



2026
Skall-Krav

Matchmanual Ettanfotboll

Skall-krav (måste finnas/uppfyllas)

1. Arenakrav	5
Säkerhet	6
Anläggning	7
Arrangemang m.m.	8
Rekommendationer	9
2. Evenemangsorganisation	10
Evenemangsansvarig	11
Biljettansvarig	11
Säkerhetsansvarig	11
Ackrediteringsansvarig	11
Media- och Webb-TV ansvarig	11
3. Överenskommelse om match	12
Översikt	13
Säkerhetsansvarigs ansvar för ÖKM	13
Dokument som skall laddas upp i ÖKM	14
Kontaktuppgifter	15
4. Matcharrangemang	16
Planstorlek	17
Tekniskt område	17
Spelarbåsen	17
Service till bortalaget	17
Uppvärmningsbollar till bortalaget	17
Bollpojkar/Bollflickor	17
Fair play-ceremoni	18
Minutprogram	18
Bårbärare	18
Högtalarsystemet	18
Matchklocka och resultattavla	18
5. Fogis Livescore	19
Fogis Livescore-guide för Ettan	20
6. Media	34
Riktlinjer för information och service till media	35
Arbetsplatser för media	35
Fotovästar	35
Radorättigheter	35
Internet och Webb-tv	35
Matchsekretariat/Fogis Livescore	36
Sociala Medier	36
Ettans logotyp	36

7. Ackreditering	37
Kategorier	38
Ackrediteringsbrickor	39
Frikort	41
Domare och matchdelegat	41
8. Partners och profilering	42
Profilering av centrala partners	43
Ettan-profilering av Ettanfotboll	43
Flaggor	43
Arenaskylt	43
Matchprogram	43
Top-banner	43

Matchmanual

Varför finns det en matchmanual för Ettanfotboll?

Matchmanualen berättar för föreningarna vilka arenakrav som råder samt hur arrangemangen i Ettan skall bedrivas – med allt inför, under och efter – för att skapa en professionell upplevelse.

Matchmanualens syften är att hjälpa föreningarna

- Bidra till att vi har en så lik standard som möjligt på alla arenor i ligan
- Bidra till att skapa så professionella upplevelser som möjligt av ligan
- Bidra till att säkerheten inför, under och efter matcherna upprätthålls

I matchmanualen finner föreningarna även annan matnyttig information, såsom hur systemet för ackreditering ser ut, information kring media, hur ligagemensamma partners skall profileras, m.m. I ersättningstrappan är ett av kriterierna som skall uppfyllas att de följer matchmanualen vid sina hemmamatcher, om föreningen följer matchmanualen så premieras de med en summa för detta.

Hur säkerställer Ettanfotboll att matchmanualen följs?

För att säkerställa att matchmanualen följs gör Ettanfotboll några saker varje säsong för att kontrollera att varje förening faktiskt sköter sina åtaganden avseende matcharrangemangen.

- Det bedrivs evenemangsutbildningar med alla föreningar inför och under säsongen
- Evenemangs- och/eller Säkerhetsansvarig skall rapportera efter hemmamatcherna
- Under säsongen följer Ettanfotboll upp med besök på en eller flera hemmamatcher

Det är viktigt att matchmanualen följs och respekteras då den i grund och botten finns till för att hjälpa föreningarna att höja standarden på sina matcharrangemang. Med en jämlikhet på arenorna ökar också igenkänningsfaktorn för de besökare som följer sitt lag på hemma- och bortamatcher.

Skall-krav och rekommendationer

Matchmanualen är uppdelad i två delar; skall-krav och rekommendationer. Det som vi definierar skall-krav måste föreningen uppfylla, det som kallas bör-krav i texterna är bara rekommendation.

1.

Arenakrav

Arenakrav

Fastställda av Svenska Fotbollförbundets Representantskap den 29 november 2024.

Föreningar som deltar i kvalspelet till Ettan omfattas vid kvalmatch på hemmaplan av de arenakrav som föreningen har omfattats av under den innevarande säsongens seriespel.

Tvingande krav

Säkerhet

1. Anläggning ska vara inhägnad med stängsel/staket av så god kvalitet att det inte medger intrång utan hjälp eller redskap.
2. Fasta eller mobila föremål som riskerar att medföra skada får inte finnas på ett avstånd närmare än tre meter från spelplanens begränsningslinjer.
3. Anläggning ska vara utrustad med skyltar för nödutgångar (exitskyltar). Utrymningsvägar får inte vara blockerade. I samarbete med räddningstjänsten ska arenan förses med nödvändiga säkerhets- och brandbekämpningsanordningar. Föreningen är även i övrigt skyldig att vara väl insatt i de av vederbörande räddningstjänst utfärdade brandföreskrifterna.
4. Alla dörrar och grindar i utgångar från arenan och alla grindar som leder från åskådarområdena till spelplanen ska öppnas utåt, bort från åskådarna, och vara olåsta när åskådare finns på arenan. För att förhindra olovligt intrång kan dessa dörrar och grindar vara försedda med låsanordning, som snabbt och enkelt kan manövreras av person på insidan. De får under inga omständigheter vara låsta med nyckel under tid då åskådare finns på arenan.
5. Alla utrymningsvägar, trappuppgångar och grindar ska vara tydligt särskiljbara från övriga läktardelar.
6. Spelplanen ska avgränsas genom staket eller räcke av en höjd av lägst 90 cm på så sätt att det klart framgår var gränsen går för var publiken får vistas. Föreligger störningsrisk gäller dock kravet 1,1 m (byggnormens krav). Staket ska anbringas med skyltar innehållande information om gällande förbud att beträda spelplanen.
7. Spelare, ledare och domares väg in till spelplanen ska vara skyddad/säkrad. Sådant skydd ska verkställas med hjälp av vakter, publikvärdar, staket och/eller spelartunnel.
8. När SvFF anvisar att det föreligger risk för ordningsstörningar ska arrangerande förening inrätta klart avgränsade sektioner för såväl hemmalagets som bortalagets supportrar med möjlighet att utöka respektive sektion om behov föreligger. Dessa sektioner ska ha egna in- och utpasseringar med spärrar och det ska finnas tillgång till servering och toaletter inom respektive avgränsat område. Sektioneringen ska vara godkänd av polis och räddningstjänst.
9. På ståplatsläktare som har fler än sex nivåindelningar/gradängar ska det finnas avbärräcken. Dessa räcken ska vara placerade i ett zick-zack mönster. Tillfälliga sitt- och ståplatsläktare ska vara hållfasthetsbesiktade och protokoll som visar godkännande ska även innefatta uppgifter om hur många som får vistas på läktaren och dess olika sektioner samtidigt.

10. Anläggningen ska vara utrustad med två bårar. Arrangerande förening ansvarar för att det finns utsedda bårbärare.
11. Utrymmen och utrustning av god kvalitet för medicinsk behandling av spelare och/eller publik ska finnas i en lokal som också är utrustad för att möjliggöra dopningstester. Utrymmena ska vara lättillgängliga och anpassade för att bårar och rullstolar ska kunna komma in och ut, ha bra belysning, innehålla ett bord, fyra stolar, ett handfat med rinnande vatten, toalett i direkt anslutning till provrummet samt vara tydligt skyltade. I utrymmena ska det finnas filter och en sjukbits.

