



Svenska Ishockeyförbundet

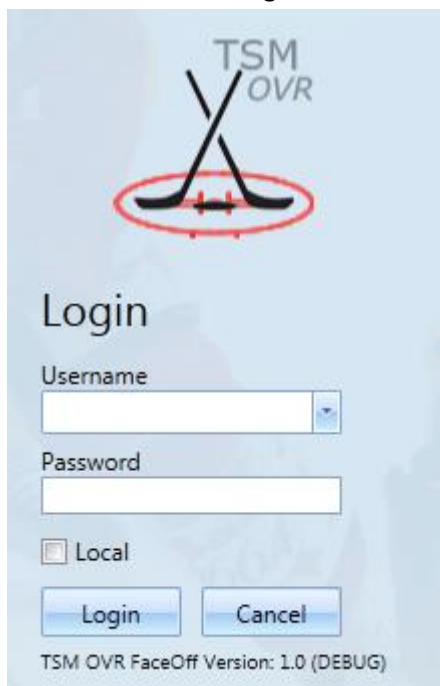
OVR Face-Off

Användarhandledning

1	LOGGA IN.....	3
1.1	FELMEDDELANDE	4
2	VÄLJ MATCH	5
2.1	SÖK MATCH.....	5
2.2	BYTA MATCH	5
2.3	LOKALA MATCHFILER.....	6
2.3.1	<i>Spara match lokalt.....</i>	<i>6</i>
2.3.2	<i>Läs in lokal matchfil</i>	<i>6</i>
3	VY.....	7
4	VÄLJ SIDA	8
4.1	INFO.....	8
4.2	ÄNDRA LAGSIDA.....	8
5	SPELARE.....	9
5.1	LÄGG TILL SPELARE.....	9
5.2	TA BORT SPELARE	9
5.3	LÄS IN SPELARE	9
6	VÄLJ AKTUELL ZON	10
7	VÄLJA AKTUELLT LAG.....	11
8	REGISTRERA TEKNING.....	12
9	REGISTRERA ICING.....	13
10	ZONE ENTRY	14
10.1	REGISTRERA	14
10.2	STÄNG AV.....	14
11	REDIGERA TEKNING	15
12	TA BORT HÄNDELSE.....	15
13	RAPPORTER	15
13.1	FÖRHANDSGRANSKA	15
13.2	PUBLICERA.....	15
14	MATCHKLOCKA.....	15

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

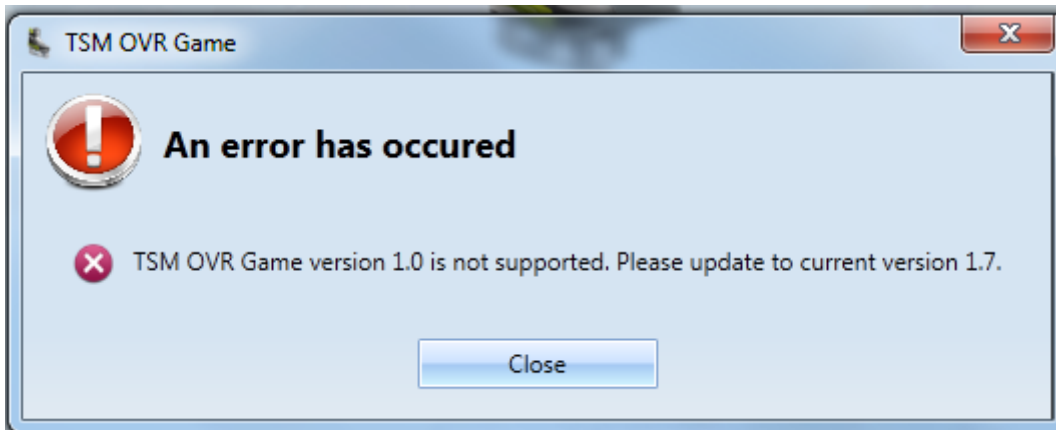
Local

Login Cancel

TSM OVR FaceOff Version: 1.0 (DEBUG)

