

Onlineregistrering TSM OVR 22 23



Förberedelser

- Kom i god tid ca en timme innan matchstart
- Dator och skrivare är placerad på pressläktaren nyckel finns hos vaktmästaren
- Sätt dig i pressrummet och gör klart förberedelserna
 1. Starta datorn och logga in på OVR Game
 - Användarnamn:
 - Lösen:
 2. Öppna matchen som ni ansvarar för: ex **U16 Hanhals Vs**
 3. Skriv ut Prel. Team Roster
 4. Lämna Prel. Team Roster till respektive lag för att fylla i sitt lag.
 5. Åter till datorn och lägg in lagdeltagare från listan på rätt positioner för resp lag.
 6. **OM en spelare inte finns med i ursprungsuppställningen – klicka på plustecknet i nedre vänstra hörnet och sök på spelarens efternamn. Lägg till spelare.**
 7. Markera vem som är lagkapten & ass kapten
 8. Markera startande målvakt.
 9. Markera startande femma
 10. Välj lagets färg på tröjan i drop-down menyn
 11. Välj tränare i drop-down menyn
 12. Huvuddomare SKA vara inlagt från förbundet. LÄGG TILL linjedomare under fliken *Game Officials* – sök efter dem via namn.
 13. Tryck SAVE längst ner i mitten.
 14. UPPREPA punkt 5-13 med motståndarlaget.
 15. Tryck på Off. Team Roster i print-rutan i högerkant – Tryck Preview. Skriv ut!
 - a. Gå till lagen be de kontrollera att laguppställningen är korrekt och be om en signatur från respektive lag
 - b. OM det är ev ändringar åter till dator och gör om proceduren.
 - c. Påskrivna Team Rostern sätts in i Sek. pärmen (finns i vårt förråd) under fliken matchprotokoll efter matchens slut.
 16. Tryck på Off Team Roster i printrutan – välj Preview -stäng det fönstret och välj Publish.
 17. Flytta datorn till sekretariatet



Under matchen

1. Starta matchen när domarna blåser igång - ändra **Not Started** till **In progress** upp i övre högra hörnet. (Tiden för matchen startar i Swehockey appen när ni ändrar)
2. Skriv in Mål, utvisningar etc. under matchen
3. Vid mål under pågående utvisning: fyll i målet och klicka i rutan för *Calling of Penelty*.
4. OM det byts målvakt under pågående period - **Goalie Substitutions** och fyll i nr på ersättare (om ingen ersätter, lämna tomt).
5. Avsluta period – Högra hörnet In progress – drop down: välj **Ended**
6. I periodpausen skall skottstatistiken redovisas.
 - a. Skriv in antal räddningar för respektive målvakt
7. Tryck på SAVE – fråga om byta period – YES. Då står det period 2 i högra hörnet. (Not started)
8. Nu är det dags för nästa period -ändra i högra hörnet till **In progress** – nästa period är igång!
9. OM det byts målvakt i periodpaus så görs detta när period 2 startas. Välj **Goalie Substitutions** - OBS! skriv tid tid 0:00.
10. Avsluta period - Högra hörnet In progress – drop down: välj Ended
11. Upprepa för nästa period.
12. När matchen är slut fyller ni i skott på mål igen på rätt målvakter – OM DET SKETT BYTE VAR OBSERVANT PÅ ATT DET BLIR RÄTT MÅLVAKT.
13. **VID FÖRLÄNGNING**: Period fyra OT startar.
14. **Straffar**: Period 5 startar GWS. Ändra till In progress. Tryck på GWS mitt på skärmen. Fyll i nr på straffskytt och om det blev mål eller ej YES/NO. Tryck OK.
15. **Vid straffar**: Period fem ändras automatiskt till Ended när matchen är avgjord.



Efter matchen

16. **Noteringar ska göras** om en spelare skadas och utgår eller andra händelser som domaren meddelar ska rapporteras i TSM. Detta görs under fliken Intermission till vänster och rutan längst ner Game Information och Notes. Fyll i vad som skett, spelarens nr och lag.
17. Tryck på Game Sheet i Report-rutan – Skriv ut. **STÄNG INTE MATCHEN INNAN DOMAREN LÄST OCH SIGNERAT!**
 - a. Game Sheet skall huvuddomaren skriva under, efter påskrift av domaren sätts protokollet in i Sek. pärmen under fliken matchprotokoll.
18. När allt är klart ändra *Game Ended* till *Final Score* uppe i vänstra hörnet

OBS!! viktigt att allt är klart för det går inte ändra något i matchen efter man stängt matchen – då måste ni kontakta förbundet för att öppna matchen igen!
 - a. Publicera *Game Report*- tryck *Preview* – stäng och välj *Publish*. Tryck *Close game*.
19. Stäng av datorn och lås in den i skåpet på pressläktaren