



1	Innledning.....	2
2	Goal Sport Playout - PLT.....	3
3	Goal Sport Timekeeper - TKP	3
4	Goal Sport Editor - EDT.....	4
5	Goal Sport Players - PLR.....	4
6	Klargjøre til kamp.....	5
7	Forenklet bruk av Goal Sport Timekeeper – TKR (SEKRETARIAT-terminal).....	5
8	Standard bruk av Goal Sport Timekeeper (Sekreteriat-terminal).....	9
9	importer kampen i SEKRETARIAT-terminalen (TKR).....	14
10	Avvikling av kamp med Timekeeper (TKP).....	14
11	Klar til kamp	15



1 INNLEDNING

1.1 GOAL SPORT SOFTWARE

Goal Sport Software er en profesjonell løsning for å skape en god opplevelse for både publikum og andre aktører forbindelse med et kamp-arrangement.

Goal Sport består av både Software og Hardware som normalt benyttes for publisering av innhold til en eller flere storskjermer samt tidtaking og resultatservice under kamper.

Goal Sport ble installert i forbindelse med montering av seks storskjermer i idrettshallen. Detaljer om skjermene finnes i annet dokument.

Produktet er utviklet av Daite fra Tsjekkia i samarbeid med Newton University i Brno. De har levert en rekke løsninger over hele verden for mange forskjellige idrettsgrener og ble blant annet benyttet under VM i håndball i Egypt. For mer informasjon se (www.goalsport.software)

Systemet er omfattende, men også laget slik at det skal være enkelt å bruke i alle aldersklasser.

I denne oversikten gir vi en kort beskrivelse av løsningen som er levert til Stavanger idrettshall.

Goal Sport levert til Stavanger Idrettshall består av følgende hovedkomponenter:

- 1 stk. **Goal Sport Server** – Kraftig datamaskin installert i datarack i «speaker-bua»
- 4 stk. **Goal Sport Timekeeper – TKR** (Sekretariat-terminal), 24 tommer touch-skjerm m/PC. Disse lagres hos hallbetjentene og kan hentes ut for bruk til kamp hvor de plasseres i sekretariatet.

Goal Sport Server er selve hjernen i systemet. Alle Sekretariat-terminalene kommuniserer med denne via nettverket.

Goal Sport Server består av flere applikasjoner. Disse er kort beskrevet under. For detaljert informasjon, se brukermanualer for de enkelte applikasjonene.

2 GOAL SPORT PLAYOUT - PLT



Goal Sport Payout er hoved applikasjonen på serveren. Den benyttes for å styre hvilket innhold som skal på hvilke skjermer.

Om det er klokke, reklame, resultattavle eller spillerpresentasjoner, styres alt dette fra **Goal Sport Payout** gjennom en 24 tomers touch-skjerm som per i dag står i «speaker-bua». Denne skjermen er koblet direkte til serveren med HDMI kabel. Skal den flyttes lengre bort fra serveren må man ha HDMI «extendere».

Normalt er det hallbetjentene som vil håndtere denne, men idrettslagene som har tillatelse til å kjøre reklame på skjermene vil også måtte bruke denne.

3 GOAL SPORT TIMEKEEPER - TKP



Goal Sport Timekeeper (TKP) består av en 24 tomers touch-skjerm med en mini-datamaskin festet bak. Denne kalles også **Sekretariat-terminal** og hovedfunksjonen er å styre tid, utvisninger, mål, timeout etc i forbindelse med kamp.

Sekretariat-terminalene plasseres i sekretariatet og per i dag kommuniserer den via en nettverkskabel med **Goal Sport Payout**.

Det er totalt 4 **Sekretariat-terminaler**. De har hver sin ID som følger:

- Bane A: 320 (Denne brukes også til hovedkamper over bane B-C)
- Bane B: 321
- Bane C: 322
- Bane D: 323

For at informasjonen skal komme riktig ut på storskjermene er det viktig at sekretariat-terminalene kobles til riktig nettverksport som er i skapet mellom bane A/B og C/D. Disse er merket.

