varje match man avser producera och sända på plattformen ansöka om sändningstillstånd hos Svenska Innebandyförbundet (www.innebandy.se/webbtv). Tillstånd medges om inte Svenska Innebandyförbundet har beslutat att TV-sända matchen. Svenska Innebandyförbundet har rätt att återta sändningstillståndet om det senare beslutas att matchen skall sändas i TV.

Svenska Innebandyförbundet äger rätt att stänga av en sändning eller ta bort hela eller delar av föreningens digitala innehåll om det finns misstanke att föreningen handlar i strid med dessa användarvillkor.

Svenska Innebandyförbundet lägger efter beviljad ansökan upp matchen inkl sk tumnagel på SSLplay.se. Svenska Innebandyförbundet ansvarar för att framta/producera tumnaglar.

Sändande förening har rätt att visa 15 sekunder egen reklam i samband med att sändningen startar och 50 % av tiden i respektive paus.

2.3 Svenska Superligan herrar

Förening ansvarar för att utse kontaktperson inför/under sändningar av matcher i Svenska Superligan herrar som centralt produktionsbolag kan kontakta kring laguppställningar och eventuella intervjuer (sk synkar).

Förening skall tillse att matcharenan är utsedd med kamerapodie med eluttag och internetuppkoppling med minst 100 Mbit/s uppströms.

Förening har rätt att sälja två billboards per match som föreningen spelar i Svenska Superligan herrar (såväl vid hemma- som bortamatch). Varje billboard visas under fem sekunder vid sex tillfällen per sändning/match. Föreningen skickar in beställning (senast fem arbetsdagar innan match) för produktion av billboards till sponsor@sportsground.se. Förening har rätt att kostnadsfritt byta respektive billboards vid ett tillfälle per säsong. Vid fler produktioner tillkommer en kostnad om 2 000 kr exkl moms per billboard.

Förening har rätt att tappa signalen från produktionsbolaget för egen arenaproduktion.

Produktionsbolaget tillhandahåller föreningarna en matchfil efter samtliga matcher som producerats på detta sätt för nedladdning via en FTP-server (<ftp.sportsground.se>). Matchfilen kommer finnas tillgänglig på FTP-servern omkring en timme efter avslutad match.

2.4 Övrigt

2.4.1 Visningsrätt

Offentlig miljö

Svenska Innebandyförbundet har rätt att ge tillstånd till förening/extern aktör (kund) för visning i publik/offentlig miljö enligt följande:



Prislista Svenska Superligan (est antal personer)	0-30	31-80	81-160	161-240	241-350
Ordinarie pris	1 500	2 500	3 500	4 500	5 500
Event/Torgevent	offert	offert	offert	offert	offert

Svenska Innebandyförbundet fakturerar aktör/kund, och hemmalaget i visad match erhåller 80 % av beloppet.

Externa plattformar

Svenska Innebandyförbundet har rätt att ge begränsat tillstånd för sändning via externa mediahus/plattformar enligt följande:

Pris/match	Svenska Innebandyförbundet skickar signal	Sändande förening skickar signal (SSL dam)
Live	4 000 kr	2 000 kr
Efterhand (minst 24 timmar)	500 kr	500 kr

Sändningen skall samtidigt visas på SSLplay.se.

3. TV-matcher från Svenska Superligan

3.1 Generellt

TV-matcher kan endast produceras från arenor där läktare finns på motsatt sida från huvudkamerans placering om inte synnerliga skäl föreligger.

3.2 TV-golv

Vid TV-matcher skall golvet endast ha innebandylinjering.

3.2.1 Tejpning

Förening skall bistå med personal (2 pers) för övertejpning av icke-innebandylinjering.

3.2.2 Golvläggning/-borttagning

Förening skall, vid behov då tejpning enligt 3.2.1 inte är möjlig, bistå med personal (minst 6 pers) för läggning/borttagning av TV-golv.

3.3 Reklam

3.3.1 Golv

SIBF äger rätt till all golvreklam vid TV-match.

Förening ansvarar för eventuell övertäckning av egen golvreklam.

Förening skall bistå med personal (2 pers – kan vara samma personer som i punkt 3.2.1) för läggning/borttagning av central golvreklam.

3.3.2 Andra bandet/LED

SIBF äger rätt till hela andra bandet vid TV-match.

