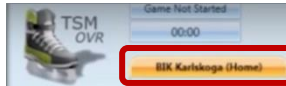
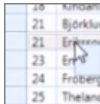
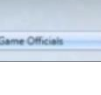
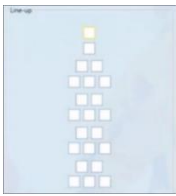
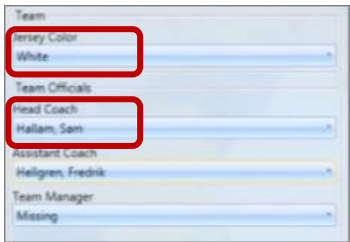
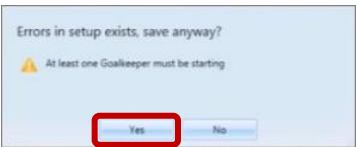
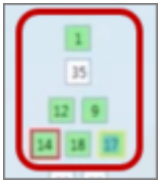
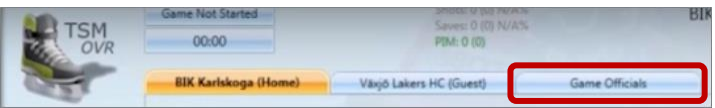
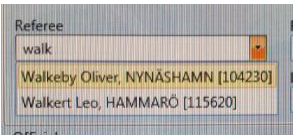
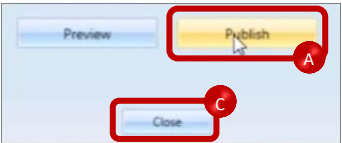
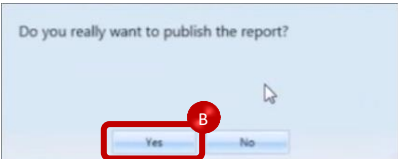
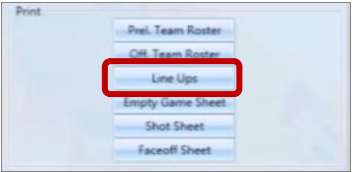




Tyresö Hanviken Hockey
manual för
OVR Lighter (U9-U11, FB och FC)
samt
OVR Light (U12-U15)

Gemensamt för OVR Lighter och OVR Light	
Steg 1 Prel Team Roster	1. Starta programmet OVR Game och logga in med användarnamn och lösenord. 2. Dubbelklicka på aktuell match. 3. Klicka på "Prel Team Roster". 4. Skriv ut "Prel Team Roster" och ge dem till tränarna för: a. Rättelser av eventuella fel, t.ex. ny spelare eller fel nummer på spelare. b. Ifyllnad av positionerna till dom aktuella spelarna. c. Vem som är kapten och assisterande kapten. d. Vem som är tränare. e. Färg på matchtröjorna. 
Steg 2 Lägg in aktuella spelare	Gör följande steg för båda lagen: 1. Välj ett lag genom att klicka på rätt flik.  2. Om tränarna har gjort någon ändring så behöver rostern uppdateras. a. För att ändra nummer: Högerklicka på spelaren, välj "Edit Jersey No". Gör ändringen och klicka "Ok".  b. För att lägga till en spelare: Klicka på "+" i nedre vänstra hörnet, skriv de tre första bokstäverna i efternamnet, klicka "Search", markera namnet och klicka "Ok".  