Det jobbes med å sette opp et trådløst nett for aldersbestemte klasser slik at man kan kjøre dette direkte fra en bærbar datamaskin uten behov for kabling.

4 GOAL SPORT EDITOR - EDT



for **Goal Sport Editor**.

Goal Sport Editor benyttes for å lage Templates (maler) som brukes til å presentere innholdet på skjermen(e). Her kan man lage for eksempel en mal for spillerpresentasjoner som henter informasjon om spillere som scorer mål, får gult/rødt kort mm. Man kan også lage «Kiss-Cam» eller reklamere for en sponsor når det scores mål etc.

Det er mange muligheter, og det er beskrevet i egen brukermanual



5 GOAL SPORT PLAYERS - PLR



Goal Sport Player benyttes for å opprette spillere, lag og kamper. Her kan man legge inn et lag med alle spillerne. Til hver spiller er det mulig å knytte til et eller flere bilder og videoer som kan brukes i forskjellige presentasjoner. For laget legger man også inn lagets logo. Den kan være bilde eller en videoanimasjon.

6 KLARGJØRE TIL KAMP

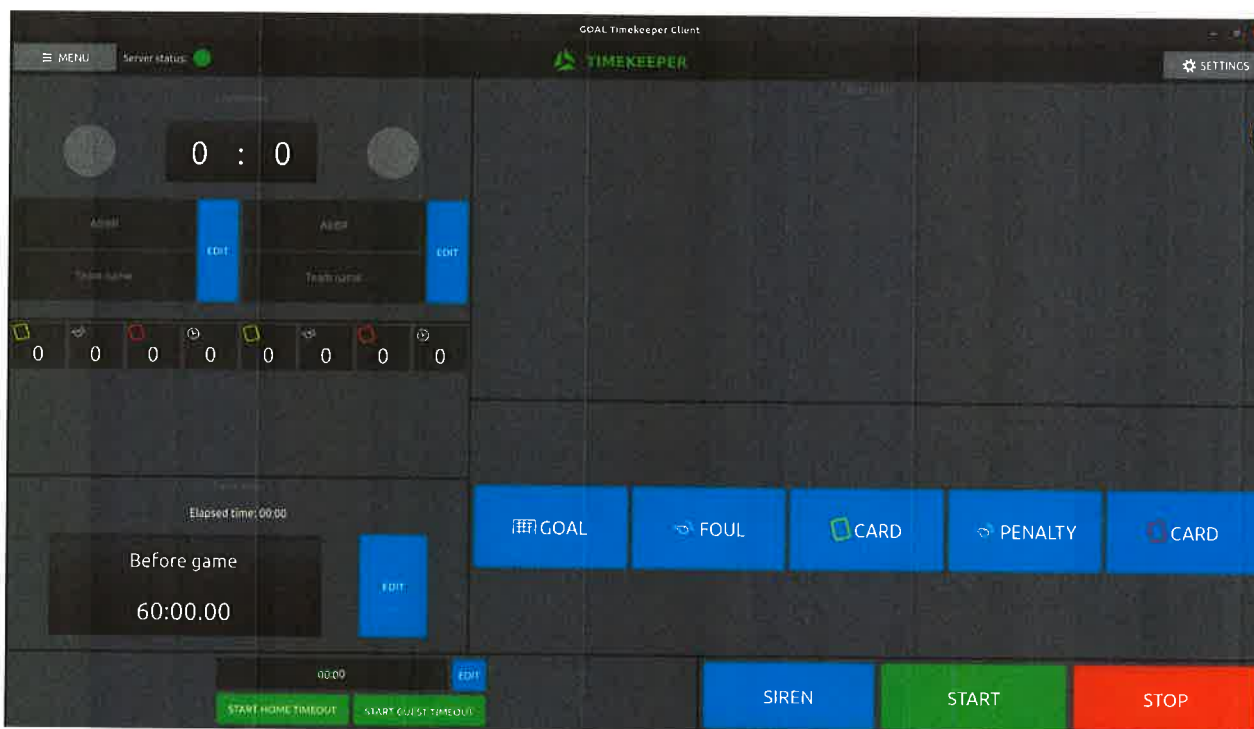
Det finnes en forenklet og en standard måte å sette opp Goal Sport for bruk under kampavvikling.

