



Svenska Ishockeyförbundet

On Venue Results

Användarhandledning

1	LOGGA IN	4
2	VÄLJ MATCH	4
3	VYFÖRKLARING	5
4	BEFORE GAME	5
4.1	LAGUPPSTÄLLNING	5
4.1.1	Ändra tröjnummer	5
4.1.2	Ny spelare	5
4.2	LINE-UP	6
4.2.1	Lägg till spelare.....	6
4.2.2	Ta bort spelare	6
4.2.3	Kaptener.....	6
4.2.4	Startande spelare.....	6
4.2.5	Spara Line-Up.....	6
4.3	TRÖJFÄRG	6
4.4	REGISTRERA LAGLEDNING.....	6
4.5	MATCHFUNKTIONÄRER.....	7
4.5.1	Lägg till domare/linjeman.....	7
4.5.2	Lägg till funktionär.....	7
5	MATCHENS STATUS	8
5.1	Vy.....	8
5.2	PERIODSTATUS.....	8
5.3	MATCHSTATUS	8
5.4	MATCHTID.....	8
5.4.1	Ändra matchtid.....	8
5.4.2	Ta bort senaste matchtid	8
6	DURING GAME	9
6.1	Vy.....	9
6.2	MÅL.....	10
6.2.1	Lägg till	10
6.2.2	Ta bort.....	11
6.2.3	Redigera.....	11
6.3	STRAFF.....	11
6.3.1	Lägg till	11
6.3.2	Ta bort.....	12
6.3.3	Redigera.....	12
6.4	TIMEOUT.....	12
6.4.1	Lägg till	12
6.4.2	Ta bort.....	12
6.4.3	Redigera.....	12
6.5	UTVISNING.....	13
6.5.1	Lägg till	13
6.5.2	Avsluta utvisning.....	14
6.5.3	Ta bort.....	14
6.5.4	Redigera.....	14
6.6	AVVAKTANDE UTVISNING	15
6.6.1	Lägg till	15

6.6.2	Ta bort.....	15
6.7	MÅLVAKTSBYTE	16
6.7.1	Lägg till	16
6.7.2	Ta bort.....	16
6.7.3	Redigera.....	16
6.8	GAME WINNING SHOTS	17
6.8.1	Starta GWS.....	17
6.8.2	Ta bort sparad straff.....	17
6.8.3	Redigera GWS-period.....	18
6.8.4	Ta bort GWS-period	18
7	INTERMISSION	19
7.1	VY.....	19
7.2	MATCHSTATISTIK	20
7.2.1	Uppdatera periodstatistik.....	20
7.2.2	Skott och tekningar.....	21
7.3	ÅSKÅDARE	21
7.4	NOTERINGAR.....	22
7.5	BÄSTA SPELARE.....	22
8	REPORTS	22
8.1	SKRIV UT	22
8.2	PREL. TEAM ROSTER.....	22
8.3	OFF. TEAM ROSTER	22
8.4	LINE UP.....	22
8.5	GAME SHEET.....	22
8.6	SHOT SHEET	22
8.7	FACEOFF SHEET	23
8.8	SHOTS & FO REPORT	23
8.9	GAME REPORT.....	23
9	SETTINGS	23
9.1	MATCHTIDSVARNING	23
9.2	DÖLJ CHATT	23

1 Logga in

1. Starta klienten.
2. Om internetanslutning saknas så ska rutan "Local" kryssas i.
3. Ange användarnamn och lösenord, och tryck på knappen Login.

4. Om du skulle glömt ditt lösenord så kan du klicka på länken "Password recovery". Ett mejl skickas till e-postadressen du anger, alternativt till den användare som är kopplad till den aktuella e-postadressen.

2 Välj match

1. Matcher som spelas på dagens datum kommer alltid visas så fort en användare loggar in.
2. Om informationen du söker inte finns i listan, mata in information du söker och tryck på knappen Search.
3. Om sökningen ger ett resultat på mer än 12 matcher så får du leta fram den match du söker genom att trycka på den serie/turnering som matchen tillhör.
Annars så kommer alla matcher visas som på bilden nedan.
4. Öppna en match genom att markera den och tryck på knappen Open Game eller dubbelklicka på matchen.
5. Genom att klicka på frågetecknet visas detaljerad information om hur du väljer match.

Help

Click on the game you wish to report and then on the button labeled 'Open Game' to begin.

By default all todays game are shown. To change this, type another date in the date box.
You can then filter the games by typing a venue name or choosing one from the list.

It is also possible to directly enter a game number in the box labeled 'Game number' and clicking 'Search'.
Please note that entering a game number will disable the input boxes for date and venue.
To enable them again simply delete the game number.