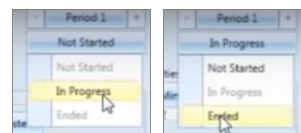
	3. Placera ut spelarna vid rätt position. Programmet gulmarkerar aktuell position i "Line-up" rutan. Dubbelklicka på den spelare som har aktuell position. 4. Ange vilken färg på tröjorna som laget har, samt tränare. <u>Not:</u> Hemmafärgen är förvald. <u>Not:</u> Det går inte att starta matchen om tränaren inte är ifylld. 5. Markera även vem som är <u>kapt</u>en och <u>assisterande kapt</u>en genom att högerklicka på spelaren i uppställningen och välj i pop-up menyn. Man ska absolut <u>inte</u> välja startande målvakt för då kommer inte signaturraden med vid utskriften som tränarna ska skriva på. Klicka på "Spara" längst ner, i mitten, på sidan och svara "Yes" på felmeddelandet.	   
Steg 3 Off Team Roster och domare	1. Klicka på "Off Team Roster" och välj "Preview". 2. Skriv ut <u>2 exemplar</u> av "Off Team Roster" och ge <u>en</u> till tränarna för: - Granskning av nummer, namn och position - Försäkran att ingen spelare saknas - Startande målvakt (obligatoriskt) Den andra ges till speakern. 3. Obligatoriskt: Markera startande målvakt i "Line-up" rutan för båda lagen genom att dubbelklicka på den så att den blir grön. 4. För att kunna starta matchen så behöver man ange domare. Detta ska vara förinställt av klubbens OVR ansvarige. Om det inte är förvalt så gör följande: - Klicka på fliken "Game Officials". - I fältet "Referee" skriver du första 3 bokstäverna i efternamnet på domaren. Välj rätt domare i listan som dyker upp. - Klicka på "Save". 5. Klicka på "Spara" längst ner, i mitten, på sidan.	   
Steg 4 Publicering	1. Klicka på "Off Team Roster". 2. Stäng ner "Preview" fönstret. 3. Klicka "Publish" och svara "Yes" och sedan "Close". 4. Klicka på "Line Ups". Stäng "Line up" fönstret och välj "Publish" och "Yes" och "Close"	  

Endast för OVR Lighter

Steg 5

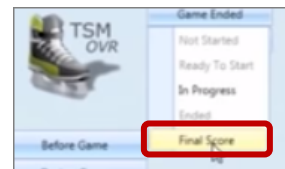
Starta och avsluta matchen

1. Klicka på "Not Started" och välj "In Progress".
2. Klicka på "In Progress" och välj "Ended".
3. Skriv "1" vid SOG för respektive målvakt och klicka "Save" och "Yes".

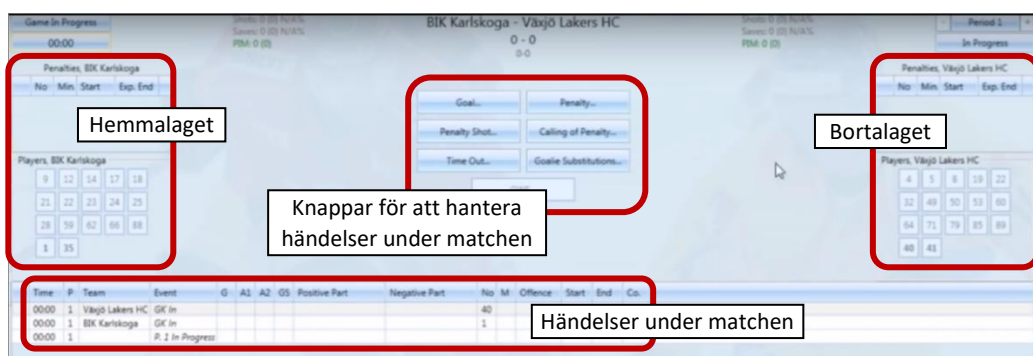


				BIK Karlskoga			Växjö Lakers HC		
P. Type	Status	1. Modig, M	35. Persson, J	ENG	41. Nihistorp, C	40. Carlsson, A	ENG		
1 R	Ended	SOG	GA	SOG	GA	SOG	GA		
		1	3	0	0	1	2	0	0

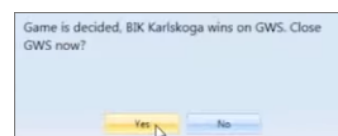
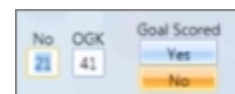
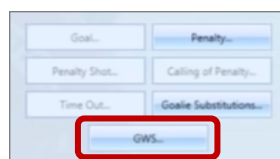
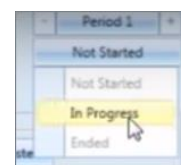
4. Klicka på "Game in Progress" och välj "Final Score".

