

## TSM OVR Game

### Före match

- Skriv ut **Preliminary Team Roster** och lämna till båda lagen.
  - Endast ett ex, båda lagen skrivs ut automatiskt. **Be lagen fylla i tränare, färg på tröjorna.**
  - Preliminary Team Roster bör lämnas till lagen **senast 1 timme** före matchstart.
- Klicka på **Game Officials** och kolla att domarna finns tillagda, ska vara ifyllda automatiskt.
- Hämta ifyllda **Preliminary Team Rosters** från båda lagen och registrera alla spelare på rätt plats. -  
Byta tröjnummer: Högerklicka på spelaren i listan och välj Edit Jersey No.
  - Lägga till spelare: Använd plusset längst ner till vänster och sök på födelsedatum eller efternamn.  
(Om den nye spelarens tröjnummer är upptaget, byt först nummer på den som redan har det aktuella numret.)
  - Markera kaptenerna (högerklicka på tröjnumret).
  - Ange **inte** någon startande målvakt (eller utespelare) i det här skedet.
  - Om en varning dyker upp när man sparar, svara ja på frågan Save anyway?
  - Laguppställningarna bör vara registrerade i systemet **senast 30 minuter** före matchstart.
- Skriv ut **Official Team Roster**.
  - Ett original som ska skrivas under av tränare/lagledare för båda lagen.
  - Några exemplar till funktionärerna.
- Publicera **Official Team Roster** samt **Line Ups**. -  
Öppna rapporten på skärmen (Preview).
  - Stäng rapporten, välj Publish och svara ja på frågan.
  - Publicerade rapporter finns under Reports på den aktuella matchen på stats.swehockey.se.
- Skriv ut formulär för skott- och tekningsstatistik (**Shot sheet** och **Faceoff sheet**).
- Inhämta underskrifter från tränare/lagledare för båda lagen på samma exemplar av **Official Team Roster**.
  - Även startande målvakt ska kryssas i av båda lagen. (Inga startande utespelare behöver anges.) Den slutliga laguppställningen ska vara underskriven **senast 20 minuter** före matchstart.
- Markera startande målvakt för båda lagen (högerklicka på tröjnumret), spara och publicera **Official Team Roster** samt **Line Ups** på nytt.

### Under match

- Manual för TSM OVR Game finns på följande adress:  
[http://tsmovr.swehockey.se/manuals/Manual\\_TSM\\_OVR\\_Game.pdf](http://tsmovr.swehockey.se/manuals/Manual_TSM_OVR_Game.pdf)

#### Några kommentarer:

- Starta (In Progress) och avsluta (Ended) perioderna med knappen längst upp till höger. Om matchhändelser registreras utan att perioden har startats så kan det bli besvärligt att rätta till i efterhand.
- **Mål**
  - Kontrollera att målskytt och passningsläggare finns med i plusstatistiken.
  - Vid mål under avvaktande utvisning då målvakten lämnat isen ska målvakten ersättas med en utespelare i plusstatistiken. (Se även nedan under Målvakter.)
  - Vid mål i tom bur ska boxen ENG (Empty Net Goal) kryssas i.
  - Vid straffslag används knappen Penalty Shot. Registrera straffskytt och Goal Scored: Yes/No.
  - Straffläggning, se nedan.
- **Utvisningar**
  - Offence = Utvisningsorsak (HOOK, INTRF, SLASH etc.)
  - Offence Type = De straff som finns tillgängliga för vald utvisningsorsak, t.ex:
    - Minor = 2 min
    - Double Minor = 2+2 min
    - Bench = Lagstraff 2 min
    - Misc = 10 min
    - GM (Game Misconduct) = 20 min (resten av matchen)
    - Major+GM = 5+20 min (resten av matchen)
    - Match (Match Penalty) = 25 min (resten av matchen + avstängning)
  - Om domaren säger "matchstraff", kontrollera om han menar Game Misconduct eller Match Penalty.
  - Avsluta pågående utvisningar direkt då tiden har gått ut.
  - Vid kvittade utvisningar ska boxen Co. (coincidental) kryssas i.
  - I vissa fall vid t.ex. dubbelutvisningar måste utvisningarnas sluttid registreras manuellt.
- **Målvakter**
  - Målvaktsbyten ska registreras direkt då de sker. Kontrollera vid varje periodstart om något lag har bytt målvakt.
    - Vid målvaktsbyte måste skotten på de båda målvakterna särskiljas. (Se även nedan under Periodpaus.)
  - Om ett lag ersätter målvakten med en utespelare så ska det också registreras direkt då det sker. Likaså när målvakten återkommer i spel. Detta gäller oavsett om det blir mål i den spelsekvensen eller inte.
  - Om det blir mål då ett lag har tagit ut målvakten så måste händelserna registreras i rätt ordning, dvs. målvakt ut, mål, målvakt in.
  - **Undantag:** Då ett lag tar ut målvakten under en **avvaktande utvisning** så ska det **inte** registreras i systemet. Om det blir mål i en sådan situation ska dock målvakten ersättas med en utespelare i plusstatistiken.
- **Förlängning**
  - Starta Period 4 (OT). Hanteras precis som period 1-3.
- **Straffläggning**
  - Starta Period 5 (GWS).
  - Använd knappen GWS (Game Winning Shots). Registrera straffskytt och Goal Scored: Yes/No.
  - Målvakterna är ifyllda automatiskt men kan ändras om något lag byter.
  - Systemet registrerar automatiskt slutresultat och avgörande målskytt när straffläggningen är avgjord.

## Periodpaus

- Registrera alla matchhändelser innan perioden avslutas.
- Registrera periodens **skottstatistik**.
  - Observera att skotten matas in i målvaktsstatistiken. Man registrerar alltså hemmalagets skott på bortalagets målvakt och tvärt om.
  - När ett lag har bytt målvakt måste motståndarnas skott i den aktuella perioden delas upp och rätt antal skott registreras på de båda målvakterna.
  - När målvaktsstatistiken sparas uppdateras periodens skottstatistik.

## Efter match

- Registrera sista periodens **skottstatistik** på samma sätt som i periodpaus.
- Skriv ut två exemplar av **Official Game Sheet** (matchprotokollet).
  - Skriv under det ena exemplaret och inhämta domarens underskrift. - Hämta även **kvittot** på domarnas arvode för matchen.
- När domaren har skrivit på protokollet, ändra matchstatus till **Final Score** med knappen längst upp till vänster.
  - Om domaren vill ändra något i protokollet görs först dessa ändringar och sedan skrivs nya **Official Game Sheet** ut och det ena exemplaret skrivs under av scorekeeper och domaren.
- Skriv ut två exemplar av **Game Report** och publicera rapporten.
  - Detta ska alltid göras efter att matchstatus har ändrats till **Final Score**.
- Avsluta matchen med **Close Game**.
- Packa ihop dator och printer och ställ tillbaka i förrådet.