Anläggning

12. Planstorleken ska vara minst 105 meter på längden och 65 meter på bredden samt högst 110 meter på längden och 75 meter på bredden.
13. För spel på konstgräs ska planer som installeras fr.o.m. den 1 januari 2020 uppfylla testkriterier för FIFA Quality/IMS.
14. Målställningarna, inklusive målstolparna, ska vara säkert förankrade. Nät ska finnas ända ner till marken vid stolparna. Från och med 2015 får anordning för att sätta fast hjul på flyttbara mål, som kan påverka bollen riktning, inte finnas vid stolparna.

Målstolpar och ribbor ska vara av aluminium eller motsvarande material och ska vara runda eller elliptiska. Arenans målsättningar ska vara utformade i enlighet med spelreglerna för fotboll.
15. Det tekniska området markeras på sätt som anges i spelreglerna.
16. Standarden på omklädningsrummen inklusive duschar för spelare och domare ska vara god. Respektive lag ska disponera ett omklädningsrum innehållande sittplatser för minst 25 personer samt toalett och duschar, varsin massagebänk i eller i anslutning till respektive omklädningsrum.

Det ska finnas ett omklädningsrum för domare innehållande toalett och dusch.
17. Övertäckta spelarbänkar ska finnas för minst 12 personer, dock ska 14 personer ha rätt att uppehålla sig inom det tekniska området.
18. Arrangerande förening ska ha möjlighet att kommunicera med åskådarna inne på och utanför arenan, med hjälp av tillräckligt kraftigt och tillförlitligt högtalarsystem (vid behov kompletterat med handmegafon).
19. Det ska finnas resultattavla eller motsvarande som visar speltid och ställning i matchen.
20. Sittplatser på anläggning med sittplatsläktare ska vara numrerade.
21. Permanenta sittplatser under tak ska finnas för representanter från media. Dessa platser ska vara försedda med så stora arbetsbänkar att det på var och en ryms en bärbar dator, ett anteckningsblock och en mobiltelefon. Strömförsörjning ska finnas vid dessa sittplatser.
22. Arenan ska vara utrustad med en kameraplattform som är minst 6 kvadratmeter stor, där bredden är minst 3 meter och djupet inte mindre än 2 meter. Kameraplattformen ska ha en centrerad plats vid mittlinjen, vara placerad minst 5 meter från sidlinjen och ha en höjd av minst 5 meter, samt ha helt fri sikt över hela spelytan och vara väderskyddad med

hårda väggar, tak och baksida.

El- och internetanslutningar ska finnas invid kameraplattformen, i första hand uppe på plattformen och under alla förhållanden maximalt inom 10 meters kabeldragning från själva kameraplattformen. Väderskyddad 230v- elanslutning ska finnas.

Arenan ska ha en internetförbindelse som levereras trådbunden direkt från router placerad invid inkommande extern internetförbindelse, utan mellanliggande trådlösa partier eller inloggningsserver, till väderskyddat nätverksuttag. Internetanslutningen inklusive router och annan tillhörande utrustning ska vara konfigurerad enligt följande:

- Tilldelning av IP-adresser via DHCP.
 - Hastighet på uppkopplingen ska vara 100/100 Mbit med en dedikerad port som ger minst 30 Mbit/s uppströms vid det nätverksuttag som TV-produktionen nyttjar.
 - Öppna portar för de dedikerade 30 Mbit/s för utgående trafik ska vara 6000–6300, 80 och 22017 TCP & UDP mot TV-produktionsbolagets IP-adresser: 212.247.216.90, 212.247.216.93 och 212.115.198.69.
 - Om brandväggen har UDP flood attack prevention/DDOS protection aktiverat, ska inställningar göras som medger minimum 2500 paket/sekund.
23. Det ska finnas toaletter för kvinnor och män inom anläggningen med fördelningen en toalett per 200 åskådare och en urinoar per 125 åskådare.
24. Det ska finnas åskådarplatser som är anpassade för personer med funktionsnedsättning och ledsagare. Det ska finnas en toalett för funktionshindrade i anslutning till de åskådarplatserna.
25. Försäljning av dryck får inte ske i glasflaska eller aluminiumburk.

Arrangemang m.m.

26. Förening ska kontrollera hur många åskådare som befinner sig på anläggningen vid matchtillfället. Anläggning ska därför ha insläpp med spärrar med fungerande räkneverk/scanners. Kontroll av åskådarantal ska vara anpassat till respektive anläggningssektions totala publikkapacitet. Ordnas tillfälliga insläpp till arenan ska även dessa utrustas med spärrar med fungerande räkneverk/scanners. Spärrarna ska vara ordnade så att visitation kan genomföras.
27. Det ska finnas anvisade parkeringar för domare, spelarbuss och supporterbussar.
28. Kraven på parkeringsplatser för handikappade i enlighet med Plan och Bygglagen (2010:600) ska uppfyllas.
29. Klara och tydliga hänvisningsskyltar ska göra det enkelt för åskådarna att dels hitta till arenan och dels hitta rätt inne på arenan.
30. Anläggning ska vara utrustad på så sätt att en internetanslutning om 2Mb/uppström möjliggörs.
31. Det ska finnas en plats där spelare kan värma upp under matchens gång. Platsen ska vara belägen bakom sidlinjen (placering bakom förste assisterande domare) eller bakom ena målets reklamskyltar.

32. Rökförbud råder i enlighet med vad som följer av lagen (2018:2088) om tobak och liknande produkter.

Rekommendationer

- Hytter eller motsvarande platser för radio- och TV-kommentatorer bör finnas på huvudläktare eller motsvarande plats inom anläggningen.
- Det bör finnas lämpliga media- och pressutrymmen, dvs. arbetsrum och presskonferensrum.
- Försäljning och servering av kioskprodukter, via fasta och ambulerande försäljningsställen samt ordnad i en omfattning som är anpassad till förväntat antal åskådare, bör förekomma.
- Åskådare bör informeras om ställning i andra pågående tävlingsmatcher.
- Anläggningen bör ha utrymmen avsedda för representation (hospitality).
- Anläggningen bör innehålla installerad planbelysning som inte understiger 800 lux vertikalt.
 - * Vertikal medelbelysningsstyrka, $E_{\text{vmed}} > 800$ lux mot fast/huvudkamera samt 500 lux mot rörliga kameror/övriga riktningar.
 - * Likformighet $E_{\text{min}}/E_{\text{max}} > 0,4$ och $E_{\text{min}}/E_{\text{med}} > 0,6$.
- Arenan bör vara utrustad med elektronisk skylt för spelarbyten och ev. tilläggstid.

2. EVENEMANGS- ORGANISATION

Evenemangsorganisation

Evenemangsorganisation har föreningen för att de skall ha en samlad stab som arbetar kring hemmamatcherna. Några personer har centrala roller i den här organisationen och har därför viktiga funktioner i samband med föreningens hemmamatcher. Dessa personer och roller blir således nyckelfunktioner för att föreningen under året skall kunna bibehålla en hög kvalitet på både sina matcharrangemang och säkerhet på arenan i samband med deras hemmamatcher.

