

# OVR Instruktion

## 1. Allmän information om OVR

- Kansliet har behörighet och ansvarar för att lägga in spelare i systemet, i rätt klubb och rätt serie.
- När man loggar in i OVR ska man se matchen för aktuell dag, man kan bara se matchen i systemet på den specifika dagen, syns inte innan
- *Under Upplands hockeyförbunds hemsida -> tävlingar -> OVR: Här finns lathundar och filmer.*
- För att slippa räkna bakåt vid hantering av OVR så är det enklare om klockan **räknar uppåt; från 00.00 och upp.**
- Dokumentera det domaren säger på papper och lägg in i OVR så snart du hinner. Tanken är att allt ska läggas in i realtid men det är absolut inte bråttom.

## 2. Logga in

1. Sök efter OVR appen.
2. Logga in på appen med ditt användarnamn och lösenord.
3. Välj aktuell match (OBS: Det går bara att se dagens matcher när du loggat in)
4. Gå in på respektive lag och säkerställ listan för laget stämmer.
5. Spelare som är avstängda kommer inte upp på lista.

## 3. Före match

1. Starta upp **OVR ca 1 tim** innan matchen
2. **Gå in på Preliminary Team roaster:** Printa ut och ge ett ex per lag till respektive lagledare. Lagledare behöver fylla i laguppställningen, se över nummer på tröjor, välja ut en kapten, startande målvakt och ev. andra målvakt.
3. Lägga in spelare enligt lagledares info från Prel team roaster, säkerställ att numren stämmer mot namn, att de lagt in **kapten** och **startande målvakt**.
  - a. Lagledare (headcoach), **kapten**, startande målvakt måste fyllas i. klickar du på numret och gör ditt val.
  - b. Om lagledare ändrat nummer på en spelare så **klickar du på numret** för att ändra nummer.
  - c. Om systemet säger ifrån för att **det redan finns en spelare** med det aktuella numret i listan så måste du **först ändra numret på den inaktuella spelaren** (tex nummer 99).
  - d. För att lägga in annan spelare gå till "+" tecknet välj **add player** och sök efter spelaren. **Om spelaren inte kommer upp så får denne inte spela.**

4. Efter att du lagt in alla spelare så printar du ut **Official team roaster**: gå med official team roaster till respektive lag och be lagledaren att signera (OBS: de måste kolla att det stämmer, de är ansvariga och konsekvensen om det blir fel är att någon spelare kan behöva kliva av, mål eller assist räknas tex inte om official team roaster inte stämmer). **Dokumentet sparas i matchpärm**
  - a. Domare, lagledare för respektive lag kan vilja ha ett exemplar.
5. **När det är påskrivet och klart, tryck på "publish"**
  - a. Om fel upptäcks efter att man publicerat så gör man de ändringar som krävs och gör om proceduren med official team roaster (Obs – informera domaren)  
**OBS: När matchen pågår så kan ändringar i OVR inte göras.**
6. **Domare:** Innan du kan starta matchen så måste du lägga in domare (referee) och linjeman (linesman) för matchen , **under "Game officials"**.
7. **Game Break:** här lägger man in info vid försening/avbrott av match .

## 4. Starta Match

1. För att starta matchen (När domaren släppt pucken) så går man högst upp till höger "**not started**" och ändrar till "**in progress**"
2. Under Game in progress högst upp till vänster kan man live rapportera hur lång tid matchen har pågått.
3. Om man inte gjort några uppdateringar **under 5 min** så blinkar det rött i systemet och då kan man **klicka på "game in progress"** högst upp till vänster och live rapportera hur lång tid matchen pågått.