Tournaments

- LG Hockey Games
 - [112233] [2011-06-16 12:24] [Globen Arena] Sweden - Finland
- Elitserien
 - [90002001] [2011-06-16 19:00] [Kinnarps Arena] HV 71 - AIK IF
 - [90002002] [2011-06-16 14:24] [Platenhallen] Frölunda HC - MODO Hockey
- J20 Elit Södra
 - [220001] [2011-06-16 13:24] [Platenhallen] IF Mölndal Hockey - IF Sundsvall Hockey
 - [220002] [2011-06-16 11:24] [Platenhallen] HC Vita Hästen - Nässjö HC
 - [220003] [2011-06-16 15:24] [Åby Ishall] Västerviks IK - Mariestad BoIS HC
- J20 SuperElit Norra Forts.
 - [230001] [2011-06-16 19:24] [Globen Arena] Luleå HF - IF Björklöven
 - [230002] [2011-06-16 11:24] [Globen Arena] AIK IF - Leksands IF
 - [230003] [2011-06-16 17:24] [Globen Arena] MODO Hockey - Mora IK
- HockeyAllsvenskan
 - [240001] [2011-06-16 13:24] [Malmö Arena] IF Sundsvall Hockey - Borås HC
 - [240002] [2011-06-16 14:24] [Malmö Arena] Bofors IK - IK Oskarshamn

Open Game »

didde Connected

3 Vyförklaring

När du loggat in så kommer du att komma till en vy som ser ut enligt bilden nedan.

Varje sida är uppbyggd av 3 komponenter:

1. Matchinformation, här kommer alltid information om matchen visas. Tid, statistik, periodnummer/status och matchstatus.
2. Meny, här navigerar du mellan de olika sidor som finns i systemet.
3. Beroende på vilken sida du har valt att gå in på i menyn så kommer detta fält ändras. I detta fall är vi inne på Before Game och kan redigera laguppställningar, line up m.m.

The screenshot shows the 'Before Game' screen in the TSM OVR Game application. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Displays match information including 'Challenger Testcup Syd Game 99705001, Tegera Arena', 'Leksands IF - Växjö Lakers HC', and statistics like 'Shots: 0 (0) (0%)', 'Saves: 0 (0) (0%)', and 'PIM: 0 (0)'. It also shows the score '0 - 0' and '0-0'. A 'Game Ready To Start' button and a '60:00' timer are visible.
- Left Menu:** A vertical menu with options: 'Before Game' (highlighted), 'During Game', 'Intermission', 'Reports', 'Settings', and 'Close Game'.
- Player List:** A table with columns 'No', 'Name', 'Pos', and 'Birthdate'. The list includes players like Bodker, Mads (RD, 870831-1298) and Sahlin, Alexander (GK, 910508-2870).
- Line-up Grid:** A grid showing player numbers in their positions. Player 11 is highlighted with a red box.
- Extra Players:** A section for additional players with checkboxes.
- Print and Settings:** Buttons for 'Prel. Team Roster', 'Off. Team Roster', 'Line Ups', 'Empty Game Sheet', 'Shot Sheet', and 'Faceoff Sheet'. There are also dropdown menus for 'Jersey Color' (Grey), 'Head Coach' (Eriksson, Niklas), 'Assistant Coach' (Missing), and 'Team Manager' (Missing).
- Bottom Bar:** Shows 'LIF - VÅX' and '910716_dldkar' with a 'Connected' status.

4 Before Game

4.1 Laguppställning

Välj det lag du vill redigera genom att använda flikarna ovanför laguppställningen.

4.1.1 Ändra tröjnummer

1. Högerklicka på den spelare som du vill ändra nummer på, tryck sedan på Edit Jersey No. Eller markera den spelare i listan som du vill ändra och klicka sedan på knappen med en penna på nedanför listan.
2. Mata in det nya tröjnumret och tryck på knappen Ok.

4.1.2 Ny spelare

1. Tryck på knappen med ett "+" tecken.
2. De spelare som är tillgängliga* visas i listan, välj genom att dubbelklicka, eller markera och trycka OK.

*Tillgängliga spelare avser spelare som 1. tillhör föreningen 2. Är registrerat på laget 3. Inte finns med på den ursprungliga laguppställningen. Beroende på turnering kan det också vara krav på giltigt spelaravtal.

4.2 Line-Up

4.2.1 Lägg till spelare

För att lägga till en spelare kan du göra på två olika sätt:

1. Markera en position/ruta genom att trycka på den.
2. Skriv i ett nummer med hjälp av siffertangenterna eller dubbelklicka i laguppställningen på den spelare du vill lägga till.

Om du lägger till en spelare under Extra Players, måste du komplettera med spelarens position. Det gör du genom att högerklicka och välja position i listan.

4.2.2 Ta bort spelare

1. Markera spelaren i Line-up:en, och radera tröjnumret.

4.2.3 Kaptener

För att markera en spelare som Captain eller Assistant Captain gör följande:

1. Högerklicka på spelaren i Line-up:en.
2. Välj vilken roll som han ska ha.

4.2.4 Startande spelare

Markera en spelare som startande i matchen gör följande:

1. Högerklicka på spelaren i line-up:en.
2. Tryck på Starting Player.
3. Tryck på knappen Save.

Notera: Du måste alltid markera minst en målvakt per lag som startande för att kunna starta matchen.

Tips: Du kan dubbelklicka på en spelare i line-up:en för att sätta hon/han till startingplayer.

4.2.5 Spara Line-Up

När du är klar med registreringen av samtliga spelare för ett lag, trycker du på knappen Save för att spara.

Notera: Kapten markeras med röd inramning, assisterande kapten har orange inramning och startande spelare har grön bakgrund.

Tips: Genom att hålla musen över ett tröjnummer ser du spelarens namn, position och formation.

4.3 Tröjfärg

Ändra det valda lagets tröjfärg genom att välja en ny färg i listrutan Jersey Color.

