

FÖRBEREDELSE - Före matchstart

- Öppna och logga in i TSM OVR game med ditt användarnamn och lösenord på datorn i ledarrummet.



TSM OVR

Login

Username

Password

☐ Local

Login Cancel

TSM OVR Version: 1.7

- Välj aktuell match i listan som visas (Dagens datum brukar vara förvalt, kontrollera detta om du inte hittar matchen).



Welcome to TSM OVR Game
TeamSport Management - On Venue Results TSM OVR Game

Date: 2021-12-05 Venue: Venue Game Number: Game Number Search

Tournaments

- Göteborgs Ishockeyförbund
 - D1 Göteborg [D1 Göteborg]
 - [6861095] [2021-12-05 14:00] [Tuve Ishall] Hisingens IK Röd - Källered SK Vit

- Kontrollera att båda lagen registrerat respektive laguppställning. Lagen har varsin "flik". Om fältet Line-up är ifyllt så är laguppställningen registrerad.



TSM OVR

Game Not Started 00:00

Hisingens IK Röd (Home) Källered SK Vit (Guest)

Game Officials Suspensions/Penalties (0)

Line-up

No	Name	Pos	Birthdate
2	Bogren, Albin	LD	2012-06-28
3	Jarl, Alfred	CE	2012-11-06
4	Islamovic, Allen	GK	2012-11-07
5	Ekoff, Axel	LW	2012-10-23
6	Sjöo, Charlie	LD	2012-02-28
7	Olafsson Birne, Ella	CE	2012-01-21

Line-up

3 27 2 7 11

Prep. Team Roster Off. Team Roster Line Ups Media Line Up Empty Game Sheet

OM LAGUPPSTÄLLNING ÄR REGISTRERAD

- Skriv ut Official Team Roster och lämna respektive laguppställning till lagens ledare och be dem bekräfta att alla spelare är registrerade på matchen och att ingen saknas.
(Skriv ut ett exemplar, båda laguppställningar skrivs ut i samma utskrift)



The screenshot shows the TSM OVR interface for a game between Hisingens IK Röd (Home) and Kålleröd SK Vit (Guest). The game is not started, with a score of 0-0. The 'Official Team Roster' button is highlighted with a red box in the right-hand menu.

- Om båda lagen bekräftar att laguppställningarna är korrekta – fortsatt med "Fyll i Jersey Color...", se nedan
- Om något av lagen meddelar att deras laguppställning inte är korrekt MÅSTE den justeras.
(Spelare som inte finns registrerad på matchen får inte spela matchen).
 - Justera genom att följa instruktionen nedan, dvs agera som att laguppställning inte är registrerad.

OM LAGUPPSTÄLLNING INTE ÄR REGISTRERAD

- Skriv ut Preliminary Team Roster och lämna till båda lagen. Be dem fylla i dagens laguppställning.
(Skriv ut ett exemplar, båda laguppställningar skrivs ut i samma utskrift)



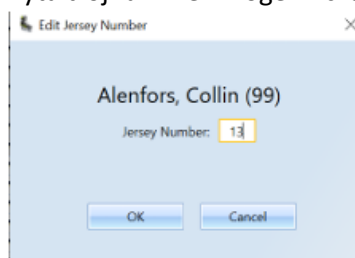
The screenshot shows the TSM OVR interface for a game between Hisingens IK Röd (Home) and Kålleröd SK Vit (Guest). The game is not started, with a score of 0-0. The 'Prel. Team Roster' button is highlighted with a red box in the right-hand menu.

- Hämta ifyllda Preliminary Team Rosters från båda lagen (kontrollera att kapten och assisterande kapten finns angivna)
- Registrera alla spelare på rätt plats. Detta görs genom att fylla i spelarens tröjnummer på rätt plats i fältet Line-up

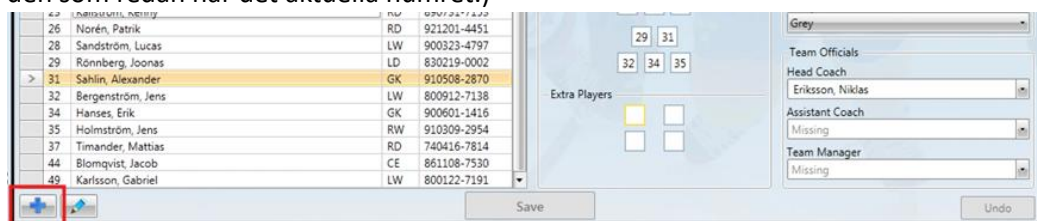


The screenshot shows the TSM OVR interface for a game between Hisingens IK Röd (Home) and Kålleröd SK Vit (Guest). The game is not started, with a score of 0-0. The 'Line-up' field is highlighted with a red box in the right-hand menu.

