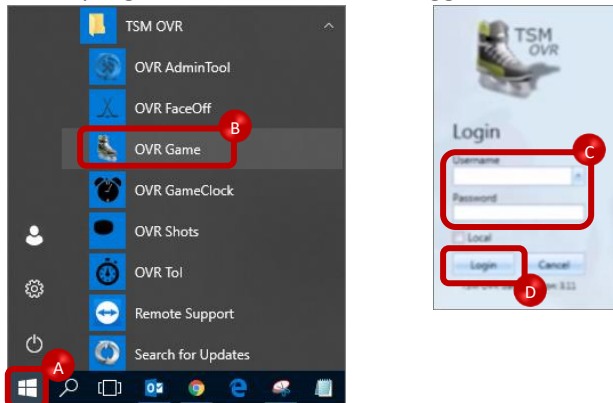
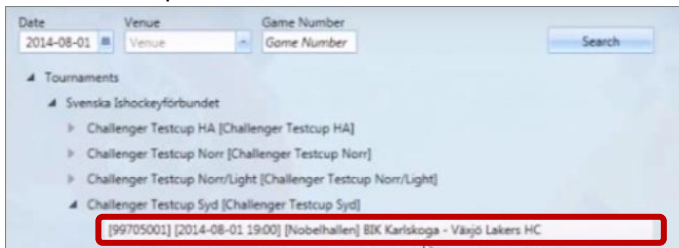


FÖRE MATCHEN

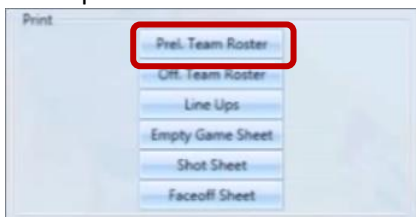
1. Starta programmet TSM OVR och logga in med användarnamn och lösenord.



2. Dubbelklicka på aktuell match.



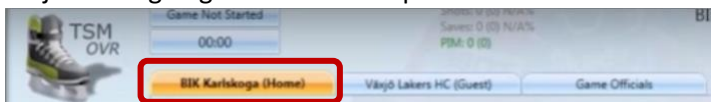
3. Klicka på "Prel Team Rooster".



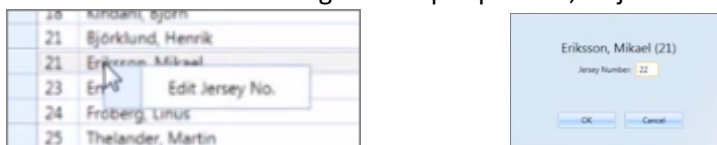
4. Skriv ut "Prel Team Rooster" och ge dem till tränarna för:
 - a. Rättelser av eventuella fel, t.ex. **ny spelare** eller **fel nummer på spelare**.
 - b. Ifyllnad av **positionerna** till dom aktuella spelarna.
 - c. Vem som är **kaptan** och **assisterande kaptan**.
 - d. Vem som är **tränare**.
 - e. **Färg** på matchtröjorna.

Not: Systemet skriver automatiskt ut team roostern för båda lagen.

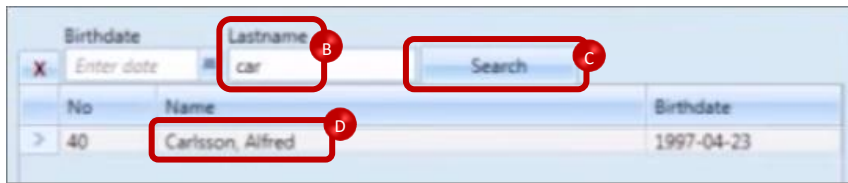
5. Välj en av lagen genom att klicka på fliken.



6. Om tränarna har gjort någon ändring så behöver OVR uppdateras.
 - a. För att ändra nummer: Högerklicka på spelaren, välj "Edit Jersey No", gör ändringen och klicka "OK".



