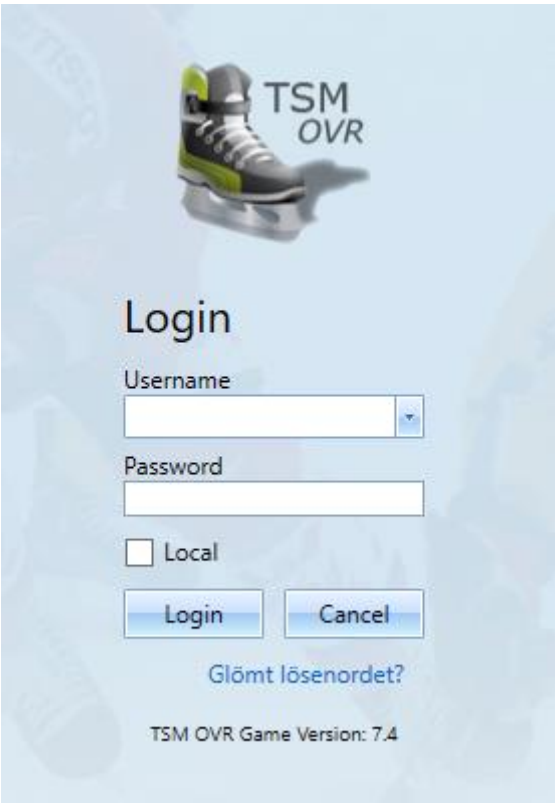


OVR Lathund

OVR står för On Venue Results och är det rapporteringssystem som svensk ishockey använder. Det hänger ihop med TSM som är svensk ishockeys tävlingssystem. Alla som har ett OVR-konto kan även logga in med samma uppgifter i TSM på adressen <https://adm.swehockey.se>. I TSM finns manualer och installationsfil för OVR. OVR går i skrivande stund endast att köra på operativsystemet Windows.



TSM OVR

Login

Username

Password

☐ Local

Login Cancel

[Glömt lösenordet?](#)

TSM OVR Game Version: 7.4

Den som skall sköta OVR bör vara på plats två timmar innan nedsläpp för att se till att dator och skrivare kommer på plats i sekretariatet, att OVR går att logga in i samt att matchen som skall spelas dyker upp efter inloggning och kan öppnas för matchförberedelser.

Matchförberedelser

Innan match skall laguppställningar för respektive lag tas fram och vara publicerad online 60 minuter före nedsläpp. Nödvändiga förändringar kan dock, enligt regelboken, få göras i samråd med domaren fram till 15 minuter före nedsläpp.

1. Logga in i OVR och dubbelklicka på aktuell match (eller markera och använd knappen *Open game...*).
Dyker matchen inte upp som val direkt efter inloggning är något fel. Kontakta OVR- eller sekretariatsansvarig.
2. Du ska nu vara i läget Before Game (se knapparna till vänster) och skall skriva ut en preliminär laguppställning för båda lagen.
 - a. Klicka på knappen *Prel. Team Rooster*. Då genereras ett tvåsidigt PDF-dokument för utskrift.
 - b. Skriv ut sidorna och lämna till respektive lag. Påminn lagen om att de även måste ange Lagkaptener, Lagledning samt Tröjfärg.
Detta bör göras minst 90 minuter före matchstart så att lagen hinner fylla i och lämna tillbaka papperet så att de kan publiceras 60 minuter innan matchstart.
3. Klicka på fliken *Game Officials* och kontrollera att Domarna är ifyllda. De är tillsatta i TSM och ska vara automatiskt ifyllda. Annars går de att söka fram genom att ange minst tre bokstäver i efternamnet.
Skriv även in de som jobbar i sekretariatet under *Officials*.
4. Samla in papperen med laguppställningarna senast 70 minuter innan matchstart.
5. Nu ska *Line-up*-rutan fyllas i för respektive lag så att det matchar de inlämnade papperen.
 - Börja med fliken för bortalaget. Det går att mata in siffrorna manuellt men enklare är att dubbelklicka på namnen i namnlistan så att siffrorna förs över till *Line-up*-rutan uppifrån och ner.
 - Saknas en spelare så klicka på plustecknet under namnlistan. Fyll i minst tre bokstäver av spelarens efternamn och klicka på sök. Markera spelaren och klicka OK. Finns inte spelaren att söka fram så indikerar det att spelaren inte finns registrerad på laget och då skall denna inte få delta (informera domaren). Kontrollera sedan den tillagda spelarens tröjnummer. Stämmer den inte så högerklicka på spelaren i namnlistan och välj *Edit Jersey No*. Nu kan spelaren läggas till i *Line-up*-rutan.
 - Det kan också finnas avstängda spelare som inte får delta. De skall inte finnas med/gå att lägga till i *Line-up* och finns listade under fliken *Suspensions/Penalties*. Kan vara bra att informera domaren ifall det finns spelare under denna flik.
 - När alla deltagande spelare är tillagda i *Line-up*-rutan högerklickar man på siffrorna för lagkaptenerna och väljer *Captain* eller *Assisting Captain*. Fyll dock INTE i någon startande målvakt.
 - Välj tröjfärg för aktuellt lag i rullgardinslistan *Jersey Color*.