7 FORENKLET BRUK AV GOAL SPORT TIMEKEEPER – TKR (SEKRETARIAT-TERMINAL).

Dette er den enkleste bruksmåten og hovedsakelig brukes denne til yngre aldersbestemte lag.

Her er oppsettet minimalt, og man registrerer ikke spillere med nummer, navn, bilde etc. Man legger in kun Lagets navn (og eventuelt logo) i skjermbildet direkte og velger/sjekker at innstillinger kampens varighet, pauser utvisninger etc. er korrekte.

1. Hallbetjent må sette opp og starte Resultattavlen på **Goal Sport Playout** på storskjerm(ene).
2. Hallbetjent kobler **Sekretariat-terminalen** til riktig tilkoblingspunkt i hallen.
3. Husk koble til rett bane (Bane A – Terminal 320, Bane B – Terminal 321, Bane C - Terminal 322 og Bane D – Terminal 323)
4. Start Sekretariat-Terminalen + velg idrett
5. Når terminalen starter vil du se et skjermbilde som under:



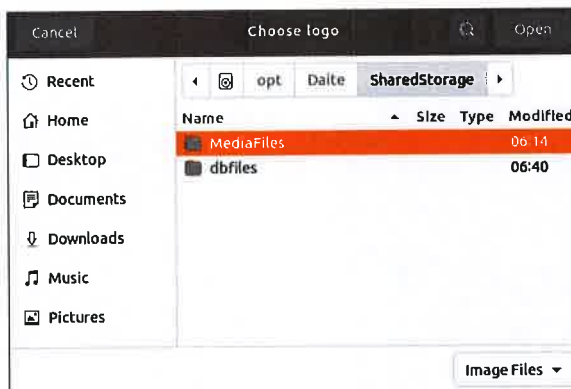
6. Sjekk at Server status lyser grønt. Da er alt ok. Lyser den rødt er det ikke kommunikasjon med serveren som sender bildet til storskjerm(e).

7. Trykk den blå Edit knappen for hjemmelaget (helt til venstre). Da endrer skjermbildet seg slik at man kan editere lagets navn, kortnavn og eventuelt logo.

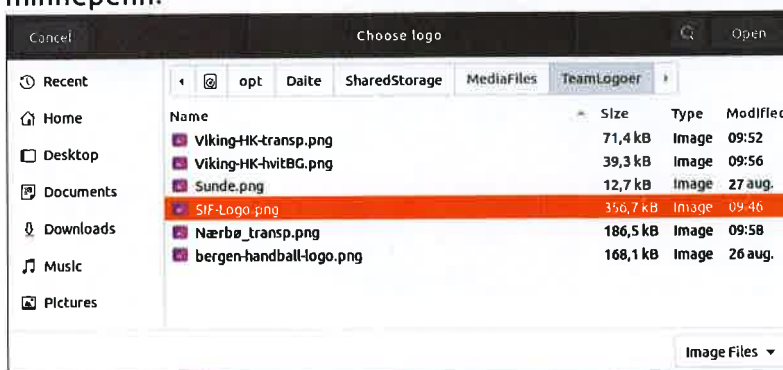


7.1. Skriv inn lagets navn og kortnavn.

7.2. Om du vil legge inn logo, så trykk på mappesymbolet, velg deretter Mediafiles og deretter velg TeamLogos



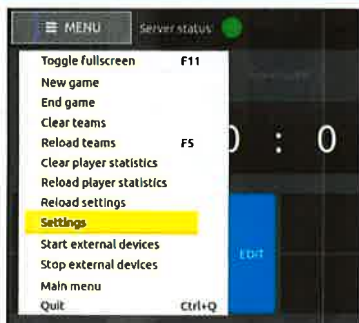
7.3. Velg den logoen du ønsker. Ligger ikke logoen her kan du laste den inn fra en USB-minnepenn.