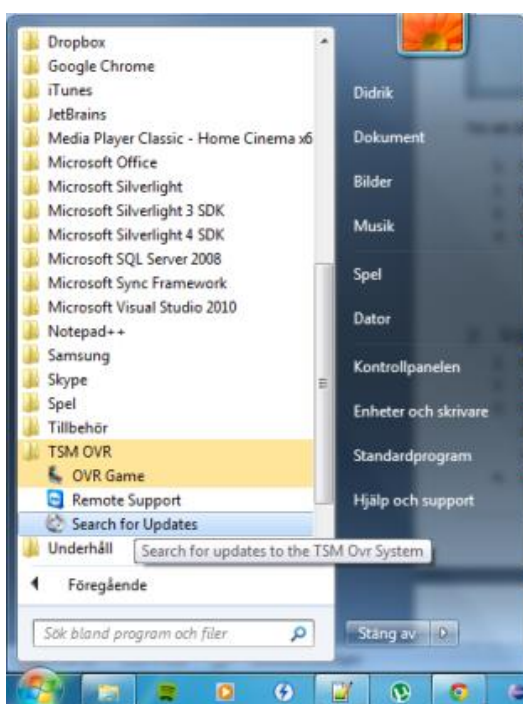
1.1 Felmeddelande

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.



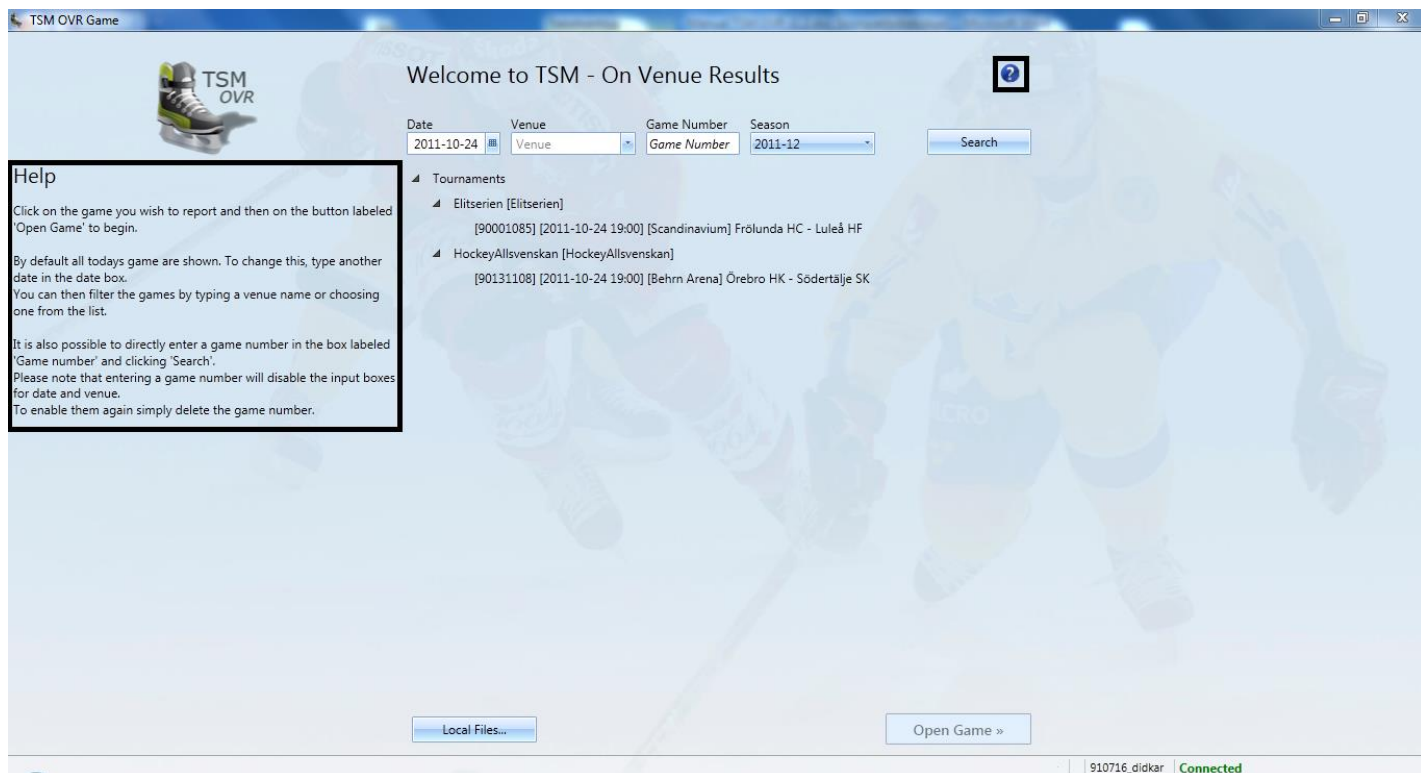
För att åtgärda detta uppdatera klienten på följande sätt:

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.

