



Svenska Ishockeyförbundet

On Venue Results

Användarhandledning

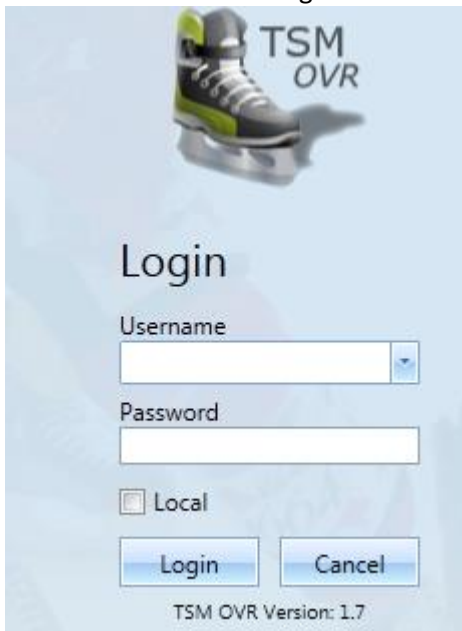
Innehåll

INNEHÅLL	2
1 LOGGA IN	5
1.1 FELMEDDELANDE	6
1.1.1 Uppdatering	6
1.1.2 Anslutning/Nätverk	7
2 VÄJ MATCH	8
2.1 SÖK MATCH	8
2.1 BYTA MATCH	8
2.2 LOKALA MATCHFILER	9
2.2.1 Spara match lokalt	9
2.2.2 Läs in lokal matchfil	9
3 VYFÖRKLARING	10
3.1 MATCHINFORMATION	10
3.2 MENY	10
3.3 HUVUDVY	10
4 GAMEBREAK	11
4.1 SKJUT UPP MATCH	11
4.2 ÅTERUPPTA MATCH	11
4.3 LÄGG TILL AVBROTT	11
4.4 REDIGERA GAMEBREAK	11
5 BEFORE GAME	12
5.1 LAGUPPSTÄLLNING	12
5.1.1 Ändra tröjnummer	12
5.1.2 Ny spelare	12
5.2 LINE-UP	12
5.2.1 Lägg till spelare	12
5.2.2 Ta bort spelare	12
5.2.3 Flytta Spelare	13
5.2.4 Kaptener	13
5.2.5 Startande spelare	13
5.2.6 Spara Line-Up	13
5.3 TRÖJFÄRG	13
5.4 REGISTRERA LAGLEDNING	13
5.5 MATCHFUNKTIONÄRER	14
5.5.1 Lägg till domare/linjeman	14
5.5.2 Lägg till funktionär	14
6 MATCHENS STATUS	15
6.1 VY	15
6.2 PERIODSTATUS	15
6.3 MATCHSTATUS	15
6.4 MATCHTID	15
6.4.1 Ändra matchtid	15
6.4.2 Ta bort senaste matchtid	15

7	DURING GAME	15
7.1	VY	15
7.2	STARTA MATCHEN	16
7.3	MÅL	17
7.3.1	Lägg till	17
7.3.2	Ta bort	17
7.3.3	Redigera	18
7.4	STRAFF	18
7.4.1	Lägg till	18
7.4.2	Ta bort	19
7.4.3	Redigera	19
7.5	TIMEOUT	19
7.5.1	Lägg till	19
7.5.2	Ta bort	19
7.5.3	Redigera	19
7.6	UTVISNING	20
7.6.1	Lägg till	20
7.6.2	Avsluta utvisning	20
7.6.3	Ta bort	21
7.6.4	Redigera	21
7.7	AVVAKTANDE UTVISNING	22
7.7.1	Lägg till	22
7.7.2	Ta bort	22
7.8	MÅLVAKTSBYTE	23
7.8.1	Lägg till	23
7.8.2	Ta bort	23
7.8.3	Redigera	23
7.9	GAME WINNING SHOTS	24
7.9.1	Starta GWS	24
7.9.2	Ta bort sparad straff	24
7.9.3	Redigera GWS-period	25
7.9.4	Ta bort GWS-period	25
8	INTERMISSION	26
8.1	VY	26
8.2	MATCHSTATISTIK	27
8.2.1	Uppdatera periodstatistik	27
8.2.2	Skott och tekningar	28
8.3	ÅSKÅDARE	28
8.4	NOTERINGAR	29
8.5	BÄSTA SPELARE	29
9	REPORTS	29
9.1	SKRIV UT	29
9.2	PREL. TEAM ROSTER	29
9.3	OFF. TEAM ROSTER	29
9.4	LINE UP	29
9.5	GAME SHEET	29
9.6	SHOT SHEET	29
9.7	FACEOFF SHEET	29
9.8	SHOTS & FO REPORT	30
9.9	GAME REPORT	30
10	SETTINGS	30
10.1	MATCHTIDSVARNING	30
10.2	DÖLI CHATT	30
11	UTBILDNINGSFILMER	30

1 Logga in

1. Starta klienten.
2. Om internetanslutning saknas så ska rutan "Local" kryssas i.
3. Ange användarnamn och lösenord, och tryck på knappen Login.
4. Om användaren glömt lösenord finns uppgifterna på www.adm.swehockey.se



