

Gullmar Johan

Från: Anna Toresson <anna.toresson@gmail.com>
Skickat: den 19 september 2017 18:55
Till: Gullmar Johan
Ämne: TSM/OVR Inloggning Stenungsunds Hockey

Hej,

Du kan ladda ner OVR genom att gå in på www.adm.swehockey.se . Där finns också manualer, instruktionsfilmer, support och uppdateringsinfo.

Ditt inlogg till OVR/TSM är:

Användare: 721007_johber

Lösenord: j3tx8n

Testmatcherna ligger från 1 juli 2017 om du vill gå in och testköra matcher.

Vänliga Hälsningar

Anna Toresson

MAIF Stenungsunds Hockey

0708-867309

Att tänka på före, under och efter match!

OBS! GÅ INTE IN I MATCHEN FÖRRÄN TIDIGST TVÅ TIMMAR FÖRE MATCH.

Före match.

1. Skriv ut den preliminära Team Rostern.
2. När ni fått tillbaka den preliminära Team Rostern ifylld så lägger ni upp laguppställningarna.
3. Tänk på att i detta läge fyller ni INTE i Line up eller startande målvakt utan skriv ut Official Team Roster så att föreningarna kan fylla i startande mv. och startfemman i respektive lag samt skriva under Official Team Roster.
4. Av den underskrivna versionen så ska båda lagen samt domaren ha en kopia.
5. Fyll i startande mv. och startfemmorna i respektive lag, skriv därefter ut Official Team Roster i önskat antal exemplar.
6. Publicera därefter Official Team Roster och Official Line Up.
7. Tänk på att skotten skall redovisas på respektive målvakt, var uppmärksam vid målvaktsbyte.

I pauserna

1. Fyll i skottstatistiken.
2. När det är klart så skriv ut önskat antal Official Game Report.
3. Publicera Official Game Report.
4. Klicka fram nästkommande period (då står det att man väntar på nästa period).

Efter matchen

1. Skriv ut Official Game Sheet, och skicka någon med protokollet till domare för underskrift. (OBS! stäng inte ner matchen förrän domaren godkänt protokollet).
2. När Game Sheeten är påskriven av domaren så tryck därefter på Final Score.
(OBS! Det är viktigt att det står Final Score på Game Reporten).
Publicera därefter Official Game Report.
3. Spara Game Sheeten och den signade Team Rostern hos respektive hemmalag.

Att lämna till lagen efter matchen.

1. Varje lag ska ha en kopia på Game Sheeten.

Jourtelefon:

Vid problem med OVR Light så ring jouten på telefon XXXXXXXXXX

0470-795458

BOHUSLÄN-DAL

031-304 80 00

Fr. 2020, GÖTEBOR

TSM OVR Game

Före match

- Hämta ut nyckel till dator och skrivarförrådet hos vaktmästaren.
- Hämta dator och printer koppla upp i båset.
- Skriv ut **Preliminary Team Roster** och lämna till båda lagen.
 - Endast ett ex, båda lagen skrivs ut automatiskt.Preliminary Team Roster bör lämnas till lagen **senast 1,5 timme** före matchstart.
- Fyll i **Jersey Color, Head Coach, Assistant Coach** och eventuellt Team Manager för båda lagen.
 - Information om vem som är vem i ledarstaben finns på stats.swehockey.se (Rosters). -
 - Om en varning dyker upp när man sparar, svara ja på frågan Save anyway?
- Fyll i tillämplig information på **Game Officials**. -
 - Domarna ska vara ifyllda automatiskt.
 - Scorekeeper fylls i automatiskt (den som är inloggad).
 - Fyll i övriga i båset (efternamn förnamn). Detta sparas så att man kan välja från en lista nästa gång.
 - Om en varning dyker upp när man sparar, svara ja på frågan Save anyway?
- 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.
 - Lägg 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 1 timme** före matchstart.
- Skriv ut **Official Team Roster**.
 - Ett original som ska skrivas under av tränare/lagledare för båda lagen.
 - Några exemplar till lagen och funktionärerna.
 - En bunt till publiken.
- 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**).
- Kontrollera att alla som ska föra statistik finns på plats.
 - **Plus/minus**. Två personer i båset (utvisningsbåsen) rapporterar direkt vid mål.

- **Skott.** Två personer på läktaren rapporterar totala skott per period samt lämnar formuläret efter matchen.
- **Tekningar.** Två personer på läktaren lämnar formuläret efter matchen.

Om någon saknas, rekrytera en förälder från publiken.

- 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.) - Lämna några kopior på laguppställningen till båda lagen.

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

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.
- Kontrollera att rätt antal spelare finns med i plus/minus.
- 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**.
 - Skottstatistiken som erhålls från läktaren registreras efter varje period inklusive förlängning. (I straffläggning blir skottstatistiken alltid 1-0 till något av lagen men det sköter systemet automatiskt.)
 - 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.
- Skriv ut 2 exemplar av **Game Report**, publicera rapporten och lämna utskriften till båda lagen.

Efter match

- Registrera sista periodens **skottstatistik** på samma sätt som i periodpaus.
- Gå till **Shots & FO** och registrera individuella skott och tekningar utifrån de formulär som erhålls från läktaren.
 - Summan av individuella skott måste överensstämma med lagets totala antal skott enligt periodstatistiken.
 - Antalet vunna tekningar för det ena laget måste vara lika med antalet förlorade tekningar för det andra laget. - När skott- och tekningsstatistiken är sparad, skriv ut 2 exemplar av **Player Summary** och publicera rapporten.
- 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.

	Skrivs ut	Publiceras	Lämnas till lagen
Före match	Preliminary Team Roster (1 ex) Official Team Roster (1 original + X kopior) Shot Sheet (1 ex) Faceoff Sheet (1 ex)	Official Team Roster Line Ups	Preliminary Team Roster (>1,5 tim före match) Official Team Roster (>20 min före match)
Periodpaus	Game Report (2 ex)	Game Report	Game Report
Efter match	Official Game Sheet (1 original + 1 kopia) Game Report (2 ex) Player Summary (2 ex)	Player Summary Game Report (Final Score)	Official Game Sheet (original till DIF) Game Report Player Summary Domarkvitto (till DIF)

- 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.
- Lämna ett exemplar av **Official Game Sheet**, **Game Report** och **Player Summary** till båda lagen. Matchprotokollet (den underskrivna Official Game Sheet) samt domarkvittot (om det dyker upp i båset) lämnas till TM
- Lämna tillbaks nyckeln till vaktmästaren.