



FairPlay Coach

Lathund för ledare i Kramfors-Alliansen

Adress

fotboll.haeggqvist.se

Öppna adressen i telefonen, skapa ett konto och skriv in lagkoden första gången.

Lagkod

Du får den av en ledare i laget

Kom igång

Du skapar ett konto en gång och loggar sedan in på vilken telefon som helst.

1

Öppna **fotboll.haeggqvist.se** i telefonens webbläsare.

2

Skriv din e-postadress och ett lösenord på minst 8 tecken. Tryck **Skapa konto**.

3

Välj **Gå med i ett lag** och skriv lagkoden. Du får den av en ledare i laget, och den står högst upp under fliken **Trupp** för den som redan är med.

Lägg appen på hemskärmen via webbläsarens meny (Dela eller :), så öppnas den som en vanlig app. Nästa gång loggar du bara in.

Trupp

Truppen är gemensam för alla ledare: lägger en ledare till en spelare syns den för de andra.

- **Lägg till:** skriv spelarens namn och tryck **Lägg till**. Använd bara förnamn, och initial om två heter lika.
- **Ändra:** skriv direkt i namnrutan. Ändringen sparas av sig själv.
- **Ta bort:** tryck på × bredvid namnet.
- **Se kollegornas ändringar:** tryck **Uppdatera truppen**.
- **Logga ut:** knappen finns under lagnamnet högst upp.

Före matchen

I fliken **Matchlag** väljer du vilka som är med, och appen räknar ut ett schema med så jämn speltid som möjligt.

- 1 Antal spelare:** ställ in antalet med – och + (7 till 20), eller tryck **Använd hela truppen**.
- 2 Välj spelare:** välj namn i varje ruta. Den som redan är vald försvinner ur de andra listorna.
- 3 Målvakter:** bocka i **MV** för dem som kan stå i mål och välj period **1, 2 eller 3**. Du kan välja flera. Väljer du ingen period slumpas den. Målvakten står hela perioden, 20 minuter.
- 4 Föredragen position:** under varje spelare finns **B M A** (back, mittfält, anfall). Välj en eller flera, eller ingen så slumpas positionen. Önskemålet sparas på spelaren till nästa match.
- 5 Tryck Skapa schema.**

Schemat har alltid 7 spelare på plan i 2-3-1 och byte var 10:e minut. Lika speltid går före önskemålen, så alla önskemål kan inte alltid uppfyllas. En spelare som måste spela hela perioden står som back.

Fliken **Schema** visar alla sex blocken, och **Skapa nytt förslag** ger ett annat schema.

Under matchen

Allt du behöver under matchen finns i fliken **Match**, och ett tryck räcker för varje byte.

Starta klockan	Tryck Starta klockan när matchen börjar. Använd Pausa och Fortsätt vid paus.
Göra byte	Efter 10 minuter blir klockkortet orange och telefonen vibrerar och piper. Gör bytet och tryck NÄSTA BYTE .
Se vem som byts	Under Nästa byte står vilka som kommer In och går Ut , vem som blir ny målvakt och vilka som byter plats.

Alltid 10 minuter kvar	Varje block börjar med 10:00 kvar till byte, även om du glömde starta klockan. Klockan hoppar då till blockets starttid (10:00, 20:00 och så vidare).
Gå tillbaka	Tryck Föregående .
Nollställa klockan	Tryck Nollställ två gånger. Klockan går till början av blocket du står i.
Byta plats på två spelare	Tryck Byt plats på två spelare och sedan på de två som ska byta. Det gäller bara spelare på planen, speltiden påverkas inte och målvakten kan inte bytas. Står båda kvar på samma platser i nästa block gäller bytet även där.
Skriva in mål	Använd + och – under Vi och Motståndare . Målställningen följer med i alla flikar.
Grönt kort	Välj spelare i rullistan Grönt kort under målställningen, eller Ingen fick grönt kort . Listan visar hur många gröna kort varje spelare fått i år, och de som saknar kort står överst. Du kan ändra valet hela matchen.

Efter matchen

I fliken **Speltid** ser du direkt om schemat blev rättvist, och här sparar du matchen.

- **Speltid:** total tid, målvaktstid, tid som utespelare och antal block per spelare, samt en tabell block för block (**G** målvakt, **D** försvarare, **M** mittfält, **A** anfall, **b** bänk).
- **Spara matchen:** fyll i **Motståndare** och **Datum** och tryck **Spara och avsluta match**. Matchen hamnar i lagets historik, och klockan och resultatet nollställs.
- **Glömt grönt kort?** Har du inte valt något visas en påminnelse. Välj i listan under målställningen, eller tryck **Spara** igen för att spara ändå.
- **Spara inte:** tryck **Avsluta match (spara inte)** två gånger. Inget sparas.

Historik

Alla sparade matcher ligger i fliken **Historik**, gemensamt för laget.

Matcher	En lista med datum, resultat, motståndare och vem som fick grönt kort. Tryck på en match för att se samma översikt som direkt efter matchen. Här kan du också ta bort en match (två tryck).
Säsong	Vinster, oavgjorda, förluster och målskillnad. För varje spelare visas minuter, antal matcher och hur speltiden fördelats på målvakt, försvar, mittfält och anfall i procent. Välj säsong eller alla matcher i rullistan.
Gröna kort	Antal gröna kort per spelare och vilka matcher det gällde. De som saknar kort står överst, så att alla får ett under säsongen.

En sparad match kan inte ändras. Blev något fel, ta bort matchen och spara den igen.

Bra att veta

- **Två matcher samtidigt går bra** om ni använder varsin telefon. Schema, klocka och målställning för matchen som pågår ligger bara i den egna telefonen. Trupp och sparade matcher delas av alla.
- **Byt inte telefon, webbläsare eller adress mitt i en match**, och använd inte privat surfning. Då försvinner det pågående schemat.
- **Internet behövs** för att logga in, hämta truppen och spara matcher.
- **Skriv bara förnamn** på spelarna. Truppen gäller barn och ligger i en gemensam databas.
- **Ser något konstigt ut?** Ladda om sidan (Ctrl+Shift+R på dator, stäng och öppna fliken i telefonen). Längst ner i appen står vilken version du kör.
- **Hittar du ett fel**, skriv vilken flik du stod i och vad som hände.

Lathund för FairPlay Coach, Kramfors-Alliansen.