**TSM
OVR**

Login

Username

Password

Local

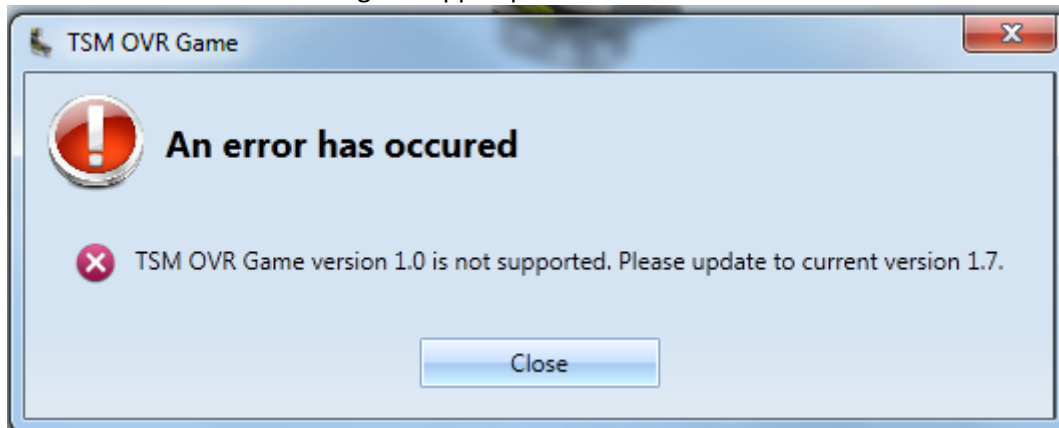
Login Cancel

TSM OVR Version: 1.7

1.1 Felmeddelande

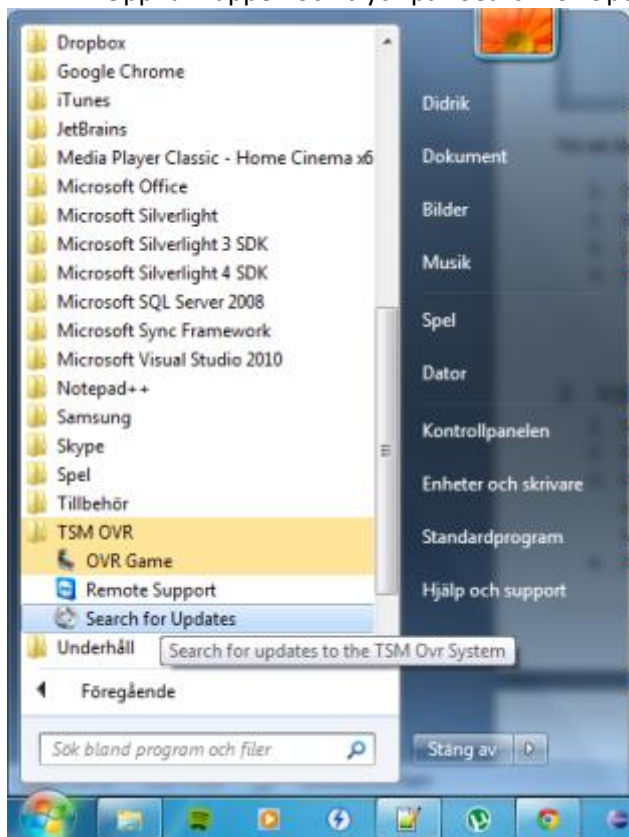
1.1.1 Uppdatering

Om klienten inte har rätt version kommer du få ett felmeddelande enligt bilden nedan när du försöker logga in. Versionsnumret står under login knappen på första sidan.



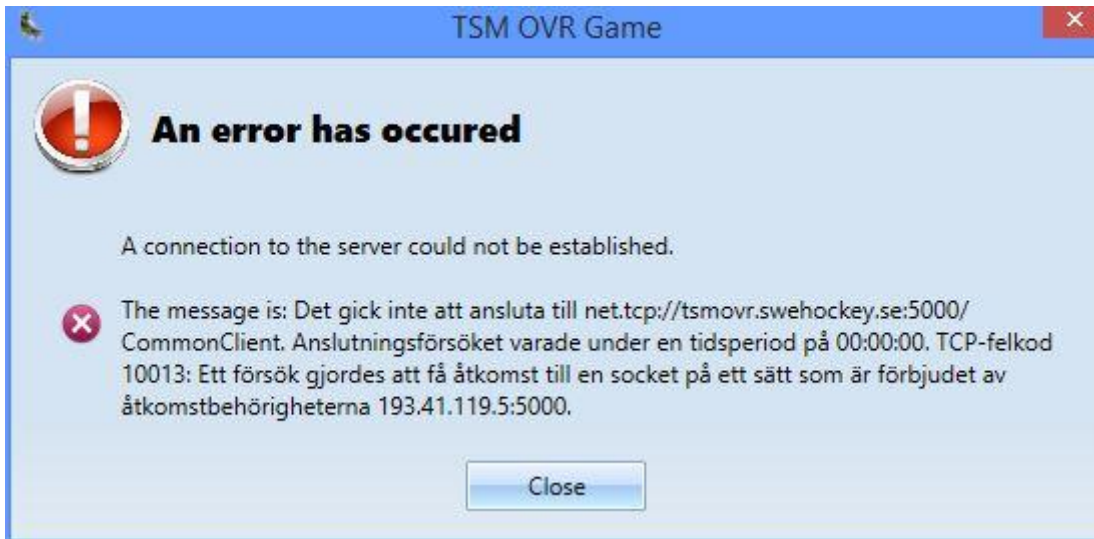
För att åtgärda detta uppdatera klienten på följande sätt:

1. Öppna startmenyn på din dator.
2. Navigera sedan vidare till "Alla program".
3. Leta upp mappen TSM OVR i listan.
4. Öppna mappen och tryck på "Search for Updates".



1.1.2 Anslutning/Nätverk

Om ni har problem med att ansluta till servern kan det vara felaktiga inställningar i er brandvägg. All data skickas via TCP på port 5000. Servern finns på tsmovr.swehockey.se.



2 Välj match

För att välja en match gör enligt 2.1 eller klicka på frågetecknet då visas detaljerad information om hur du väljer match.

2.1 Sök match

1. Matcher som spelas på dagens datum kommer alltid visas så fort en användare loggar in.
2. Om informationen du söker inte finns i listan, mata in information du söker och tryck på knappen Search.
3. Om sökningen ger ett resultat på mer än 12 matcher så får du leta fram den match du söker genom att trycka på den serie/turnering som matchen tillhör.
Annars så kommer alla matcher visas som på bilden nedan.
4. Öppna en match genom att markera den och tryck på knappen Open Game eller dubbelklicka på matchen.