- Kontrollera att lagets tränare är korrekt under *Team Officials*.
 - Nu ska laget vara klart. Klicka på knappen *Save*. Man kommer nu få upp en ruta som säger att det inte finns någon startande målvakt. Det fixar vi senare så klicka *YES* på frågan *Save anyway?*
6. Gör nu likadant för hemmalaget.
 7. Klicka nu på knappen *Off. Team Rooster*. Klicka *Preview* och kontrollera att det ser rätt ut utifrån inlämnade laguppställningar. Skriv ut och gå till tränarna med utskrifterna för en påskrift. Bortalaget först!
 - Förutom underskrift skall de även kryssa i en startande målvakt!
 - Upptäcks några felaktigheter gå tillbaka, rätta till och skriv ut på nytt.
 8. När laguppställningarna är påskrivna dubbelklickar man på siffran för startande målvakt (eller högerklicka och välj *Starting*). Spara laguppställningen igen. Gör likadant för båda lagen.
 9. Klicka igen knappen *Off. Team Rooster*. Knappen *Publish* är inaktiverad så klicka på *Preview* och stäng fönstret som öppnades för att aktivera den. Klicka nu på knappen *Publish* som nu ska vara aktiverad.
 10. Klicka på knappen *Line Ups*. Knappen *Publish* är inaktiverad så klicka på *Preview* och stäng fönstret som öppnades för att aktivera den. Klicka nu på knappen *Publish* som nu ska vara aktiverad.
 11. Nu skall man kunna se laguppställningarna i Swehockey-appen eller på <https://stats.swehockey.se> och status på matchen där skall vara "Waiting for 1st period". Kontrollera gärna det!
 12. Klicka igen knappen *Off. Team Rooster* och sedan *Preview* för att skriva ut fler exemplar av laguppställningarna (minst fyra). Lämna en kopia till vardera lag och en till Speakern. Gå även in till domarna med ett exemplar och presentera sig som protokollförare och ta upp eventuella frågor kring lagen som uppkommit under arbetet med laguppställningen.
 13. Gäller matchen en serie där man för extra statistik på spelarna så skriver man även ut två Shot Sheet samt ett Faceoff Sheet.

Nu ska vi vara redo för match!

Starta matchen

Inför matchstart så byter man vy med knapparna till vänster. Klicka på knappen *During Game*.

Längst upp till vänster finns en knapp som det står *Not Started* på. När pucken släpps vid matchstart så klickar man på den knappen och ändrar till *In progress*.

Skulle matchen inte gå att starta så kan det bero på att man inte har fyllt i startande målvakt eller att domarna inte är ifyllda.

Uppdatera matchtiden

Det brukar vara mycket uppskattat av de som följer matchen via Swehockey-appen ifall man uppdaterar matchtiden som finns som en knapp uppe i vänstra hörnet. Andra matchhändelser uppdaterar denna tid automatisk men inte annars. Ta alltså för vana att uppdatera denna klocka vid andra typer av avblåsningar lite då och då genom att klicka på den och mata in aktuell matchtid.

Registrera matchhändelser

Ha gärna papper och penna till hands för att kunna skriva ner händelserna där först så att inmatning i OVR sedan kan göras i lugn och ro. Gäller det en serie med utökad personlig statistik på spelarna kan det dessutom vara bra att ha en bisittare som skriver.

Följande händelser skall föras in i protokollet med mha knapparna för respektive händelse i *During Game*-vyn :

- Mål (Goal...)
- Utvisningar (Penalty...)
- Straffar under match (Penalty Shot)
- Straffaravgörande (GWS...)
- Time Out...
- Målvaktsbyten (Goalie Substitutions...)
 - OBS! Håll koll på vilken målvakt som står. Lagen kan byta målvakt närsomhelst och då ska det föras in i OVR.
 - Även om något lag tar ut målvakten för en extra utespelare ska det föras in (kanske inte vid avvaktande utvisning?!).

Korrigerar matchhändelser

Alla inmatade matchhändelser hamnar i en tabell i *During Game*-vyn. Dubbelklicka på en rad, eller högerklicka och välj *Edit*, för att ändra en händelse. Högerklicka och välj *Delete* för att helt ta bort den.