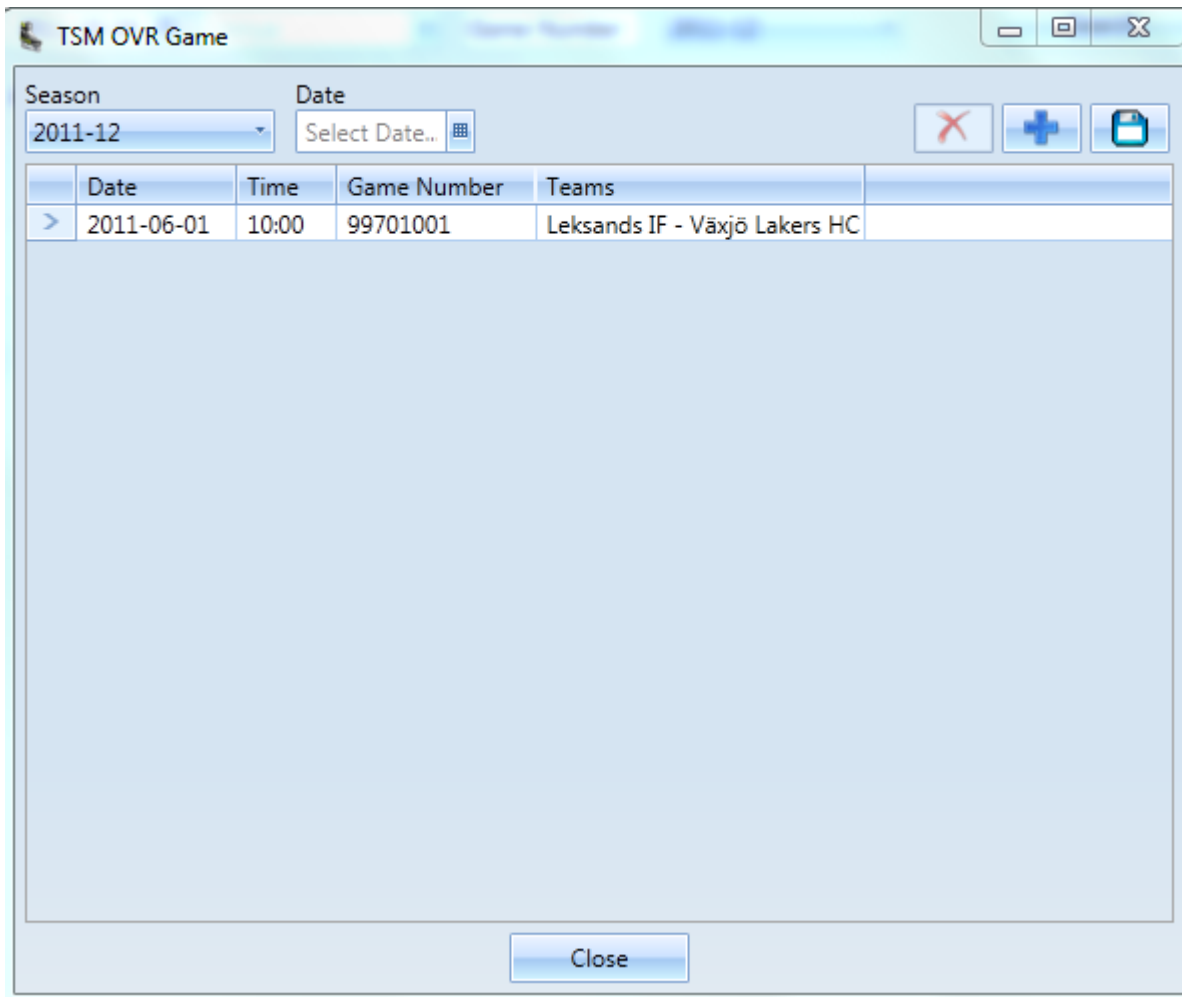
2.2 Byta match

1. Högerklicka på "Info" längst ner till vänster.
2. Tryck sedan på "Change game".

2.3 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.



2.3.1 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.

2.3.2 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 Vy

Systemet kommer att ha två olika lägen, Face Off - Extended och Light. Vad som visas i denna vy beror på vilken version den inloggade användaren har tillgång till.

