Rutin Game-PC

Rutinen kompletteras med manualen för TSM OVR för att ge komplett stöd i din roll som funktionär för ”Game-PC”.

Innan matchen:

Ta fram båda datorerna ur skåpet. Datorn som heter ”KLOCKA IP” ska användas som reservklocka och den andra ”TOI GUEST” är den som ska användas till ”Game-PC”. Starta båda datorerna och logga in.
På datorn som ska ha klockan ska programmet ”ISAklocka” startas som ligger direkt på skrivbordet så det är klart.

Game-PC datorn tas med ner till skrivaren först, koppla där in USB-kabeln och ev. strömkabeln om det behövs.

Gå in på programmet ”OVRGame ” (ligger på aktivitetsfältet med en ikon som är en skridsko), logga in i programmet med ditt personliga inlogg. (Ja, programmet har varit segt)

Se till att skrivaren är igång och att det är papper i.

När du är inne i systemet, markera matchen och öppna matchen. (Är du så tidig så det är mer än 2 timmar kvar till matchstart finns den inte och går inte att öppna)

Sen ska du vara i ”Before Game”.
• Kolla så att lagen har lagt in sina laguppställningar, det kan vara gamla laguppställningar så kontrollera att datumet och tiden som står under laguppställningen är relevant för att det skulle vara uppdaterat. Är det inte det så går det att trycka på ”fetch team rooster” så kan det komma upp en ny. (Gör dock INTE det om det är uppdaterat under dagen).

• Finns det fortfarande ingen laguppställning så skrivs den ut tom så får tränarna fylla i det manuellt på pappret och sen får vi lägga in det när vi har fått underskriften.

Det finns också en bugg som vi jobbar oss runt:
Är en målvakt/startfemma grönmarkerad (startande målvakt/femma) behövs den/de avmarkeras för att kunna skriva ut laguppställningen korrekt, då linjer och nedersta informationen saknas annars. Den tas bort genom att dubbelklicka på boxen som är grön och spara, görs på båda lagen vid behov.

Skriv sedan ut ”off team roster” och det är dags att gå och få underskrifter. Tränarna vet vid det här laget att det är en bugg med målvakten men se till så den är ikryssad och underskrivet.
Startfemma behövs inte fyllas i, men de får och då läggs det in igen.

När du är tillbaka vid datorn så fyller du i startande målvakt igen (och ev. startande femma) på samma sätt som du tog bort dem. (Fylls inte minst startande målvakt i för båda lagen kommer inte matchen kunna startas i systemet)

• Skriv ut ca 9st ”Off. Team Roster”, lägg 5st bredvid skrivaren till ev press och ta med 3st ner till båset.
• Skriv ut en ”Prel. Team Roster” när Agneta är speaker då hon vill ha det och är du tveksam vem som är speaker så skriv ut en.
• Skriv ut ”Shot sheets” och ”face off sheets” under ”reports”.
- De ska läggas upp på ”pressläktaren” för de funktionärer som ska stå och fylla i det där.
• Tryck sedan ”publish” och ”yes.”

Gå till fliken ”game officials”, där ska ”timekeeper” ”speaker” och båda ”penalty box-attendent” fyllas i (en från varje utvisningsbås, kan vara person från statistiken eller ”utvisningsfunktionär”) Det går att skriva in namnen manuellt om de inte finns i rullistan, försök använd rullistan först så slipper vi ha massa namn i den. Detta kan med fördel göras nere i båset strax innan match för att få rätt namn.

Gå och lämna en ”off team roster” till domarna, de vill ha en för att kunna se vilka som är kaptener (”C”) och assisterande (”A”) i lagen. (Alla domare bryr sig inte men för vissa är det viktigt så bra att vi gör detta varje gång).

Under matchen:

Starta matchen när pucken släpps.

Det bra att uppdatera klockan i programmet med jämna mellanrum då det är den som skickar tiden till statistikappen. Detta görs manuellt och räknas tvärtom från klockan i hallen. (Lathund finns nere i båset för omvandling av tider)

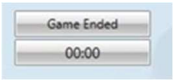
• Va uppmärksam på om de byter målvakt i pausen och även under perioderna så det är korrekt i systemet. (Påminn gärna de som sköter skotten med att det är viktigt att de har koll på om det sker ett målvaktsbyte mitt i period så det blir rätt i statistiken)
• Powerbreak lägger du under fliken till höger som heter ”gamebreak”
• ENG GA – mål i tom bur
• Glöm inte anteckna publiksiffran då den ska läggas in när matchen är över

I manualen står allt du behöver veta för att logga händelserna: utvisningar, mål, målvaktsbyte osv.

• Tänk på att ”skott på mål” är omvänt när det läggs in i systemet och skottstatistiken för perioden kommer direkt vid periodens slut och ska även levereras till speakern så det kan ropas ut i hallen.

• Notes – används vi speciella händelser under matchen, t ex någon slår ut en tand osv.

• Shots och FO – fylls i från statistiken som förs manuellt från ”pressläktaren” och det görs först efter matchen. De kommer ner till dig och ska läsa upp det så det blir enklare att lägga in och går att kontrollera om något inte stämmer.

• Vid klockan uppe till vänster står det nu ”game ended”, 

tryck på den och få till ”final score”

• Se till att när allt är sparat och ta sedan fram ”game sheets” under ”reports”, denna ska sparas ner på datorn under ”dokument” och döps med: datum och match, ex: *251017 TAIF-Vita Hästen*

(För att spara tar du fram PDF:en, skriv ut -> välj skrivare ”Microsoft XPS Document writer” så kan du spara ner)