7.4. Repeter det samme for bortelaget.

7.5. NB- Dette er viktig at man sjekker kampens innstillinger slik at man har rett antall omganger, lengde etc.

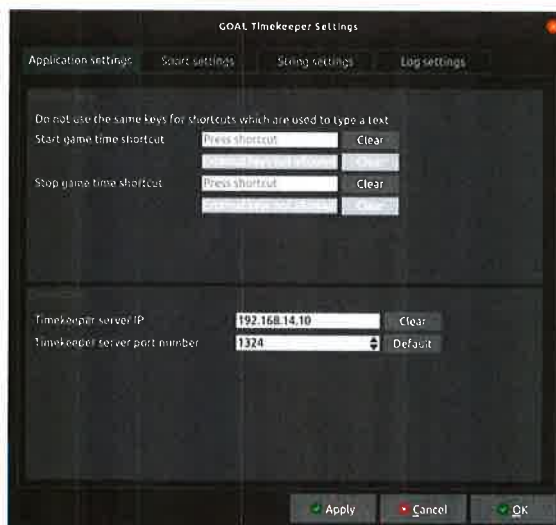
7.1 VELG SETTINGS I MENYEN UNDER.



7.2 APPLICATION SETTING

7.2.1 I øverste del kan man velge en snarvei på tastaturet til å starte og stoppe klokken.

7.2.2 Nedre del av skjermen MÅ IKKE ENDRES. Da mister man kontakt med Goal Sport serveren og storskjermen(e)

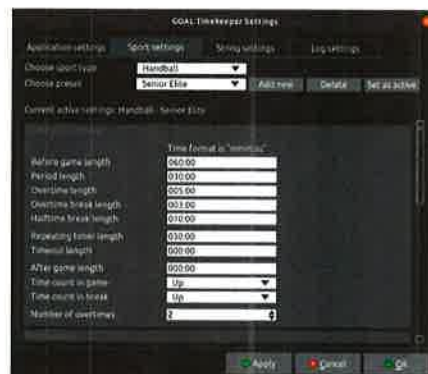


7.3 SPORT SETTINGS

7.3.1 Her kan man velge fra en rekke forhåndsinnstillinger.

7.3.2 NB! Mangler du noe, kontakt hallbetjent. IKKE endre eksisterende innstillinger.

7.3.3 Vår du har valgt, Trykk *Set As Active* og trykk Apply/OK



7.3.4 Vi går ikke inn på resten av innstillingene her. De er dekket i egen brukermanual.



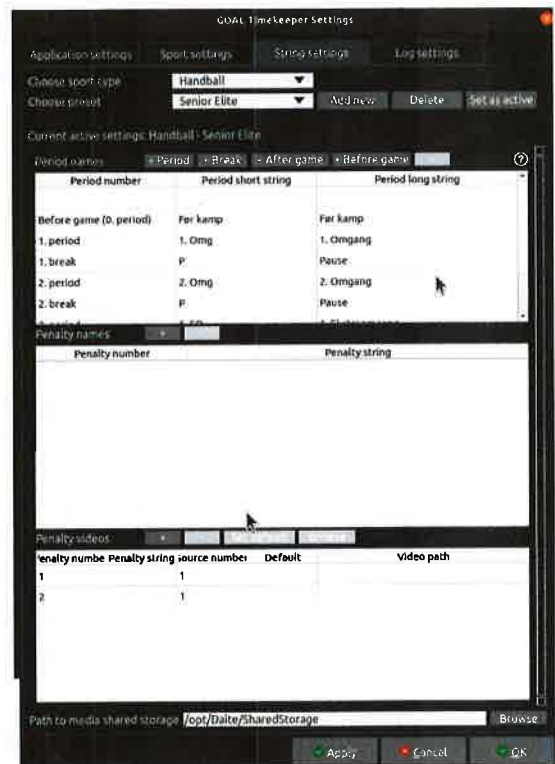
7.4 STRING SETTING

7.4.1 Periode navn
Her legger man inn de forskjellige periodene i en kamp.

7.4.2 Penalty names
Foreløpig ikke i bruk

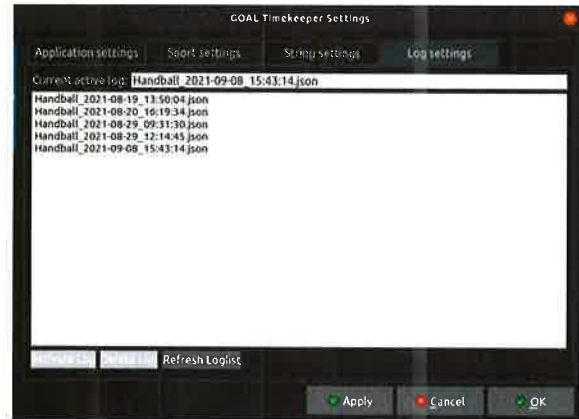
7.4.3 Penalty Pictures
Foreløpig ikke i bruk

7.4.4 Penalty Videos
Foreløpig ikke i bruk



7.5 LOG SETTINGS

Viser en logg med endringer som er utført. Her kan man også velge å aktivere en gammel om ønskelig, men om man gjør det anbefales det å ta en ny gjennomgang av alle innstillingene før kamp.



8 STANDARD BRUK AV GOAL SPORT TIMEKEEPER (SEKRETERIAT-TERMINAL).

Denne måten brukes hovedsakelig i kamper hvor man vil registrere navn og nummer på spillerne. Man kan da velge spiller som scorer, får utvisninger og andre hendelser. Denne informasjonen sendes så videre til Goal Sport Payout hvor man kan velge å vise informasjon som bilde/video av spiller mm.

