



Lathund OVR

När du anländer till hallen

1. Hämta nyckel i nyckelboxen i A-hallen, till höger om port där ismaskinen kör in. Koden står på whiteboardtavlan i mellangången uppe i högra hörnet.
2. Hämta dator i kassaskåpet, ta den datorn som tillhör rätt hall sen på datorväskan, gå till ledarummet i A-hallen och anslut till skrivaren.

Instruktion för TSM-OVR Före match

1. En match får inte öppnas i TSM förrän det är mindre än 2 h kvar till matchstart!
2. Det är inte tillåtet att använda någon annans inloggning, ta kontakt med föreningsadministratör som kan lägga upp er som resultatanvändare med behörighet i rätt serie.
3. Öppna matchen och hämta hem laguppställningarna [**Fetch Team Roaster**] som tränaren ska ha signerat i sin dator/ eller telefon. Om laguppställningarna är ifyllda för båda lagen kan du gå direkt till punkt 4 sedan punkt 9.
4. Kontrollera i TSM att domare finns inskrivna och att namnen stämmer med de som ska döma, vid behov rätta. Skriv in övriga funktionärer.
5. Skriv ut den **Preliminära Team-Roastern** och lämna den i god tid till lagen, (ca:1h före matchstart)
6. När ni fått tillbaka den **Preliminära Team Roastern** ifylld (30 min i U13-U15) innan matchstart, lägger ni in laguppställningen i OVR, markera inte vilka spelare som ska starta. Se till att headcoach, tröjfärg och minst lagkapten (ev. assisterande) är ifyllda.
7. Skriv ut **Official Team Roaster**. Denna ska skrivas under av respektive lags coach. (Det ska finnas linjer för påskrift).
8. Skriv ut **Official Team Roaster** och ge en kopia till respektive lag och domaren. (Lagen har rätt att justera sin laguppställning ända fram till det är 5 min kvar till matchstart i U13-U15. Vill något lag ändra inom denna tid så justera laguppställningen och gör om punkt 6.
9. Fyll i startande målvakt, obligatoriskt i alla serier.
10. Publicera **Official Team Roaster**, **Official Line Up**, innan matchstart.
11. Skriv ut **Official Team Roaster** alt. **Player Summery** under Reports (då kommer numren i ordning)
12. Starta sedan matchen när domaren släpper pucken, uppe i till höger och sätt matchen **In Progress**.



Lathund OVR

I pauserna

1. Avsluta perioden, ändra till **Ended**.
2. Fyll i skottstatistiken på respektivemålvakt (OBS! skott på målvakten och i mål).
3. Publicera **Official Game Report**.

Efter match

1. Sätt inte matchen till "**Game Ended**" innan samtliga spelare lämnat isen.
2. Fyll i skottstatistiken på respektive målvakt (OBS! skott på målvakten och i mål).
3. Finns det några spelare som skadats så gör en notering om vilket lag och spelarnummer samt vilken typ av skada. (Notes)
4. Skriv ut "**Game Sheet**", OBS! Stäng inte matchen.
5. Gå till domaren för att få "**Game Sheet**" påskriven.
6. Signera "**Game Sheet**" som protokollförare.
7. Tryck **Final Score**, om det kommer felmeddelande rätta till detta.
8. OBS! Det är viktigt att det står **Final Score** på Game Reporten.
9. Publicera "**Official Game Report**".
10. Tryck Close Game, programmet avslutas.
11. Lämna den signerade "**Game Sheet**" i brevlådan till Örebro Hockey Ungdom kansli.

Övrigt att hålla koll på:

- Kontrollera vid varje periodstart om ev, målvaktsbyte skett, ändra då i OVR.
- Tänk på att skottstatistiken är på respektive målvakt, det är därför viktigt att hålla reda på hur många skott som skjuts på respektive målvakt (Tänk på detta då det är vanligt med målvaktsbyten i period 2 i ungdomsserier.)
- Lägg in händelserna i OVR i samma ordning som de händer i matchen.
- Vid flera utvisningar om döms ut samtidigt på en individ måste ni ändra starttiden manuellt på alla utvisningar utom en (detta eftersom en individ bara kan avtjäna ett straff åt gången), Ändra tiden under **[START]** inte under **[TIME]**. Om det blir mål under den första utvisningen så denna faller måste man manuellt avsluta den första utvisningen och ändra starttiden på de andra utvisningarna (eftersom dessa då börjar räknas tidigare (endast mindre straff)).
- Kvittade straff ska markeras med rutan **[Co.]** På respektive utvisning som kvittas.
- Vid ev. förseningar i matchen används knappen **GAME BREAK**.
- Vid mål som görs i tom bur (MV- tagen av banan) så ska rutan **ENG** vara markerad.



Lathund OVR

- Vid tilldömt mål utan att pucken var imål så markeras rutan AWD.
- Om ett lag får lagstraff så ska det stå **bench i [OFFENCE TYP]**, i rutan Serv. Skriver man i nr på (ersättaren) den individ som sitter av utvisningen, den brukar fyllas i automatiskt om man valt en spelare först.