Om användaren har tillgång till Extended kommer vyn se ut som bilden nedan. Om endast Light versionen används kommer inte knapparna med kortnamnen ovanför rinkens finnas, Icingknappen döljs och halva statistiken bredvid rinkens. I Extended version har man tillgång till "Possession" och Face Off registrering. I Light version har man endast tillgång till Face Off registrering.

The screenshot displays the TSM OVR FaceOff software interface for an Elitserien game between Djurgårdens IF and AIK. The score is 5-0 in favor of Djurgårdens IF. The interface is divided into several sections:

- Top Panel:** Shows game status (In Progress), time (00:00), and various statistics for both teams, including shots, saves, and PIMs.
- Left Panel:** Contains navigation buttons (Check Players, FaceOff (F), Icing (I), Select Sides, Settings, Reports) and statistics for Djurgårdens IF across three zones: Defensive, Neutral, and Offensive.
- Center:** A rink diagram showing the current face-off location, with buttons for DIF(L), None, and AIK(K).
- Right Panel:** Contains statistics for AIK across three zones: Defensive, Neutral, and Offensive.
- Bottom Left:** A GameClock section with controls for period, time, start (F1), stop (F2), set clock, and settings.
- Bottom Center:** A table showing zone changes and team changes during the game.
- Bottom Right:** A Send button and system status (FaceOff connected).

Created At	Event	Period	Time	Team	Won By	Lost By	Zone
14:04:25	Zone Changed	3	20:00				Neutral Zone
14:52:12	Zone Changed	3	19:57				Left Zone
14:52:11	Zone Changed	3	19:56				Neutral Zone
14:52:08	Zone Changed	3	19:53				Right Zone
14:52:06	Team Changed	3	19:51	AIK			
14:52:05	Zone Changed	3	19:50				Neutral Zone
14:51:57	Team Changed	3	19:42	DIF			
14:51:53	Team Changed	3	19:38	AIK			