8.1 GOAL SPORT PLAYER



Goal Sport Player benyttes for å opprette spillere, lag og kamper. Her kan man legge inn et lag med alle spillerne. Til hver spiller er det mulig å knytte til et eller flere bilder og videoer som kan brukes i forskjellige presentasjoner.

For laget legger man også inn lagets logo. Den kan være bilde eller en videoanimasjon.

NB! Anbefaler at man alltid starter med å lage prosjekt for Team (Lag) og deretter legger inn Players (Spillere).

8.2 OPPRETTE ET TEAM (LAG)

- 8.2.1 Åpne Players programvaren fra Sekretariat-terminalen. Har du laget et Lag tidligere så velg **Open project...** Skal opprette et nytt Lag, velg **New Project**, og velg Team (Lag)



8.3 OPPRETTE LAG (TEAM) OG LEGG INN SPILLERE (PLAYERS).

- 8.3.1 Skriv inn lagets kortnavn, fulle navn og om ønskelig hjemmearena.
- 8.3.2 Velg **+add** og legg inn de spillerne du ønsker. Legg inn hele spillerstallen. Senere skal vi importere laget inn i en Kamp (Match) og der aktiverer vi de spillerne som skal delta i kampen.



Tips.

Det er allerede laget en enkel filstruktur på harddisken for lagring av Kamper og Lag samt en Mediabank for spillerbilder og reklamefiler.

Vennligst bruk denne slik at det er oversiktlig for alle brukere. Se vedlegg 1 i dette dokumentet for filstrukturer.




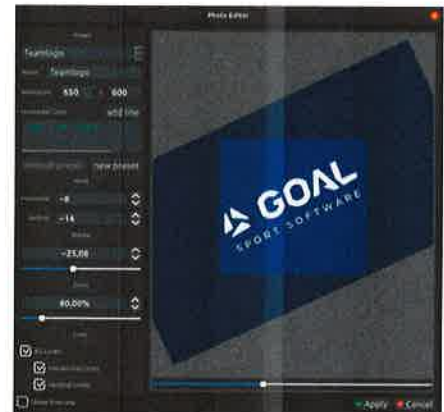
- 8.3.3 Velg Images, trykk **+add** og legg inn lagets logo som kan lastes ned fra nett eller hentes fra en USB-minnepinne. Legg logofilen inn i Mediabank på Sekretariat-terminalen. Husk formatet må være .png eller .jpg. Om ikke logoen passer helt er det mulig å redigere den ved å trykke **edit**-knappen.