Evenemangsansvarig

Arrangerande förening måste ha en Evenemangsansvarig. Dennes huvudsakliga uppgift är att vara en sammanhållande länk samt leda och fördela arbetet så att matcharrangemanget följer alla de förutsättningar som gäller vid en match i Ettan. Evenemangsansvarig är också ansvarig för att samordning sker mellan speaker, minutprogramhållare, domarassistent, maskotar, Webb Tv-team, bollpojkar/bollflickor och andra berörda kategorier samt allt som sker på innerplan under matchen. Dessutom skall Evenemangsansvarig vara föreningens kontaktperson för representanter från SvFF och Ettanfotboll samt vara kontakt för – vid de matcher det förekommer – eventuell matchdelegat.

Biljettansvarig

Arrangerande förening måste ha en Biljettansvarig. Denne person är ansvarig för biljetthanteringen och föreningens löpande dialog med biljettleverantören. Genom utbildning ser denne till att skaffa sig den kunskap som krävs för att nyttja biljettverktyget fullt ut, och därigenom få fler att bry sig om sin Ettanförening. Det här är en viktig prioritering för att successivt över tid kunna öka er publiksiffra.

Säkerhetsansvarig

Arrangerande förening måste ha en Säkerhetsansvarig. Denne är ansvarig för all säkerhet inne på arenan genom regelbunden kontakt med polismyndigheten, gästande lag och gästande lags supporteransvariga. Brandskyddsansvar och kontakt med räddningstjänst och arenaägaren ingår. Visitation av åskådarna och andra säkerhetsåtgärder inom och utom arenan faller också under det här ansvarsområdet, liksom samordning av sjukvårds- och brandpersonal. Den säkerhetsansvarige skall vara kontaktperson för övriga representanter från SvFF och Ettanfotboll om säkerhetsarbetet.

Ackrediteringsansvarig

Arrangerande förening måste ha en Ackrediteringsansvarig som ansvarar för att dennes förenings ackrediteringsbrickor delas ut, och samlas in, till och av de funktioner som skall och behöver ha ett särskilt tillträde till vissa utrymmen på arenan. Denna roll går att kombinera med Säkerhetsansvarig.

Media- och Webb-Tv ansvarig

Arrangerande förening måste ha en Media- och Webb-Tv som skall ansvara för att se till att platser som krävs (inklusive kameraplattformar och kamerapositioner) finns för skrivande press, fotografer, radio och i förekommande fall kommentatorer till tv-sändningarna. Den ansvarige skall också se till att skrivande press och sändande bolag får tillgång till de bägge lagens korrekta laguppställningar senast 60 minuter innan avspark. I ansvaret ingår det även att man ser till att presskonferenser och intervjuer arrangeras efter er förenings på förhand bestämda förutsättningar kring hemmamatcher.

3. ÖVERENSKOMMELSE OM MATCH

Överenskommelse om Match

Ettanfotboll har infört kravet på att föreningarna som spelar i Ettan skall inför varje match upprätta en överenskommelse om match av flera viktiga skäl. Överenskommelsen är avsedd att säkerställa en smidig och säker upplevelse på matchdagen för både den arrangerande föreningen och för den gästande föreningen. Och att ha överenskommelse om match på plats ökar ligans professionalitet.

Säkerhet – En av de främst prioriteringarna för Ettanfotboll är säkerheten för alla de inblandade; spelare, domare, funktionärer och åskådare. Genom att föreningarna upprättar överenskommelse om match kan säkerhetsansvariga från både arrangerande och gästande föreningen gå igenom säkerhetsåtgärderna och förberedelserna för matchen tillsammans. Det här säkerställer att inga viktiga aspekter förbises samt att nödvändiga åtgärder vidtas för att undvika eventuella incidenter.

Smidig planering – Att ha en strukturerad överenskommelse om match möjliggör en effektiv och smidig planering för matchdagen. Genom att föreningarna diskuterar och dokumenterar detaljerna i förväg kan de undvika förvirring och konflikter på matchdagen. Det kan inkludera allt från dagens minutschema, tillgång till faciliteter, bemanningsplan och att polistillstånd finns för arrangemanget.

Tydliga riktlinjer – Överenskommelsen om match fungerar som en tydlig uppsättning av riktlinjer och förväntningar för både arrangerande och gästande förening. Detta ger arrangerande förening förståelse om hur många bortasupportrar som väntas och hur de tar sig dit, och det ger gästande förening förståelse för hur reglerna på arenan ser ut. Med tydlighet minskar risken för missförstånd.

Proaktiv konflikthantering – Genom att ge ligaorganisationen Ettanfotboll befogenhet att medla och lösa eventuella oenigheter eller tvister som uppstår vid upprättandet av överenskommelse om match, kan konflikter hanteras proaktivt och snabbt. Detta bidrar till att matcher i ligan kan undvika förseningar samt onödiga komplikationer inför matchen. Det bidrar även till en bredare förståelse.

Sammanfattningsvis, genom att kräva att samtliga föreningar som spelar i Ettan inför varje match upprättar en överenskommelse om match, strävar Ettanfotboll efter att skapa en så säker, smidig och välordnad matchdagsupplevelse för alla de inblandade parterna. Det hjälper till att säkerställa att matcherna i Ettan kan äga rum med fokus på sportslighet, glädje och spänning samtidigt som säkerheten och rättvisan runt arrangemanget besvaras. Det bidrar till en ökad trygghet i hela ligan.

Säkerhetsansvarigs ansvar för överenskommelse om match

Den som är säkerhetsansvarig i den arrangerande föreningen skall senast tio dagar före matchen kontakta den som är säkerhetsansvarig i den gästande föreningen för en första avstämning inför matchen. De bägge föreningarna skall vid denna avstämning fylla i "överenskommelse om match".

Om det vid upprättandet av formuläret "överenskommelse om match" eventuellt uppkommer någon fråga där föreningarna har olika uppfattningar om skall frågan hänskjutas till Ettanfotboll.

Dokument som skall laddas upp i överenskommelse om match

Direktiv från Ettanfotboll:

De olika dokument (polistillstånd, minutschema, kontaktlista, bemanningsplan, utrymningsplan, sjukvård/brand, eventuella protokoll från planeringsmöte, övriga dokument) som skall laddas upp i samband med en seriematch i Ettan skall vara uppladdade senast 24 timmar innan matchstart.

Polistillstånd

Om ett idrottsevenemang anordnas för allmänheten eller om allmänheten har tillträde till det är det fråga om en offentlig tillställning. Du behöver tillstånd för att anordna ett sådant idrottsevenemang på en offentlig plats. Idrottsanläggningar, exempelvis fotbollsarenor, räknas vanligtvis inte som en offentlig plats. För idrottsevenemang på idrottsanläggningar krävs därför inget tillstånd från polisen, istället skall en anmälan göras till polisen om att evenemanget skall äga rum.

Minutschema

Matchen skall starta på utsatt tid såvida inte säkerhets- eller produktionsmässiga förhållanden har förhindrat detta. För att viktig matchinformation skall hinna förmedlas till publik, media och partners är det viktigt att arrangerande förening har och följer ett detaljerat minutprogram, det programmet skall vara anpassat utifrån arenans utformning samt de aktiviteterna som sker under evenemanget.

Kontaktlista

En fungerande kommunikation mellan olika nyckelpersoner före, under och efter arrangemanget är av yttersta vikt. En kontaktlista med aktuella telefonnummer skall finnas tillgänglig för bägge lagen senast 24 timmar innan matchstart.