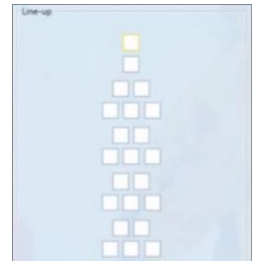
- b. För att lägga till en spelare: Klicka på "+" i nedre vänstra hörnet, skriv de tre första bokstäverna i efternamnet, klicka "Search", markera namnet och klicka "Ok".



7. Placera ut spelarna vid rätt position.

Fyll i alla positionerna genom att dubbelklicka på den spelare som har den position som programmet gulmarkerar i "Line-up" rutan.

- GK = Målvakt
- LD och RD = Back
- LW och RW = Forward
- CE = Center



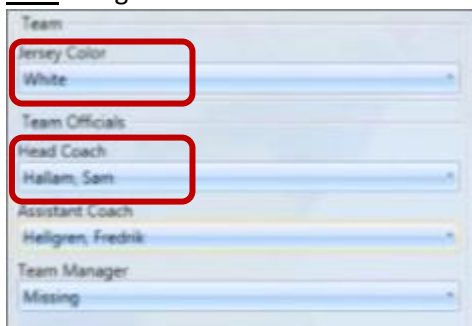
8. Markera även vem som är kapten och assisterande kapten genom att högerklicka på spelaren i uppställningen och välj i pop-up menyn. Man ska absolut inte välja startande målvakt för då kommer inte signaturraden med vid utskriften som tränarna ska skriva på.



9. Ange vilken färg på tröjorna som laget har samt tränare.

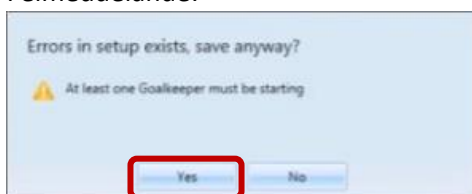
Not: Hemmafärgen är förvald.

Not: Det går inte att starta matchen om tränaren inte är ifylld.



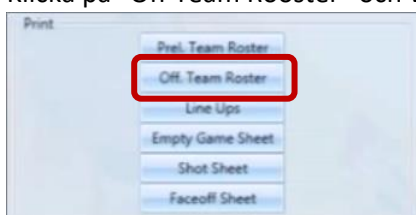
10. Klicka på "Spara" längst ner, i mitten, på sidan.

Felmeddelande:



11. Upprepa steg 5-10 för det andra laget.

12. Klicka på "Off Team Roster" och välj "Preview".



13. Skriv ut "Off Team Rooster" och ge dem till tränarna för:

- granskning av nummer, namn och position
- försäkran att ingen spelare saknas
- startande målvakt (obligatoriskt)
- eventuellt startande femma (frivilligt)
- pappret lämnas sedan tillbaka till seket

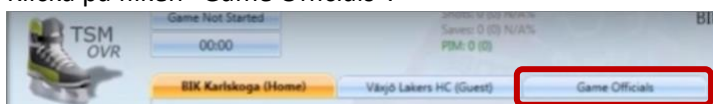
14. Obligatoriskt: Markera startande målvakt i "Line-up" rutan för båda lagen genom att dubbelklicka på den så att den blir grön.

Valfritt: Markera på samma sätt startande femma.

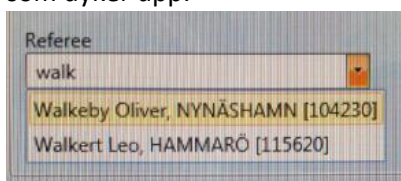


15. För att kunna starta matchen så behöver man ange domare. Detta ska vara förinställt av klubbens OVR ansvarige. Om det inte är förvalt så gör följande:

- Klicka på fliken "Game Officials".



- I fältet "Referee" skriver du första 3 bokstäverna i efternamnet på domaren. Välj rätt domare i listan som dyker upp.