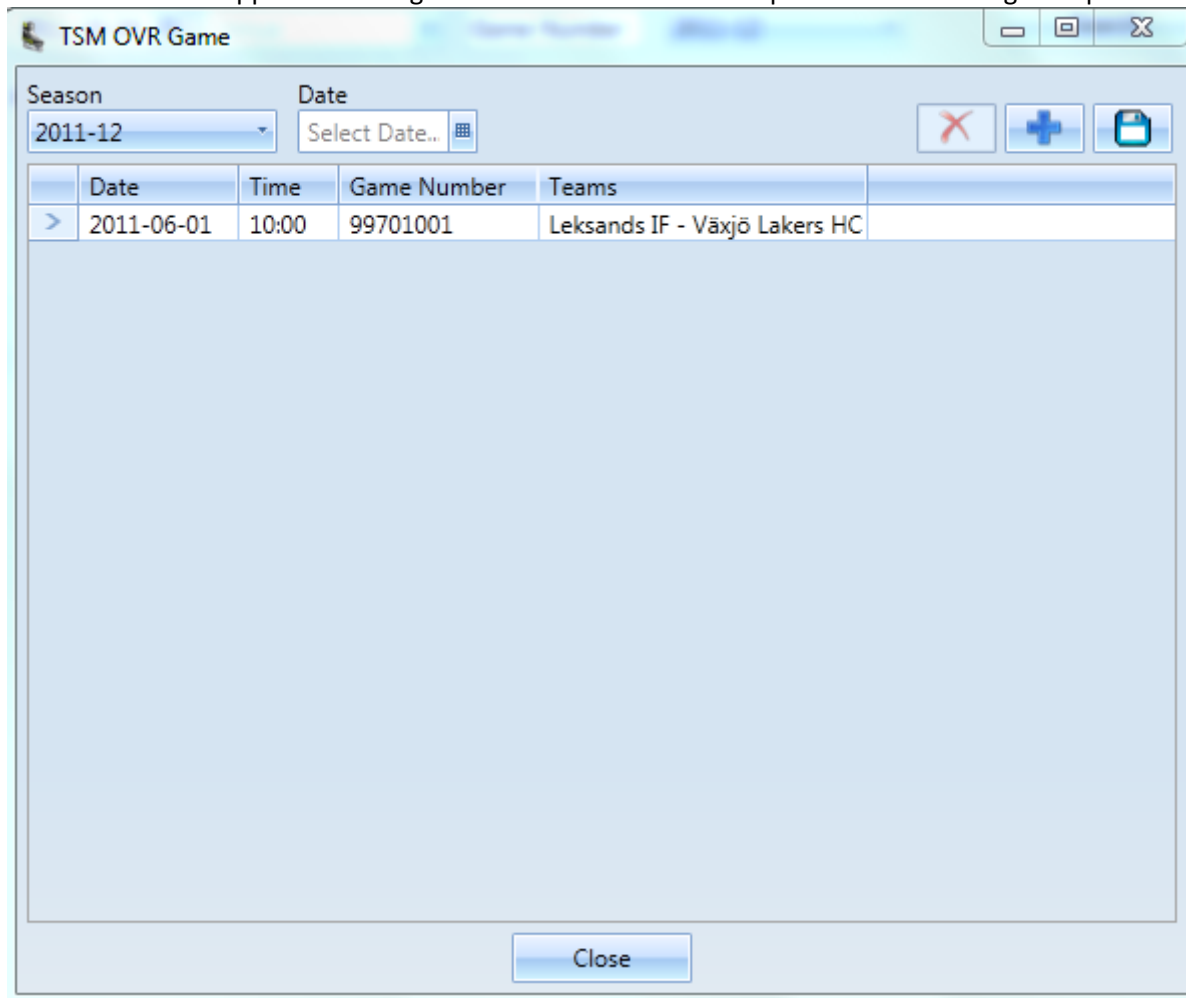
2.1 Byta match

1. Högerklicka på "Info" längst ner till vänster.
2. Tryck sedan på "Change game".

2.2 Lokala matchfiler

När du loggat in tryck på knappen Local files när du står i vyn som visas ovan.

Du kommer då få upp en ruta enligt bilden ovan. Se kommande punkter för inläsning och sparande av matchfiler.



2.2.1 Spara match lokalt

För att spara en rapporterad match lokalt på din dator gör enligt följande:

1. När du öppnar rutan enligt bilden ovan markera den match i listan som du vill spara lokalt.
2. Tryck på knappen med en diskett i högra hörnet.
3. Tryck på knappen Select för att välja filnamn och plats att spara filen på.
4. Tryck sedan på knappen Save.

2.2.2 Läs in lokal matchfil

För att öppna en sparad matchfil gör enligt följande:

1. När du öppnar rutan enligt bilden ovan tryck på knappen med ett plustecken i högra hörnet.
2. Tryck sedan på knappen Select.
3. Välj den matchfil som du vill ladda in i klienten.
4. Tryck sedan på knappen Open.

3 Vyförklaring

När du loggat in så kommer du att komma till en vy som ser ut enligt bilden nedan.

Varje sida är uppbyggd av 3 komponenter:

3.1 Matchinformation

Här visas aktuell information om matchen. Tid, statistik, periodnummer/status och matchstatus. Information som är markerad i grönt är live-uppdaterad från respektive klient. När endast Game körs är alltså bara PIM uppdaterat live. Om skottklienterna kopplas upp på matchen kommer även respektive lags skott och räddningar bli markerade i grönt. Information markerad i rött innebär att en klient varit ansluten men tappat anslutningen. Information i grått innebär att klienten aldrig varit ansluten under aktuell session.

3.2 Meny

Här navigerar du mellan de olika sidor som finns i systemet.

3.3 Huvudvy

Beroende på vilken sida du har valt att gå in på i menyn så kommer detta fält ändras. I detta fall är vi inne på Before Game och kan redigera laguppställningar, line up m.m.

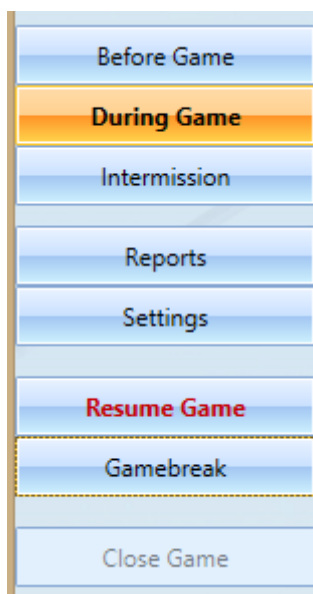
The screenshot displays the 'Before Game' screen of the TSM OVR Game interface. At the top, it shows the match title 'Challenger Testcup Syd Game 99705001, Tegera Arena' and the teams 'Leksands IF - Växjö Lakers HC'. The score is 0-0, and the game is in Period 1, Not Started. The interface is divided into three main sections:

- Match Information:** Shows game status (Game Ready To Start), time (60:00), and statistics (Shots, Saves, PIM: 0 (0) (0%) for both teams).
- Player List:** A table listing players with columns for No, Name, Pos, and Birthdate. Player 31, Sahlin, Alexander (GK), is highlighted.
- Line-up:** A visual representation of the ice rink showing player positions. Player 3 is in the center, 4 in the defense, 7 and 9 in the forward line, 10, 11, and 12 in the second line, 13 and 15 in the third line, 16, 17, and 19 in the fourth line, 20 and 22 in the fifth line, 23, 26, and 28 in the sixth line, 29 and 31 in the seventh line, and 32, 34, and 35 in the eighth line. Extra players 33, 34, and 35 are also listed.

Additional features include a 'Print' section with options for Prel. Team Roster, Off. Team Roster, Line Ups, Empty Game Sheet, Shot Sheet, and Faceoff Sheet. Team officials (Head Coach, Assistant Coach, Team Manager) are also listed. The interface includes a 'Save' button and a 'Close Game' button.

4 Gamebreak

Gamebreaks ska användas om matchen är uppskjuten eller om något oförutsett avbrott påverkar matchen. Knappen "Gamebreak" kommer man alltid åt, även innan laguppställningar är sparade.



Time	Period	Type
10:00	1	Game Postponed
05:00	1	Powerbreak
00:00	1	viewed by Video Goal

4.1 Skjut upp match

1. Tryck på knappen "Gamebreak" i menyn, en ruta enligt bilden till höger öppnas.
2. Skriv in tiden 00:00.
3. Välj typen "Delayed Start" eller "Game Postponed"
4. Om du vet en tid som matchen kommer startas så skriver du in den tiden i rutan "Resumes at".
5. Tryck sedan på knappen "OK".

4.2 Återuppta match

Om du har sparat ett gamebreak av typen "Delayed Start", "Game Posponed" eller "Game Interrupted" dyker det upp en knapp i menyn som heter "Resume Game"

1. Tryck på knappen "Resume Game" när du vill återuppta/starta matchen.

4.3 Lägg till avbrott

1. Tryck på knappen "Gamebreak" i menyn, en ruta enligt bilden ovan till höger öppnas.
2. Skriv in den tid då avbrottet sker.
3. Välj sedan den typ som passar avbrottet.
4. Om det finns en bestämd tid då matchen återupptas fyll i den annars lämna rutan tomt.
5. Tryck på knappen "OK" för att spara.

4.4 Redigera Gamebreak

1. Högerklicka på det gamebreak du vill redigera, antingen i vanliga listan med händelser eller i gamebreakrutan.
2. Tryck sedan på edit.
3. Redigera önskad information och spara sedan.

5 Before Game

5.1 Laguppställning

Välj det lag du vill redigera genom att använda flikarna ovanför laguppställningen.