Bemanningsplan

För att alla inblandade skall ha en samsyn – är det viktigt att arrangerande förening laddar upp en bemanningsplan under överenskommelsen om match. I bemanningsplanen skall det bland annat ingå hur många och vilken typ av personal arrangören har för evenemanget och vad de personerna har för positioner. Detta avser framförallt personal som arbetar med säkerheten vid evenemanget.

Utrymningsplan

En evakueringsplan är en plan som beskriver hur man skall agera vid en eventuell nödsituation, så som en brand eller en översvämning. Det är viktigt att ha en evakueringsplan för att säkerställa att alla i byggnaden kan evakueras på ett säkert och effektivt sätt. En evakueringsplan bör innehålla information om arenans samtliga utrymningsvägar, samlingsplatser och nödnummer.

Sjukvård/Brand

Precis som i bemanningsplanen vad gäller säkerhetspersonalen så är det av yttersta vikt att alla har kännedom om vilken typ och antal av sjukvårdspersonal som finns tillgänglig på evenemanget, av den anledningen skall dokumentet "Sjukvård/Brand" laddas upp i överenskommelse om match.

Kontaktuppgifter

Elitinfo

Elitinfo är verktyget för överenskommelse om match. Sedan säsongen 2023 är det SEF som administrerar det – och SEF kommer inför säsongstarten att hålla en genomgång i verktyget. Svenska Fotbollförbundets tävlingsavdelning kan även hjälpa er med att skapa en inloggning.

Johan Schollin
johan.schollin@svenskelitfotboll.se

SvFF:s tävlingsavdelning
tavling.extern@svenskfotboll.se

Fogisinloggning

Om ni behöver hjälp med er inloggning i Fogis, eller får problem med lösenord i Elitinfo skall ni vända er till supporten för Fogis. Ni når de allra lättast via mail: fogissupport@svenskfotboll.se.

4. MATCHARRANGEMANG

Matcharrangemang

Matcharrangemangskapitlet finns med i matchmanualen för att hjälpa Ettanföreningarna med alla de saker som förväntas uppfyllas av den arrangerande föreningen i samband med matcher i Ettan.

Planstorlek

Planens mått skall som lägst vara 105 x 65 meter och som störst 110 x 75 meter.

Minimivstånd för placering av reklamskyltar samt andra fasta och lösa föremål är tre (3) meter i förhållande till spelplanens begränsningslinjer.

Tekniskt område

Området omfattas av spelarbänk och angränsande område. Ytan skall vara klart gränsmarkerad. Maximalt får 14 personer, varav maximalt sju spelare och sju ledare, uppehålla sig i det tekniska området under match. Alla personer som befinner sig i det tekniska området skall vara uppsatta på spelarförteckningen. Endast en person i taget har rätt att ge ut taktiska instruktioner från det tekniska området. Med undantag för den person som ger taktiska instruktioner, skall spelare och ledare i det tekniska området sitta ner på de avsedda bänkarna. När ledare behöver konferera med varandra under match så får två personer stå upp i den tekniska zonen under en kortare tid.

Spelarbåsen

Övertäckta spelarbänkar skall finnas för spelare och ledare, 14 personer har rätt att uppehålla sig inom det tekniska området. På spelarbåsen skall det även finnas plats för eventuella ligapartners.

Service till bortalaget

Som en service till bortalaget skall det vid samtliga matcher i Ettan i bortalagets omklädningsrum finnas:

- Handdukar (24 stycken)
- Mineralvatten (24 stycken)
- Kaffe till ledarna
- Matchprogram
- Minutprogram

Uppvärmningsbollar till bortalaget

Arrangerande förening är ansvarig att se till att gästande lag förses med minst sju (7) stycken adidasbollar, bollarna skall vara samma modell som matchen spelas med, till sin uppvärmning.

Bollpojkar/Bollflickor

Det skall som minst vara sex (6) stycken men gärna åtta (8) som skall ha varsin boll i handen som snabbt kan ersätta matchbollen. Bollpojkar och/eller bollflickorna bör vara som minst tolv (12) år gamla och vara klädda i färger på deras västar som tydligt skiljer från både spelarna och domarna.

Fair Play-ceremoni

En Fair Play-ceremoni skall äga rum innan matchen startar där alla ledarna och domarna hälsar på varandra. Båda lagen skall vid inmarschen åtföljas av minst EN maskot från vardera lagen iklädda föreningens matchdräkter. Vid inmarschen skall spelarna gå i särskild i särskild spelarordning, först ut går kaptenerna, följt av målvakterna och därefter går samtliga resterande spelare i nummerföljd.

Bortalaget skall till match se till att medföra minst ett matchställ i knattestorlek. Efter inmarschen ställer lagen och domarna upp på en linje med varsin maskot framför lagkaptenerna. Därefter går bortlagets spelare och skakar hand med domare och hemmalagets spelare. När sista spelaren i bortlaget hälsat på den förste spelaren i hemmalaget går de och skakar hand med domarteamet.

Minutprogram

För att matchen skall kunna starta på utsatt tid och för att viktig matchinformation skall hinna förmedlas till publik, media och sponsorer är det viktigt att den arrangerande föreningen har och följer ett minutprogram anpassat efter arenans utformning och arrangemangets alla aktiviteter.

Förslag till minutprogram

- 120 minuter före avspark Förmöte, säkerhet om matchdelegat erfordrar
- 90 minuter före avspark Ankomst domarteamet
- 90 minuter före avspark Ankomst hemmalaget
- 90 minuter före avspark Ankomst bortlaget
- 75 minuter före avspark Båda lagen skall ha fyllt i spelarförteckningarna och lämnat in dessa till så väl domarstaben som till matchsekretariatet
- 6 minuter före avspark Spelarna klara för inmarsch, vilken alltid skall ske i följande ordning: lagkapten, målvakt och spelare i nummerföljd. Det är av yppersta vikt att det är minst en maskot per lag i dräkt
- 3 minuter före avspark Domare och startelvorna ställer upp tjugo (20) meter in på planen framför huvudläktaren för presentation av speakern

OBS! Ert minutprogram skall finnas i respektive lags omklädningsrum.

Bårbärare

Arrangerande förening är ansvarig för att fyra bårbärare och två bårar, eller motsvarande, skall finnas vid varje match. De skall vara placerade i anslutning till det tekniska området så domare snabbt kan kommunicera med dem. Bårbärare skall bära ackrediteringsbrickor under matchen.

Högtalarsystemet

Ett välfungerande högtalarsystem skall finnas. Högtalaranläggningen får inte under pågående match användas för uppspelning av musik eller i syfte att hetsa publiken med hjälp av budskap från speakern. Speakern skall under hela matchen förhålla sig neutral gentemot de båda lagen.

Matchklocka och resultattavla

En resultattavla som visar speltid och resultat i pågående match skall finnas på arenan. Den bör också visa resultaten från ligans övriga matcher som spelas parallellt. Om resultattavlan inte visar resultat från de övriga matcherna skall speakern meddela resultat. Matchklockan skall visa tiden från början till slut och får inte lov att stannas vid 45 minuter respektive 90 minuter. När speakern ska påannonsera domarens tilläggstid efter 45 minuter respektive 90 minuter skall speakern säga: "Nu återstår det minst x minuter av halvtiden/matchen" så publik får information om tilläggstiden.

5.

Fogis Livescore

Fogis Livescore-guide för Ettan

Den arrangerande föreningen skall rapportera online via Fogis Livescore. Rapportören skall lägga upp bägge lagens laguppställningar senast en timme före match. Rapportören skall kontinuerligt rapportera händelser i matchen. Rapportören skall ha genomgått en digital utbildning i Livescore.

