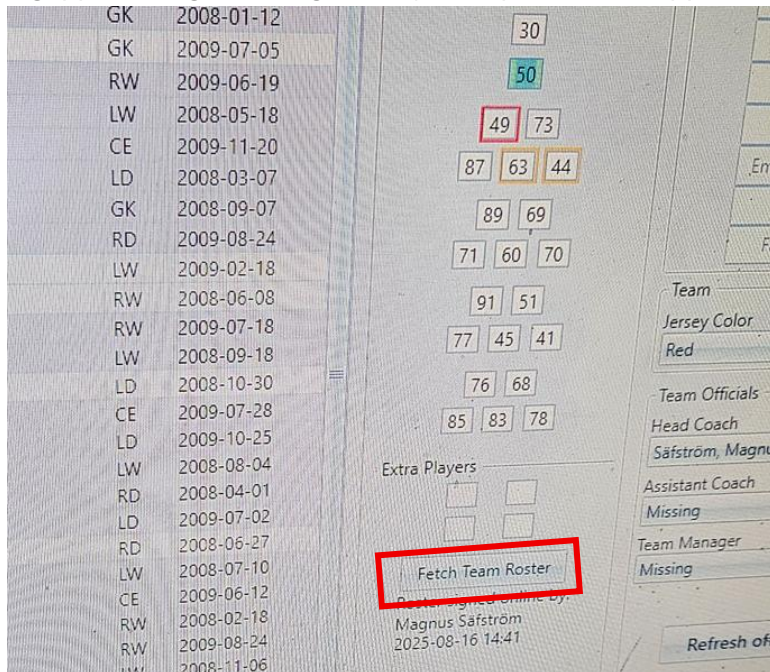


Före match

1. Logga in på datorn med tilldelat användarnamn och lösenord.
2. Leta fram rätt match och dubbelklicka på denna.
3. Varje lag ska fylla i sin laguppställning digitalt *senast 60 min före matchstart*.

Korrigerig av laguppställning kan göras till *15 min före matchstart*. Öppnar man matchen i OVR innan lagen fyllt i laguppställningar kommer knappen "Fetch Team Roster" att ha **röd text** när laguppställningen har lagts in. Tryck då på denna knapp.



Om lagen fyllt i laguppställningen digitalt, hoppa till punkt 10.

4. Klicka på *Prel Team Rooster* och skriv ut ett ex till respektive lag som fyller i sin laguppställning.

5. När *Prel Team Rooster* är ifylld fylls laguppställningen i genom att klicka på respektive spelare.

Lägg till spelare:

Tryck på plustecknet och sök fram den spelare som ska läggas till. Ändra ev tröjnummer. Tryck OK.

Ändra tröjnummer:

Högerklicka på spelaren i listan över samtliga spelare i laget. Välj *Edit Jersey No.* Ange rätt tröjnummer. Tryck OK.

6. Ange vilken som är kapten och assisterande kapten genom att högerklicka på respektive tröjnummer i line-up:en.

7. Ange startande målvakt genom att dubbelklicka på startande målvakt i line-up:en så denne blir grönmarkerad.

8. Välj tröjfärg, head coach och eventuell assistant coach. Klicka på *Save*.

9. Upprepa punkt 6-8 på andra laget.

10. Detta steg kan hoppas över om domare redan är förifyllt!

Klicka på fliken *Game Officials* och lägg till domare + linjeman. Klicka på *Save*.

Det är obligatoriskt att följande är angivet innan matchen kan startas: *Startande målvakt, kapten, minst en assisterande kapten, minst en Head Coach och minst en domare*.

11. Klicka på *Official Team Rooster*.

Klicka på *Preview*. Skriv ut laguppställningen till speakern. Stäng ner sidan för utskrift.

Klicka på *Publish* -> *Yes*.