5.1.1 Ändra tröjnummer

1. Högerklicka på den spelare som du vill ändra nummer på, tryck sedan på Edit Jersey No. Eller markera den spelare i listan som du vill ändra och klicka sedan på knappen med en penna på nedanför listan.
2. Mata in det nya tröjnumret och tryck på knappen Ok.

5.1.2 Ny spelare

1. Tryck på knappen med ett "+" tecken.
 2. De spelare som är tillgängliga* visas i listan, välj genom att dubbelklicka, eller markera och trycka OK.
- *Tillgängliga spelare avser spelare som 1. tillhör föreningen 2. Är registrerat på laget 3. Inte finns med på den ursprungliga laguppställningen. Beroende på turnering kan det också vara krav på giltigt spelaravtal.

Notera: Om det redan finns en spelare med samma nummer som du försöker lägga till blir du uppmanad att byta nummer på spelaren du vill lägga till.

5.2 Line-Up

5.2.1 Lägg till spelare

För att lägga till en spelare kan du göra på två olika sätt:

1. Markera en position/ruta genom att trycka på den.
2. Skriv i ett nummer med hjälp av siffertangenterna eller dubbelklicka i laguppställningen på den spelare du vill lägga till.

Notera: Om du lägger till en spelare under Extra Players, måste du komplettera med spelarens position. Det gör du genom att högerklicka och välja position i listan.

5.2.2 Ta bort spelare

1. Markera spelaren i Line-up:en, och radera tröjnumret.

5.2.3 Flytta Spelare

För att byta position eller femma på en spelare under spelets gång gör enligt följande:

1. Tryck på knappen "Edit Line-Up" under meny knappen "Before Game".
2. Välj sedan den spelare som ska flyttas.
3. Välj den femma som spelare ska flyttas till.
4. Välj en position och tryck sedan på knappen spara.

OBS: Femmor eller positioner som är fulla eller tagna visas inte.

5.2.4 Kaptener

För att markera en spelare som Captain eller Assistant Captain gör följande:

1. Högerklicka på spelaren i Line-up:en.
2. Välj vilken roll som han ska ha.

Notera: Du måste alltid markera en spelare som kapten och en som assisterande kapten för att kunna starta matchen.

5.2.5 Startande spelare

Markera en spelare som startande i matchen gör följande:

1. Högerklicka på spelaren i line-up:en.
2. Tryck på Starting Player.
3. Tryck på knappen Save.

Notera: Du måste alltid markera minst en målvakt per lag som startande för att kunna starta matchen.

Tips: Du kan dubbelklicka på en spelare i line-up:en för att sätta hon/han till startingplayer.

5.2.6 Spara Line-Up

När du är klar med registreringen av samtliga spelare för ett lag, trycker du på knappen Save för att spara.

Notera: Kapten markeras med röd inramning, assisterande kapten har orange inramning och startande spelare har grön bakgrund.

Tips: Genom att hålla musen över ett tröjnummer ser du spelarens namn, position och formation.

5.3 Tröjfärg

Ändra det valda lagets tröjfärg genom att välja en ny färg i listrutan Jersey Color.

Notera: För att kunna starta matchen så måste alltid en lagfärg väljas.

5.4 Registrera lagledning

Head Coach, Assistant Coach och Team Manager hämtas ifrån TSM. Om du behöver ändra dessa väljer du i listorna för respektive funktion. Det krävs att lagfunktionären finns registrerad på laget i TSM för att han/hon skall kunna väljas.

Notera: För att kunna starta matchen så måste alltid en Head Coach väljas .

5.5 Matchfunktionärer

5.5.1 Lägg till domare/linjeman

1. Tryck på fliken Game Officials.
2. Domare och linjemän hämtas ifrån TSM. Skriv i önskat namn eller minst två bokstäver på t. ex Efternamnet för att starta sökning om du behöver byta domare/linjeman.
3. Välj sedan den person du söker.

Notera: Systemet söker upp domare som har samma nivå, en nivå under och en nivå över serienivån, om du vill söka bland alla domare ska du trycka i rutan Show All.

För att kunna starta matchen måste minst en domare tillsättas.

5.5.2 Lägg till funktionär

1. Tryck på fliken Game Officials.
2. Skriv i önskat namn i respektive fält enligt formatet <Efternamn>, <Förnamn>.

OBS! Fältet Scorekeeper sätts automatiskt till den som startar matchen, och kan inte fyllas i manuellt.

The screenshot displays the 'TSM OVR Game' interface. At the top, it shows 'Game In Progress' with a timer at 00:00. The game is between 'Tullinge TP' (Home) and 'Solna SK' (Guest), with a score of 0-0. The 'Game Officials' window is open, showing the following fields:

- Referees:**
 - Supervisor: Select...
 - Referee: Olsson Dag, Huddinge [900]
 - Referee: Select...
 - Linesman: Select...
 - Linesman: Select...
- Officials:**
 - Game Supervisor: [Empty]
 - Scorekeeper: Karlsson, Didrik
 - Penalty Box Attendant: [Empty]
 - Timekeeper: [Empty]
 - Penalty Box Attendant: [Empty]
 - Speaker: [Empty]
 - Goal Judge: [Empty]
 - Video Goal Judge: [Empty]
 - Goal Judge: [Empty]

At the bottom of the window, there are 'Save' and 'Undo' buttons. A chat window on the right shows a system message: '[11:20] System: Welcome to TSM OVR!' and a 'Write a message...' input field. The status bar at the bottom right indicates 'TUL - SOL | d | Connected'.

6 Matchens status

6.1 Vy

1. Game Status/Matchstatus
2. Game Time/Matchtid
3. Period Number/Periodnummer
4. Period Status/Periodstatus

Game In Progress		1		InLine Div. 2 [InLine Senior Stockholm] Game 15922025, Visättra Ishall		3		-		Period 3		+	
00:00		2		Tullinge TP - Solna SK		Shots: 0 (0:0) (0%)		Saves: 0 (0:0) (0%)		PIM: 0 (0:0)		4	
				0 - 0		Shots: 0 (0:0) (0%)		Saves: 0 (0:0) (0%)		PIM: 0 (0:0)		Not Started	
				0-0, 0-0									

6.2 Periodstatus

För att kunna ändra periodstatus så måste "Game Status" vara satt till "In Progress" eller "Game Ready To Start". Du ändrar periodstatus och period genom att:

- Om du vill ändra till föregående period tryck på knappen med ett "-" tecken.
- Om du vill ändra till nästa period tryck på knappen med ett "+" tecken.
- Om du vill ändra periodstatus tryck på knappen under periodnumret, välj sedan önskad status som är tillgänglig.

Notera: Man byter periodstatus steg för steg. T.ex. man kan inte gå från "Not Started" -> "Ended". För att kunna sätta status till "Ended" måste status vara "Running". Systemet visar vilka statusar som är giltiga när du klickar på knapparna.

6.3 Matchstatus

Systemet ändrar matchstatusen automatiskt, men du kan ändra den i vissa fall. För att stänga matchen måste du sätta matchstatus till "Final Score".