4.4 Registrera lagledning

Head Coach, Assistant Coach och Team Manager hämtas ifrån TSM. Om du behöver ändra dessa väljer du i listorna för respektive funktion. Det krävs att lagfunktionären finns registrerad på laget i TSM för att han/hon skall kunna väljas.

4.5 Matchfunktionärer

4.5.1 Lägg till domare/linjeman

1. Tryck på fliken Game Officials.
2. Domare och linjemän hämtas ifrån TSM. Skriv i önskat namn eller minst två bokstäver på t. ex Efternamnet för att starta sökning om du behöver byta domare/linjeman.
3. Välj sedan den person du söker.

Notera: Systemet söker upp domare som har samma nivå, en nivå under och en nivå över serienivån, om du vill söka bland alla domare ska du trycka i rutan Show All.

4.5.2 Lägg till funktionär

1. Tryck på fliken Game Officials.
2. Skriv i önskat namn i respektive fält enligt formatet <Efternamn>, <Förnamn>.

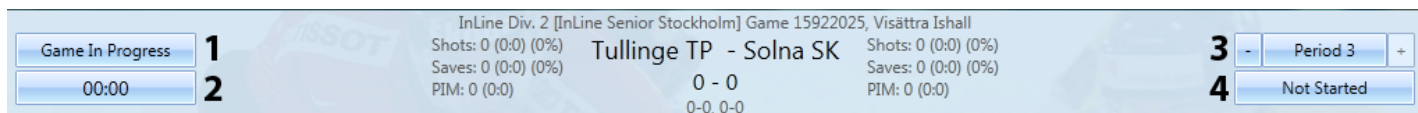
OBS! Fältet Scorekeeper sätts automatiskt till den som startar matchen, och kan inte fyllas i manuellt.

The screenshot displays the TSM OVR Game interface. At the top, it shows the game title 'Tullinge TP - Solna SK' and various statistics like 'Shots: 0 (0:0) (0%)', 'Saves: 0 (0:0) (0%)', and 'PIM: 0 (0:0)'. The 'Game Officials' window is open, showing fields for 'Referees' (Supervisor, Referee, Linesman) and 'Officials' (Game Supervisor, Scorekeeper, Timekeeper, Speaker, Video Goal Judge, Penalty Box Attendant, Goal Judge). The 'Scorekeeper' field is pre-filled with 'Karlsson, Didrik'. A 'Save' button is visible at the bottom of the window. The interface also includes a 'Users online' section on the right and a 'Write a message...' input field at the bottom right.

5 Matchens status

5.1 Vy

1. Game Status/Matchstatus
2. Game Time/Matchtid
3. Period Number/Periodnummer
4. Period Status/Periodstatus



5.2 Periodstatus

För att kunna ändra periodstatus så måste "Game Status" vara satt till "In Progress" eller "Ready To Start".

Du ändrar periodstatus och period genom att:

- Om du vill ändra till föregående period tryck på knappen med ett "-" tecken.
- Om du vill ändra till nästa period tryck på knappen med ett "+" tecken.
- Om du vill ändra periodstatus tryck på knappen under periodnumret, välj sedan önskad status som är tillgänglig.

Notera: Man byter periodstatus steg för steg. T.ex. man kan inte gå från "Not Started" -> "Ended". För att kunna sätta status till "Ended" måste status vara "Running". Systemet visar vilka statusar som är giltiga när du klickar på knapparna.

5.3 Matchstatus

Systemet ändrar matchstatusen automatiskt, men du kan ändra den i vissa fall. För att stänga matchen måste du sätta matchstatus till "Official".

Om matchstatus är satt till "Ended" så kan du ändra statusen genom att:

1. Klicka på den nuvarande statusen, välj sedan önskad status som är tillgänglig.

5.4 Matchtid

5.4.1 Ändra matchtid

1. Klicka på tiden under Game Status.
2. Mata in önskad tid i rutan, och bekräfta genom att trycka på knappen Ok.

Om matchtiden inte blivit uppdaterad på ett par minuter så börjar den blinka (se 10.1).

5.4.2 Ta bort senaste matchtid

För att ta bort den senaste inställda matchtiden gör enligt följande:

1. Högerklicka på "GameTime" händelsen i händelselistan.
2. Bekräfta genom att trycka på knappen Yes.

Notera: När du raderar en "Game Time" i händelselistan så sätts tiden till den senaste händelsens tid.

6 During Game

6.1 Vy

1. Mål ("Goal")
2. Straff ("Penalty Shot")
3. Time Out
4. Utvisning ("Penalty")
5. Avvaktande utvisning ("Calling of Penalty")
6. Målvaktsbyte ("Goalie Substitution")
7. Straffavgörande. ("Game Winning Shots", Används endast i period GWS)
8. Pågående utvisningar Hemma – och Bortalag
9. Spelare Hemma – och Bortalag
10. Matchhändelser

The screenshot displays the TSM OVR Game interface for a live match between Tullinge TP and Solna SK. The top status bar shows the game is in progress, with a score of 0-0 and 0-0-0 in terms of shots, saves, and PIM. The central control panel features buttons for various game events, numbered 1 through 10, corresponding to the list in the previous section. The interface also includes player rosters for both teams and a table of game events.

