



Svenska Ishockeyförbundet

On Venue Results Light

Användarhandledning

1	LOGGA IN	6
1.1	FELMEDDELANDE	7
2	VÄLJ MATCH	9
2.1	SÖK MATCH	9
2.2	LOKALA MATCHFILER	10
2.2.1	<i>Spara match lokalt</i>	10
2.2.2	<i>Läs in lokal matchfil</i>	10
3	VYFÖRKLARING	11
4	BEFORE GAME	13
4.1	LAGUPPSTÄLLNING	13
4.1.1	<i>Ändra tröjnummer</i>	13
4.1.2	<i>Ny spelare</i>	13
4.2	LINE-UP	13
4.2.1	<i>Lägg till spelare</i>	13
4.2.2	<i>Ta bort spelare</i>	13
4.2.3	<i>Kaptener</i>	14
4.2.4	<i>Startande spelare</i>	14
4.2.5	<i>Spara Line-Up</i>	14
4.3	TRÖJFÄRG	14
4.4	REGISTRERA LAGLEDNING	15
4.5	MATCHFUNKTIONÄRER	15

4.5.1	Lägg till domare/linjeman.....	15
4.5.2	Lägg till funktionär.....	15
5	MATCHENS STATUS	16
5.1	VY	16
5.2	PERIODSTATUS.....	16
5.3	MATCHSTATUS	17
5.4	MATCHTID.....	17
5.4.1	Ändra matchtid.....	17
5.4.2	Ta bort senaste matchtid.....	17
6	DURING GAME.....	17
6.1	VY	17
6.2	STARTA MATCHEN	18
6.3	MÅL	18
6.3.1	Lägg till	18
6.3.2	Ta bort.....	19
6.3.3	Redigera.....	19
6.4	STRAFF	20
6.4.1	Lägg till	20
6.4.2	Ta bort.....	20
6.4.3	Redigera.....	20
6.5	TIMEOUT	21
6.5.1	Lägg till	21
6.5.2	Ta bort.....	21
6.5.3	Redigera.....	21
6.6	UTVISNING.....	22
6.6.1	Lägg till	22

6.6.2	Avsluta utvisning.....	23
6.6.3	Ta bort.....	23
6.6.4	Redigera.....	24
6.7	AVVAKTANDE UTVISNING	24
6.7.1	Lägg till	24
6.7.2	Ta bort.....	24
6.8	MÅLVAKTSBYTE	24
6.8.1	Lägg till	24
6.8.2	Ta bort.....	25
6.8.3	Redigera.....	25
6.9	GAME WINNING SHOTS	25
6.9.1	Starta GWS.....	26
6.9.2	Ta bort sparad straff.....	26
6.9.3	Redigera GWS-period.....	27
6.9.4	Ta bort GWS-period	27
7	INTERMISSION	28
7.1	Vy 28	
7.2	MATCHSTATISTIK.....	28
7.2.1	Uppdatera periodstatistik	28
7.2.2	Skott och tekningar.....	Fel! Bokmärket är inte definierat.
7.3	ÅSKÅDARE	FEL! BOKMÄRKET ÄR INTE DEFINIERAT.
7.4	NOTERINGAR.....	29
7.5	BÄSTA SPELARE	29
8	REPORTS.....	29
8.1	SKRIV UT 29	
8.2	PREL. TEAM ROSTER	30

8.3 OFF. TEAM ROSTER	30
8.4 LINE UP	30
8.5 GAME SHEET	30
8.6 SHOT SHEET	FEL! BOKMÄRKET ÄR INTE DEFINIERAT.
8.7 FACEOFF SHEET.....	FEL! BOKMÄRKET ÄR INTE DEFINIERAT.
8.8 SHOTS & FO REPORT	FEL! BOKMÄRKET ÄR INTE DEFINIERAT.
8.9 GAME REPORT.....	30
9 SETTINGS	30
9.1 MATCHTIDSVARNING	30
9.2 DÖLJ CHATT	30

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 användaren glömt lösenord finns uppgifterna på www.adm.swehockey.se