Innehåll

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

Översikt

Livescore bakgrund

Säsongen 2014 utvecklades en liverapporteringsprogramvara med möjlighet att köras i webbläsare utan någon speciell programvara installerad. Rapporteringsklienten skulle kunna användas på alla typer av hårdvara; laptop, läsplatta och mobiltelefon. Sedan säsongen 2014 har Elitettan och Ettan använt detta rapporteringssystem för att rapportera in händelser från matcherna i serierna. Det har sedan 2018 använts av Allsvenskan, Damallsvenskan och Superettan, allt eftersom har det lagts till fler och fler tävlingar att liverapportera. Systemet ägs samt utvecklas av Svenska Fotbollförbundet.

Begrepp och roller

Det finns en del begrepp som är värda att förklara, nedan följer de som är bra att ha koll på:

Begrepp	Förklaring
FOGIS	<u>F</u>otbollens <u>G</u>emensamma <u>I</u>nformationssy<u>s</u>tem – 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. 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.
FOGIS-användare, Föreningsanvändare, Föreningsadministratör	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. 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.
Liverapportör	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. 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.

Manual för föreningen

Användare i Fogis

För att liverapportera matcher krävs en inloggning i Fogis av typen Föreningsanvändare eller Föreningsadministratör. Vi rekommenderar Föreningsanvändare så länge rapportören inte har andra funktioner i föreningen som kräver administrationsuppgifter inom er förening. Det går dessutom att på användaren markera "Endast Liverapportör" vilket gör att användaren endast kan logga in sig i Liverapporteringsklienten och inte i Föreningsklienten.

Typ av användare	Föreningsanvändare ▼
Inaktiv	☐
Avstängd	☐
Endast Liverapportör	☒
Måste byta lösenord	☐
Senast inloggad	
Lösenord*	
Bekräfta nytt lösenord*	

Den här användaren behöver sedan ha rättigheten att redigera lag av typen senior – kvinna och/eller – man, beroende på vilket lag som ska rapporteras.

Har behörighet att redigera lag enligt följande konfiguration	☒					
		Barn	Ungdom	Senior	Veteran	Obestämd
Man	☐	☐	☒	☐	☐	☐
Kvinna	☐	☐	☒	☐	☐	☐
Mix	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Figur 1 – Från Fogis Föreningsklient, dialogen "Användare"

Support

Om du som Föreningsadministratör behöver hjälp med att lägga upp en ny användare i din förening, kontakta ditt distriktsförbund. Kontaktuppgifter här: <https://www.svenskfotboll.se>.

Manual för rapportören

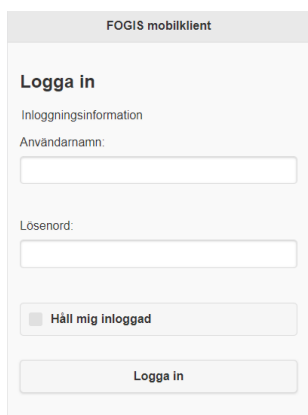
Vad behövs för att rapportera?

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 som har en uppkoppling mot internet

Liverapporteringsklienten

För att komma till liverapporteringsklienten klickar du här: <https://adm.fogis.se/mdk>.



Figur 2 – inloggning

Inloggning

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

Matchlistan

Du möts nu av en lista med dagens matcher i din förening som är öppna för liverapportering.

Klicka på en match för att gå in på den!

Match

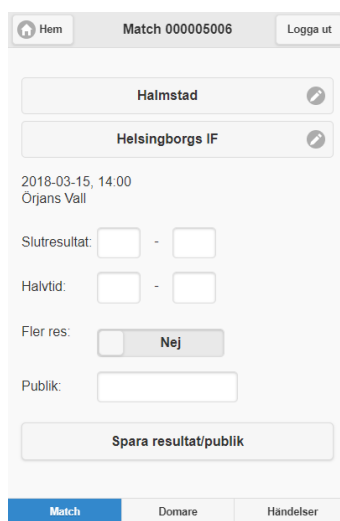
Efter att du klickat på en match ser du Matchsidan. Uppe till vänster ser du "hem" som leder tillbaka till Matchlistan. Du ser "Logga ut" nere i vänstra hörnet som loggar ut dig ur Fogis. Längst ner ser du flikarna "match", "domare" och "händelser". På denna sida når du dessutom lagens laguppställningar genom att klicka på lagens namn.

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 även välja att rapportera in halvtidsresultat redan i halvtid och klicka på "Spara". Samma sak gäller för publiksiffran. Det är viktigt att slutresultatet rapporteras in så fort som möjligt för att resultatsidor och tabeller på hemsidor skall uppdateras.

Fler resultat (cup- och kvalmatcher)

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



Figur 2 - Matchsidan, Resultat



Figur 1 - Matchsidan, Fler resultat (cup och kval)

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

Avsluta rapportering

När matchen är slut och du rapporterat in alla händelser och resultat bör du klicka på "rapportering avslutas". På så vis 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 rapport, även om du inte har klickat på "rapportering avslutas". Efter att du eller domaren har låst matchen kan du som rapportör inte göra fler ändringar.

Laguppställning

För att komma till laguppställning klickar du på "Matchsidan" på respektive lags namn.

Här ser du respektive lags laguppställning och ledare. Du kan här välja att spelaren skall 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 att behöva lägga till och ta bort spelare.

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 att söka efter licensierade spelare i föreningen med de tre bokstäverna någonstans i namnet. Det kan ta en stund, framförallt om föreningen har många spelare.

Tips! För att förenkla jobbet för dig som liverapportör är det bra om du är 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".

Tips! Om laget har spelare inlånade i enlighet med RB 3:14, "Fotbollsutvecklande föreningssamarbete avseende professionell spelare", måste de spelarna ligga med i lagets lagtrupp för att du skall kunna söka upp dem. Detta görs i Fogis av föreningen, men påminn gärna ansvarig/ansvariga om du känner till att det finns sådana lån i ditt lag. Du kan alltså inte söka upp dem med "lägg till från förening" i Fogis Livescoreklient då de fortfarande är registrerade i den utlånande föreningen.

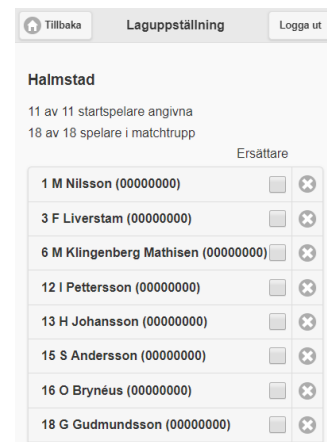
Redigera spelare

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 på "spara" och du återvänder till laguppställningen. Om du inte vill spara ändringar kan du istället klicka på "tillbaka" upp till vänster.

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 plustecken (+) som du kan klicka på för att lägga tillbaka spelaren i laguppställningen, t.ex. 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 "klar".