Time	P	Team	Event	G	A1	A2	GS	Positive Part	Negative Part	No	M	Offence	Start	End	Co.
> 40:00	2		P. 2 Ended												
20:00	2		P. 2 Running												
20:00	1		P. 1 Ended												
00:00	1	Solna SK	GK In							30					
00:00	1	Tullinge TP	GK In							35					
00:00	1		P. 1 Running												

6.2 Mål

6.2.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (se 6.1) för During Game utför följande:

1. Tryck på knappen Goal.
2. Välj vilket lag som gjorde mål.
3. Skriv in tid för målet; period sätts automatiskt till nuvarande period.
4. Skriv in målskytt med siffertangenterna eller med spelarknapparna.
5. Skriv in A1 och A2 om det finns några.
6. Välj GS i listrutan (Systemet föreslår automatiskt GS beroende på antal utvisningar).
7. Kryssa i rutorna ENG, AWD eller Calling Of Penalty (Avvaktande utvisning) om det är relevant.
8. Mata in spelaren som var inne på planen i Positive/Negative Participation.
9. Välj Goal Shot Type samt Causing Situation, och tryck på knappen Ok för att spara.

Tips: Använd spelar knapparna när du ska lägga till personer i G, A1 etc. Systemet hoppar då automatiskt till nästa ruta efter inmatad spelare. Du kan också använda knappen TABB för att hoppa till nästa ruta.

Förklaringar:

Time = Tiden för händelsen

Per =Period för händelsen

G = Målgörare

A1, A2 = Assist 1 och 2

GS = Ange antalet spelare på planen, EQ(5 mot 5), PP1(5 mot 4), PP2(5 mot 3), SH1(4 mot 5) och SH2(3 mot 5)

ENG = Mål i tom målbur

AWD = Tilldömt mål

Calling of Penalty = Mål under avvaktande utvisning

Positive/Negative Participation = Spelare som var inne vid målet i det målgörande laget(Positive) och laget som släppte in målet(Negative) .

OGK = Målvakten i det lag som släppte in målet.

Goal Shot Type = Hur målet gick till, skott, retur etc.

Causing Situation = Situation som ledde fram till målet, t. ex 2-1 läge.

The screenshot shows a goal entry form for a goal scored by Sweden. At the top, there are buttons for 'Sweden' (highlighted in orange), 'Select Team...', and 'Finland'. Below this, the text 'Goal scored by Sweden' is displayed. The form contains several input fields and checkboxes:

- Time:** A field with a colon separator, currently empty.
- Per:** A field containing the number '5'.
- G, A1, A2:** Three empty input fields for player numbers.
- GS:** A dropdown menu currently set to 'EQ'. To its right are three checkboxes: 'ENG', 'AWD', and 'Calling of Penalty', all of which are unchecked.
- Participation:** Two groups of five input fields each, labeled 'Positive Participation' and 'Negative Participation'. To the right of these is a field labeled 'OGK'.
- Goal Shot Type and Causing Situation:** Two dropdown menus at the bottom, both currently set to 'Select...'.

On the right side of the form, there are 'OK' and 'Cancel' buttons.

6.2.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Höger klicka på det mål du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort målet genom att trycka på Knappen Yes i dialogen som visas.

6.2.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på det mål du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck på Edit.
2. Du kommer till samma vy som bilden ovan med all information ifylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att tryck på knappen Ok.

6.3 Straff

6.3.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Tryck på knappen Penalty Shot.
2. Välj sedan det lag som fick straffen.
3. Skriv i tid för straffen.
4. Mata in ett spelarnummer med sifvertangenterna eller spelarknapparna.
5. Välj om det blev mål eller inte, och tryck sedan på knappen Ok för att spara.

Förklaringar:

Time = Tid för straffen

Per = Period nummer

No. = Spelare som skjuter straffen

OGK = Motståndarens målvakt(Målvakt som har straff emot sig)

Goal Scored = Mål Ja/Nej

Sweden Select Team... Finland

Penalty Shot by Sweden

Time Per. No. OGK Goal Scored

:_: 3 OK

No Cancel

6.3.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den straff du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort straffen genom att trycka på Knappen Ok i dialogen som visas.

6.3.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game:

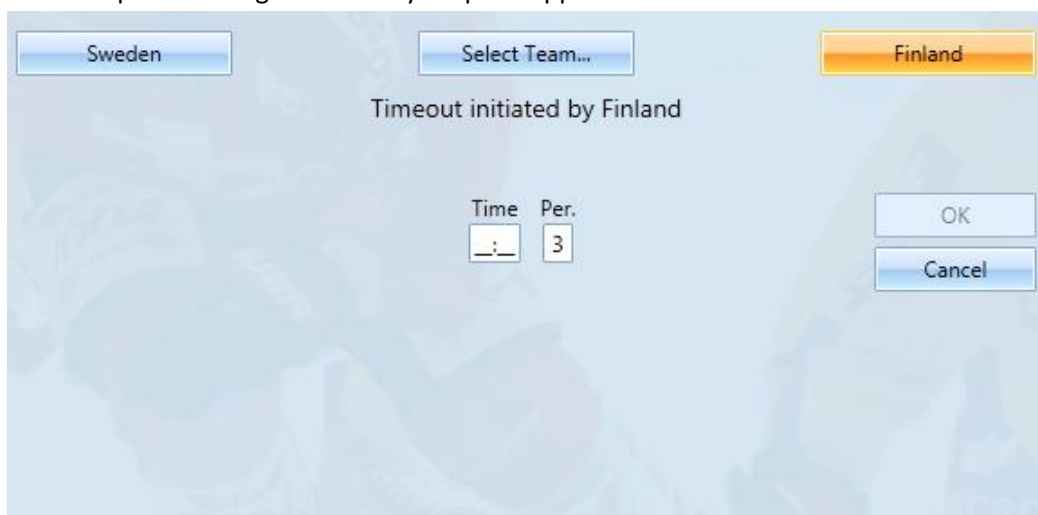
1. Högerklicka på den straff du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck på Edit.
2. Du kommer till samma vy som bilden ovan med all information i fylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att tryck på knappen Ok.