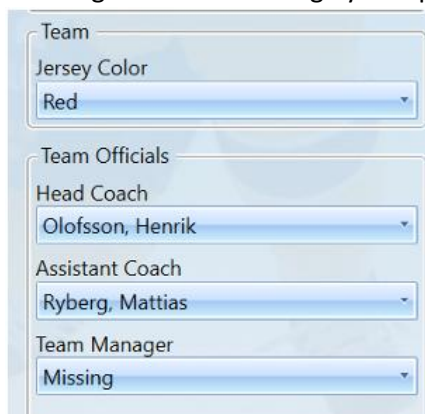
- Byta tröjnummer: Högerklicka på spelaren i listan och välj Edit Jersey No.



- Lägga till spelare: Använd plusset längst ner till vänster och sök på födelsedatum eller efternamn. (Om den nye spelarens tröjnummer är upptaget, byt först nummer på den som redan har det aktuella numret.)



- Markera kaptenerna (högerklicka på tröjnumret i fältet Line-up). - Ange inte någon startande målvakt (eller utespelare) i det här skedet. - Om en varning dyker upp när man sparar, svara ja på frågan Save anyway? Laguppställningarna bör vara registrerade i systemet senast 1 timme före matchstart.
- Fyll i Jersey Color, Head Coach och Assistant Coach (Team Manager måste inte fyllas i) för båda lagen. Om en varning dyker upp när man sparar, svara ja på frågan Save anyway?



- Gå nu till nästa flik som heter Game Officials. Här ska matchens domare/linjemän fyllas i. Är det inte några namn i rutorna som är ifyllda nedan så kan man markera rutan och skriva in namnet då kommer en rullist upp med namn upp som man markerar. Glöm ej att spara. Om en varning dyker upp när man sparar, svara ja på frågan Save anyway?



UTBILDNING TSM-OVR



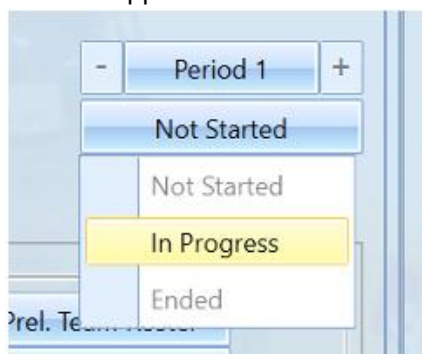
- Skriv ut Official Team Roster. - Ett original som ska skrivas under av tränare/lagledare för båda lagen. **-Ett exemplar till speaker!**
- Inhämta underskrifter från tränare/lagledare för båda lagen på samma exemplar av Official Team Roster. -Även startande målvakt ska kryssas i av båda lagen. (Inga startande utespelare behöver anges.) - Den slutliga laguppställningen ska vara underskriven senast 20 minuter före matchstart.
- Ange startande målvakter (högerklicka på tröjnumret i fältet Line-up)
- Publicera Official Team Roster samt Line Ups. - Öppna rapporten på skärmen (Preview). - Stäng rapporten, välj Publish och svara ja på frågan.
- Nu är alla inställningar klara.
- Logga ut och stäng ner TSM OVR game på datorn i ledarrummet.

HÄNDELSEREGISTRERING – Under match

- Öppna och logga in i TSM OVR game med ditt användarnamn och lösenord på datorn i sekretariatet.

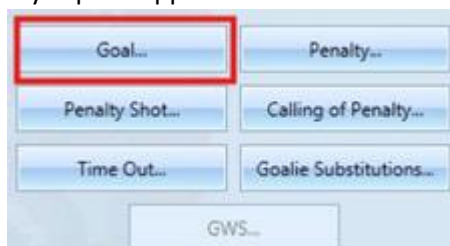


- Välj aktuell match (se ovan)
- När matchen börjar (eller strax före): klicka på Not Started och välj In Progress i rullisten som kommer upp.