Förening skall bistå med personal (2 pers – kan vara samma personer som i punkt 3.2.1) för rigg/avetablering av central LED-skärm.

Förening ansvarar för att det finns två 32 amp eluttag, en på vardera planhalva på motsatt långsida från huvudkamerans position.

Förening ansvarar för eventuell övertäckning av egen reklam på andra bandet upp till 1.7 m från golvet.

3.3.3 Backdrop

SIBF tillhandahåller vid TV-match särskild intervjubackdrop framför vilken samtliga intervjuer av spelare och ledare skall göras.

3.4 Produktion

Förening skall tillse att matcharenan är utsedd med kamerapodie med eluttag och internetuppkoppling med minst 50 Mbit/s uppströms. Nätuttaget för internetuppkopplingen skall vara placerat maximalt 40 meter från parkeringen för TV-bussen.

Förening ansvarar för att utse kontaktperson inför/under sändning av TV-match i SSL som skall bistå produktionsbolaget kring tekniska frågor såsom parkering, kamerapodie, el-/nätuttag etc.

Förening ansvarar för att utse en person som inför/under/direkt efter matchen verkar som studiopersonal och bistår produktionsbolaget med laguppställningar, och utifrån direktiv från produktionsbolaget kommunicerar med domarna om när matchen skall starta/fortsätta samt säkerställer intervjuer med spelare/ledare (framför intervjubackdrop som tillhandahålls av SIBF).

3.5 Övrigt

Ingen mat behöver beställas till TV-teamet. Bjud gärna på kaffé inkl. till kommentatorerna och till personalen i TV-bussen.

4. Instruktion SSL-statistik 2016/2017

Svensk Innebandy vill utveckla intresset för sporten och Svenska Superligan. En del i detta arbete är att sammanställa och presentera en utökad matchstatistik från Svenska Superligan damer respektive herrar. Enligt Seriekraven skall följande statistik sammanställas säsongen 2016/2017:

- Skott (Avslut), individer och lag
- Plus och minus på individer i alla spelformer
- BP och PP på lag
- Utvisningar, individ och lag
- Poäng, individ
- Räddningsprocent målvakt

Hemmalaget skall ansvara för inmatning av statistiken i av Svenska Innebandyförbundet angivet system senast 12 timmar efter matchstart.

Så här rekommenderas att varje hemmalag i Svenska Superligan arbetar vid inmatning av matchhändelser i statistikverktyget:

Gå till hemsidan www.innebandy.se/sslstatistik

På denna hemsida finns länk till inloggning i statistikverktyget och instruktioner/mallar.

Inloggningsuppgifter har mailats ut till varje förening med lag i Svenska Superligan.

Det finns två metoder att rapportera statistiken. För båda dessa metoder rekommenderar vi att det är två personer som arbetar inför/under/efter match och som är dedikerade denna uppgift (inte har någon annan uppgift i samband med matchen). Personerna bör placeras så att de har bra sikt över hela spelplanen och kan arbeta utan att störas av publik etc.

Tekniskt behov:

1 dator som har Google Chrome installerat

Metod 1 = Onlinerapportering av samtliga händelser direkt i systemet

Metod 2 = Manuell dokumentation av händelserna på papper (se bifogade mallar), för inmatning i efterhand i systemet, t ex i resp. periodpaus eller senast 12 timmar efter matchens starttid

Beskrivning Metod 1

Logga in i systemet

Välj match (högst upp till höger på skärmen)

Ladda in matchdata från iBis (laguppställningar/femmor/domare)

Ange matchfas till 1st (dvs. första perioden) – Glöm inte att byta matchfas under matchen inför start på varje period.

Nu kan ni börja onlinerapportera:

- Person 1 – Har fullt fokus på spelplanen – är utrustad med papper och penna
- Person 2 – Sitter framför datorn

Utgå från fliken 'Shot' i menyn till vänster

Person 1 beskriver skotten enligt följande (tid behöver inte anges kopplat till 'Shot'):

- Lagets namn
- Miss – Block – Save – Post/bar
- Skyttens nummer
- Målvaktens nummer

Person 2 matar in informationen

Om skott går i mål – byter Person 2 flik till 'Goal' i menyn till vänster

Person 1 antecknar då på pappret nummer på de utespelare som var på planen och beskriver därefter målet enligt följande:

- Tid
- Lagets namn
- Powerplay – Equal – Boxplay
- Målskyttens nummer
- Assistens nummer
- Målvaktens nummer

Person 2 matar in information, och avslutar med numren på de spelare som var på planen vid målet.