## 5. Under match:

- **Lägga in mål:** läggs in i realtid men absolut inte bråttom att lägga in på minuten.
  - Vid mål så dokumenteras följande
    - **G = goal (vem var målgörare)**
    - **A1 = assist**
    - **A2 = andra assist**
  - **Följande alternativ kan också bli aktuella att bocka i**
    - EQ: equal = lika många på plan
    - PP1 = power play, 1
    - PP2: power play 2
    - SH1: 1 utvisad
    - SH2: 2 utvisade

- ENG: Empty Net Goal (Mål utan närvarande målvakt)
- AWD: awarded goal

## ● Utvisning

- Vid Utvisning
  - Lägg in tid och spelare
  - Under "**Offence type**" så väljer man typ av straff. Om domaren säger ngt som inte finns med så är det fel domslut och domaren måste ändra sitt beslut. Vid oklarheter dokumentera på papper och lägg in i OVR när du är överens med domaren innan du stänger matchen.
    - När du markerat en kod så kommer hela begreppet upp under rutan.
    - Det vanligaste är tex **slashing, tripping, charging**
    - **Strafftiden** visas automatiskt när man lägger in "**offence type**".
      - U13 sitter 1 minut för 2 minuters utvisning och 3 minuter för 5 minuters utvisning Minor = 2 min (juniorer sitter av 1 minut)
      - **Match** = får lämna plan, blir avstängd minst 1 match
      - **Game** = gå ut och duscha denna match men blir inte avstängd, en annan spelare sitter av tiden i båset
      - **Major + Game**: 5 minuter
      - **Major**: 5 min
      - **Minor + misconduct**: innebär att spelaren blir utvisad i 2 minuter + 10 minuter. En ytterligare spelare får sitta av i 2 minuter så att de blir 3 på plan. När 2 minuter gått så blir spelarna fulltaliga (går från 3 till 5) men den som är ansvarig för misconduct får sitta av ytterligare 10 minuter.
  - **Time out**: markera vilket lag som valt time out och notera tid.
  - **Mål när spelare är utvisad** = PP1, spelaren som gjorde att det blev 4 mot 5 ska ut på banan (domaren ska ha koll)

## ● Kvittad utvisning

- **Kvittad utvisning**: när en i varje lag utvisas så kvittar man utvisningen. Spelarna sitter i utvisningsbåset till avblåsning men resten av laget spelar med full styrka på plan.
  - Vid **dubbelutvisning** måste man markera en liten ruta som hete **Co**. Och klicka på **More**.
  - När du lagt in den andra personen klicka i **Co** och därefter **Ok**
  - **OBS**; Vid kvittad utvisning så ska de spelare som deltagit i kvittningen inte ut på plan om det blir mål. Låt oss säga att det sitter 2 spelare i båset, en för kvittad utvisning och en för annan anledning. Då ska den

för "annan anledning" ut på plan vid mål. Grundregeln är att den som gjorde att det blev 4 mot 5 ska ut på plan igen. Domaren ska ha koll.

- **Byte av målvakt**

- Klicka på "**goalie substitutions**". Välj lag och markera ny målvakt. För att målvakten ska vara valbar så måste det vara rätt i official team roaster.