TSM OVR

Login

Username

Password

Local

Login Cancel

TSM OVR Version: 1.7

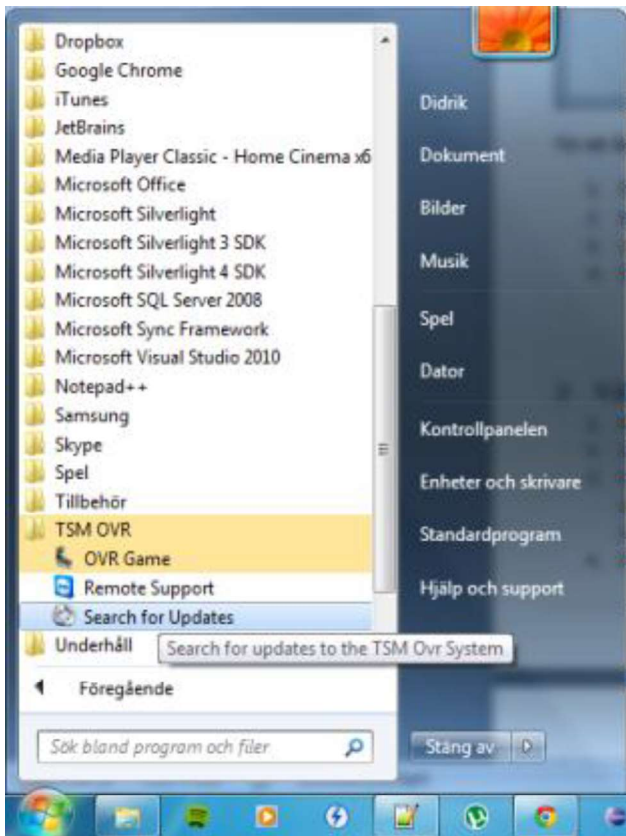
1.1 Felmeddelande

Om klienten inte har rätt version kommer du få ett felmeddelande enligt bilden nedan när du försöker logga in. Versionsnumret står under login knappen på första sidan.



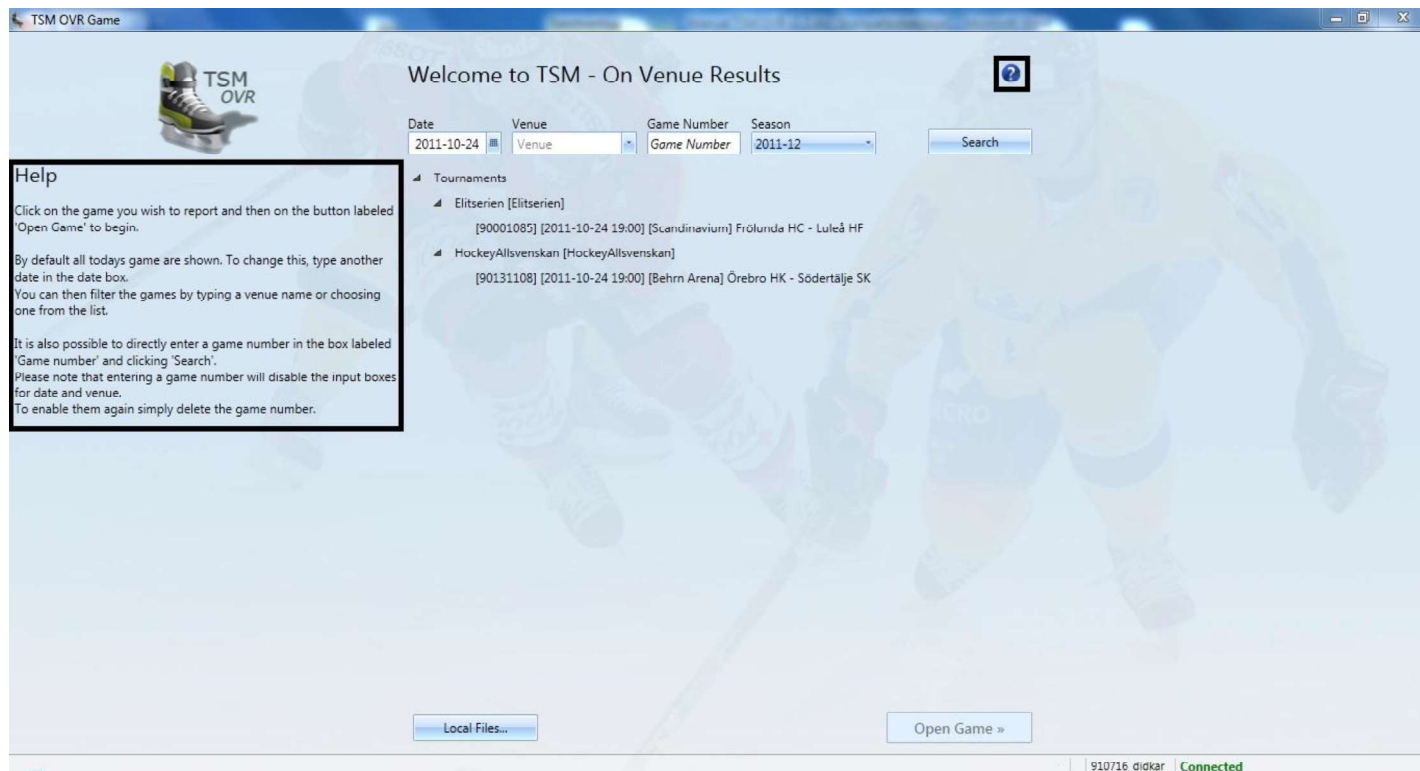
För att åtgärda detta uppdatera klienten på följande sätt:

1. Öppna startmenyn på din dator.
2. Navigera sedan vidare till "Alla program".
3. Leta upp mappen TSM OVR i listan.
4. Öppna mappen och tryck på "Search for Updates".



2 Välj match

För att välja en match gör enligt 2.1 eller klicka på frågetecknet då visas detaljerad information om hur du väljer match.



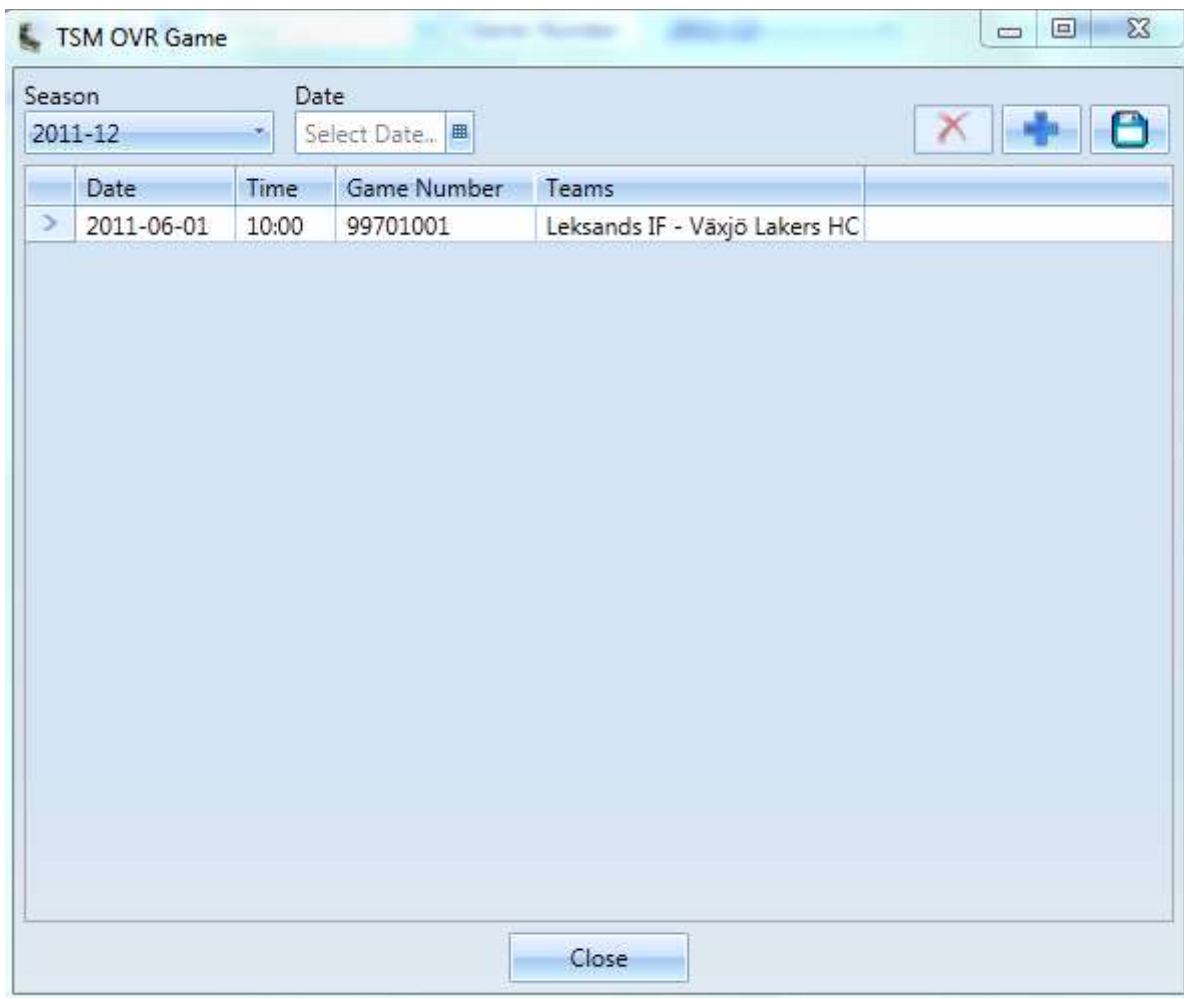
2.1 Sök match

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.

2.2 Lokala matchfiler

När du loggat in tryck på knappen Local files när du står i vyn som visas ovan.

Du kommer då få upp en ruta enligt bilden ovan. Se kommande punkter för inläsning och sparande av matchfiler.



2.2.1 Spara match lokalt

För att spara en rapporterad match lokalt på din dator gör enligt följande:

1. När du öppnar rutan enligt bilden ovan markera den match i listan som du vill spara lokalt.
2. Tryck på knappen med en diskett i högra hörnet.
3. Tryck på knappen Select för att välja filnamn och plats att spara filen på.
4. Tryck sedan på knappen Save.

2.2.2 Läs in lokal matchfil

För att öppna en sparad matchfil gör enligt följande:

1. När du öppnar rutan enligt bilden ovan tryck på knappen med ett plustecken i högra hörnet.
2. Tryck sedan på knappen Select.
3. Välj den matchfil som du vill ladda in i klienten.
4. Tryck sedan på knappen Open.

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:

3.1 Matchinformation

Här visas aktuell information om matchen. Tid, statistik, periodnummer/status och matchstatus. Information som är markerad i grönt är live-uppdaterad från respektive klient. När endast Game körs är alltså bara PIM uppdaterat live. Om skottklienterna kopplas upp på matchen kommer även respektive lags skott och räddningar bli markerade i grönt. Information markerad i rött innebär att en klient varit ansluten men tappat anslutningen. Information i grått innebär att klienten aldrig varit ansluten under aktuell session.

3.2 Meny

Här navigerar du mellan de olika sidor som finns i systemet.

3.3 Huvudvy

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.

1

Challenger Testcup Syd Game 99705001, Tegera Arena

Leksands IF - Växjö Lakers HC

0 - 0

0-0

Shots: 0 (0) (0%)

Saves: 0 (0) (0%)

PIM: 0 (0)

Shots: 0 (0) (0%)

Saves: 0 (0) (0%)

PIM: 0 (0)