Vid utvisning – byt flik till 'Penalty' i menyn till vänster

Person 1 beskriver utvisningen enligt följande:

- Tid
- Lagets namn
- Den utvisade spelarens nummer
- Utvisningens orsak
- Utvisningens längd

Person 2 matar in informationen

OBS! Straff skall inte rapporteras på fliken under 'Goal' eller 'Shot' utan separat under fliken 'Penalty Shot'.

Vid straff – byt flik till 'Penalty Shot' i menyn till vänster

Person 1 beskriver straffen enligt följande:

- Tid
- Lagets namn
- Staffskyttens nummer
- Målvaktens nummer
- Straffens resultat: Goal – Save – Miss – Post/bar

När matchen är slut – Lås densamma.

Beskrivning Metod 2

Båda personerna utrustas med penna och papper – skriv ut den bifogade mallen

Person 1 har fokus på hemmalaget

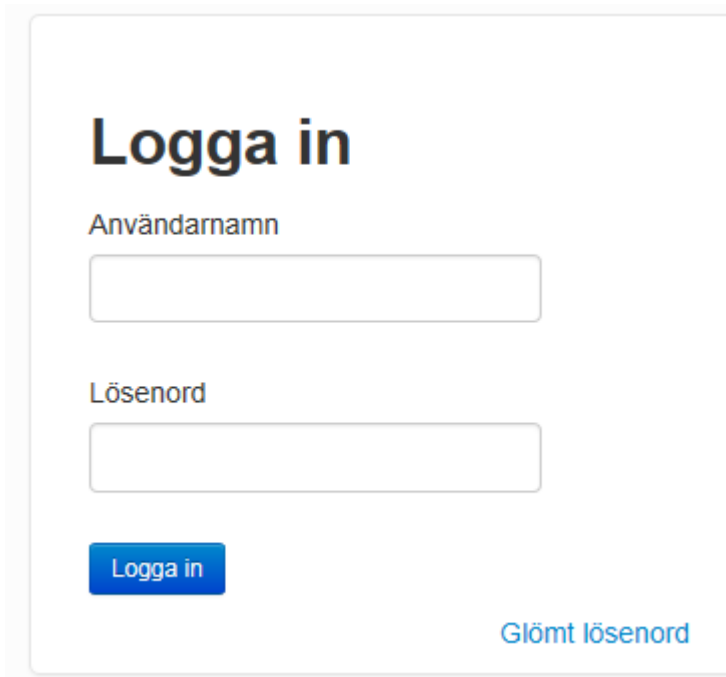
Person 2 har fokus på bortalaget

Efter matchen loggar hemmalaget in i statistikverktyget och matar in händelserna utifrån det som beskrivs i Metod 2 – detta skall vara genomfört senast 12 timmar efter matchens starttid.

Vid frågor/support (måndag-fredag kl. 08.00-18.00), kontakta kundtjanst@innebandy.se

Bilaga 1 - Instruktion för rapportering av Inför Säsongen

1. Klicka på länken <https://svenskaspel.se/prod/ExternSportinformation> alt. skriv in adressen. Fungerar på dator, smartphone eller läsplatta.
2. Skriv in ditt användarnamn/lösenord och tryck på "Logga in".



Logga in

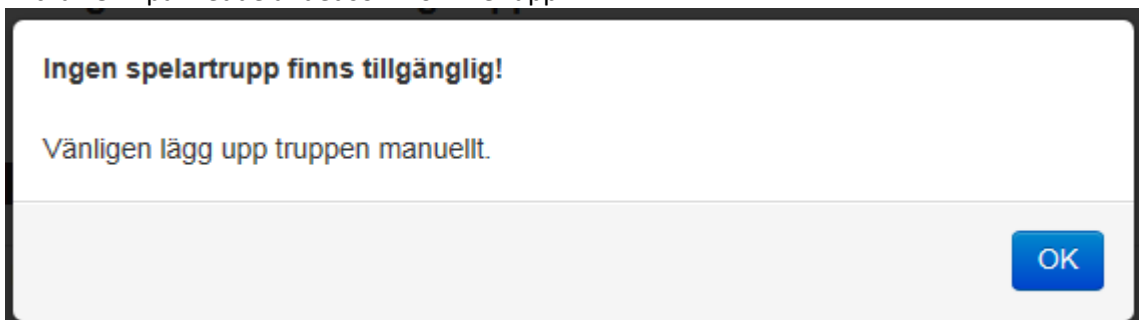
Användarnamn

Lösenord

Logga in

[Glömt lösenord](#)

3. Klicka "OK" på meddelandet som kommer upp.



Ingen spelartrupp finns tillgänglig!