4 Välj Sida

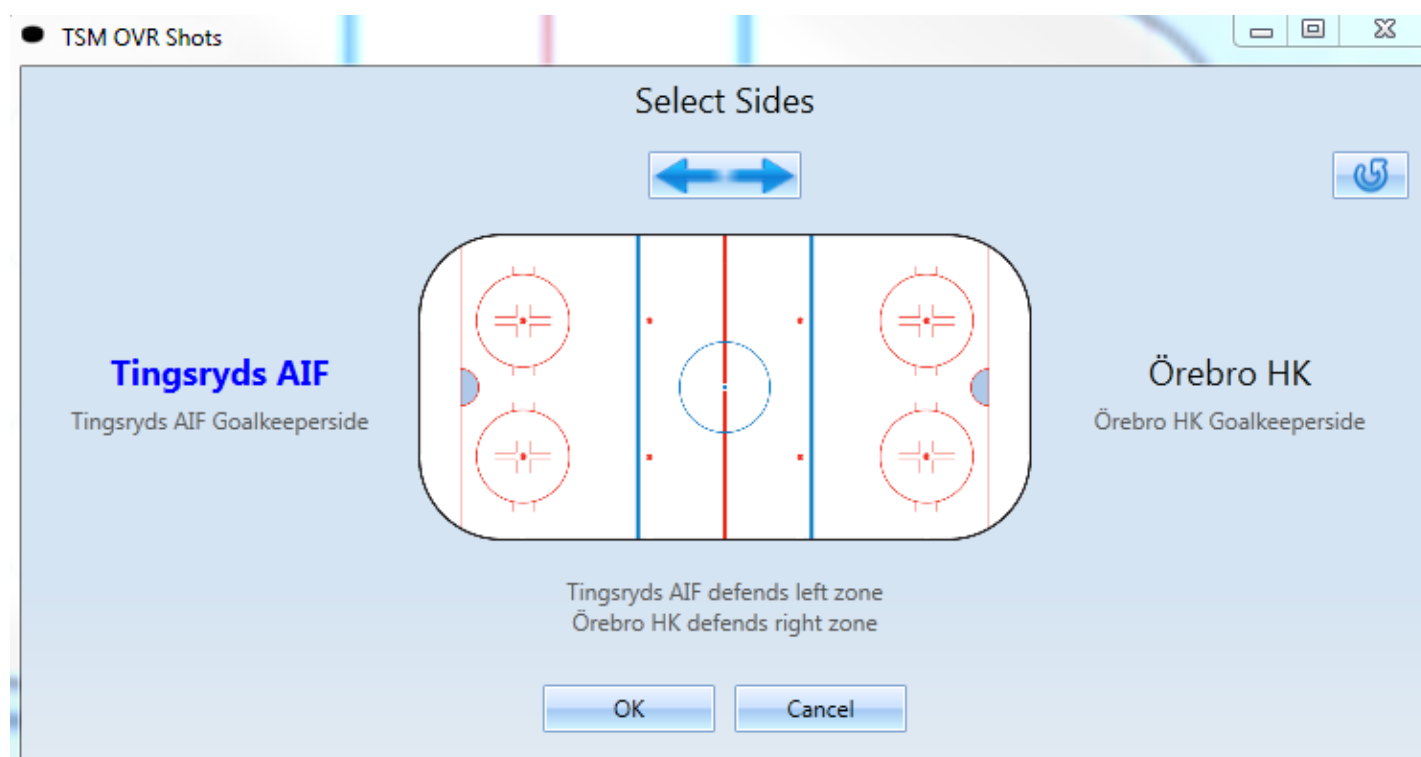
4.1 Info

Om lagen spelar på fel sida gentemot vart datorn står så kan du ändra i början av matchen vilken sida i klienten lagen ska ha.

4.2 Ändra lagsida

1. Tryck på knappen "Select sides". Du kommer få upp en ruta enligt bilden nedan.
2. För att byta sida på de två lagen trycker du på knappen med två pilar, då kommer lagen skifta sida.
3. Tryck sedan på knappen "Ok" för att spara ändringarna.

Notera: När användaren ändrar period kommer lagen skifta sida automatiskt, med undantag vid vissa OT perioder. Sida ska alltså i normalfallet endast behöva ändras första gången matchen öppnas.

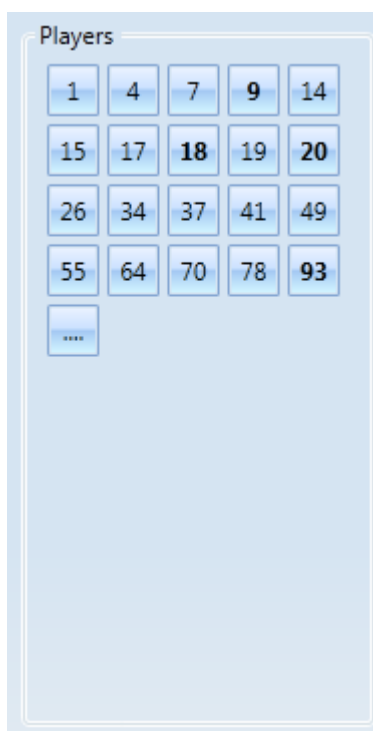


5 Spelare

5.1 Lägg till spelare

1. När tekningsrutan visas trycker du på knappen med "...” för det lag du vill lägga till en spelare på.
2. Mata in ett tröjnummer på spelaren.
3. Välj vilken position spelaren har.
4. Spara genom att trycka på knappen "Ok".

Notera: Spelare som läggs till i Skottklienten ersätts om en spelare med samma nummer läggs till i Gameklienten.



5.2 Ta bort spelare

1. När du står i rutan enligt bilden ovanför högklicka på den spelare du vill ta bort.
2. Tryck sedan på "Delete player".

Notera: Du kan endast ta bort spelare som du skapat i tekningsklienten.