6.4 Timeout

6.4.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Tryck på knappen Time Out.
2. Välj lag, och mata sedan in tiden.
3. Spara sedan genom att trycka på knappen Ok.



6.4.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den timeout du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort timeouten genom att trycka på Knappen Ok i dialogen som visas.

6.4.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den timeout du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck sedan på Edit.
2. Du kommer till samma vy som bilden ovan med all information ifylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att tryck på knappen Ok.

6.5 Utvisning

6.5.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Klicka på knappen Penalty.
2. Välj sedan det lag som fick en spelare utvisad.
3. Du kommer du till en vy som visas på bilden nedan. Mata in tiden för utvisningen.
4. Mata in en spelare med siffertangenterna eller spelarknapparna.
5. Välj Offence och Offence Type.
6. Om utvisningen skall kvittas kryssar du för "Coincidental". I dessa fall kommer systemet att uppmana dig att registrera en utvisning som skall kvittas för motståndarna också.
7. Mata in spelaren i motståndarlaget som var orsak till att utvisningen skedde i Caused By, om detta är relevant för utvisningen.

Tips: Om du ska lägga till flera utvisningar samtidigt tryck på knappen "More", då sparas den inmatade utvisningen och du kan mata in en ny direkt.

Förklaringar:

Time = Tid för utvisningen.

Per = Period nummer.

No. = Spelare som fick utvisningen.

Offence: = Vad spelaren blev utvisad för.

Offence Type = Utvisnings typ.

Coincidental = Fylls i om det är två spelare som blir utvisade samtidigt.

Caused By = Om utvisningen är Coincidental ska numret på den andra spelaren matas in här.

M. = Antalet minuter.

Start = Start tid för utvisningen.

Exp. End = När utvisningen förväntas att avslutas, Tid/Period.

Serv. = Numret på spelaren som sitter av utvisningen.

Sweden Select Team... Finland

Penalty for Finland

Time Per. No.
11:11 3 15

Offence Offence Type Caused By
HOLD (26) Minor

M. Start Per. End Per. Exp. End Serv.
2 11:11 3 __:__ 3 13:11 (P. 3) 15 Coincidental

More... OK Cancel

6.5.2 Avsluta utvisning

Om det blir mål under utvisningen och spelare ska komma in så blir du omdirigerad till samma vy som ovan, men End Time är automatiskt ifyllt till samma tid som målet och du får godkänna och spara utvisningen.

Om det inte blir mål så ligger utvisningen i Pågående Utvisningar (Se 6.1). Gör enligt följande för att avsluta den:

1. Dubbelklicka på utvisningen.
2. Sedan dyker det upp en ruta där du får mata in aktuell matchtid och spara genom att trycka på knappen Ok.
3. Utvisningen kommer då försvinna från listan med pågående utvisningar.

Notera:

- *Personliga utvisningar som inte påverkar antalet spelare på planen visas inte i listan med de pågående utvisningarna.*
- *Endast 2 minuters utvisningar avslutas vid mål. De utvisningar som innehåller "2+2" minuter räknas som 2 stycken 2 minuters utvisningar. Om motståndarna gör ett mål inom de 2 första minutrarna så har spelaren fortfarande 2 minuter kvar. Om det blir ett mål till efter det så kommer spelaren in på planen.*
- *2 och 5 minuters utvisningar visas i listan för pågående utvisningar.*

6.5.3 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den utvisningen du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete,
2. Bekräfta att du vill ta bort utvisningen genom att trycka på Knappen Yes i dialogen som visas.

6.5.4 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den utvisning du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck på knappen Edit.
2. Du kommer komma till samma vy som bilden ovan med all information ifyllt så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att trycka på knappen Ok.