Her kan man også lage faste oppsett for spillerebilder, logoer etc. og tilpasse importerte bilder slik at de passer i presentasjonene. Man kan også justere størrelsen, rotere og gjøre en rekke andre innstillinger.

Trykk **Apply** når du er fornøyd.

Husk også jevnlig velge **Menu** og deretter **Save (Ctrl+S)** for å lagre informasjonen.

- 8.3.4 Velg Players ikonet. Trykk **+add** for å legge inn spillere. Spillerne som legges inn vises i kolonnen til venstre. Når alle spillerne er lagt inn kan man legge inn bilder og/eller videoer av spillerne som senere kan brukes i spillerpresentasjoner mm.  For å legge inn video/bilde av spillere merk en spiller i listen til venstre, deretter velg Images eller Video. Trykk **+add** og velg et bilde fra harddisken. Om du ikke har lagt inn spillere kan dette legges inn fra en USB-minnepinne.
- 8.3.5 Husk å kopiere bildene inn på Sekretariat-terminalens harddisk slik at de også er tilgjengelig om USB-minnepinnen tas ut.
- 8.3.6 Igjen, husk å lagre innimellom (**Menu -> Save**) eller (**Ctrl-S**)
- 8.3.7 På samme vis som for lagets logo kan man gjøre mindre redigeringer av spillerbildene.
- 8.3.8 Det er også mulig å registrere flere bilder/videoer per spiller. De kan da brukes i forskjellige typer presentasjoner til storskjermene. Presentasjonene må lages i Goal Sport Editor hvor man kan velge hvilket bilde/video ID som skal benyttes.
- 8.3.9 Om det ikke finnes fra før, repeter fra start og opprett lag nummer to som skal brukes kampen.

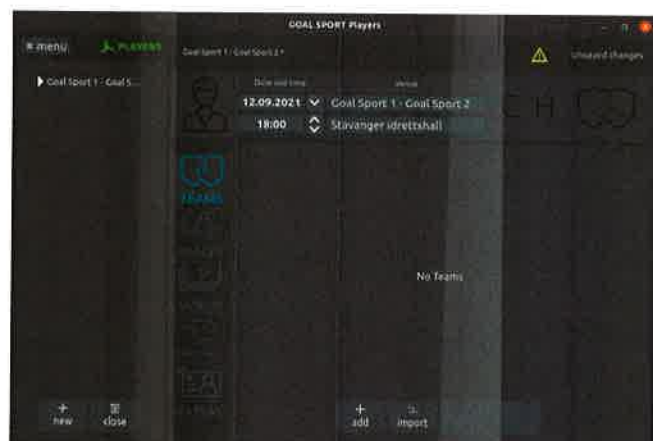
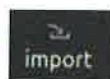


8.4 OPPRETTE EN KAMP (MATCH)

- 8.4.1 Når begge lagene er opprettet må man importere lagene inn i en Kamp (**Match**).
- 8.4.2 Først fjern lagene fra skjermbildet. Merk laget og trykk (**Close**) (Gjøres på begge). Da forsvinner lagene fra listen til venstre i skjermbildet.
- 8.4.3 Velg (**Menu -> New Project... Match**)
- 8.4.4 Velg dato og klokkeslett
- 8.4.5 Skriv inn et navn på kampen (anbefaler formatet Hjemmelag – Bortelag), og eventuelt hvor kampen spilles.