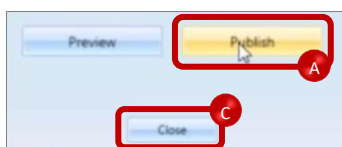
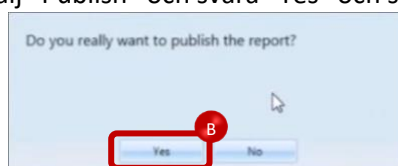
- Klicka på "Save".

16. Klicka på "Spara" längst ner, i mitten, på sidan.

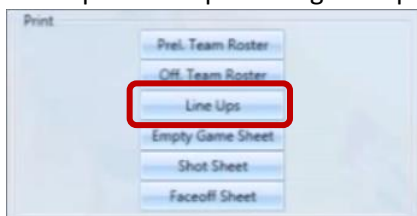
17. Upprepa steg 14-15 för det andra laget.

18. Klicka på "Off Team Rooster" och välj "Preview". Skriv ut en version till speakern.

19. Stäng ner "Preview" fönstret och välj "Publish" och svara "Yes" och sedan "Close".

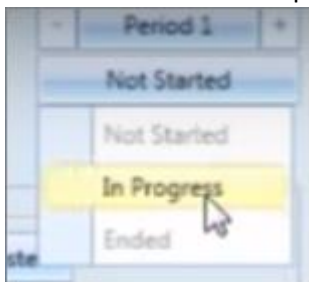


20. Klicka på "Line Ups". Stäng line up fönstret (för det behöver inte skrivas ut) och välj "Publish" och "Yes".



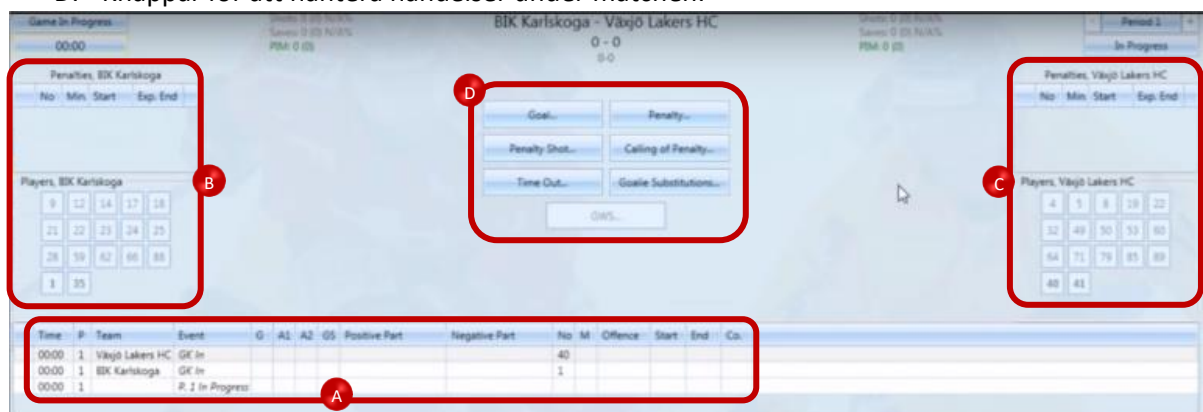
UNDER MATCHEN

1. Strax innan domarna släpper pucken så: Klicka på "Not Stated" och välj "In Progress".

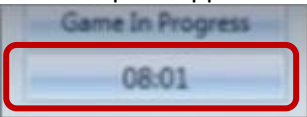
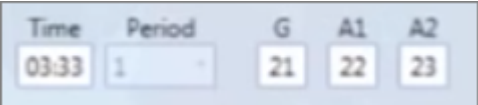