Om matchstatus är satt till "Ended" så kan du ändra statusen genom att:

1. Klicka på den nuvarande statusen, välj sedan önskad status som är tillgänglig.

6.4 Matchtid

6.4.1 Ändra matchtid

1. Klicka på tiden under Game Status.
2. Mata in önskad tid i rutan, och bekräfta genom att trycka på knappen Ok.

Om matchtiden inte blivit uppdaterad på ett par minuter så börjar den blinka (se 10.1).

6.4.2 Ta bort senaste matchtid

För att ta bort den senaste inställda matchtiden gör enligt följande:

1. Högerklicka på "GameTime" händelsen i händelselistan.
2. Bekräfta genom att trycka på knappen Yes.

Notera: När du raderar en "Game Time" i händelselistan så sätts tiden till den senaste händelsens tid.

7 During Game

7.1 Vy

1. Mål ("Goal")
2. Straff ("Penalty Shot")
3. Time Out
4. Utvisning ("Penalty")
5. Avvaktande utvisning ("Calling of Penalty")

6. Målvaktsbyte ("Goalie Substitution")
7. Straffavgörande. ("Game Winning Shots", Används endast i period GWS)
8. Pågående utvisningar Hemma – och Bortalag
9. Spelare Hemma – och Bortalag
10. Matchhändelser

The screenshot displays the TSM OVR Game interface for a match between Tullinge TP and Solna SK. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Shows the match title "Tullinge TP - Solna SK", score "0 - 0", and various statistics like Shots, Saves, and PIM for both teams.
- Game Status:** "Game In Progress" with a timer at "00:00".
- Penalties:** Two tables for "Penalties, Tullinge TP" and "Penalties, Solna SK", each with columns for No, Min, Start, and Exp. End.
- Players:** Two tables for "Players, Tullinge TP" and "Players, Solna SK", each with columns for No, Min, Start, and Exp. End.
- Match Controls:** A central area with buttons for "Goal...", "Penalty...", "Penalty Shot...", "Calling of Penalty...", "Time Out...", and "Goalie Substitutions...". A "GWS..." button is also present.
- Event Log:** A table at the bottom showing match events with columns for Time, P, Team, Event, G, A1, A2, GS, Positive Part, Negative Part, No, M, Offence, Start, End, and Co.
- System Messages:** A "Users online" section showing "System" and a "Write a message..." input field.

7.2 Starta matchen

För att kunna starta matchen finns det vissa krav som måste uppfyllas, se **Noteringar** under punkt 4. När dessa krav är uppfylla sätts matchstatusen automatiskt till "Game Ready To Start" och "During Game" blir tillgängligt.

7.3 Mål

7.3.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (se 6.1) för During Game utför följande:

1. Tryck på knappen Goal.
2. Välj vilket lag som gjorde mål.
3. Skriv in tid för målet; period sätts automatiskt till nuvarande period.
4. Skriv in målskytt med siffertangenterna eller med spelarknapparna.
5. Skriv in A1 och A2 om det finns några.
6. Välj GS i listrutan (Systemet föreslår automatiskt GS beroende på antal utvisningar).
7. Kryssa i rutorna ENG, AWD eller Calling Of Penalty (Avvaktande utvisning) om det är relevant.
8. Mata in spelaren som var inne på planen i Positive/Negative Participation.

Tips: Använd spelar knapparna när du ska lägga till personer i G, A1 etc. Systemet hoppar då automatiskt till nästa ruta efter inmatad spelare. Du kan också använda knappen TABB för att hoppa till nästa ruta.

Förklaringar:

Time = Tiden för händelsen

Per =Period för händelsen

G = Målgörare

A1, A2 = Assist 1 och 2

GS = Ange antalet spelare på planen, EQ(5 mot 5), PP1(5 mot 4), PP2(5 mot 3), SH1(4 mot 5) och SH2(3 mot 5)

ENG = Mål i tom målbur

AWD = Tilldömt mål

Calling of Penalty = Mål under avvaktande utvisning

Positive/Negative Participation = Spelare som var inne vid målet i det målgörande laget(Positive) och laget som släppte in målet(Negative) .

OGK = Målvakten i det lag som släppte in målet.

The screenshot shows a dialog box titled "Goal for Leksands IF". At the top left, there is a yellow button labeled "Leksands IF". At the top center, there is a blue button labeled "Select Team...". At the top right, there is a blue button labeled "Växjö Lakers HC". Below these buttons, the title "Goal for Leksands IF" is displayed. The dialog contains several input fields and checkboxes:

- Time:** A field with a colon and a dash separator, currently empty.
- Period:** A dropdown menu showing "3".
- G, A1, A2:** Three empty input boxes.
- GS:** A dropdown menu showing "EQ".
- ENG, AWD, Calling of Penalty:** Three checkboxes, all of which are unchecked.
- Positive Participation:** A row of five empty input boxes.
- Negative Participation:** A row of five empty input boxes.
- OGK:** A single empty input box.

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

7.3.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Höger klicka på det mål du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort målet genom att trycka på Knappen Yes i dialogen som visas.

7.3.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på det mål du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck på Edit.
2. Du kommer till samma vy som bilden ovan med all information ifylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att tryck på knappen Ok.

7.4 Straff

7.4.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Tryck på knappen Penalty Shot.
2. Välj sedan det lag som fick straffen.
3. Skriv i tid för straffen.
4. Mata in ett spelarnummer med sifvertangenterna eller spelarknapparna.
5. Välj om det blev mål eller inte, och tryck sedan på knappen Ok för att spara.

Förklaringar:

Time = Tid för straffen

Per = Period nummer

No. = Spelare som skjuter straffen

OGK = Motståndarens målvakt(Målvakt som har straff emot sig)

Goal Scored = Mål Ja/Nej

The screenshot shows a dialog box titled "Penalty Shot by Leksands IF". At the top left, there is a yellow button labeled "Leksands IF". In the center, there is a "Select Team..." button. At the top right, there is a button labeled "Växjö Lakers HC". Below the title, there are input fields for "Time" (with a clock icon), "Period" (with a dropdown menu showing "3"), "No." (with a text input field), and "OGK" (with a text input field). To the right of these fields is a "Goal Scored" section with two radio buttons: "Yes" and "No", where "No" is currently selected. On the far right, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

7.4.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den straff du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort straffen genom att trycka på Knappen Ok i dialogen som visas.