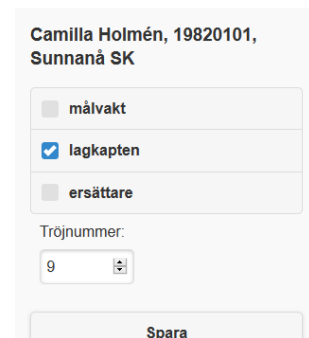
Halmstad		
11 av 11 startspelare angivna		
18 av 18 spelare i matchtrupp		
Ersättare		
1 M Nilsson (00000000)	☐	☐
3 F Liverstam (00000000)	☐	☐
6 M Klingenberg Mathisen (00000000)	☐	☐
12 I Pettersson (00000000)	☐	☐
13 H Johansson (00000000)	☐	☐
15 S Andersson (00000000)	☐	☐
16 O Brynéus (00000000)	☐	☐
18 G Gudmundsson (00000000)	☐	☐

Figur 3 - Laguppställning



20 L ROSS (1990101) ☒ ☐

Figur 4 - Laguppställning, Lägg till spelare



Camilla Holmén, 19820101, Sunnanå SK

☐ målvakt

☒ lagkapten

☐ ersättare

Tröjnummer:

9

Figur 5 - Laguppställning, redigera spelare



Ersättare		
1 S Nilsson (19911230)	☐	☐
5 E Wikström (19960119)	☐	☐
6 M Edlund (19850915)	☐	☐
8 O Holm (19960718)	☐	☐

Figur 6 - Laguppställning, Ta bort spelare

Formation

Under laguppställningen har du möjlighet att ange lagets formation. Du kan välja mellan följande formationer för alla lag som spelar i Ettan.

- 4-4-2
- 4-4-2 diamant
- 4-3-3
- 4-5-1
- 3-4-3
- 3-5-2
- 4-2-3-1
- 5-3-2
- 4-4-1-1
- 4-3-1-2

Tips! För att du skall kunna lägga till formation måste laget ha rätt antal startande spelare, dvs. 11, och samtliga spelare måste ha ett tröjnummer.

Taktisk formation

När du angivet rätt antal spelare i startelvan, alla spelare har ett tröjnummer och du har angivit en formation kan du placera spelarna på deras positioner.

Formationen visas med målvakten längst ner och forwards överst.

Domare

Under fliken "domare" hittar du kontaktuppgifter till dagens domare.

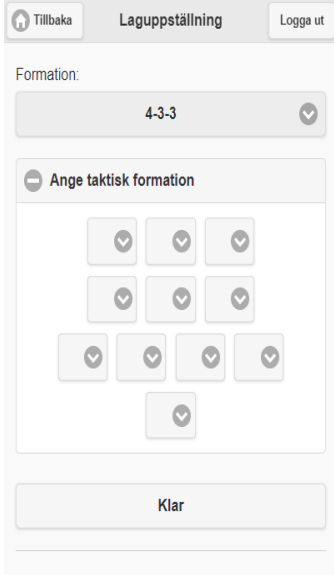
Händelse

För att rapportera en händelse fyller du i:

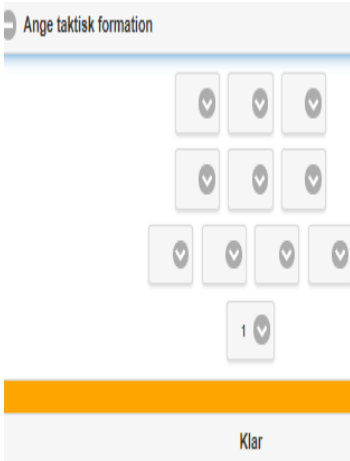
- Händelse
- Matchminut
- Lag
- Detaljerad händelse
- Spelare (två om byte)

Och klickar sedan på "spara"

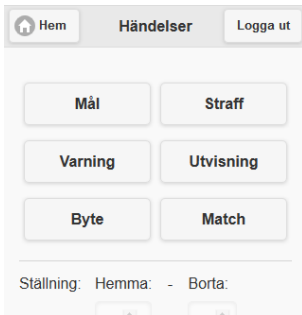
Om du rapporterar in ett mål räknas ställningen automatiskt upp. Om du av någon anledning rapporterar in målen i en annan ordning än de föll kan du redigera ställningen innan du klickar "spara".



Figur 7 – formation



Figur 10 – taktisk formation



Figur 11 - Händelser

Händelse	Detaljerad händelse
Mål	Spelmål, nickmål, hörnmål, självmål
Assist	Registreras om tävlingen är konfigurerad att göra det.
Straff	Mål, utanför, räddning, målställning, straffavgörande mål, straffavgörande miss
Varning	-
Utvisning	Målkans, grov
Byte	-
Hörna	Endast i Allsvenskan herrar, OBOS Damallsvenskan, Elitettan och Ettan.
Avslut	På mål, utanför, i målställning, Endast i Allsvenskan herrar, OBOS Damallsvenskan, Elitettan och Ettan.
Match	Halvlek start, halvlek slut, match slut

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 på knappen "ändra". Om du vill ta bort händelsen klickar du på knappen "radera". Om du ändrar dig och varken vill ta bort eller ändra händelsen klickar du på knappen "avbryt".

Minutangivelser

När du startar matchen genom att starta matchen med hängelsen "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, t.ex. att du på en enskild händelse rapporterar ett par minuter efter den inträffade, kan du korrigera minutsiffran i fältet "matchminut" innan du sparar händelsen.

Om matchklockan går fel kan du ändra den, se 3.2.7.5 – Korrigera matchklockan.

Tilläggstid

I en "vanlig" 11 mot 11 match 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, och tilläggsminuten.

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

Minutangivelser i cup- och kvalmatcher

Om matchen går till förlängning kan du fortsätta rapportera minutangivelser. I en normal match är alltså minut 91–105 den 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. vartannat lag. På så sätt kommer de visas korrekt på hemsidor.

Korrigerera 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.

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	Hörnsparck som går direkt i mål
Självsmål	Med självsmål avses när en spelare i försvarande laget genom aktivt agerande förpassar bollen i mål. Se 3.2.7.9 Självsmål för ytterligare information om självsmål.

Typ:

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

Figur 12 - Händelser, måltyper

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

Assist

Definition av assist:

Huvudregeln är att det skall finnas en assistläggare för varje mål. En spelare tillägnas en assist om det finns en avsiktlig tanke med passningen som leder till ett mål. Detta gäller även:

- Vid fasta situationer som direkt leder till att ett mål görs, utan att involvera en annan spelare än den som utgör den fasta situationen och målgöraren
- När en passning, ett skott eller ett inlägg från en anfallande spelare bidrar till ett självmål
- Oavsett vilken kroppsdel som används givet förutbestämda kriterier

Händelse	Assist?	Förklaring
Spelare som ordnar straff eller frispark.	Nej	Alla typer av mål som inte passar in under de övriga typerna
Passning till spelare som skapar sin egen målchans.	Nej	Passningen ska direkt leda till att en målsituation uppstår.
Skott som ändrar riktning oavsiktligt på medspelare.	Nej	
Skott som målvakten räddar, returen slås i mål.	Ja	
Skott som tar i målställningen, returen slås i mål.	Ja	
Inlägg som tar i målställningen, returen slås i mål.	Ja	Om avslutet direkt leder till ett mål.
Frispark petas i sidled till målskytt. Gäller även indirekt frispark.	Ja	
i Fast situation som en direkt efterföljande aktion leder till mål.	Ja	

Avslut

Avslut är när en anfallande spelare med avsikt skjuter eller nickar bollen mot mål. Observera att alla mål, oavsett intention, skall rapporteras som ett avslut.