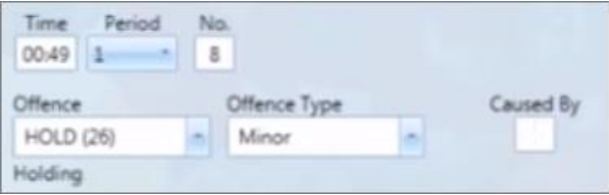
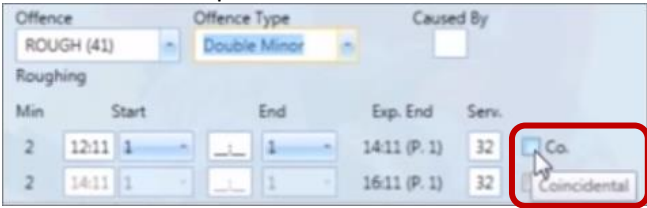
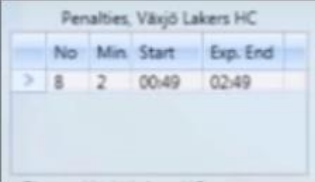
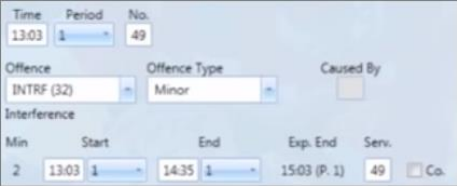
2. Innehållet på sidan:

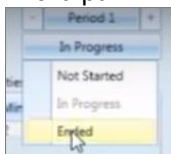
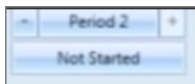
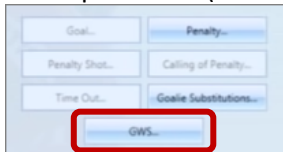
- A. Händelser under matchen: Dubbelkolla att rätt målvakter startar (annars: se tabell nedan för korrigering)
- B. Hemmalaget
- C. Bortalaget
- D. Knappar för att hantera händelser under matchen.

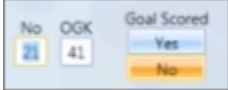
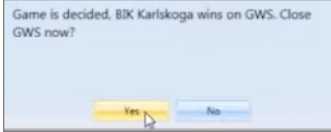
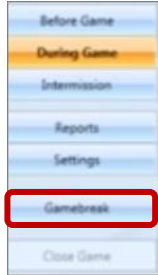
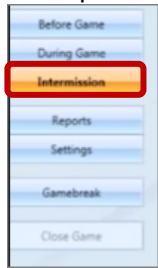


3. Händelser under match:

Händelse	OVR
Händeslöst	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klicka då på knappen med tiden för senaste händelsen.  2. Skriv in aktuell matchtid följt av "Ok". 
Mål	<ol style="list-style-type: none"> 3. Klicka på "Goal". 4. Klicka på rätt lag. 5. Skriv in följande:  <p>Om inga assister finns så behöver man ändå ställa sig i dessa rutor.</p> 6. Klicka på "Ok".

Utvisning	<ol style="list-style-type: none"> Klicka på "Penalty". Klicka på rätt lag. Skriv in följande:  Vid dubbelutvisning: <ol style="list-style-type: none"> Klicka på "More". Se till att välja rätt lag!!! Fyll i uppgifterna på samma sätt. <p>Not: Om det blir mål i detta läge så ska straffen <u>inte</u> kvittas.</p> Vid dubbelutvisning med 2+2 minuter per spelare: <ol style="list-style-type: none"> 2+2 betyder "Offence type" = "Double minor" Om domaren bedömer att straffen ska kvittas så klickar man i "Co." rutan på båda raderna.  <ol style="list-style-type: none"> Klicka på "More", byt lag och gör samma sak för den andra spelaren. <p>Specialfall: Dubbelutvisning av en spelare vid samma tidpunkt. Då måste man manuellt ändra tiden för den andra utvisningen. Om den första skulle förfalla vid mål så måste man manuellt ta bort den första utvisningen och även ändra starttiden för den andra. Mer info finns i OVR manualen på hemsidan.</p> Klicka på "Ok". Då visas utvisningen för laget.  När utvisningstiden är slut: Dubbelklicka på utvisningen, se till att tiden stämmer (eller rätta till om det är en kvittning) och klicka "Ok". Om det blir powerplay mål så ska utvisningen tas bort. Efter att målet läggs in så dyker utvisningen upp på skärmen. Kontrollera då att tiden stämmer och klicka "Ok". 
Straff	<ol style="list-style-type: none"> Klicka på "Penalty shot". Välj aktuellt lag. Ange spelare. Svaras om det blev mål eller inte.
Time out	<ol style="list-style-type: none"> Klicka på "Time Out". Välj aktuellt lag. Skriv in aktuell tid. Klicka "Ok".