Period 1

Not Started

Game Ready To Start

60:00

Leksands IF (Home) | Växjö Lakers HC (Guest) | Game Officials

No	Name	Pos	Birthdate
4	Bödker, Mads	RD	870831-1298
7	Svedberg, Johan	LD	800214-8933
9	Deilert, Alexander	RD	890210-0034
10	Prestberg, Pelle	LW	750205-6257
11	Karlsson, Martin	RW	910105-2570
12	Raffl, Michael	CE	881201-
13	Knuts, Jon	LW	910204-1291
15	Andersen, Henrik	LW	910415-3995
16	Forsberg, Filip	RW	940813-0376
17	Janohis, Martin	CE	910504-5356
19	Forsberg, Tobias	RW	880405-8975
20	Olimb, Ken Andre	RW	890121-0001
22	Enström, Tommy	RD	860730-7850
23	Källström, Kenny	RD	890731-7153
26	Norén, Patrik	RD	921201-4451
28	Sandström, Lucas	LW	900323-4797
29	Rönneberg, Joonas	LD	830219-0002
31	Sahlén, Alexander	GK	910508-2870
32	Bergenström, Jeris	LW	800912-7138
34	Hanse, Erik	GK	900601-1416
35	Holmström, Jens	RW	910309-2954
37	Timander, Mattias	RD	740416-7814
44	Blomqvist, Jacob	CE	861108-7530
49	Karlsson, Gabriel	LW	800122-7191

Line-up

Extra Players

Print

Prel. Team Roster

Off. Team Roster

Line Ups

Empty Game Sheet

Shot Sheet

Faceoff Sheet

Team

Jersey Color: Grey

Team Officials

Head Coach: Eriksson, Niklas

Assistant Coach: Missing

Team Manager: Missing

Save
Undo

2

3

LF - VÅX | 910716_didkar | Connected

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.

Notera: Om det redan finns en spelare med samma nummer som du försöker lägga till blir du uppmanad att byta nummer på spelaren du vill lägga till.

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.

Notera: 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 Flytta Spelare

För att byta position eller femma på en spelare under spelets gång gör enligt följande:

1. Tryck på knappen "Edit Line-Up" under meny knappen "Before Game".
2. Välj sedan den spelare som ska flyttas.
3. Välj den femma som spelare ska flyttas till.
4. Välj en position och tryck sedan på knappen spara.

OBS: Femmor eller positioner som är fulla eller tagna visas inte.

4.2.4 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.

Notera: Du måste alltid markera en spelare som kapten och en som assisterande kapten för att kunna starta matchen.

4.2.5 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.

4.2.6 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.

Notera: För att kunna starta matchen så måste alltid en lagfärg väljas.

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.

Notera: För att kunna starta matchen så måste alltid en Head Coach väljas .