Nu har du startat matchen.

- Registrera mål
 - Tryck på knappen Goal.



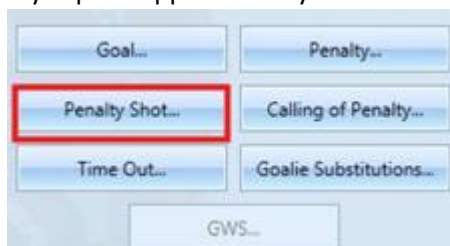
- Välj vilket lag som gjorde mål.
- Skriv in tid för målet; period sätts automatiskt till nuvarande period.
- Skriv in målskytt (G) med sifvertangenterna eller med spelarknapparna.
- Skriv in A1 (assist) och A2 (andra assist) om det finns några.
- Kryssa i rutorna ENG, AWD eller Calling Of Penalty (Avvaktande utvisning) om det är relevant.
- (Positive/Negative Participation används ej på ungdomsnivå)
- Tryck OK för att spara



- Vid straffslag används knappen Penalty Shot.



- Straffslag
 - Tryck på knappen Penalty Shot.



- Välj det lag som fick straffen.
- Skriv i tid för straffen.
- Mata in straffskyttens spelarnummer (No) med sifvertangenterna eller spelarknapparna.
- Mata in motståndarmålvaktens spelarnummer (OGK) om det inte redan är förifyllt.
- Välj om det blev mål eller inte (Yes/No).
- Tryck på knappen OK för att spara

A screenshot of a "Penalty Shot by Leksands IF" form. At the top, there are buttons for "Leksands IF", "Select Team...", and "Växjö Lakers HC". The title "Penalty Shot by Leksands IF" is centered. Below the title, there are input fields for "Time" (with a clock icon), "Period" (with a dropdown menu showing "3"), "No." (with a text input field), and "OGK" (with a text input field). To the right of these fields is a "Goal Scored" section with "Yes" and "No" buttons. At the bottom right, there are "OK" and "Cancel" buttons.



- Registrera utvisningar
 - Offence = Utvisningsorsak (HOOK, INTRF, SLASH etc.) Skriv inledningen på utvisningen så kommer en "begränsad" lista upp i en rullist.
 - Offence Type = De straff som finns tillgängliga för vald utvisningsorsak visas i en rullist
 - Minor = 2 min
 - Double Minor = 2+2 min
 - Bench = Lagstraff 2 min
 - Misc = 10 min
 - GM (Game Misconduct) = 20 min (resten av matchen)
 - Major+GM = 5+20 min (resten av matchen)
 - Match (Match Penalty) = 25 min (resten av matchen + avstängning)
 - Om domaren säger "matchstraff", kontrollera om han menar Game Misconduct eller Match Penalty.
 - Avsluta pågående utvisningar direkt då tiden har gått ut.
 - Vid kvittade utvisningar ska boxen Co. (coincidental) kryssas i.

Penalty for Leksands IF

Time: 12:12, Period: 3, No.: 23

Offence: HOLD (26), Offence Type: Minor, Caused By: []

Holding: []

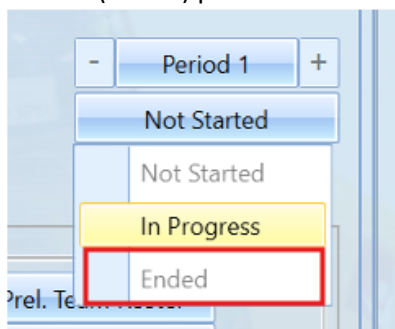
Min: 2, Start: 12:12, End: 3, Exp. End: 14:12 (P. 3), Serv.: 23

☐ Coincidental

Buttons: More..., OK, Cancel

- Registrera Målvaktsbyte
 - Målvaktsbyten ska registreras direkt då de sker. Kontrollera vid varje periodstart om något lag har bytt målvakt. Vid målvaktsbyte måste skotten på de båda målvakterna särskiljas. (Se även nedan under Periodpaus.)
 - Om ett lag ersätter målvakten med en utespelare så ska det också registreras direkt då det sker. Likaså när målvakten återkommer i spel. Detta gäller oavsett om det blir mål i den spelsekvensen eller inte.
 - Om det blir mål då ett lag har tagit ut målvakten så måste händelserna registreras i rätt ordning, dvs. målvakt ut, mål, målvakt in. - Undantag: Då ett lag tar ut målvakten under en avvaktande utvisning så ska det inte registreras i systemet. Om det blir mål i en sådan situation ska dock målvakten ersättas med en utespelare i plusstatistiken.