12. Klicka på *Line Up*.

Klicka på *Preview*. Stäng ner sidan för utskrift. (Ingen utskrift behövs)

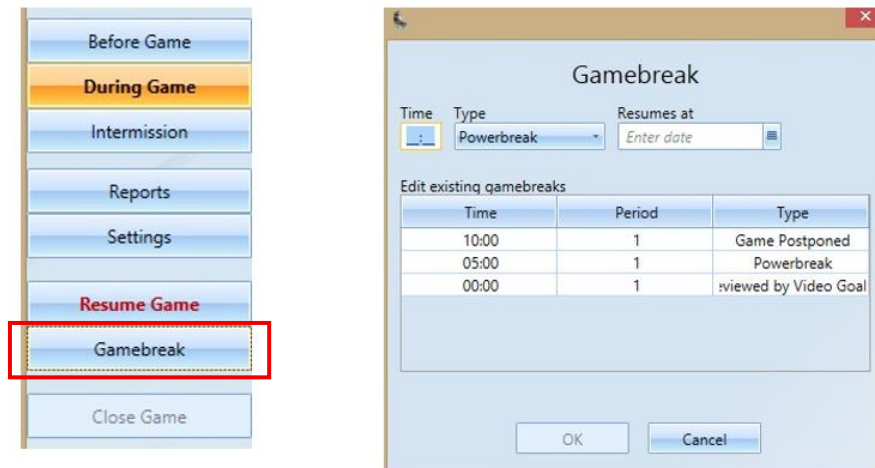
Klicka på *Publish* -> *Yes*.

13. (Klicka på *Empty Game Sheet* att ha som reservblad om rapporteringen online skulle strula.)

Matchen är nu redo att startas igång!

Gamebreak

Knappen *Gamebreak* kan användas om matchen är uppskjuten eller om något oförutsett avbrott under matchen inträffar.



Uppskjuten match:

1. Klicka på *Gamebreak*, en ruta enligt bilden ovan öppnas.
2. Skriv in tiden 00:00.
3. Välj typen "Delayed Start" eller "Game Postponed"
4. Om du vet en tid som matchen kommer startas så skriver du in den tiden i rutan "resumes at".
5. Klicka på OK.

Återuppta match:

1. Om du har sparat ett gamebreak av typen "Delayed Start", "Game Posponed" eller "Game Interrupted" dyker det upp en knapp i menyn som heter "Resume Game".
2. Klicka på knappen "Resume Game" när du vill återuppta/starta matchen.

Lägg till avbrott under pågående match:

1. Klicka på *Gamebreak*, en ruta enligt bilden ovan öppnas.
2. Skriv in den tid då avbrottet sker.
3. Välj sedan den typ som passar avbrottet.
4. Om det finns en bestämd tid då matchen återupptas fyll i den annars lämna rutan tomt.
5. Klicka på OK för att spara.

Redigera Gamebreak:

1. Högerklicka på det gamebreak du vill redigera, antingen i vanliga listan med händelser eller i gamebreakrutan.
2. Klicka på *edit*.
3. Redigera önskad information och spara sedan.

Under match

Tips! Skriv ner alla händelser på papper först och registrera dem därefter i tur och ordning i OVR:en.

Vid osäkerhet kan händelser läggas in i efterhand (dock innan status Final score anges).

Växla mellan matcher genom att högerklicka på "Info" (längst ner i vänster hörn) -> Change Game -> Yes.

1. Starta match/period genom att klicka på *Not Started* (under knappen där period visas) och ändra status till *In Progress*.
2. Registrera matchhändelser i tur och ordning:
 - Ta bort händelse
Högerklicka på den händelse som ska tas bort och tryck *Delete* -> Yes.
 - Redigera händelse
Högerklicka på den händelse som ska redigeras och tryck *Edit*. Du kommer få fram all information som matats in och kan göra ändringar. Klicka därefter på *OK*.

Mål

- Lägg till mål
Klicka på *Goal* -> Välj det lag som gjorde mål -> Ange matchtid för målet -> Ange tröjnummer på målgörare (G) och ev assist (A1) samt andraassist (A2) -> OK.
Plus- och minusstatistik används ej i OVR Light.

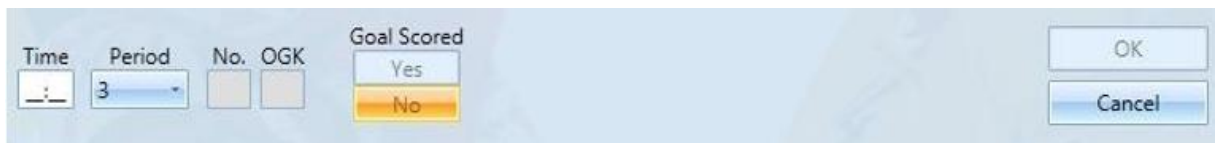


- Mål i tom målbur
Samma som ovan, men kryssa i rutan *ENG* innan du klickar på OK.
- Timeout
Lägg till Timeout
Klicka på *Timeout* -> Välj det lag som begärt timeout -> Ange matchtid för timeouten -> OK

Straff

- Lägg till straff

Klicka på *Penalty Shot* -> Välj det lag som ska lägga straffen -> Ange matchtid för straffen -> Ange tröjnr på den spelare som ska lägga straffen (No) -> Klicka Yes eller No under Goal Scored beroende på utfallet -> OK.