4.5 Matchfunktionärer

4.5.1 Lägg till domare/linjeman

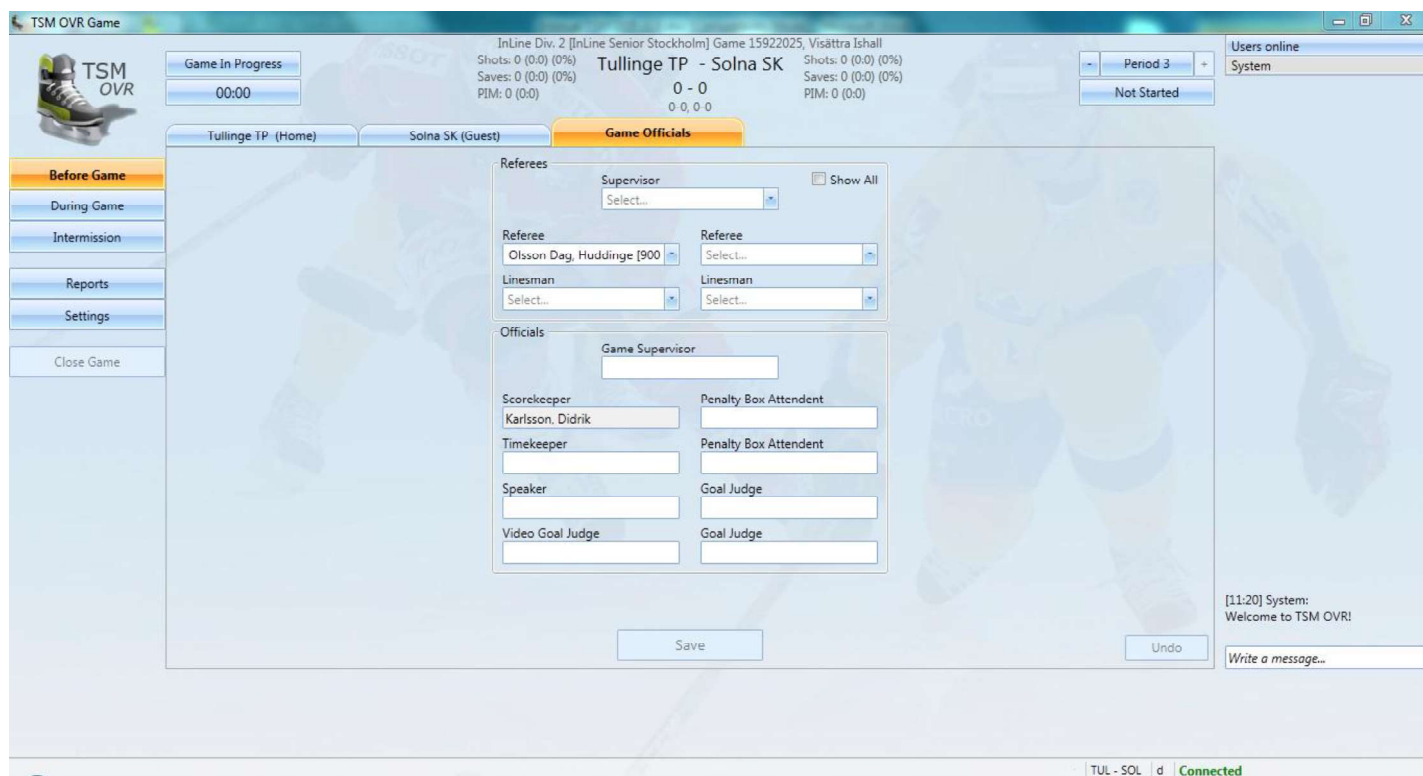
1. Tryck på fliken Game Officials.
2. Domare och linjemän hämtas ifrån TSM. Skriv i önskat namn eller minst två bokstäver på t. ex Efternamnet för att starta sökning om du behöver byta domare/linjeman.
3. Välj sedan den person du söker.

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.
För att kunna starta matchen måste minst en domare tillsättas.

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.



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 "Game 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 "Final Score".

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 shows the TSM OVR Game interface for a game between Tullinge TP and Solna SK. The interface is divided into several sections:

- Top Header:** Displays game information including "InLine Div. 2 [InLine Senior Stockholm] Game 15922025, Visättra Ishall", "Tullinge TP - Solna SK", and "0 - 0". It also shows statistics for Shots, Saves, and PIM for both teams.
- Game Status:** A "Game In Progress" button is set to "00:00". A "Period 3" dropdown is set to "Not Started".
- Penalties:** Two tables for "Penalties, Tullinge TP" and "Penalties, Solna SK" with columns for No, Min, Start, and Exp. End.
- Control Buttons:** A central area with numbered buttons (1-10) for actions like Goal, Penalty, Penalty Shot, Calling of Penalty, Time Out, and Goalie Substitutions.
- Player Rosters:** Two tables for "Players, Tullinge TP" and "Players, Solna SK" with columns for player numbers.
- Event Log Table:** A table at the bottom with columns: Time, P, Team, Event, G, A1, A2, GS, Positive Part, Negative Part, No, M, Offence, Start, End, Co.
- System Messages:** A "Users online" window showing "System" and a "Write a message..." input field.

6.2 Starta matchen

För att kunna starta matchen finns det vissa krav som måste uppfyllas, se **Noteringar** under punkt 4.

När dessa krav är uppfyllda sätts matchstatusen automatiskt till "Game Ready To Start" och "During Game" blir tillgängligt.

6.3 Mål

6.3.1 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.

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 händelsenPer =Period för händelsenG = MålgörareA1, A2 = Assist 1 och 2GS = 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 målburAWD = Tilldömt målCalling of Penalty = Mål under avvaktande utvisningPositive/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.