Anfallstyp som kan rapporteras	Beskrivning
På mål, räddat av målvakten	Avslut som går på mål och räddas av målvakten
På mål, utom målställning.	Avslut som bedöms gå mot mål men som stoppas av försvarande utespelare
Utanför mål.	Avslut utanför
I målställningen	Avslut som går direkt i målställningen. Avslut som går via målvakten och därefter i målställningen, eller via försvarande spelare i målställningen, rapporteras som På mål, räddat av målvakten respektive På mål, utom målställning

Självsmål

Mål självsmål 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 självsmål
- Försvarare som försöker rädda ett mål men slår i mål = Ej självsmål (dvs. om bollen med all säkerhet även utan försvararens ingripande hade gått i mål)
- Försöker rensa bort bollen men den går i eget mål = Självsmål

Straffar

Straffar rapporteras med ett antal olika utfall. De två sista alternativen, "straffavgörande mål" och "straffavgörande miss", används endast vid straffläggningen 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 13 - Händelser, straff

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. vartannat lag. På så sätt kommer de visas korrekt på hemsidor.

Lindrig utvisning

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

Grov utvisning

När domaren visar ett rött kort direkt.

Matchhändelser (halvlek start, halvlek slut, match slut)

Det finns tre så kallade matchhändelser:

- Halvlek start
- Halvlek slut
- Match slut

Dessa skall du rapportera så att de som följer matchen via hemsidor vet att matchen har börjat, att det är paus, att matchen startat om efter paus och att matchen är slut. I en vanlig seriematch bör du rapportera enligt mönstret 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

Support

Kontot är låst

Om ditt konto är låst, t.ex. om du försökt logga in flera gånger med fel lösenord, måste du kontakta din förenings Föreningsadministratör i Fogis (kan finnas flera) så att denne kan låsa upp kontot. Vi rekommenderar att du innan säsongen tar reda på vem eller vilka dessa är så att du kan ta kontakt med dem om detta problem uppstår innan en match.

Glömt lösenord

Om du glömt bort ditt lösenord finns två alternativ (om liverapportören endast har ett användarkonto i Fogis som "endast liverapportör" så kan denne endast ändra lösenord enligt punkten 2 nedan):

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 e-post.

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

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.

Checklista matchdag

Tid	Uppgift
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 Fell Hittar inte referenskölla . 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. I Allsvenskan herrar, Damallsvenskan och Superettan rekommenderas 2h innan match.
75 minuter innan match	Respektive lag ska senast 60 min före avspark överlämna spelarförteckningen till domaren. 75 minuter innan match öppnas möjligheten i Liverapporteringsklienten för dig att redigera bortalagets laguppställning och bänk. Förening kan dock överlämna spelarförteckningen till domaren så sent som 45 min innan match. Glöm ej: • 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: 1. Dubbelkolla slutresultatet och rapportera in det via Matchsidan 2. 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.

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: 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 bocken "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?	1. Är det rätt dag? Listan visar bara dagens match(er) som kan rapporteras. 2. Har din fogis användare rätt behörighet (se Fel! Hittar inte referensskälla. 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. Ladda sedan om denna sida eller stäng ner webbläsaren och logga in på nytt.
Jag ser min förenings laguppställning/trupp men inte motståndarnas?	Det är först 60 min innan matchstart du ser och kan redigera motståndarlagets laguppställning.

6.

Media

Media

Ettanfotboll och dess föreningar skall alltid sträva efter att ha bra relationer och nära samarbete med medias representanter. En ömsesidig respekt för varandras roller skall vara utgångspunkten för relationerna, med det vinner vi mer publicitet vilket i sin tur skapar ett större intresse för Ettan.

Riktlinjer för information och service till media

Desto mer information och statistik vi själva kan ta fram och servera media med – desto större möjligheter har vi till publicitet och korrekt faktaåtergivning. Den arrangerande föreningen bör i god tid skicka ut pressinformation, samt använda sin hemsida och sina sociala medier för att sprida information som når lokalmedia innan matchen. Laguppställningar skall lämnas senast 60 minuter innan matchen till såväl skrivande journalister, fotografer samt Min Fotboll för produktionens skull.

Arbetsplatser för media

En lokal med arbetsutrymme för media bör finnas. Detta pressrum skall innehålla eluttag, bord och stolar. Idealiskt är om pressrummet också kan användas för presskonferenser efter matchen. Det bör finnas särskilda parkeringsplatser för media, i synnerhet för fotografer och andra personer med tung utrustning måste det finnas möjlighet att köra fram till pressingången, om inte pressparkering ligger precis vid entrén.

Fotovästar

Samtliga mediarepresentanter som skall arbeta på innerplan, fotografer och Tv-personal skall alla bära västar. För utdelning och insamling av västarna sköter föreningen.

Radiorättigheter

Sveriges Radio (SR) har en icke exklusiv rätt(*) att sända från matcher i Ettan. Dessutom har SR en exklusiv rätt att, förutom att spela in samt simultansända på webben och göra särskilda webb eller digitalradiosändningar, även att spela in och genomföra sändningar från matcherna via webbplats gällande samtliga IP-adresser kopplade till domännamnet www.sr.se - och till Sveriges Radios app.

* Med icke exklusiv rätt innebär det att fler får lov att sända radio från matcherna. Exempelvis: Om ni har ett mediagymnasium i staden som vill sända för att träna på att referera sportradio – så får de lov att sända det parallellt med Sveriges Radio.

Internet och Webb-TV

Internet är ett medium som, när det gäller direktöverföring, är att jämföras med både radio- och TV-sändning, det vill säga att det omfattas av tillståndsplikt. Den eller de som kommer till er arena förmedla rörliga bilder på internet måste därför ha införskaffat tillstånd från Ettanfotboll alt. SvFF. Ettanfotboll har i samarbete med SvFF sålt rättigheterna till att förmedla rörlig bild från Ettan till Sportway, som har en exklusivitet. Som regel gäller med andra ord att inga andra än av Sportway kontrakterade produktionsbolag har rätt att förmedla rörlig bild från matchen (före, under och efter match). Om förening önskar särskilt undantag från det här måste föreningen ansöka om ett sådant tillstånd i god tid innan matchen – med god tid innebär det att vi behöver i alla fall en arbetsvecka.

Matchsekretariat/Fogis Livescore/Min Fotboll

Arrangerande förening skall rapportera matchen online via Fogis Livescore. 60 minuter innan avspark skall man utöver att ha lagt upp bägge lagens laguppställningar i Fogis Lovescore även gjort en grafisk line-up i Min Fotboll. Den grafiska line-upen används för sändningen av matchen. Den hos er som rapporterar skall kontinuerligt rapportera händelserna som sker under matchen. Guider till hur ni använder Fogis Livescore och Min Fotboll finner ni i kapitel 5–6 i denna manual.

Sociala medier

Ettanfotboll vill att föreningarna samverkar med ligans sociala mediakonton under sina matcher, exempelvis om vi gjort ett inlägg om er förening inför matchen och taggar er är det för oss viktigt att ni delar dessa i era kanaler. Detsamma gäller när ni delar egenproducerat material, då önskar vi att ni taggar in Ettanfotbolls officiella konto, detta bidrar till att ligans varumärke får exponering vilket ökar intresset för hela ligan. Vi vill även ni använder hashtagarna #Ettanfotboll och #Ettan.