- Staffslagsturnering (GWS – Game Winning Shots)

Kan endast öppnas när alla perioder är avslutade.

Klicka på *GWS* -> Välj det lag som ska börja att lägga straff -> Fyll tröjnr på straffskytten (No)->

Klicka på Yes eller No under Goal Scored beroende på utfallet -> OK.

Systemet byter automatiskt till det andra laget. Upprepa ovanstående procedur tills något lag vunnit. När något lag vunnit kommer systemet fråga om GWS-perioden ska avslutas.

Utvisning

- Enkelutvisning (2 min)

Klicka på *Penalty* -> Välj det lag som drabbats av utvisningen -> Ange matchtiden för utvisningen -> Ange tröjnr på utvisad spelare -> Välj *Offence* (vad spelaren blev utvisad för) och *Offence Type* (utvisningstyp) **MINOR** -> OK.



- Dubbelutvisning (en spelare från vardera lag blir utvisade)

Kvitterade utvisningar tas inte upp på matchklockan men ska registreras i OVR.

Klicka på *Penalty* -> Välj det ena laget som drabbats av utvisningen -> Ange matchtiden för utvisningen -> Ange tröjnr på utvisad spelare -> Välj *Offence* (vad spelaren blev utvisad för) och *Offence Type* (utvisningstyp) **MINOR** -> Kryssa i rutan *Coincidental* -> Klicka på *More*.

Upprepa ovanstående procedur för att registrera det andra lagets utvisning -> OK.

- Lagstraff (ex Too many players on the ice – 2 min)

Inget tröjnummer ska anges på matchtavlan.

Klicka på *Penalty* -> Välj det lag som drabbats av utvisningen -> Ange matchtiden för utvisningen -> Välj *Offence* (vad spelaren blev utvisad för) **TOO-M** och *Offence Type* (utvisningstyp) **BENCH** (2 min) -> Ange den spelarens nummer som sitter av utvisningen i rutan *Serv* -> OK.

- En spelare får två utvisningar vid samma tillfälle (2+2 min)
Klicka på *Penalty* -> Välj det ena laget som drabbats av utvisningen -> Ange matchtiden för utvisningen -> Ange tröjnr på utvisad spelare -> Välj *Offence* (vad spelaren blev utvisad för) och *Offence Type* (utvisningstyp) **DOUBLE MINOR**

Om motståndarna gör ett mål inom de 2 första minutrarna så har spelaren fortfarande 2 minuter kvar. Utvisning nummer 2 får därför redigeras manuellt genom att ändra starttiden för utvisningen till samma tid som målet + ändra sluttiden. Om det blir ett mål till efter det så kommer spelaren in på planen.

- Större straff + Game misconduct (5+20 min)
Tröjnumret på den som ådrog sig straffet är det nummer som anges på matchtavlan
Klicka på *Penalty* -> Välj det laget som drabbats av utvisningen -> Ange matchtiden för utvisningen -> Ange tröjnr på utvisad spelare -> Välj *Offence* (vad spelaren blev utvisad för) och *Offence Type* (utvisningstyp) **MAJOR+GM**.
- Avsluta utvisning
 1. Om det blir mål under utvisningen (ej vid ex 5 min utvisning) och spelare ska komma in så blir du omdirigerad till samma vy som ovan, men *End Time* är automatiskt ifylld till samma tid som målet -> OK.
 2. Om det inte blir mål så ligger utvisningen i *Pågående Utvisningar* -> Dubbelklicka på utvisningen -> Ange aktuell matchtid -> OK.
- Mål i powerplay (flera utvisade)
Om den röda texten (*You should end one penalty for*) kommer upp när du rapporterat ett mål, så betyder det att en utvisning ska tas bort. Markera då raden för den spelare som ska komma in i spelet igen. Tryck sen OK.

Uppdatera matchtid

Om det inte inträffat någon händelse på länge kan man klicka på tiden längst upp till vänster (under game in progress). Ange ny matchtid.

Ev utvisningar som då förfallit korrigeras automatiskt.