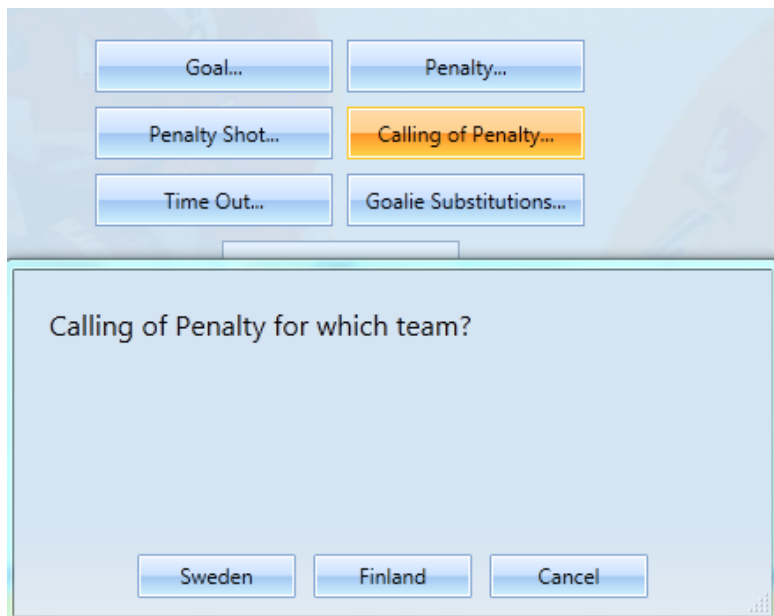
6.6 Avvaktande utvisning

6.6.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Klicka på knappen Calling of Penalty, och välj vilket lag som har avvaktande utvisning.

När det blir utvisning gör du enligt 6.5.1, men du behöver inte välja vilket lag som får utvisningen, det laget som har avvaktande utvisning kommer automatiskt väljas. Om det blir mål under den avvaktande utvisningen gör enligt 6.2.1, laget som inte har avvaktande utvisning väljs automatiskt när man går in på mål.



6.6.2 Ta bort

Om du vill ta bort avvaktande utvisning trycker du på samma knapp igen.

6.7 Målvaktsbyte

6.7.1 Lägg till

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Klicka på knappen Goalie Substitutions.
2. Skriv in tid.
3. Mata in tröjnummer på målvakten som lämnar målet.
4. Mata in tröjnummer på den målvakt som kommer in.
5. Spara sedan genom att trycka på knappen OK.

Om målvakten är registrerad på händelser efter han blivit utbytt så kommer en varningsruta komma upp när du sparar, där får du välja om du vill fortsätta genom att trycka Yes eller No.



6.7.2 Ta bort

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på det målvaktsbyte du vill ta bort i listan med matchhändelser, och tryck på Delete.
2. Bekräfta att du vill ta bort målvaktsbytet genom att trycka på Knappen Yes i dialogen som visas.

6.7.3 Redigera

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på det målvaktsbyte du vill redigera i listan med matchhändelser, och tryck sedan på Edit.
2. Du kommer komma till samma vy som bilden ovan med all information ifylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara sedan genom att trycka på Ok.

6.8 Game Winning Shots

Notera: Game winning shots kan endast användas när det är period 5/GWS period.

Om det blir en utvisning i GWS-perioden ska utvisningen läggas till som vanligt med period 4(OT) som periodnummer.

6.8.1 Starta GWS

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Tryck på knappen GWS.
2. Sedan väljer du det lag som ska slå den första straffen.
3. När du valt det startande laget så kommer det fram en vy enligt bilden nedan.
4. Fyll i straffskyttens nummer i rutan "No".
5. Välj sedan om straffskytten gjorde mål eller inte.
6. Bekräfta den slagna straffen genom att trycka på knappen Ok.

Notera: Varje straff sparas i en egen lista som visas på bilden.

Punkt 4-6 ska upprepas tills något lag har vunnit. Systemet beräknar automatiskt efter varje straff om det är något lag som vunnit. När ett lag har vunnit kommer systemet fråga om GWS-perioden ska avslutas.

När en GWS-period är avslutad sparas den som ett mål till det vinnande laget i listan med matchhändelser (Se 6.1).

Växjö Lakers HC

Select Team...

Rögle BK

GWS Type: Best of 3

GWS 2 by Växjö Lakers HC

Players, Växjö Lakers HC

Players, Rögle BK

No OGK Goal Scored

No 2 Yes No

Score	Team	P.	OGK	Scored
1 - 1	Rögle BK	12	1	x
1 - 0	Växjö Lakers HC	15	2	x

OK

Cancel

Close

6.8.2 Ta bort sparad straff

För att ta bort en sparad straff innan GWS-perioden är avslutad gör följande:

1. Högerklicka på den straff i listan som visas på bilden ovan.
2. Tryck sedan på delete.
3. Sedan får du bekräfta genom att trycka på knappen "Yes" i rutan som dyker upp.

6.8.3 Redigera GWS-period

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den händelse som markeras med GWS i columnen "GS".
2. Tryck sedan på Edit.
3. Du kommer då till samma vy som bilden ovan.
4. I listan som visas på bilden ovan kan du högerklicka och redigera eller ta bort en straff i den aktuella GWS-perioden.

The screenshot shows the TSM OVR Game interface for a game between Växjö Lakers HC and Rögle BK. The game is in the 'During Game' phase. The score is 1-0. The interface includes various controls and data tables.