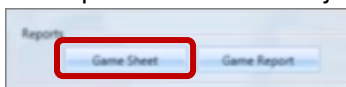
Byte av målvakt	<div>1. Vanligt målvaktsbyte:<div><div>a. Klicka på "Goalie Substitution".</div><div>b. Skriv in tiden för målvaktsbytet.</div><div>c. Skriv in numret för båda målvakterna.</div></div><div><u>Not:</u> Om bytet sker vid periodbytet så skriver man tiden 00:00.</div><div><u>Viktigt:</u> Om man byter målvakt under pågående period så måste man ta in statistiken för skott på mål för den målvakten som byts ut för att statistiken ska bli rätt.</div></div> <div>2. En målvakt tas ut (dvs. öppet mål):<div><div>a. Gär som ovan men man fyller inte i nummer för någon ny målvakt.</div><div>b. När man sedan tar in målvakten igen så kommer programmet att automatiskt välja den målvakt som senast var inne.</div></div></div> <div>3. Specialfall: Om man ska rätta ett fel, t.ex. om vi hade fel startande målvakt så högerklickar i listan över händelser där målvakten listas. Välj "Edit", markera rätt spelare och klicka "Ok".<div>OBS: Om något mål har gjorts under tiden som fel målvakt var inne så behöver även dessa rättas till. Högerklicka då på den händelsen och välj "Edit", markera den felaktiga målvakten och välj den rätta. Klicka sedan på "Ok".</div></div>																																																								
Periodslut	<div>1. Klicka på "In Progress" och välj "Ended".</div> <div></div> <div>2. Lägg in statistiken för skott på mål.<div>Not: Det är målvaktsstatistiken som räknas.</div><div>Exempel: Om Borta sköt 15 skott på Hemmalagets målvakt och Hemma sköt 9 skott på bortalaget så ska det stå såhär.</div><table><tr><th colspan="2"></th><th colspan="6">BIK Karlskoga</th><th colspan="6">Växjö Lakers HC</th></tr><tr><th colspan="2"></th><th colspan="2">1. Modig, M</th><th colspan="2">35. Persson, J</th><th colspan="2">ENG</th><th colspan="2">41. Nilhult, C</th><th colspan="2">40. Carlsson, A</th><th colspan="2">ENG</th></tr><tr><th>P.</th><th>Type</th><th>Status</th><th>SOG</th><th>GA</th><th>SOG</th><th>GA</th><th>GA</th><th>SOG</th><th>GA</th><th>SOG</th><th>GA</th><th>GA</th><th>GA</th></tr><tr><td>1</td><td>R</td><td>Ended</td><td>15</td><td>3</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>9</td><td>2</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table></div> <div>3. Klicka på "Save" och svara "Yes".<div>Nu står det "Period 2" uppe till vänster.</div><div></div></div>			BIK Karlskoga						Växjö Lakers HC								1. Modig, M		35. Persson, J		ENG		41. Nilhult, C		40. Carlsson, A		ENG		P.	Type	Status	SOG	GA	SOG	GA	GA	SOG	GA	SOG	GA	GA	GA	1	R	Ended	15	3	0	0	0	9	2	0	0	0	0
		BIK Karlskoga						Växjö Lakers HC																																																	
		1. Modig, M		35. Persson, J		ENG		41. Nilhult, C		40. Carlsson, A		ENG																																													
P.	Type	Status	SOG	GA	SOG	GA	GA	SOG	GA	SOG	GA	GA	GA																																												
1	R	Ended	15	3	0	0	0	9	2	0	0	0	0																																												
Periodstart	<div>1. Klicka på "Not started" och välj "In Progress".</div> <div>2. Kontrollera vilka målvakter som startar!!!</div> <div>Specialfall: OT = Overtime (dvs. period 4)<div><div>1. Starta på samma sätt som tidigare perioder.</div><div>2. Perioden slutar efter 5 minuter. Avsluta perioden på samma sätt som ovan och lägg in skottstatistik.</div></div></div> <div>Specialfall: GWS = Straffar (dvs. period 5)<div><div>1. Starta på samma sätt som tidigare perioder.</div><div>2. Klicka på "GWS" (dvs. Game Winning Shot).</div><div></div></div></div> <div>3. Klicka på det lag som ska börja.</div> <div>4. Ange vilken spelare som lägger straffen.</div> <div>5. Kontrollera vilken målvakt som står.</div>																																																								