Vänligen lägg upp truppen manuellt.

OK

4. Kontrollera att din kontaktinformation stämmer. Om något inte stämmer eller saknas, skriv in rätt information och tryck på "Spara".
 - För att skriva i flera mailadresser, skriv ; mellan adresserna, t.ex. per@bing.com; martin@bing.com

Kontaktperson	<input type="text" value="Per Carlander"/>
Telefon	<input type="text" value="070- 662 40 38"/>
E-post	<input type="text" value="per.carlander@svenskaspel.se"/>

5. Du kan byta lösenord längst uppe till höger på sidan (rekommenderas).
6. Lägg upp er Spelartrupp plus era förluster under Spelartrupp.
 - Klicka på "Lägg till spelare" och fyll i Position, Namn, Betydelse, Status och ev. Till/från klubb.
 - Betydelse: 1=mindre betydelse för laget, 5=stor betydelse för laget.
 - Status: För spelare som är kvar från förra året, lämna blankt. Klicka på nyförvärv eller förlust på övriga.
 - Till/från klubb: Fyll i klubb för nyförvärv/förluster. Om spelaren slutat så skriv bara slutat.

Position	Namn	Betydelse	Status	Till / från klubb
MV <input type="text"/>	Per Carlander	5 <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
B <input type="text"/>	Johan Olsson	2 <input type="text"/>	Nyförvärv <input type="text"/>	Odense
MF <input type="text"/>	Ali Sammad	4 <input type="text"/>	Förlust <input type="text"/>	IFK Göteborg
FW <input type="text"/>	Björn Andersson	2 <input type="text"/>	Förlust <input type="text"/>	Slutat
FW <input type="text"/>	Antonio Silva	3 <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Lägg till spelare

7. Fyll i "Eventuella kompletteringar och kommentarer till spelartruppen". Detta kan var vad som helst ni anser ha värde för oss att veta. T.ex. fler nyförvärv på gång etc.

Eventuella kompletteringar och kommentarer till spelartruppen:

Truppen är inte helt satt ännu. Vi väntar fortfarande på besked från ett par spelare till som skulle höja laget mycket.

8. Fyll i "Egen åsikt om nyförvärv/förluster". Er totala åsikt om lagets spelaromsättning.

Egen åsikt om nyförvärv / förluster

Truppen är klart bättre än förra året. Alla nyförvärv vi fått in kommer från högre divisioner och ska vara toppspelare i denna serien. Vi har i och för sig tappat vår viktigaste mittfältare från förra året, men vi känner att vi fyllt den luckan bra.

9. Klicka i "Bättre/sämre än förra året". 3 = lika bra.

Bättre / sämre än förra året (3 = lika bra) 1 2 3 4 5

10. Fyll i "Ranking/målsättning". Här vill vi ha er realistiska ranking/målsättning för säsongen.

Ranking / målsättning

Med den truppen vi har ska vi vara med och slåss om seriesegern. Jag skulle inte se oss som favoriter, men absolut Topp-3. Vår interna målsättning är att vinna serien, men man får erkänna att det finns ett par lag som ser lite starkare ut på förhand.

11. Fyll i "Ranking övriga lag" på lagen i er serie. Sätt en siffra 1-5 på lagen i er serie, 1=lågt rankade, 5=högt rankade. Fyll i kommentar där ni kan.