Gamebreak

Vid avbrott i spelet så noterar man det i OVR genom att klicka på knappen gamebreak och ange tid och orsak. Orsakskoderna är:

- Broken Ice
- Broken Glass
- Delayed Start
- Game Interrupted
- Game Postponed
- Goal Reviewed
- Powerbreak

Periodpaus – Period 1+2+3

1. När en period är slut ändrar man statusknappen uppe till vänster från *In progress* till *Ended*.
2. Man hamnar efter periodslut i vyn *Intermission*. Skriv in skottstatistiken för respektive målvakt. Observera att det ena lagets skott ska bokföras på det andra lagets målvakt. Det är också viktigt att dela upp skotten på flera målvakter ifall det har skett ett målvaktsbyte.
3. Under andra periodpausen är det lämpligt att mata in publiksiffran. Meddela även speakern som ska meddela publiken denna siffra.
4. Byt period i periodrutan uppe till höger. Bekräfta bytet med *Yes*.
5. Gå tillbaka till *During Game*-vyn.
6. När nästa period börjar ändrar man status uppe till vänster igen till *In progress*.

Period 4 - Overtime

Är resultatet oavgjort efter tre perioder ska det spelas fem minuter overtime i tre-mot-tre-spel.

1. Ändra till period fyra och bekräfta med *Yes*.
2. Sätt status *In progress* när förlängningen startar.
3. När Overtime är slut matar man in skottstatistik på målvakterna som vanligt.

Period 5 - Straffslag

I seriespel så blir det straffslag ifall det fortfarande är oavgjort efter förlängningen. Bäst av tre straffar och en straff i taget ifall det är oavgjort efter tre straffar var.

1. Ändra till period fyra och bekräfta med *Yes*.
2. Tryck på knappen GWS... (Game Winning Shots)
3. Markera vilket lag som slår första straffen.
4. Skriv in vilken spelare som lägger straffen samt att det är mot "rätt" målvakt.
5. Markera om det blev mål eller ej med *YES* eller *NO*. Bekräfta med *OK* så byter systemet till nästa straffläggare.
6. Kontrollera även andra lagets målvakt inför straff nummer två.
7. När ett lag har vunnit får man frågan ifall GWS skall stängas. Svara *Yes*.
8. Skottstatistik under GWS ska ha matats in automatiskt. Kontrollera bara att det har skett.

När matchen är slut

När ett vinnande lag har korats skall domaren kontrollera och skriva under protokollet.

1. Se till att du har fyllt i publiksiffran och eventuellt utsedda bästa spelare. Det finns även en knapp för anteckningar, *Notes...* där man kan skriva in detaljer om t.ex matchstraff eller skador.
2. Klicka på Reports i vänstermenyn och klicka på *Off. Game Sheet* i *After Game*-rutan längs till höger och skriv ut rapporten som genereras. Gå till domaren med rapporten och be honom granska och skriva på den.
3. Har domaren synpunkter på händelserna i protokollet och vill ändra så gör det och skriv ut ett nytt för påskrift.
4. Gäller matchen en serie där man för extra statistik på spelarna fyller man nu i den under knappen *Shots and FO...*
5. När domaren är nöjd och har skrivit under *Official Game Sheet* och man nu är säker på att allt annat är ifyllt ändrar man status-knappen uppe till vänster från *Game Ended* till **Final Score**.

OBS! När man satt status till Final Score så kan man inte längre göra ändringar i matchen.

Skulle en viktig ändring ändå behöva göras enligt domaren så måste man ringa regionens supportnummer vilket numera är förknippat med en avgift för klubben.

Det underskrivna *Official Game Sheet* ska kopieras och delas ut ett till båda lagen. Originallet ska sparas hos föreningen.

6. Klicka på knappen *Game Report* och sedan *Preview*. Det är viktigt att **kontrollera att det står Final Score** i *Official Game sheet*. Skriv ut två exemplar och dela ut till de två lagen.
7. Stäng *Official Game Sheet* och klicka *Publish*.
8. Klicka på *Close Game* i vänstermenyn. Matchen är nu slut även för protokollföraren. Bra jobbat!

Särskilda matchhändelser

Detta avsnitt är inte klart och punkterna nedan inte verifierade... to be continued!

Straffslag under en period

Klicka på knappen Penalty Shot... Välj laget som utför straffslaget och mata in numret på spelaren.
Goal Scored Yes/No? Bekräfta med Ok

XXX

Vid **dubbelutvisning och en minor (2min)** i 5mot 5 samtidigt från de olika lagen kan man trycka på "More" knappen, byt lag och lägg in vilken orsak. Straffen kvittas inte vid en utvisning vardera om båda lagen spelande vid 5 mot 5. (spel 4 mot 4 alltså). Dessa 2 är låsta till varandra.

Vid mål så kom ihåg att skriva in sluttiden på utvisningen.

Vid dubbelutvisning och så får bortalaget en utvisad till och hemmalaget gör mål ska den som kom in sist ut, då man är låsta till varandra vid en dubbelutvisning.

XXX

Bägge lag få en dubbelutvisning 2+2 (double minor), kryssa i rutan (Co) bägge spelare då det kvittas och det är spel 5 mot 5. Tryck på More, byt lag. Då ser man X bakom sluttiden på utvisningen. Kryssa i Co (kvittning) på bägge. Kvittning är kryss i OVR.