Game Statistics:

- Shots: 9 (2:2:2:2:1) (11.1%)
- Saves: 8 (2:2:2:2:0) (100%)
- PIM: 2 (0:2:0:0:0)
- Shots: 8 (2:2:2:2:0) (0%)
- Saves: 8 (2:2:2:2:0) (88.9%)
- PIM: 0 (0:0:0:0:0)

Penalties:

- Växjö Lakers HC: No. 14, Min. 2, Start 32:12, Exp. End 34:12
- Rögle BK: (Empty table)

Players:

- Växjö Lakers HC: 3, 4, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 29, 35, 77, 79, 81, 1, 2
- Rögle BK: 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 30, 41, 77, 2, 4

Event Log Table:

Time	P	Team	Event	G	A1	A2	GS	Positive Part	Negative Part	No	M	Offence	Start	End	Co.
70:00	5		P. 5 Ended												
> 70:00	5	Växjö Lakers HC	Goal (1 - 0)	13			GWS 13		2						
70:00	5		P. 5 In Progress												
70:00	4		P. 4 Ended												
70:00	4	Rögle BK	GK Out							2					
70:00	4	Växjö Lakers HC	GK Out							1					
60:00	4		P. 4 In Progress												
60:00	3		P. 3 Ended												
40:00	3		P. 3 In Progress												
40:00	2		P. 2 Ended												

6.8.4 Ta bort GWS-period

För att ta bort en hel GWS-period måste man ta bort alla straffar en efter en.

När du befinner dig i standard vyn (Se 6.1) för During Game gör följande:

1. Högerklicka på den händelse som markeras med GWS i columnen "GS" eller tryck på knappen GWS.
2. **Om du högerklickade under punkt 1 ska detta steg utföras.** Tryck sedan på Edit.
3. Du kommer då till samma vy som bilden under punkt 6.8.1.
4. Ta bort alla straffar i listan (Se 6.8.2).
5. Tryck sedan på knappen Close.

7 Intermission

7.1 Vy

1. Periodstatistik, antal mål och antal skott av lagen. Tid då perioden startade och slutade fylls i automatiskt av systemet.
2. Periodstatistik för målvakter. Matas in av användare efter varje period.
3. Bästa spelare i hemma- och bortalag.
4. Antalet åskådare.
5. Noteringar för matchen.
6. Registrering av enskilda skott och tekningar.
7. Utskrift av matchprotokoll, "Game Sheet".
8. Utskrift av matchrapport, "Game Report".

Challenger Testcup Syd Game 99705001, Tegera Arena

Leksands IF - Växjö Lakers HC

1 - 1
1-0, 0-1, 0-0

Shots: 4 (2:1:1) (25%)
Saves: 7 (3:3:1) (87,5%)
PIM: 0 (0:0:0)

Shots: 8 (3:4:1) (12,5%)
Saves: 3 (1:1:1) (75%)
PIM: 0 (0:0:0)

Game Official: 20:00

Period 3
Ended

P. Type Status	Leksands IF			Växjö Lakers HC		
	3 Bibic, A	4 Bödker, M	ENG	1 Gerber, M	2 Karlsson, B	ENG
1 R Ended	3	0	0	2	1	0
2 R Ended	4	1	0	1	0	0
3 R Ended	1	0	0	1	0	0

P.	Start	End	Goals, H	Goals, G	Shots, H	Shots, G
1	13:39	13:40	1	0	2	3
2	13:41	13:42	0	1	1	4
3	13:46	13:51	0	0	1	1

Best Players

Leksands IF: 3, Bibic, Alen

Växjö Lakers HC: 2, Karlsson, Björn

Game Information

Spectators: 123

Notes... Shots and FO...

Save Undo

Reports: Game Sheet, Game Report

7.2 Matchstatistik

7.2.1 Uppdatera periodstatistik

Efter varje period ska statistiken uppdateras. Antalet skott på mål för varje lags målvakt måste vara minst lika många som antalet insläppta mål, (Se bild nedan).

1. Mata in siffror med hjälp av siffertangenterna.
2. Spara sedan genom att trycka på Save.

När du matat in informationen i rutan och sparat så kommer periodstatistiken för lagen uppdateras automatiskt.

Förklaringar:

SOG = Skott som målvakten fått på sig.

GA = Antalet mål som målvakten släppt in.

ENG = Antalet mål som laget släppt in i tom målbur.

P. Type	Status	Flemingsbergs IK					Haninge Inline Mates IF				
		35 Andersson, A		1 Larsson, D		ENG	30 Fast, V		31 Heino-Lindberg, C		ENG
		SOG	GA	SOG	GA	GA	SOG	GA	SOG	GA	GA
1 R	Ended	3	3	0	0	0	2	2	0	0	0
2 R	Not Started	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3 R	Not Started	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4 OT	Not Started	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5 GWS	Not Started	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

7.2.2 Skott och tekningar

När du är i standardvyn för Intermission (se 7.1) gör följande:

1. Tryck på knappen Shots & FO.
2. En vy enligt bilden nedan kommer dyka upp. Registrera skott och tekningar för varje spelare.
3. Spara sedan genom att trycka på knappen Save.

Förklaringar:

SOG = Skott på mål.

FO+ = Vunna tekningar.

FO- = Förlorade tekningar.

POS = Position (Spelarnamn med fetstil har positionen center).

Player Summary = Skriv ut rapporten "Player Summary".