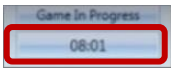
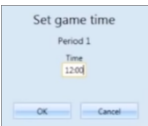
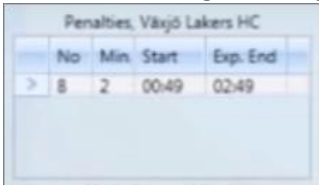
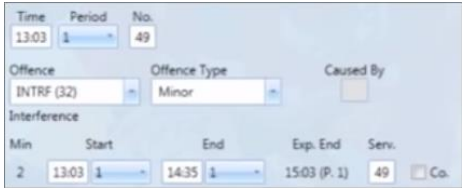
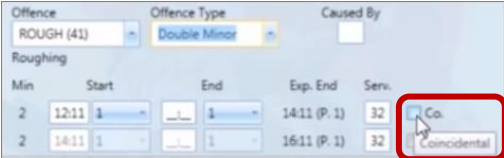


UNDER MATCHEN (gäller endast OVR light)



Händelse	OVR
Match- och Periodstart	1. När domarna släpper pucken så: Klicka på "Not Stated" och välj "In Progress". 2. Kontrollera vilka målvakter som startar!!! Specialfall: OT = Overtime (dvs. period 4) 1. Starta på samma sätt som tidigare perioder. 2. Perioden slutar efter 5 minuter. Avsluta perioden på samma sätt som ovan och lägg in skottstatistik. Specialfall: GWS = Straffar (dvs. period 5) 5. Starta på samma sätt som tidigare perioder. 6. Klicka på "GWS" (dvs. Game Winning Shot). 7. Klicka på det lag som ska börja. 8. Gör följande tills matchen är avgjord: a. Ange vilken spelare som lägger straffen. b. Kontrollera vilken målvakt som står. c. Ange om det blev mål eller inte. d. Klicka "Ok". e. Verkttyget hoppar automatiskt över till det andra laget. 9. Svara sedan "Yes" för att avsluta.



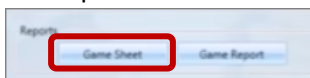
Händelseöst	1. Klicka då på knappen med tiden för senaste händelsen. 2. Skriv in aktuell matchtid följt av "Ok".  
Straff	1. Klicka på "Penalty shot". 2. Välj aktuellt lag. 3. Ange spelare. 4. Svaras om det blev mål eller inte.
Time out	1. Klicka på "Time Out". 2. Välj aktuellt lag. 3. Skriv in aktuell tid. 4. Klicka "Ok".
Utvisning	1. Klicka på "Penalty". 2. Klicka på rätt lag. 3. Skriv in följande:  4. Klicka på "Ok". 5. Då visas utvisningen för laget.  Borttagning av utvisningen: 1. När utvisningstiden är slut: Dubbelklicka på utvisningen, se till att tiden stämmer (eller rätta till om det är en kvittning) och klicka "Ok". 2. Om det blir powerplay mål så ska utvisningen tas bort. Efter att målet läggs in så dyker utvisningen upp på skärmen. Kontrollera då att tiden stämmer och klicka "Ok".  Specialfall: Dubbelutvisning 1. Klicka på "More". 2. Se till att välja rätt lag!!! 3. Fyll i uppgifterna på samma sätt. Not: Om det blir mål i detta läge så ska straffen <u>inte</u> kvittas. Specialfall: Dubbelutvisning, 2+2 minuter per spelare 1. 2+2 motsvarat "Offence type" = "Double minor" 2. Om domaren bedömer att straffen ska kvittas så klickar man i "Co." rutan på båda raderna. 3. Klicka på "More", byt lag och gör samma sak för den andra spelaren.  Specialfall: Dubbelutvisning av en spelare vid samma tidpunkt. Då måste man manuellt ändra tiden för den andra utvisningen. Om den första skulle förfalla vid mål så måste man manuellt ta bort den första utvisningen och även ändra starttiden för den andra. Mer info finns i OVR manualen på hemsidan. 6.
Byte av målvakt	1. Vanligt målvaktsbyte: a. Klicka på "Goalie Substitution". b. Skriv in tiden för målvaktsbytet. c. Skriv in numret för båda målvakterna. <u>Not:</u> Om bytet sker vid periodbytet så skriver man tiden 00:00. <u>Viktigt:</u> Om man byter målvakt under pågående period så måste man ta in statistiken för skott på mål för den målvakten som byts ut för att statistiken ska bli rätt.