Ettans logotyp

Vid användning av Ettans logotyp skall ni använda den aktuella logotypen. Ettans logotyp och vårt grafikpaket hittar ni i Ettanpärmerna under mappen som heter "J. Logotyper för tryck". Vid eventuella frågor kontaktar ni Ettanfotbolls kommunikationsansvarig Erik Bolling (erik.bolling@ettanfotboll.se).

7.

Akkreditering

Ackreditering

För att kunna genomföra ett matcharrangemang i god ordning och med en hög säkerhet för såväl spelare, ledare, publik som för domare krävs det ett system som reglerar vilka områden på fotbollsarenan som olika kategorier har tillträde till – där behövs ett ackrediteringssystem.

De områden på arenan som är mest känsliga och där ackrediteringssystemet reglerar tillträdet är följande:

- Innerplan
- Mediautrymmen
- Spelargång
- Omklädningsrum

De kategorier som behöver ackreditering för att kunna röra sig fritt inom vissa områden för att utföra sina uppdrag är följande:

Evenemangsstab

De personer inom organisationen som skall ha tillgång till alla områden inne på arenan, exempel på sådana funktioner är en säkerhetsansvarig.

Media

Skrivande press, TV- och radiokommentatorer, reportrar, fotografer, kameramän samt tekniker som arbetar med radio- och TV-produktion.

Matchfunktionärer Innerplan

De som tillhör organisationen och som vanligtvis endast skall vara på innerplan, exempel på sådana funktioner är vaktmästare och speaker.

Övriga

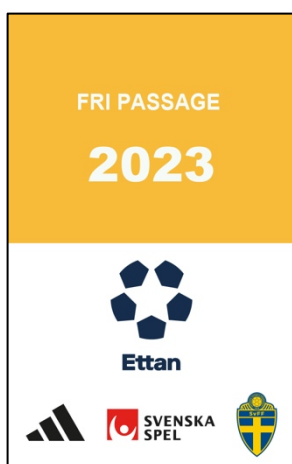
Exempelvis matchdelegat, representant från Ettanfotboll/SvFF samt bortalag.

Akkrediteringsbrickor

Det finns flera olika typer av akkrediteringsbrickor. Det är rubriken på brickan som visar vilket/vilka utrymmen personen som bär brickan har behörighet till.

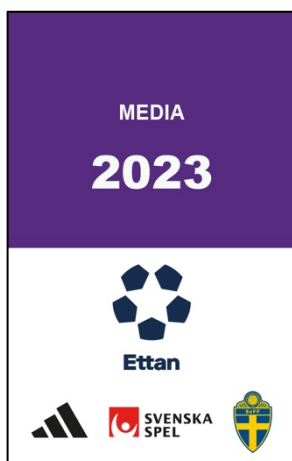
Evenemangsstab

Bricka märkt "Fri Passage", gäller för de inom evenemangsstaben som behöver ha tillgång till alla områden på arenan (evenemangsansvarig, säkerhetsansvarig, akkrediteringsansvarig samt media- och webb-tv ansvarig. Fri Passage-brickan ger dessa möjligheten att röra sig helt fritt inom alla områden på fotbollsarenan.



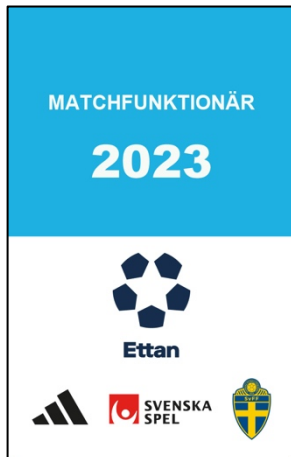
Media

Bricka märkt media skall bäras av mediarepresentanter som skall ha tillträde till pressläktare och mediarum. I kombination med fotoväst ger brickan tillträde till innerplan och skall bäras av fotografer och produktionsbolaget som är på plats.



Matchfunktionärer

Bricka märkt "Matchfunktionär" skall bäras av samtliga matchfunktionärer i samband med matchen, för innerplan gäller särskild ackrediteringsbricka.



Matchfunktionärer Innerplan

Bricka märkt "Matchfunktionär Innerplan" skall bäras av samtliga funktionärer som har ett uppdrag och därmed behov av att vistas på innerplan, däribland vaktmästare, speaker, bårbärare och sjukvårdare. Gäller ej bollpojkar/bollflickor.



Bortalag

Det kommer också att delas ut fem (5) brickor märkt "Fri Passage Bortalag", detta för att ge Klubb- och Sportchefer, samt andra personer med ledande position inom bortalagets förening tillgång till områden likt omklädningsrum.



Frikort

Ettanfotboll-Frikort

Samtliga föreningar får tio (10) brickor vardera, brickorna är märkta med föreningens namn alternativt Ettanfotboll. Frikorten kan användas av er förening för scouting eller när exempelvis er styrelse går på bortamatch.

SvFF-frikort

SvFF:s legitimationskort gäller som frikort. Korten är personliga och de gäller för entré till matcher i mån av plats. Information om detta finns på kortets baksida. Varje person som visar upp ett frikort skall även kunna legitimera sig vid entrén. Lokala frikort utfärdade av SDF gäller endast under förutsättning att de godkänts av föreningen. Ettan är som bekant en förbundsserie och representationslaget omfattas därför inte av SDF.

Domare och matchdelegat

Såväl domarna som matchdelegaten har rätt till en biljett vardera. Det kan förekomma att det finns en domarobservatör på plats och för att den bäst skall kunna utföra sitt arbete skall en ändamålsenlig plats vara reserverad på läktaren. Förslagsvis placerar ni domarobservatörerna på pressläktaren.

8.

Partners och profilering

Partners och profilering

Profilering av centrala partners

Alla medlemsföreningar i Ettanfotboll är genom Ettanfotbolls stadgar förbundna att ingå ett upplåtelseavtal som reglerar vilka rättigheter och reklamytor som varje förening upplåter till Ettanfotboll att sälja in till centrala partners och sponsorer. Dessa partners skall exponeras i enlighet med det från var tid gällande upplåtelseavtal. Ettanfotboll och/eller Partnern förser Föreningen med reklammaterial och anvisningar för monteringen inför varje säsongsupptakt.

Ettan-profilering av Ettanfotboll

För att gemensamt stärka varumärket för hela serien är det viktigt att vi tydliggör och belyser vad det är för matcharrangemang som folket besöker när de går på matchen. Därför skall det finnas några saker utplacerade på och utanför arenan som belyser vad det är för evenemang.

Flaggor

Samtliga föreningar har två beachflaggor. Dessa skall vara på plats i god tid innan folk strömmar till arenan så att de ser dem. Beachflaggorna skall vara placerade utanför huvudentrén till arenan.

Arenaskylt

På varje arena i ligan skall Ettan-skylden placeras så centralt som möjligt på arenan. Ettanfotboll tar tillsammans med sin leverantörspartner fram skyltar och förser samtliga nykomlingar med en.

Matchprogram

I matchprogrammet skall Ettanfotbolls logotyp finnas med. Det är även viktigt att poängtera för det fall att det träffas fler centrala avtal behöver det finnas utrymme för potentiella ligapartners.

Top-banner

Alla föreningar skall integrera den gemensamma topbannern på sin hemsida. Bannern drar trafik till och från er, även Ettanfotbolls annonsbanner skall integreras. Ettanfotboll förser er med dem.