7.4.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game:

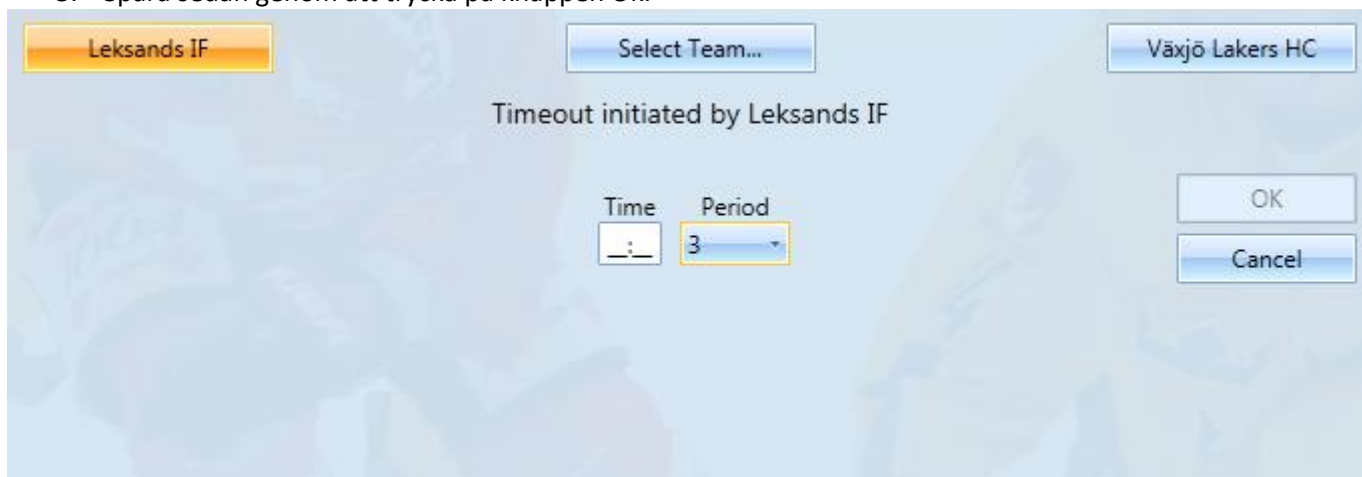
1. Högerklicka på den straff du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck på Edit.
2. Du kommer till samma vy som bilden ovan med all information i fylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att tryck på knappen Ok.

7.5 Timeout

7.5.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Tryck på knappen Time Out.
2. Välj lag, och mata sedan in tiden.
3. Spara sedan genom att trycka på knappen Ok.



7.5.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den timeout du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort timeouten genom att trycka på Knappen Ok i dialogen som visas.

7.5.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den timeout du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck sedan på Edit.
2. Du kommer till samma vy som bilden ovan med all information ifylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att tryck på knappen Ok.

7.6 Utvisning

7.6.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Klicka på knappen Penalty.
2. Välj sedan det lag som fick en spelare utvisad.
3. Du kommer du till en vy som visas på bilden nedan.
4. Mata in tiden för utvisningen.
5. Mata in en spelare med siffertangenterna eller spelarknapparna.
6. Välj Offence och Offence Type.
7. Om utvisningen skall kvittas kryssar du för "Coincidental". I dessa fall kommer systemet att uppmana dig att registrera en utvisning som skall kvittas för motståndarna också.
8. Mata in spelaren i motståndarlaget som var orsak till att utvisningen skedde i Caused By, om detta är relevant för utvisningen.

Tips: Om du ska lägga till flera utvisningar samtidigt tryck på knappen "More", då sparas den inmatade utvisningen och du kan mata in en ny direkt.

Förklaringar:

Time = Tid för utvisningen.

Per = Period nummer.

No. = Spelare som fick utvisningen.

Offence: = Vad spelaren blev utvisad för.

Offence Type = Utvisnings typ.

Coincidental = Fylls i om det är två spelare som blir utvisade samtidigt.

Caused By = Om utvisningen är Coincidental ska numret på den andra spelaren matas in här.

M. = Antalet minuter.

Start = Start tid för utvisningen.

Exp. End = När utvisningen förväntas att avslutas, Tid/Period.

Serv. = Numret på spelaren som sitter av utvisningen.

The screenshot shows a software interface for entering a penalty. At the top, it says "Penalty for Leksands IF". There are two team selection buttons: "Leksands IF" (highlighted in orange) and "Växjö Lakers HC". A "Select Team..." button is also present. Below the team selection, there are input fields for "Time" (12:12), "Period" (3), and "No." (23). To the right are buttons for "More...", "OK", and "Cancel". Below these are dropdown menus for "Offence" (HOLD (26)) and "Offence Type" (Minor). There is an empty "Caused By" field. Underneath is a "Holding" section with fields for "Min" (2), "Start" (12:12), "End" (3), "Exp. End" (14:12 (P. 3)), and "Serv." (23). A "Coincidental" checkbox is also present.

7.6.2 Avsluta utvisning

Om det blir mål under utvisningen och spelare ska komma in så blir du omdirigerad till samma vy som ovan, men End Time är automatiskt ifyllt till samma tid som målet och du får godkänna och spara utvisningen.

Om det inte blir mål så ligger utvisningen i Pågående Utvisningar (Se 6.1). Gör enligt följande för att avsluta den:

1. Dubbelklicka på utvisningen.

2. Sedan dyker det upp en ruta där du får mata in aktuell matchtid och spara genom att trycka på knappen Ok.
3. Utvisningen kommer då försvinna från listan med pågående utvisningar.

Notera:

- *Personliga utvisningar som inte påverkar antalet spelare på planen visas inte i listan med de pågående utvisningarna.*
- *Endast 2 minuters utvisningar avslutas vid mål. De utvisningar som innehåller "2+2" minuter räknas som 2 stycken 2 minuters utvisningar. Om motståndarna gör ett mål inom de 2 första minutrarna så har spelaren fortfarande 2 minuter kvar. Om det blir ett mål till efter det så kommer spelaren in på planen.*
- *2 och 5 minuters utvisningar visas i listan för pågående utvisningar.*

7.6.3 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den utvisningen du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete,
2. Bekräfta att du vill ta bort utvisningen genom att trycka på Knappen Yes i dialogen som visas.

7.6.4 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den utvisning du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck på knappen Edit.
2. Du kommer komma till samma vy som bilden ovan med all information ifyllt så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att trycka på knappen Ok.

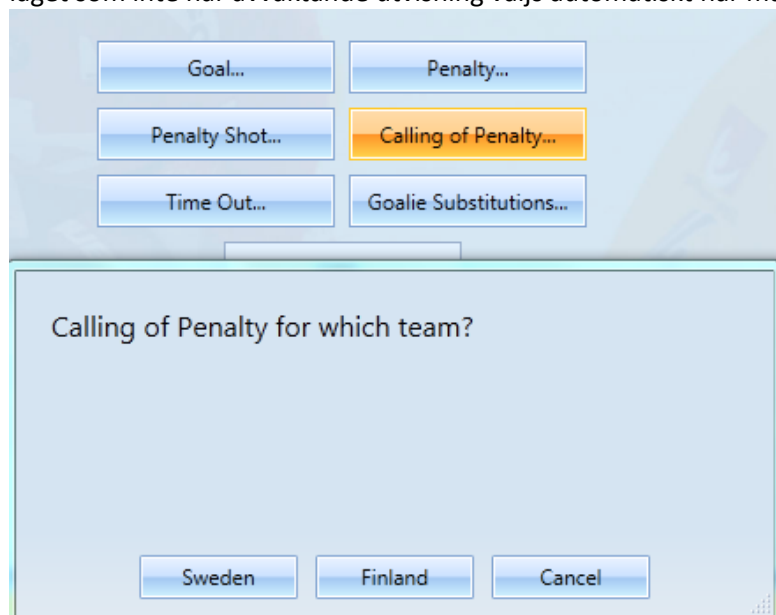
7.7 Avvaktande utvisning

7.7.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Klicka på knappen Calling of Penalty, och välj vilket lag som har avvaktande utvisning.