	2. En målvakt tas ut (dvs. öppet mål): a. Gär som ovan men man fyller inte i nummer för någon ny målvakt. b. När man sedan tar in målvakten igen så kommer programmet att automatiskt välja den målvakt som senast var inne. 3. Specialfall: Om man ska rätta ett fel, t.ex. om vi hade fel startande målvakt så högerklickar i listan över händelser där målvakten listas. Välj "Edit", markera rätt spelare och klicka "Ok". OBS: Om något mål har gjorts under tiden som fel målvakt var inne så behöver även dessa rättas till. Högerklicka då på den händelsen och välj "Edit", markera den felaktiga målvakten och välj den rätta. Klicka sedan på "Ok".																																			
Period- och matchslut	1. Klicka på "In Progress" och välj "Ended". 2. Lägg in statistiken för skott på mål. Not: Det är målvaktsstatistiken som räknas. Exempel: Om Borta sköt 15 skott på Hemmalagets målvakt och Hemma sköt 9 skott på bortalaget så ska det stå såhär. <table><tr><th colspan="2"></th><th colspan="3">BIK Karlskoga</th><th colspan="3">Växjö Lakers HC</th></tr><tr><th>P.</th><th>Type</th><th>Status</th><th>1. Modig, M SOG</th><th>GA</th><th>35. Persson, J SOG</th><th>GA</th><th>ENG GA</th><th>41. Nihlström, C SOG</th><th>GA</th><th>40. Carlsson, A SOG</th><th>GA</th><th>ENG GA</th></tr><tr><td>1</td><td>R</td><td>Ended</td><td>15</td><td>3</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>9</td><td>2</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table> 3. Klicka på "Save" och svara "Yes". Nu står det "Period 2" uppe till vänster.			BIK Karlskoga			Växjö Lakers HC			P.	Type	Status	1. Modig, M SOG	GA	35. Persson, J SOG	GA	ENG GA	41. Nihlström, C SOG	GA	40. Carlsson, A SOG	GA	ENG GA	1	R	Ended	15	3	0	0	0	9	2	0	0	0	Period 1 In Progress Not Started In Progress Ended Period 2 Not Started
		BIK Karlskoga			Växjö Lakers HC																															
P.	Type	Status	1. Modig, M SOG	GA	35. Persson, J SOG	GA	ENG GA	41. Nihlström, C SOG	GA	40. Carlsson, A SOG	GA	ENG GA																								
1	R	Ended	15	3	0	0	0	9	2	0	0	0																								
Game break	Om det blir förseningar före eller under match. 1. Klicka på "Gamebreak". 2. Välj lämplig förklaring.	Before Game During Game Intermission Reports Settings Gamebreak Close Game																																		

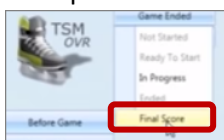
EFTER MATCHEN (gäller endast OVR light)

1. På "Intermission" sidan:

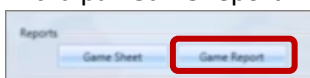
- Klicka på "Game Sheet" följt av "Preview".



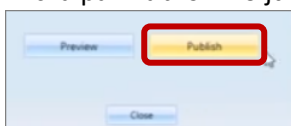
- Skriv ut dokumentet.
- Få dokumentet påskrivet av domaren.
- Efter påskrift: Klicka på "Game ended" och välj "Final Score".



- Klicka på "Game report" följt av "Preview". Stäng dokumentet.



- Klicka på "Publish" följt av "Yes" och "Close".



- Spara den påskrivna "Team rosters" och "Game sheet" dokumenten under pågående säsong.