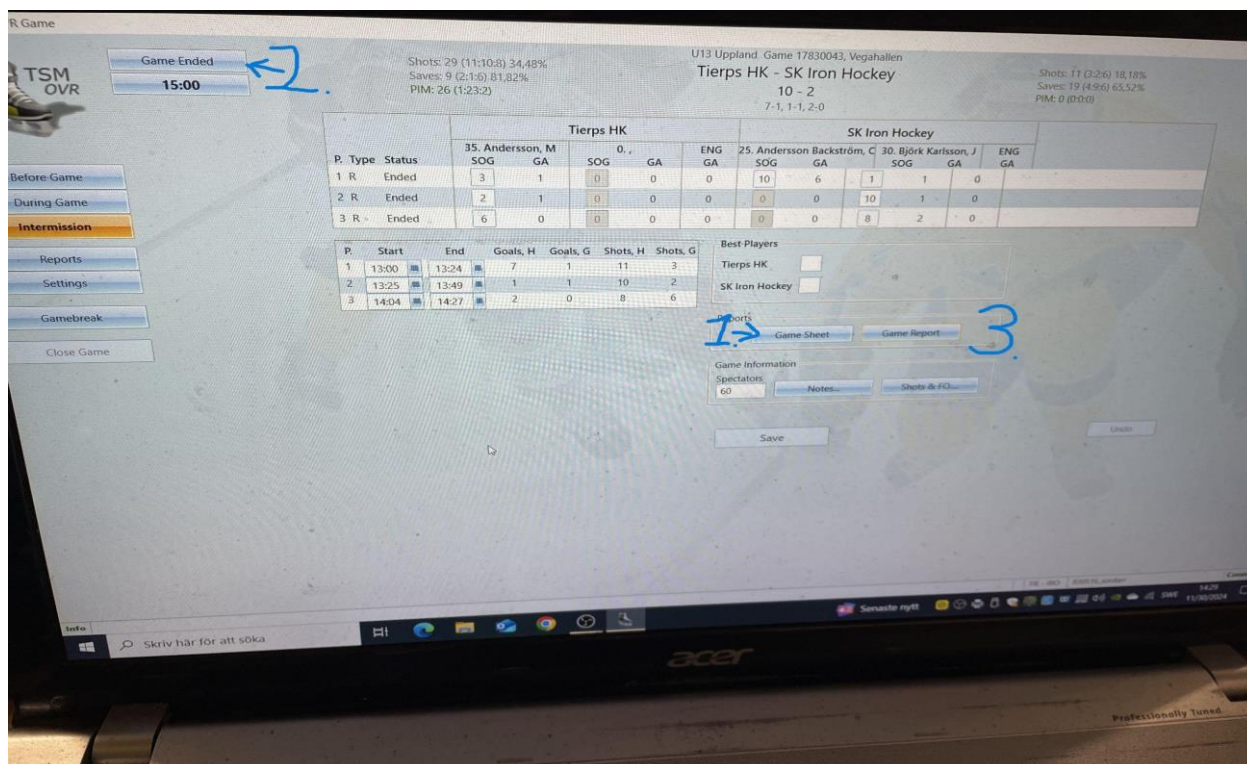
## 6. Periodslut

- **Vid period-slut** gå upp i högra hörnet och välj "**ended**".
- **Mellan varje period så ska skotten läggas in, annars kan inte nästa period starta.**
  - Om hemmalaget hade 10 skott på mål så lägg in 10 skott på bortalagets målvakt. Vice versa (Lägger du in mål på fel målvakt så kommer du se det i samband med inmatning av mål efter period 2 då det inte kommer att gå ihop.)
- Om man bytt målvakt så lägg i skotten på rätt målvakt
- Om man gjort fel, text att det inte går att lägga in skott på mål för att man glömt lägga in målvakt sätt perioden "**in progress**" gå till "**goalie substitutions**" och lägg in målvakten.

**OBS! För att starta nästa period tryck på "in progress" (går bara när alla skott lagts in).**

## 7. Publicering av resultat efter match

1. **Vid match-slut** gå upp i högra hörnet och välj "**ended**", **sen ska skotten läggas in, annars kan man inte gå till "After game"**.
2. **Gå till "After game"** och skriv ut "**Official game sheet**" som domaren ska skriva på.
3. När domaren skrivit på så gå högst upp till vänster och markera **Final score**. **OBS: klicka inte på Final score innan domaren signerat, då måste man ringa supporten för att låsa upp.**



4. Gå sen till **Game report**, därefter till **Preview** och tryck sedan **Publish**. Då är resultatet och data från matchen publicerat. **KLART!**

## 8. Kontaktuppgifter vid problem

För support gällande OVR Game

- **Mobil:** 072-543 30 50
- **E-post:** [Kristoffer Dannberg](mailto:Kristoffer.Dannberg@tsm.se)

## 9. Träningsmatch

- Måste protokollföras men inte via OVR.
- Protokoll ska skrivas på av domaren och dessa ska sparas under säsong
- Ladda ner protokoll från svensk hockey/ishockeyförbundet

831210\_carham

Cjad6y