	<p>6. Ange om det blev mål eller inte.</p>  <p>7. Klicka "Ok".</p> <p>8. Verkttyget hoppar automatiskt över till det andra laget.</p> <p>9. Upprepa 4-8 tills matchen är avgjord.</p> <p>10. Svara sedan "Yes" för att avsluta.</p> 
Game break	<p>Om det blir förseningar före eller under match.</p> <p>1. Klicka på "Gamebreak".</p>  <p>2. Välj lämplig förklaring.</p>
Matchslut	<p>1. Klicka på "Intermission".</p>  <p>2. Om matchen avgjordes på straffar så är redan skotten inskrivna i statistiken.</p> <p>3. Annars så anger man skott på mål i sista perioden.</p> <p>4. Klicka på "Save".</p>

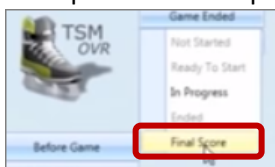
EFTER MATCHEN

På "Intermission"-sidan:

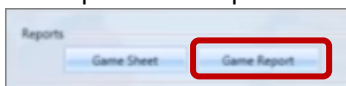
1. Klicka på "Game Sheet" följt av "Preview".



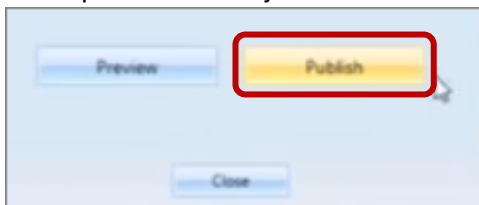
2. Skriv ut dokumentet.
3. Få dokumentet påskrivet av domaren.
4. Efter påskrift: Klicka på "Game ended" och välj "Final Score".



5. Klicka på "Game report".



6. Klicka på "Publish" följt av "Yes" och "Close".



7. Spara den påskrivna "Team rosters" och "Game sheet" dokumenten under pågående säsong.

KODER och DOMARTECKEN

Källa: <http://www.swehockey.se/Hockeydomare/Laddaned/Regelboken/> (2019-2020)