Ranking övriga lag

Lag	Klass	Kommentar
[REDACTED]	4 <input type="button" value="v"/>	Bra lag, ungefär samma klass som oss.
[REDACTED]	2 <input type="button" value="v"/>	Tappat mycket, mittenlag/undre halvan.
[REDACTED]	1 <input type="button" value="v"/>	Nykomlingar som inte förstärkt. Förlorat stort på försäsongen.
[REDACTED]	3 <input type="button" value="v"/>	Mittenlag, stabila men kan inte utmana de bästa.
[REDACTED]	3 <input type="button" value="v"/>	Vet inte så mycket om dom.
[REDACTED]	5 <input type="button" value="v"/>	Bästa laget i serien, misslyckande om de inte går upp.
[REDACTED]	2 <input type="button" value="v"/>	Tappat en del sen föra året, bör hamna på undre halvan.
[REDACTED]	5 <input type="button" value="v"/>	Näst bästa laget, kan utman om seriesgern.
[REDACTED]	2 <input type="button" value="v"/>	Vet inte så mycket om dom.
[REDACTED]	4 <input type="button" value="v"/>	Bra nykomling som förstärkt bra. Kommer överraska många.
[REDACTED]	3 <input type="button" value="v"/>	Svårbedömda, mitten/övre halvan.
[REDACTED]	3 <input type="button" value="v"/>	Ungt lag, men mycket talang.
[REDACTED]	1 <input type="button" value="v"/>	Troligtvis seriens svagaste lag på pappret.

12. Fyll i "Träningsmatcher". Klicka på "Lägg till match", Skriv i Match, Resultat, Kommentar. Upprepa för varje träningsmatch ni spelat.

Träningsmatcher

Match	Resultat	Kommentar
<input type="text" value="Ditt lag-Juventus"/>	<input type="text" value="2-2"/>	<input type="text" value="Jämn match, rättvist resultat."/>
<input type="text" value="Odense-Ditt lag"/>	<input type="text" value="0-3"/>	<input type="text" value="Odense spelade med mycket juniorer. Men bra match från oss."/>
<input type="text" value="Ditt lag-Kongsvinger"/>	<input type="text" value="1-5"/>	<input type="text" value="Här hade vi inte en chans. Hade ett par nyckelspelare borta dock."/>
<input type="text" value="Ålborg-Ditt lag"/>	<input type="text" value="3-0"/>	<input type="text" value="Lite för stora siffror, men rättvis seger."/>

13. Kontrollera att allt stämmer och tryck på "Skicka rapport".

14. Klicka OK i kontrollrutan som kommer upp om allt stämmer.

- 15. Du kan göra ändringar och komplettera hur många gånger du vill. Bara att göra ändringarna, spara, och skicka in rapporten igen.**

- Du kan när som helst trycka på "Spara", rapporten skickas inte in förrän du trycker på "Skicka rapport". Dessutom sparas uppgifter automatiskt hela tiden.
- Du kan logga in och ut och fortsätta fylla i rapporten vid senare tillfälle.
- Har du glömt ditt lösenord klickar du på "Glöm lösenord" på inloggningssidan.
- Nya instruktioner kommer inför första Matchrapporten, så den ska ni inte klicka på nu innan dess.
- Detta är ett nytt system, så vi är tacksamma för feedback på saker som inte fungerar som det ska.
- Hör av er till Erik Magnusson på 073-034 25 54 eller erik.magnusson@svenskaspel.se om ni har några frågor eller behöver hjälp med något.

Instruktioner för rapportering av Matchrapport

1. Klicka på länken <https://svenskaspel.se/prod/ExternSportinformation> alt. skriv in adressen.
2. Skriv in ditt användarnamn/lösenord och tryck på "Logga in"
3. Fyll i **Matchrapport** från er förra match, **Åsikt om matchen** och **Rättvisande resultat**. OBS! Ni behöver inte fylla i Resultat, Målskyttar, Varningar, Utvisningar och Målchanser. Detta görs ej första matchen. Se exempel nedan:

Resultat	3	0	Betradar Current
Målskyttar			
Varningar			
Utvisningar			
Målchanser			
Odds	0,00 - 0,00 - 0,00		
Åsikt om matchen	Vi tog kommandot från start och gjorde 1-0 redan efter 5 minuter. Efter det tappar vi och motståndarna åter sig in i matchen mer och mer. Andra halvlek ställningskrig där vi lyckas göra två sena mål och säkra segern.		
Rättvisande resultat	Nja, 3-0 är i överkant. Vi var mer effektiva i en jämn match där vi genom en bra start och en bra avslutning säkrar 3 poäng. Vinst med uddamålet för oss speglar nog matchbilden.		