Brynäs IF						MODO Hockey					
No	Name	Pos	SOG	FO+	FO-	No	Name	Pos	SOG	FO+	FO-
> 24	Hansen, Mads	CE	0	0	0	> 2	Westin, Jens	RD	0	0	0
1	Svedberg, Niklas	GK	0	0	0	5	Jonsson, Hans	CE	0	0	0
9	Andersén, Niclas	CE	0	0	0	6	Häggström, Magnus	RW	0	0	0
22	Sundqvist, Jörgen	LD	0	0	0	3	Timander, Mattias	LW	0	0	0
15	Bertilsson, Simon	RW	0	0	0	10	Skröder, Per-Åge	RD	0	0	0
12	Dackell, Andreas	LD	0	0	0	12	Josefsson, Daniel	LD	0	0	0
37	Sundström, Alexander	RW	0	0	0	17	Madsen, Morten	RW	0	0	0
31	Granström, Jonathan	RD	0	0	0	18	Hällberg, Per	CE	0	0	0
8	Somervuori, Eero	RW	0	0	0	24	Sundström, Niklas	LD	0	0	0
19	Järnkrok, Calle	RD	0	0	0	25	Hedman, Anton	RW	0	0	0
33	Silfverberg, Jakob	LD	0	0	0	26	Forsberg, Kristian	CE	0	0	0
18	Rödin, Anton	LW	0	0	0	28	Blomqvist, Jacob	LW	0	0	0
4	Berglind, Victor	LD	0	0	0	30	Dahlberg, Nicklas	GK	0	0	0
14	Ekholm, Mattias	RD	0	0	0	32	Tarkki, Tuomas	GK	0	0	0
10	Larsson, Johan	LW	0	0	0	39	Svartvadet, Per	LD	0	0	0
27	Rohdin, Joachim	LW	0	0	0	44	Danielsson, Nicklas	RD	0	0	0
23	Rensfeldt, Ludvig	RW	0	0	0	23	Bartecko, Lubos	RD	0	0	0
17	Wännström, Sebastian	CE	0	0	0	8	Eriksson, Anders	LD	0	0	0
3	Carlsson, Jonathan	RD	0	0	0	48	Pikkarainen, Hannu	RW	0	0	0
25	Greiss, Thomas	GK	0	0	0	33	Johansson, Adam	LW	0	0	0
99	Ljunggren, Daniel	CE	0	0	0						
Total			0	0	0	Total			0	0	0

Back

Save

Undo

Player Summary...

7.3 Åskådare

Registrera antalet åskådare i rutan Spectators under standardvyn för Intermission (Se 7.1).

Efter att du fyllt i rutan så sparar du genom att trycka på knappen Save.

7.4 Noteringar

För att lägga till noteringar gör följande:

1. Tryck du på knappen Notes.
2. Du kommer få upp en vy med en stor text ruta där du kan fylla i önskad information.
3. Spara sedan genom att trycka på knappen Save.

7.5 Bästa spelare

För att lägga till lagens bästa spelare fyller du i rutorna i Best Players området (Se 7.1).

1. Fyll i rutorna med siffror genom att använda siffertangenterna.
2. Spara sedan genom att trycka på knappen Save.

8 Reports

8.1 Skriv ut

1. Tryck på den rapport du vill skriva ut.
2. Du kommer få upp den valda rapporten som en pdf-fil som du kan skriva ut.

8.2 Prel. Team Roster

- "Preliminary Team Roster" ska skrivas ut innan match börjar så att respektive lag kan fylla i Line-Up, extra players etc.
- Den kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports.
- När du väljer att skriva ut den så kommer du alltid få ut två stycken, en för vardera lag.

8.3 Off. Team Roster

- "Official Team Roster" kan skrivas ut när båda lagen har fyllt i och lämnat in Prel. Team Roster, och informationen har registrerats i systemet.

8.4 Line Up

- Rapporten "Official Line Up" kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports.

8.5 Game Sheet

- Ett blankt Game Sheet kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda, det kan användas för att registrera händelser manuellt på papper.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game, (se 7.1) eller Reports – After Game. När du skriver ut den under Reports – After Game kommer den vara ifylld med de händelser som registrerats i systemet.

8.6 Shot Sheet

- Shot Sheet kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda.
- Shot Sheet används under matchens gång för att manuellt registrera skottstatistik för spelare.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports, när du skriver ut så kommer du få två sidor, en för vardera laget.

8.7 Faceoff Sheet

- Faceoff Sheet kan skrivas ut när laguppställningarna är korrekt ifyllda.
- Det används under matchens gång för att manuellt registrera tekningsstatistik för spelare.
- Rapporten kan skrivas ut under meny knapparna Before Game eller Reports.

8.8 Shots & Fo Report

- Shots & FO Report kan skrivas ut när informationen från Shot Sheet och Faceoff Sheet är sammanställd enligt 7.2.2.
- Den kan skrivas ut under Reports eller på Uppdatera spelarstatistik vyn (Se 7.2.2).

8.9 Game Report

- Game Report kan skrivas ut efter varje period.
- Den innehåller match händelser och statistik.
- Den kan skrivas ut under meny knappen Intermission(se 7.1) eller Reports.

9 Settings

9.1 Matchtidsvarning

Game Time texten börjar blinka efter ett par minuter om den inte uppdaterats på ett tag.
Med Update Game Time interval ställer du in efter hur länge (i datortid) texten ska börja blinka.

9.2 Dölj Chatt

Du ställer in om du vill visa eller dölja chatten under Display Chat.

Om knappen Yes är markerad visas chatten, om knappen No är markerad så döljs chatten.