Målvakt

- Ändra startande målvakt
Högerklicka på händelsen *GK In* för den målvakten som ska ändras -> *Edit* -> *Byt nr* -> *OK*.
- Målvaktsbyte under match
Klicka på *Goalie Substitutions* -> Välj det lag som ska byta målvakt -> Ange matchtid för bytet -> Ange tröjnr på den målvakt som lämna och tröjnr på den målvakt som kommer in -> *OK*.
Kom ihåg att registrera separat skottstatistik för målvakterna som byter med varandra.

The screenshot shows a software interface for managing goalkeepers. At the top, there's a header bar with 'Leksands IF' on the left, a 'Select Team...' button in the center, and 'Växjö Lakers HC' on the right. Below this, the title 'Goalkeeper substitution by Leksands IF' is centered. The main area contains four input fields: 'Time' (with a clock icon and '0:00' entered), 'Period' (a dropdown menu showing '3'), 'Out' (an empty box), and 'In' (an empty box). To the right of these fields are two buttons: 'OK' and 'Cancel'.

- Målvaktsbyte under periodpaus
Klicka på *Goalie Substitutions* -> Välj det lag som ska byta målvakt -> Ange matchtid 0:00 -> Ange tröjnr på den målvakt som lämna och tröjnr på den målvakt som kommer in -> *OK*.
- Målvakten lämnar målet (för att ta in en extra utespelare)
Klicka på *Goalie Substitutions* -> Välj det lag vars målvakt som tas ut -> Ange matchtid -> Ange tröjnr på den målvakt som tas ut i rutan *Out* -> *OK*.
- Målvakten kommer tillbaka till målet
Klicka på *Goalie Substitutions* -> Välj det lag vars målvakt som kommer tillbaks -> Ange matchtid -> Ange tröjnr på den målvakt som tas in i rutan *In* -> *OK*.

Mellan perioderna

1. Avsluta aktuell period genom att klicka på "In progress" och ändra till "Ended".
2. Växla över till sidan "Intermission" i menyn till vänster i bild.

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. Ange antal skott som respektive målvakt fått emot sig (SOG).

Tänk på att registrera rätt antal skott på båda målvakterna i samma lag i de fall målvaktsbyte skett under perioden.

Vad räknas som skott på mål?

- Skott som går i mål skall räknas.
- Skott som målvakten räddar som annars skulle gått i mål skall bokföras som skott.
- Skott i stolpen eller ribban räknas inte som skott.
- Tar målvakten en puck som tydligt går bredvid eller över målet, skall detta inte bokföras som skott.
- Räddar en spelare ett skott skall detta inte bokföras i skottstatistiken.

Undantag

I samband med avgörande straffslag efter ordinarie speltid skall endast det skott som avgör matchen räknas.

4. Klicka på "Save" och svara "Yes" på frågan om vi vill byta till period 2.
5. När nästa period ska starta: Klicka på *Not Started* (under knappen där period visas) och ändra status till *In Progress*.

Avsluta matchen

1. Avsluta aktuell period genom att klicka på "In progress" och ändra till "Ended".
2. Sidan växlar automatiskt över till sidan "Intermission" (finns även i menyn till vänster i bild).

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. Ange antal skott som respektive målvakt fått emot sig (SOG).
Tänk på att registrera rätt antal skott på båda målvakterna i samma lag i de fall målvaktsbyte skett under perioden.
4. Lägg till eventuella noteringar (ex skador på spelare) genom att trycka på knappen "Notes". Tryck därefter på "save".
5. Klicka på "Official Game Sheet" och skriv ut denna.
Lämna utskriften till domaren för genomläsning och påskrift.
(Vid eventuella ändringar av matchhändelser görs dessa genom att växla till fliken "During Game" och *Lägg till/Ändra/Ta bort* händelse (se sid 4). Skriv ut en ny "Official Game Sheet" till domaren för godkännande.)

OBS! Stäng inte ner matchen förrän domaren godkänt protokollet.
6. Ändra status från "Game Ended" till "Final score" (uppe till vänster i bild).
OBS! När man satt status "Final score" kan man inte längre göra ändringar i protokollet.
7. Det underskrivna "Official Game Sheet" läggs sedan i postlådan med text *Domarkvitto* vid huvudentrén.
8. Klicka på "Game report" -> Preview -> Stäng ner fönstret med Game report -> Publish -> Yes.
9. Sista av allt, klicka på "Close game" i vänstermenyn.