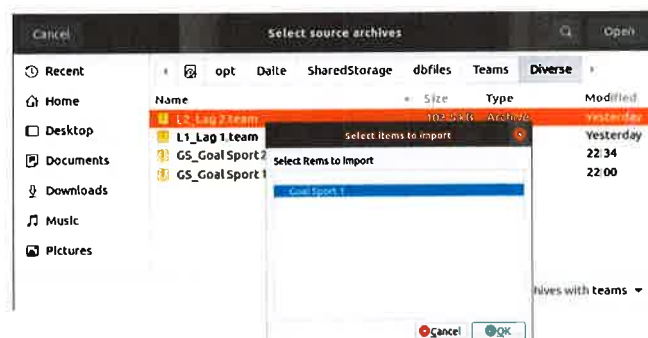
8.5 IMPORTER LAGENE



8.5.1 Velg **Import** og deretter velg filen med laget som skal importeres. Start med hjemmelaget.

8.5.2 Merk laget som vises og velg OK. Da blir laget med alle lagets spillere importert i kampen.

8.5.3 Gjenta for bortelaget.



8.6 AKTIVERE SPILLERE.

8.6.1 Begge lag er nå importert. Da gjenstår det å aktivere spillere som skal være med i kampen for begge Lagene.

8.6.2 Merk første lag i listen til venstre slik at alle spillerne vises i tabellen til høyre.



8.6.3 Kryss av (**activate all**). Alle spillerne blir da merket. Om en eller flere ikke skal være med på kampen, så ta bort merkingen ved å trykke på det.

8.6.4 Deretter velg neste lag og repeter som over.

8.6.5 Til slutt velg (**Save**) (**Ctrl+S**)

8.6.6 For at Timekeeper (**TKP**) skal kunne laste inn lagene må kampen aktiveres.

- 8.6.7 Det gjøres ved å velge (**Menu – Set match active**).
Da vises et vindu med bekreftelse på at kampen er aktiv.

8.6.8 Tips angående Kamper og Spillere

Om du må gjøre endringer i Kamp-filen må du alltid huske å velge (**Menu – Set match active**) for å aktivere kampen igjen.

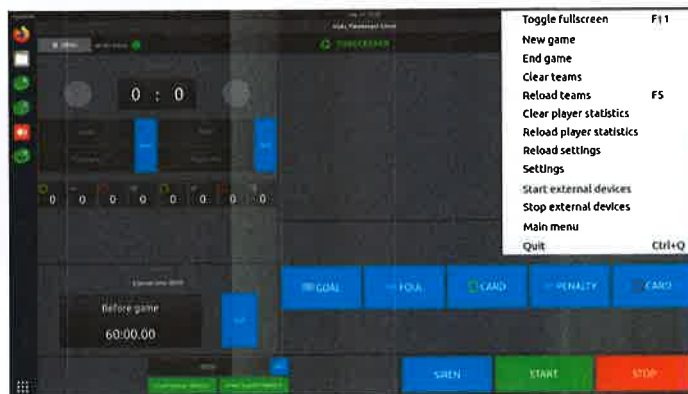


9 IMPORTER KAMPEN I SEKRETARIAT-TERMINALEN (TKR)

9.1 IMPORTERE NY KAMP

9.1.1 For å lese inn en ny kamp er det anbefalt å følge følgende prosedyre:

- a) **Menu -> Clear Teams**
- b) **Menu -> Clear Playerstatistics**
- c) **Menu -> Reload Teams (F5)**



9.1.2 Når kampen er lest inn vil man se logoene til de to lagene samt en liste med spillere. Spillerne kan man se for eksempel om man velger **GOAL** og deretter et av lagene.

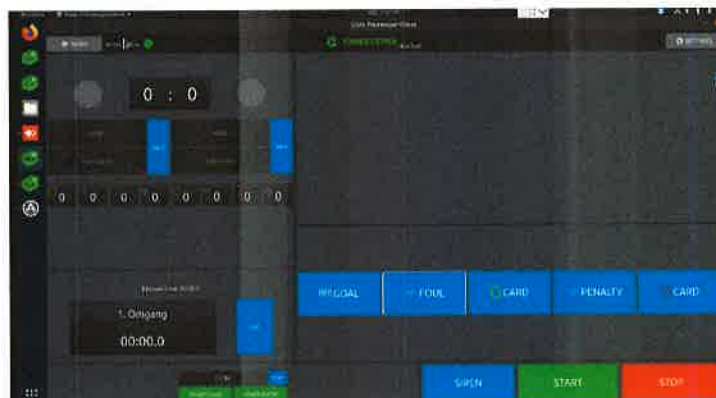
9.1.3 Goal Sport er nå klar til avvikling av kamp.