När det blir utvisning gör du enligt 6.5.1, men du behöver inte välja vilket lag som får utvisningen, det laget som har avvaktande utvisning kommer automatiskt väljas. Om det blir mål under den avvaktande utvisningen gör enligt 6.2.1, laget som inte har avvaktande utvisning väljs automatiskt när man går in på mål.



7.7.2 Ta bort

Om du vill ta bort avvaktande utvisning trycker du på samma knapp igen.

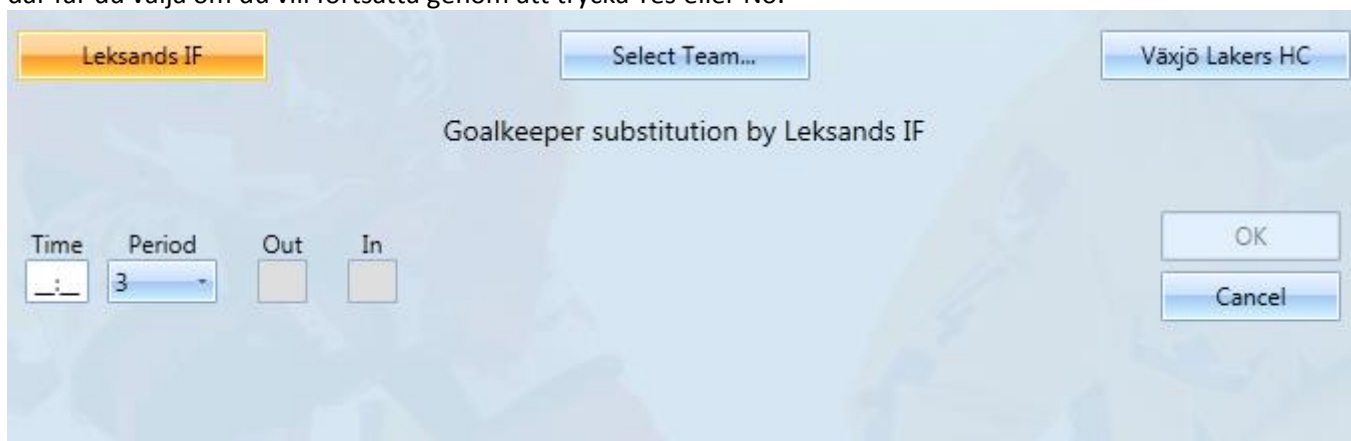
7.8 Målvaktsbyte

7.8.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Klicka på knappen Goalie Substitutions.
2. Välj vilket lag som ska byta målvakt.
3. Skriv in tid.
4. Mata in tröjnummer på målvakten som lämnar målet.
5. Mata in tröjnummer på den målvakt som kommer in.
6. Spara sedan genom att trycka på knappen OK.

Om målvakten är registrerad på händelser efter han blivit utbytt så kommer en varningsruta komma upp när du sparar, där får du välja om du vill fortsätta genom att trycka Yes eller No.



7.8.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på det målvaktsbyte du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort målvaktsbytet genom att trycka på Knappen Yes i dialogen som visas.

7.8.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på det målvaktsbyte du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck sedan på Edit.
2. Du kommer komma till samma vy som bilden ovan med all information ifylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara sedan genom att trycka på Ok.

7.9 Game Winning Shots

Notera: Game winning shots kan endast användas när det är period 5/GWS period.

Om det blir en utvisning i GWS-perioden ska utvisningen läggas till som vanligt med period 4(OT) som periodnummer.

7.9.1 Starta GWS

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Tryck på knappen GWS.
2. Sedan väljer du det lag som ska slå den första straffen.
3. När du valt det startande laget så kommer det fram en vy enligt bilden nedan.
4. Fyll i straffskyttens nummer i rutan "No".
5. Välj sedan om straffskytten gjorde mål eller inte.
6. Bekräfta den slagna straffen genom att trycka på knappen Ok.

Notera: Varje straff sparas i en egen lista som visas på bilden.

Punkt 4-6 ska upprepas tills något lag har vunnit. Systemet beräknar automatiskt efter varje straff om det är något lag som vunnit. När ett lag har vunnit kommer systemet fråga om GWS-perioden ska avslutas.

När en GWS-period är avslutad sparas den som ett mål till det vinnande laget i listan med matchhändelser (Se 6.1).

Växjö Lakers HC Select Team... Rögle BK

GWS Type: Best of 3
GWS 2 by Växjö Lakers HC

Players, Växjö Lakers HC

3	4	6	8	11
12	13	14	15	16
17	18	19	20	28
29	35	77	79	81
1	2			

No OGK Goal Scored

 2

Score	Team	P.	OGK	Scored
1 - 1	Rögle BK	12	1	x
1 - 0	Växjö Lakers HC	15	2	x

OK
Cancel
Close

Players, Rögle BK

5	6	7	8	10
11	12	14	15	16
17	18	20	21	22
23	26	27	29	30
41	77			
2	4			

7.9.2 Ta bort sparad straff

För att ta bort en sparad straff innan GWS-perioden är avslutad gör följande:

1. Högerklicka på den straff i listan som visas på bilden ovan.
2. Tryck sedan på delete.
3. Sedan får du bekräfta genom att trycka på knappen "Yes" i rutan som dyker upp.

7.9.3 Redigera GWS-period

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den händelse som markeras med GWS i columnen "GS".
2. Tryck sedan på Edit.
3. Du kommer då till samma vy som bilden ovan.
4. I listan som visas på bilden ovan kan du högerklicka och redigera eller ta bort en straff i den aktuella GWS-perioden.

Game Ended
00:00

Challenger Testcup Väst Game 99703002, Vida Arena
Växjö Lakers HC - Rögle BK
1 - 0
0-0, 0-0, 0-0, 0-0, 1-0

Shots: 9 (2:2:2:1) (11,1%)
Saves: 8 (2:2:2:0) (100%)
PIM: 2 (0:2:0:0)

Shots: 8 (2:2:2:0) (0%)
Saves: 8 (2:2:2:0) (88,9%)
PIM: 0 (0:0:0:0)

Penalties, Växjö Lakers HC

No	Min.	Start	Exp. End
14	2	32:12	34:12

Penalties, Rögle BK

No	Min.	Start	Exp. End
----	------	-------	----------

Players, Växjö Lakers HC

3	4	6	8	11
12	13	14	15	16
17	18	19	20	28
29	35	77	79	81
1	2			

Players, Rögle BK

5	6	7	8	10
11	12	14	15	16
17	18	20	21	22
23	26	27	29	30
41	77			
2	4			

To start the game -
Change game status to 'In Progress'.

Time	P	Team	Event	G	A1	A2	GS	Positive Part	Negative Part	No	M	Offence	Start	End	Co.
70:00	5		P. 5 Ended												
70:00	5	Växjö Lakers HC	Goal (1 - 0)	13			GWS 13		2						
70:00	5		P. 5 In Progress												
70:00	4		P. 4 Ended												
70:00	4	Rögle BK	GK Out							2					
70:00	4	Växjö Lakers HC	GK Out							1					
60:00	4		P. 4 In Progress												
60:00	3		P. 3 Ended												
40:00	3		P. 3 In Progress												
40:00	2		P. 2 Ended												

VÄX - RBK 910716_didkar Connected oscarsson.com Internetåtkomst

7.9.4 Ta bort GWS-period

För att ta bort en hel GWS-period måste man ta bort alla straffar en efter en.