The screenshot shows a dialog box titled "Goal for Leksands IF". At the top left is a yellow button labeled "Leksands IF". To its right is a blue button labeled "Select Team...". At the top right is a blue button labeled "Växjö Lakers HC". Below these buttons, the text "Goal for Leksands IF" is centered. The dialog contains several input fields and checkboxes:

- Time:** A text input field with a colon and dash separator.
- Period:** A dropdown menu showing the number "3".
- G, A1, A2:** Three empty text input fields for player numbers.
- GS:** A dropdown menu showing "EQ".
- ENG, AWD, Calling of Penalty:** Three checkboxes, all currently unchecked.
- Positive Participation:** A row of six empty text input fields.
- Negative Participation:** A row of six empty text input fields.
- OGK:** A single empty text input field.

At the bottom right of the dialog are two blue buttons: "OK" and "Cancel".

6.3.2 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.

6.3.3 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.

6.4 Straff

6.4.1 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 siffertangenterna 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

The screenshot shows a software interface for entering a penalty shot. At the top, there are two team selection buttons: 'Leksands IF' (highlighted in orange) and 'Växjö Lakers HC'. A 'Select Team...' button is positioned between them. The main title of the dialog is 'Penalty Shot by Leksands IF'. Below this, there are several input fields: 'Time' (with a colon and seconds), 'Period' (set to 3), 'No.' (empty), and 'OGK' (empty). A 'Goal Scored' section has 'Yes' and 'No' buttons, with 'No' highlighted in orange. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.

6.4.2 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.

6.4.3 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.

6.5 Timeout

6.5.1 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.



6.5.2 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.

6.5.3 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.

6.6 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 Penalty.
2. Välj sedan det lag som fick en spelare utvisad.
3. Du kommer du till en vy som visas på bilden nedan.
4. Mata in tiden för utvisningen.
5. Mata in en spelare med siffertangenterna eller spelarknapparna.
6. Välj Offence och Offence Type.
7. 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.
8. 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.

The screenshot shows a dialog box titled "Penalty for Leksands IF". At the top, there are buttons for "Leksands IF" (highlighted in orange), "Select Team...", and "Växjö Lakers HC". Below the title, there are three input fields: "Time" (12:12), "Period" (3), and "No." (23). To the right of these are buttons for "More...", "OK", and "Cancel". Below these are three dropdown menus: "Offence" (HOLD (26)), "Offence Type" (Minor), and "Caused By" (checkbox). At the bottom, there is a "Holding" section with fields for "Min" (2), "Start" (12:12, 3), "End" (.:, 3), "Exp. End" (14:12 (P. 3)), and "Serv." (23). There is also a "Coincidental" checkbox.

6.6.2 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.

6.6.3 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.

6.6.4 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 ifylld så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara genom att trycka på knappen Ok.

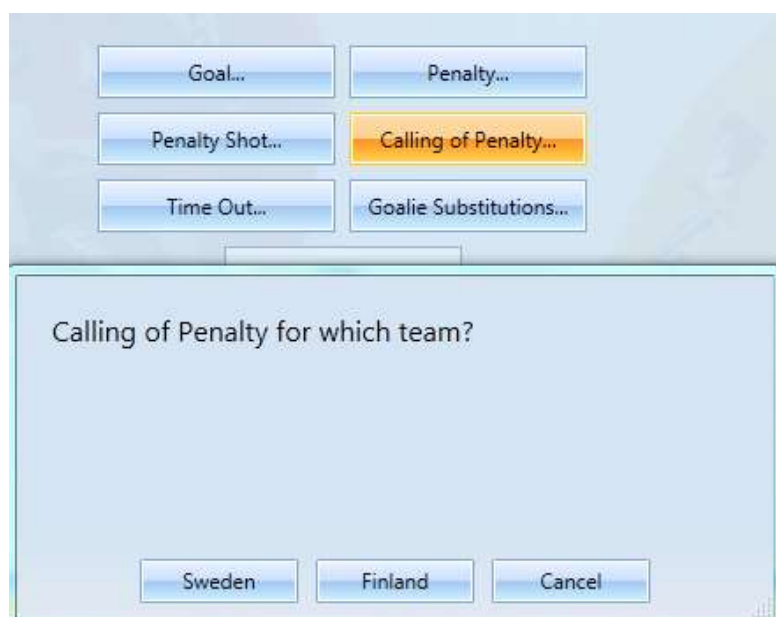
6.7 Avvaktande utvisning

6.7.1 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.