Kod	Orsak (Sv)	Offence (En)	Straff GM = Game Misconduct Penalty LS = Lagstraff MC = Misconduct Penalty MP = Match Penalty MS = Mindre Straffet SL = Straffslag SS = Större Straffet TM = Tilldömt mål	Tecken
ABUSE	Abuse of Officials/Unsportsmanlike conduct	Olämpligt uppförande	MS, LS, MC, GM, MP	
ADJ-E	Adjustment of equipment	Otillåten justering av utrustning	MS	
ATT-K	Attempt to kick	Försök att sparka	MP	
AWD-G	Awarded goal	Tilldömt mål		
BOARD	Boarding	Våldsamt tackling mot sargen	MS, SS+GM, MP	
BODY-CH	Body checking	Kroppstackling	MS, SS+GM	
BR-ST	Broken stick	Spel med trasig klubba	MS, MS+GM, LS+GM, LS	
BUT-E	Butt ending	Buttending	2 x MS+MC, SS+GM, MP	
CH-PL	Change of players	Felaktigt spelarbyte	LS	

CHARG	Charging	Otillåten tackling	MS, SS+GM, MP	
CHE-B	Checking from behind	Tackling i ryggen	MS+MC, SS+GM, MP	
CHE-H	Checking to the head	Tackling mot huvudet	MS+MC, SS+GM, MP	
CLIP	Clipping	Låg tackling	MS, SS+GM, MP	
CROSS	Cross checking	Tackling med klubban	MS, SS+GM, MP	
DAN-E	Dangerous equipment	Farlig utrustning	MS, MS+MC, LS, MC	
DELAY	Delaying the game	Fördröjande av spelet	MS, LS	
DIS-N	Displacing the net	Avsiktligt flyttad målbur	MS, SL, TM	
ELBOW	Elbowing	Armbågstackling	MS, SS+GM, MP	
EXC-RP	Excessive rough play	Överdrivet hårt spel	MP	
F-OFF	Face off	Förseelse mot nedsläppsreglerna	LS	
FAL-P	Falling on the puck	Felaktig blockering	MS, SL, TM	
FISTI	Fisticuffs	Slagsmål	MP	
HANDL-P	Hand pass	Handpassning	MS, SL	

H-BUT	Head butting	Skallning	MP	
HI-ST	High sticking	Hög klubba	MS, 2xMS, SS+GM, MP	
HOLD	Holding	Fasthållning	MS, SS+GM, MP	
HO-MA	Holding the mask	Fasthållning av hjälm	MS, SS+GM	
HO-ST	Holding the stick	Fasthållning av klubban	MS	
HOOK	Hooking	Hakning	MS, SS+GM, MP, SL, TM	
IL-EQ	Illegal equipment	Felaktig utrustning	MS, MS+MC, LS, MC	
IL-ST	Illegal stick	Felaktig klubba	MS	
INTRF	Interference	Hindra spelare	MS, TM	
INT-S	Interference with spectators	Inblandning med åskådare	MP	
KICK	Kicking a player	Sparka spelare	MP	
KNEE	Kneeing	Bentackling	MS, SS+GM, MP	
L-PEB	Leaving penalty bench	Lämna utvisningsbåset	MS, MS+GM, LS, GM, SL, TM, 2xMS+GM	
L-PLB	Leaving players bench	Lämna spelarbåset	2xMS+GM, MC, GM, SL, TM	
P-SHOT	Penalty shot	Straffslag		
P-OUT	Puck out of play	Puck spelad över sargen	MS	

REFUS	Refusing to start play	Vägra att börja spela	LS	
ROUGH	Roughing/fighting	Hårt spel	MS, 2xMS, SS + GM, GM, MP, MC	
SLASH	Slashing	Slag med klubban	MS, SS+GM, MP	
SPEAR	Spearing	Spearing	2xMS+MC, SS+GM, MP	
THR-S	Throwing a stick	Kastad klubba	MS, SL, TM, GM	
TOO-M	Too many players on the ice	För många spelare på isen	LS, SL	
TRIP	Tripping	Tripping	MS, SS+GM, MP	
DIV	Diving	Dykning	MS	

Andra tecken (utan kod)

Avvaktande utvisning 	Ingen åtgärd (wash out) 	Icing 	Offside 
Match penalty 	Late hit 	Spelare i målområdet 	Time out 