

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 resultat-användare 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 pkt 9.
4. Skriv ut den preliminära Team-roastern och lämna den i god tid till lagen, (ca: 1,5 h före matchstart)
5. Vid A-lags och juniormatch, 1 timme före matchstart ställ matchklockan på 60 min och starta nedräkning. 20 min innan match tutar ni då är värmningen slut.
6. Kontrollera i TSM att domare finns inskrivna och att namnen stämmer med de som ska döma, vid behov rätta. Skriv in övriga funktionärer.
7. När ni fått tillbaka den preliminära Team Roastern ifylld (senast 60 min (*30 min i U13-U15*)¹. 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.
8. Skriv ut Official Team Roaster. Denna ska skrivas under av respektive lags coach. (*Det ska finnas linjer för påskrift*).
9. 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 15 min² kvar till matchstart (5 min i U13-U15). Vill något lag ändra inom denna tid så justera laguppställningen och gör om punkt 6.)*
10. Vid A-lags (div1 och högre) samt juniormatch (*nationell*) skriv ut Faceoff-sheet och Shot-sheet, Lämna Faceoff-sheet samt +/- underlag till de som ansvarar för statistiken.
11. Fyll i startande spelare (MV är obligatoriskt i alla serier)
12. Publicera Official Team Roaster, Official Line Up, innan matchstart.

I pauserna

1. Avsluta perioden.
2. Vid A-lags (div1 och högre) och juniormatch (*nationell*), fyll i det som saknas avseende +/- statistik på respektive mål.
3. Fyll i skottstatistiken på respektivemålvakt (OBS! skott på målvakten och i mål)
4. Publicera Official Game Report

Efter match

1. Sätt inte matchen till "Game Ended" innan samtliga spelare lämnat isen.
2. Vid A-lags (div1 och högre) och juniormatch (*nationell*), fyll i det som saknas avseende +/- statistik på respektive mål.
3. Fyll i skottstatistiken på respektive målvakt (OBS! skott på målvakten och i mål)
4. Skriv i antalet åskådare

¹ Kontrollera i Seriebestämmelserna vilken tid som gäller för aktuell serie.

² Kontrollera i Seriebestämmelserna vilken tid som gäller för aktuell serie.

5. Finns det några spelare som skadats så gör en notering om vilket lag och spelarnummer samt vilken typ av skada. (Notes)
6. Skriv ut "Official Game Sheet", **OBS! Stäng inte matchen**
7. Gå till domaren för att få "Official Game Sheet" påskriven.
8. Signera "Official Game Sheet",
9. Vid A-lags (div1 och högre) och juniormatch (*nationell*), fyll i individuella skott och tekningsstatistik
10. Publicera Player Summary
11. Tryck Final Score, om det kommer felmeddelande rätta till detta.
12. **OBS! Det är viktigt att det står Final Score på Game Reporten.**
13. Publicera "Official Game Report".
14. Lämna en kopia på "Game Sheet" och "Game report" till respektive lag
15. Spara underskriven "Game Sheet" och den (signerade) Team Roastern, lägg dessa på anvisad plats
16. Close Game

Övrigt:

- 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.
- Vid tilldömt mål 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.