5.3 Läs in spelare

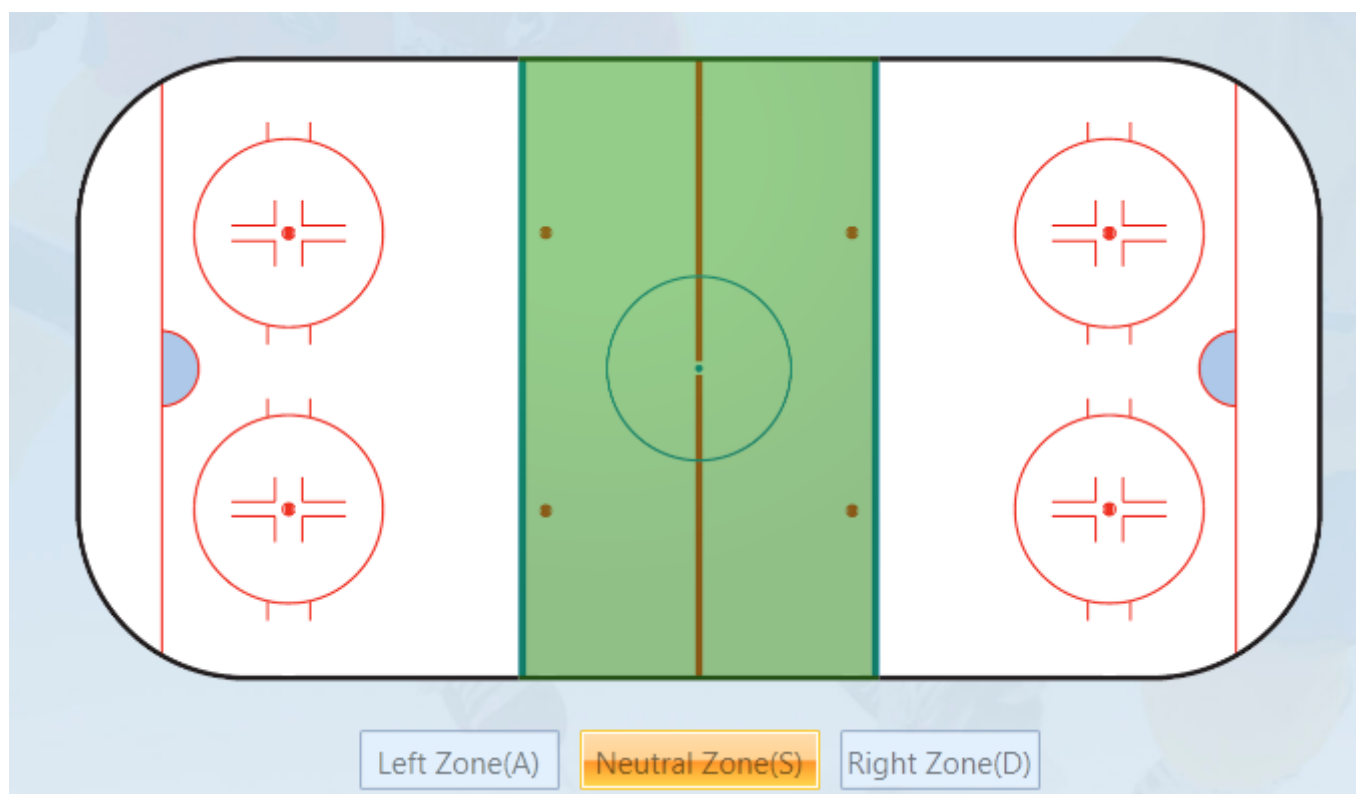
1. När knappen "Check players" blinkar har laguppställningen för något lag ändrats i Game klienten. Tryck på knappen.
2. En ruta visas med en sammanfattning över vilka förändringar som skett.
3. För att spara förändringarna till din klient så trycker du på knappen "Ok".

Notera: Om det har skett nummerändringar på spelare som har sparade skott så kommer de uppdateras automatiskt, eller om du har lagt till en egen spelare till laguppställningen med ett nummer som sedan läggs in i Game Klienten så kommer systemet att ta bort den spelare du lagt till och ersätta med den nya. Spelare som finns i tekningsklienten men inte i Gameklienten visas med röd text i listan med händelser.

6 Välj aktuell zon

För att ändra vilken zon pucken befinner sig i gör något av alternativen nedan:

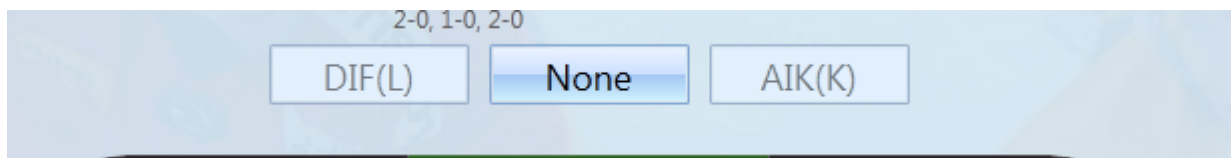
- Tryck med musen på den zon som PUCKEN befinner sig i.
- Tryck på den knapp som hör till den zon pucken befinner sig i.
- Använd tangenterna A för att välja vänstra zonen, S för att välja den neutrala zonen eller D för att välja den Högra zonen.