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den händelse som markeras med GWS i columnen "GS" eller tryck på knappen GWS.
2. **Om du högerklickade under punkt 1 ska detta steg utföras.** Tryck sedan på Edit.
3. Du kommer då till samma vy som bilden under punkt 6.8.1.
4. Ta bort alla straffar i listan (Se 6.8.2).
5. Tryck sedan på knappen Close.

8 Intermission

8.1 Vy

1. Periodstatistik, antal mål och antal skott av lagen. Tid då perioden startade och slutade fylls i automatiskt av systemet.
2. Periodstatistik för målvakter. Matas in av användare efter varje period.
3. Bästa spelare i hemma- och bortalag.
4. Antalet åskådare.
5. Noteringar för matchen.
6. Registrering av enskilda skott och tekningar.
7. Utskrift av matchprotokoll, "Game Sheet".
8. Utskrift av matchrapport, "Game Report".

Challenger Testcup Syd Game 99705001, Tegera Arena
Leksands IF - Växjö Lakers HC
1 - 1
1-0, 0-1, 0-0

Shots: 4 (2:1:1) (25%)
Saves: 7 (3:3:1) (87,5%)
PIM: 0 (0:0:0)

Shots: 8 (3:4:1) (12,5%)
Saves: 3 (1:1:1) (75%)
PIM: 0 (0:0:0)

		Leksands IF			Växjö Lakers HC		
		3 Bibic, A	4 Bödker, M	ENG	1 Gerber, M	2 Karlsson, B	ENG
		SOG	GA	GA	SOG	GA	GA
Before Game	P. Type Status						
	1 R Ended	3	0	0	2	1	0
	2 R Ended	4	1	0	1	0	0
	3 R Ended	1	0	0	1	0	0

P.	Start	End	Goals, H	Goals, G	Shots, H	Shots, G
1	13:39	13:40	1	0	2	3
2	13:41	13:42	0	1	1	4
3	13:46	13:51	0	0	1	1

Best Players

Leksands IF 3 3, Bibic, Alen

Växjö Lakers HC 2 2, Karlsson, Björn

Game Information

Spectators 123

Notes... Shots and FO...

Save Undo

Game Official 20:00

Period 3 Ended

Reports: Game Sheet, Game Report

8.2 Matchstatistik

8.2.1 Uppdatera periodstatistik

Efter varje period ska statistiken uppdateras. Antalet skott på mål för varje lags målvakt måste vara minst lika många som antalet insläppta mål, (Se bild nedan).

1. Mata in siffror med hjälp av sifvertangenterna.
2. Spara sedan genom att trycka på Save.

När du matat in informationen i rutan och sparat så kommer periodstatistiken för lagen uppdateras automatiskt.

Förklaringar:

SOG = Skott som målvakten fått på sig.

GA = Antalet mål som målvakten släppt in.

ENG = Antalet mål som laget släppt in i tom målbur.

P.	Type	Status	Flemingsbergs IK					Haninge Inline Mates IF				
			35 Andersson, A		1 Larsson, D		ENG	30 Fast, V		31 Heino-Lindberg, C		ENG
			SOG	GA	SOG	GA	GA	SOG	GA	SOG	GA	GA
1	R	Ended	<input type="text" value="3"/>	3	<input type="text" value="0"/>	0	0	<input type="text" value="2"/>	2	<input type="text" value="0"/>	0	0
2	R	Not Started	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0
3	R	Not Started	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0
4	OT	Not Started	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0
5	GWS	Not Started	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0	<input type="text" value="0"/>	0	<input type="text" value="0"/>	0	0

8.4 Noteringar

För att lägga till noteringar gör följande:

1. Tryck du på knappen Notes.
2. Du kommer få upp en vy med en stor text ruta där du kan fylla i önskad information.
3. Spara sedan genom att trycka på knappen Save.

8.5 Bästa spelare

För att lägga till lagens bästa spelare fyller du i rutorna i Best Players området (Se 7.1).

1. Fyll i rutorna med siffror genom att använda siffertangenterna.
2. Spara sedan genom att trycka på knappen Save.

9 Reports

9.1 Skriv ut

1. Tryck på den rapport du vill skriva ut.
2. Du kommer få upp den valda rapporten som en pdf-fil som du kan skriva ut.

9.2 Prel. Team Roster

- "Preliminary Team Roster" ska skrivas ut innan match börjar så att respektive lag kan fylla i Line-Up, extra players etc.
- Den kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports.
- När du väljer att skriva ut den så kommer du alltid få ut två stycken, en för vardera lag.

9.3 Off. Team Roster

- "Official Team Roster" kan skrivas ut när båda lagen har fyllt i och lämnat in Prel. Team Roster, och informationen har registrerats i systemet.

9.4 Line Up

- Rapporten "Official Line Up" kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports.

9.5 Game Sheet

- Ett blankt Game Sheet kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda, det kan användas för att registrera händelser manuellt på papper.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game, (se 7.1) eller Reports – After Game. När du skriver ut den under Reports – After Game kommer den vara ifylld med de händelser som registrerats i systemet.

9.6 Shot Sheet

- Shot Sheet kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda.
- Shot Sheet används under matchens gång för att manuellt registrera skottstatistik för spelare.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports, när du skriver ut så kommer du få två sidor, en för vardera laget.

9.7 Faceoff Sheet

- Faceoff Sheet kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda.
- Det används under matchens gång för att manuellt registrera tekningsstatistik för spelare.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports.

9.8 Shots & Fo Report

- Shots & FO Report kan skrivas ut när informationen från Shot Sheet och Faceoff Sheet är sammanställd enligt 7.2.2.
- Den kan skrivas ut under Reports eller på Uppdatera spelarstatistik vyn (Se 7.2.2).

9.9 Game Report

- Game Report kan skrivas ut efter varje period.
- Den innehåller match händelser och statistik.
- Den kan skrivas ut under meny knappen Intermission(se 7.1) eller Reports.

10 Settings

10.1 Matchtidsvarning

Game Time texten börjar blinka efter ett par minuter om den inte uppdaterats på ett tag. Med Update Game Time interval ställer du in efter hur länge (i datortid) texten ska börja blinka.

10.2 Dölj Chatt

Du ställer in om du vill visa eller dölja chatten under Display Chat. Om knappen Yes är markerad visas chatten, om knappen No är markerad så döljs chatten.

11 Utbildningsfilmer

Följande länkar visar på ett pedagogiskt och kortfattat vis hur man använder OVR Game.

Inloggning - <http://www.youtube.com/watch?v=6RB6zq8YROI>

Registrera laguppställningar (Prel. team roster) - <http://www.youtube.com/watch?v=41njK2IRxdY>

Uppdatera laguppställningar (Off. Team roster) - <http://www.youtube.com/watch?v=68hfMR4JEz4>

Registrera matchhändelser - http://www.youtube.com/watch?v=lv_vBDJB88