- Avsluta period
 - Registrera alla matchhändelser innan perioden avslutas.
 - Avsluta (Ended) perioderna med knappen längst upp till höger.



- Periodpaus
 - Registrera periodens skottstatistik. (Bra om skotträknare har koll på eventuellt målvaktsbyte, så att rätt antal skott kan registreras på respektive målvakt)
 - Hisingens skott registreras under motståndarens målvakt(-er), och vice versa.

Game Ended

15:00

Shots: 0 (0) N/A%

Saves: 0 (0) N/A%

PIM: 0 (0)

D1 Göteborg Game 6861095, Tuve Ishall

Hisingens IK Röd - Kålleröd SK Vit

0 - 0

0-0

Shots: 0 (0) N/A%

Saves: 0 (0) N/A%

PIM: 0 (0)

-

Period

End

		Hisingens IK Röd				Kålleröd SK Vit					
		3. Jarl, A		27. Shee, S		ENG	1. V. Claer, A		35. Carlsson, B		ENG
P.	Type	Status	SOG	GA	SOG	GA	SOG	GA	SOG	GA	GA
1	R	Ended	0	0	0	0	0	0	0	0	0

P.

Start

End

Goals, H

Goals, G

Shots, H

Shots, G

1	07:23	07:23	0	0	0	0
---	-------	-------	---	---	---	---

Best Players

Hisingens IK Röd

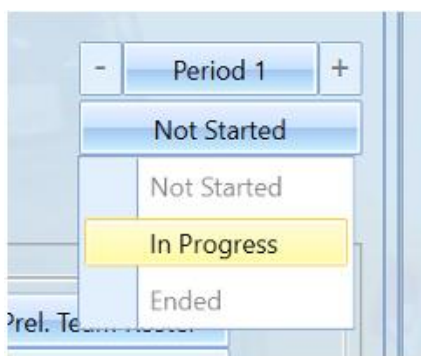
Kålleröd SK Vit

Reports

Game Sheet

Game Report

- Starta nästa period
 - Starta (In progress) nästa period med knappen längst upp till höger. Om matchhändelser registreras utan att perioden har startats så kan det bli besvärligt att rätta till i efterhand.





HÄNDELSEREGISTERING - Förlängning

- Starta Period 4 (OT).
- Hanteras precis som period 1-3.

STRAFFLÄGGNING

- Starta Period 5 (GWS).
 - Använd knappen GWS (Game Winning Shots).
 - Registrera straffskytt och Goal Scored: Yes/No.
 - Målvakterna är ifyllda automatiskt men kan ändras om något lag byter.
 - Systemet registrerar automatiskt slutresultat och avgörande målskytt när straffläggningen är avgjord.

EFTER MATCH

- Registrera sista periodens skottstatistik på samma sätt som i periodpaus.
- Logga ut och stäng ner TSM OVR game på datorn i sekretariatet.
- Öppna och logga in i TSM OVR game med ditt användarnamn och lösenord på datorn i ledarrummet.
- Välj aktuell match (se ovan)
- Skriv ut två exemplar av Official Game Sheet (matchprotokollet). - Skriv under det ena exemplaret och inhämta domarens underskrift.
 - Om domaren vill ändra något i protokollet görs först dessa ändringar och sedan skrivs nya Official Game Sheet ut och det ena exemplaret skrivs under av scorekeeper och domaren.
- När domaren har skrivit på protokollet, ändra matchstatus till Final Score med knappen längst upp till vänster.
- Skriv ut två exemplar av Game Report och publicera rapporten. - Detta ska alltid göras efter att matchstatus har ändrats till Final Score.
- Avsluta matchen med Close Game.
- Lämna ett exemplar av Official Game Sheet, Game Report till båda lagen.
- Matchprotokollet (den underskrivna Official Game Sheet) lämnas till Hisingen (pappersfack utanför kansliet i ledarrummet).