Tips: Använd tangenterna!

7 Välja aktuellt lag

För att välja vilket lag som har/rörde pucken senast kan du trycka på lagknapparna ovanför rinken eller använda tangenten **K** för att välja hemmalaget eller tangenten **L** för bortalaget.



8 Registrera Tekning

När klockan stannat gör enligt följande:

1. Tryck antingen på tangenten **F** (Face Off) eller tryck på knappen Face Off i menyn till vänster.
2. Du kommer få upp en ruta enligt bilden nedan.
3. Bekräfta att teckningen är i den valda zonen. Annars ändrar du zon med knapparna **A, S, D**.
4. Om du inte hinner se vilka spelare som tekar hoppa till punkt 5, annars trycker du på hemma respektive bortalagets tekarare bredvid rinken.
5. När du ser vem som vann teckningen kan du antingen Enkel klicka på det lags ruta under rinken, dubbelklicka på det lagets ruta som vann eller använda tangenterna "K" och "L" som du byter lag med. Om du trycker på "K" så spara teckningen och hemmalaget sätts som vinnare på teckningen, om du trycker på "L" sätts bortalaaget som vinnare på teckningen.
6. Om du enkelklickade i punkt 5 måste du trycka på knappen OK för att spara teckningen.

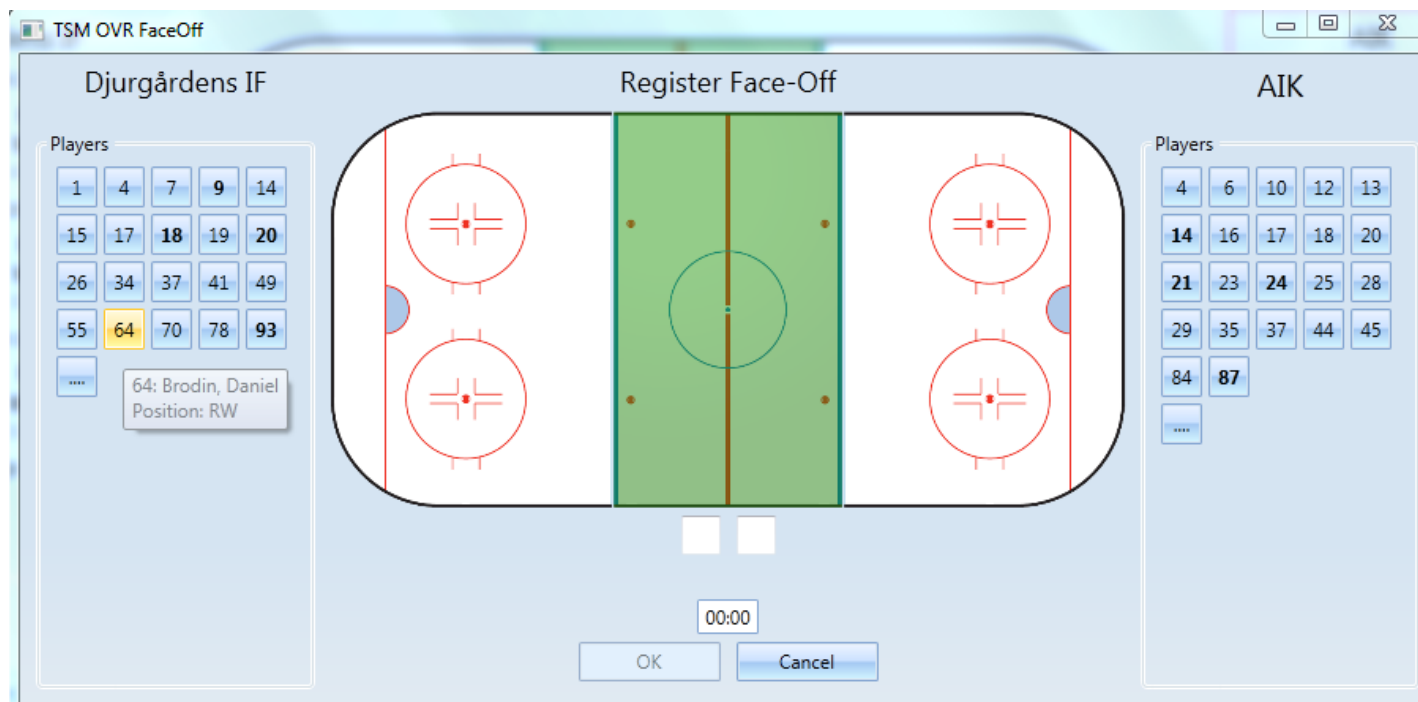
Tips: Använd tangenterna "K" och "L" för att spara och välja vinnare. Då sparar du tiden det tar att flytta handen från musen till tangentbordet.