6.7.2 Ta bort

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

6.8 Målvaktsbyte

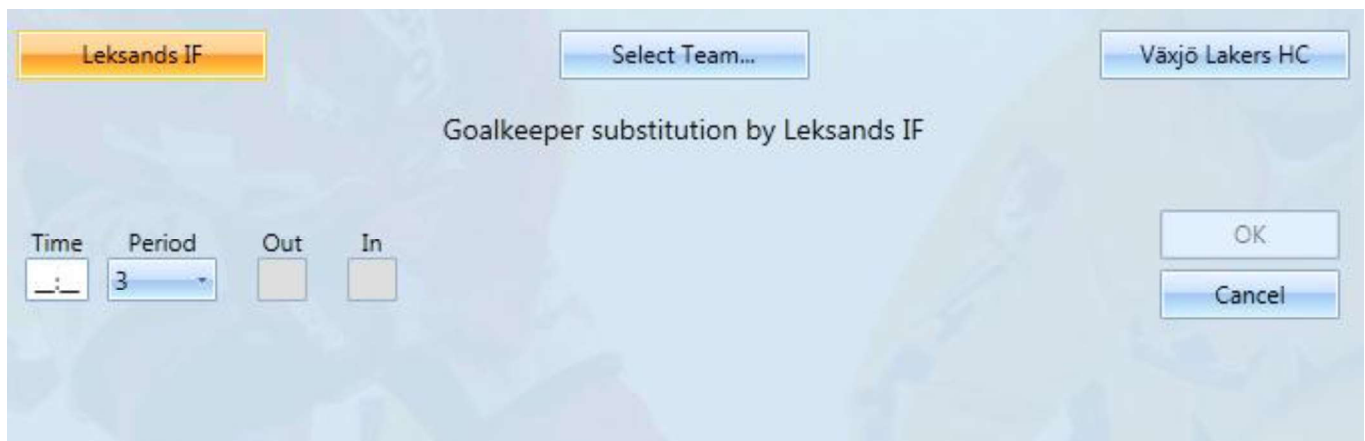
6.8.1 Lägg till

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

1. Klicka på knappen Goalie Substitutions.

2. Välj vilket lag som ska byta målvakt.
3. Skriv in tid.
4. Mata in tröjnummer på målvakten som lämnar målet.
5. Mata in tröjnummer på den målvakt som kommer in.
6. 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.



6.8.2 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.

6.8.3 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 ifyllt så att du kan göra dina ändringar.
3. Spara sedan genom att trycka på Ok.

6.9 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.

6.9.1 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).

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

6.9.2 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.

6.9.3 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 match between Växjö Lakers HC and Rögle BK. The score is 1-0. The interface includes a sidebar with navigation options (Before Game, During Game, Intermission, Reports, Settings, Close Game), a central area with game statistics and controls (Goal, Penalty, Penalty Shot, Calling of Penalty, Time Out, Goalie Substitutions, GWS), and a bottom table of events.

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												

6.9.4 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. Utskrift av matchprotokoll, "Game Sheet".
7. 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: 0 (0:4:1) (12,5%)
Saves: 3 (1:1:1) (75%)
PIM: 0 (0:0:0)

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	0	0	2	1	0	0	0
2 R	Ended	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0
3 R	Ended	1	0	0	0	0	1	0	0	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 3, Bibic, Alen

Växjö Lakers HC 2 2, Karlsson, Björn

Game Information

Spectators 123

Notes... Shots and FO...

Save Undo

Reports

Game Sheet

Game Report

LIF - VÅX | 910716_dldkar | Connected

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 sparar 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

7.3 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.

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.

7.4 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 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.