10 AVVIKLING AV KAMP MED TIMEKEEPER (TKP)

10.1 ÅPNINGSBILDE

10.1.1 Når man åpner Timekeeper får man et «tomt» skjermbildet som vist til høyre

10.1.2 Man kan enten bruke det slik det er og kun starte kampen, eller man kan importere lag og logo som beskrevet i Seksjon 9.



10.1.3 Last inn kampen (**NB! Hust at den må være satt til aktiv i Player (PLR)**). Velg **MENU** og deretter **Reload Teams** (eller trykk F5). Man vil da få frem lagenes navn, logo og spillerne som er registrert på lagene og aktivert i Player (PLR)

10.1.4 Sjekk innstillinger. For å være sikker på at kampen er satt opp med rett antall omganger, tid etc, så bør man alltid sjekke at innstillingene er korrekt. Velg **MENU** og deretter **Settings** så vises alle innstillingene. Se **seksjon 7.1** for detaljert informasjon.

11 KLAR TIL KAMP

11.1 START KAMPEN

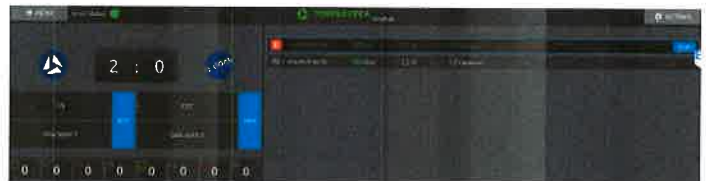
- 11.1.1 Når kampen settes igang er det bare å trykke **START-knappen**.
- 11.1.2 Ved stopp i spillet, stopp klokken ved å trykke **STOP-knappen**.
- 11.1.3 Ved hendelser i kampen, velg aktuell hendelse og deretter lag og spiller.
Det er fem knapper for hendelser, **GOAL** (mål), **FOUL** (brukes ikke), **Gult kort**, **PENALTY** (utvisninger) og **Rødt kort**.

Blir det mål. Trykk **GOAL**, velg laget og deretter spiller som scoret målet. Da oppdateres resultatavlen automatisk.

Det er også mulig å legge inn nummer manuelt (**Custom Player**) eller å bare trykke **Done-knappen**. Da kommer målet opp på resultatavlen, men uten navn/nr. Samme fremgangsmåte gjelder for de andre hendelsene.

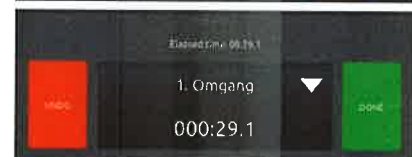


- 11.1.4 Alle hendelsene som mål, utvisninger etc. blir registrert i skjermbildet som vist til venstre. Ønsker man å redigere eller slette kan man dobbeltklikke på

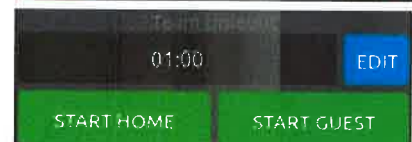


hendelsen og trykke **Edit-knappen** eller den røde **Søppeldunk-knappen**. Da fjernes også hendelsen. Er det et mål som slettes oppdateres resultatavlen automatisk. Så også for Gult kort og utvisninger.

- 11.1.5 Må man justere klokken under kamp kan dette gjøres ved å først stoppe tiden og deretter trykke **EDIT-knappen**. Trykk UNDO-knappen for å angre endringene eller **DONE-knappen** for å lagre endringene.



- 11.1.6 Om man ønsker å benytte nedtellingstid på Timeout kan dette gjøres ved å legge inn tid i feltet for **Team timeout**. (Default tid kan settes i **Settings**) Her kan man også starte og stoppe Timeout-tiden. Om man setter tiden til 0:00 i dette feltet vil tiden ikke vises på resultatavlen.



11.1.7 Det er også mulig å endre logo, mål, lagnavn samt gule kort, røde kort og utvisninger ved å trykke EDIT-knappen for hvert av lagene som vist til høyre. Når man er ferdig, trykk **UNDO-knappen** for å angre eller **DONE-knappen** for å lagre.