4. Kontrollera er **Spelartrupp**.
 - Ändra ev. felaktiga positioner.
 - Lägg till spelare som ev. saknas genom att trycka på "Lägg till spelare".
 - Ta bort spelare som inte tillhör laget genom att markera "Lämnat laget" under rubriken "Tillgänglig".
 - Fyll i "**Betydelse**" på alla spelare i truppen. Detta är alltså betydelsen för ert lag från 1-5, där 1=mindre betydelse och 5=stor betydelse. Detta behöver bara göras en gång innan första matchen, sen ligger värdena kvar. Den går att uppdatera när ni vill under säsongen när ni känner att siffrorna behöver uppdateras.

Position	Namn	Betydelse	Tillgänglig	Beräknad åter / Notering
MV <input type="button" value="v"/>	a	1 <input type="button" value="v"/>	Tveksam till spel <input type="button" value="v"/>	Ljumsproblem, 50/50
B <input type="button" value="v"/>	b	1 <input type="button" value="v"/>	<input type="button" value="v"/>	
MF <input type="button" value="v"/>	ååö AAÖ	5 <input type="button" value="v"/>	Definitivt borta <input type="button" value="v"/>	Korsband, åter maj.
FW <input type="button" value="v"/>	d	3 <input type="button" value="v"/>	<input type="button" value="v"/>	
MV <input type="button" value="v"/>	e	5 <input type="button" value="v"/>	Tveksam till spel <input type="button" value="v"/>	Varit sjuk, bör kunna spela.

5. Fyll i frånvaro i **Spelartrupp**. På spelare som riskerar att missa nästa match klickar ni på Tveksam till spel eller Definitivt borta och fyll i orsak och när spelaren beräknas åter. Se exempel nedan:

Position	Namn	Betydelse	Tillgänglig	Beräknad åter / Notering
MV <input type="checkbox"/>	a	1 <input type="checkbox"/>	Tveksam till spel <input type="checkbox"/>	Ljumskproblem, 50/50
B <input type="checkbox"/>	b	1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MF <input type="checkbox"/>	ååö ÅÅÖ	5 <input type="checkbox"/>	Definitivt borta <input type="checkbox"/>	Korsband, åter maj.
FW <input type="checkbox"/>	d	3 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MV <input type="checkbox"/>	e	5 <input type="checkbox"/>	Tveksam till spel <input type="checkbox"/>	Varit sjuk, bör kunna spela.

6. Fyll i information **Inför** nästa match. Styrka på laget 1-5 (1=mycket försvagat lag, 5=helt ordinarie lag), och Åsikt inför matchen. Se exempel nedan:

Matchdatum	2015-04-19
Arena	
Styrka på laget	<input type="radio"/> 1 <input checked="" type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5
Åsikt inför matchen	Vi har ett par skador på viktiga spelare, så vi är något försvagade. Dock brukar vi ha lätt för denna motståndaren. Bland annat vann vi en träningsmatch för 3 veckor sedan med 3-0. Troligtvis jämnare nu, men vi är favoriter på hemmaplan.

7. Kontrollera att allt stämmer och tryck på "Skicka matchrapport".
8. Klicka "Jag intygar ovanstående" i kontrollrutan som kommer upp om allt stämmer.
9. Om något förändras i laget efter ni har skickat in er rapport, men innan matchstart, så skriver ni detta under **Ny information** och skickar rapporten igen. **Detta är oerhört viktigt.** Se exempel nedan:

Ny information	Två spelare, Per Persson och Martin Jonsson, har fått feber i natt och kan inte vara med idag. Tunga avbräck.
-----------------------	---

- Du kan när som helst trycka på "Spara", rapporten skickas inte in förrän du trycker på "Skicka rapport". Dessutom sparas uppgifter automatiskt hela tiden.
- Du kan logga in och ut och fortsätta fylla i rapporten vid senare tillfälle.
- Har du glömt ditt lösenord klickar du på "Glöm lösenord" på inloggningsidan.
- Detta är ett nytt system, så vi är tacksamma för feedback på saker som inte fungerar som det ska.
- Hör av er till Erik Magnusson på 073-034 25 54 eller erik.magnusson@svenskaspel.se om ni har några frågor eller behöver hjälp med något.