Du kan redigera vinnare, zon och spelare efteråt.

De teckningar som saknar spelare har röd bakgrund i listan med händelser.

VIKTIGT! Om det är mycket som händer runt om teckningarna, spara en teckning utan att välja vilka spelare som deltog. Ange endast vilket lag som vann teckningen så att du hinner med om det går fort.

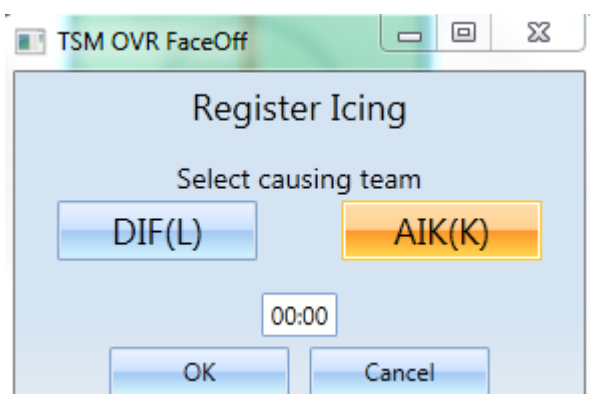
Hjälps sedan åt att skriva upp vilka som tekar för att sedan gå in och ändra när ni har tid nästa gång.



9 Registrera icing

När klockan har stannat gör enligt följande:

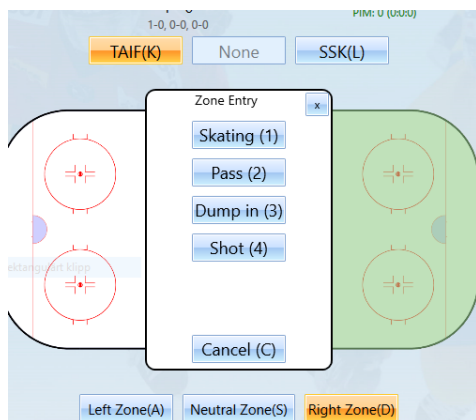
1. Tryck antingen på tangenten I eller på knappen Icing i menyn.
2. Du får upp en ruta enligt bilden nedan.
3. Du får välja vilket lag som slog icingen. Det lag som senast hade pucken är förvalt.
4. Tryck sedan på knappen OK.
5. Tekningsrutan dyker sedan upp på skärmen och zonen ändras till det skyldiga lagets försvarszon.



10 Zone Entry

10.1 Registrera

När puckinnehavande lag går in i offensiv zon dyker en ruta upp enligt bilden nedan.



1. Välj sedan på vilket sätt laget tog in pucken i zonen.
Du väljer vilken typ med tangterna 1,2,3 och 4.

Skating: laget tar in pucken genom att åka in med den.

Pass: Laget passar in pucken

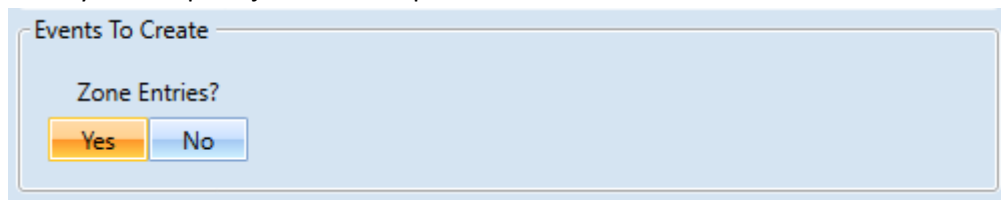
Dump In: Laget dumpar in pucken och jagar den

Shot: Laget skjuter den mot mål

10.2 Stäng av

Om du vill stänga av inmatningen av Zone Entry så trycke du på knappen "Settings".

Sen trycker du på nej i rutan och sparar.



Rutan kommer då inte dyka upp när laget går in i offensiv zon.

11 Redigera Tekning

1. Markera den tekning i listan med händelser.
2. Tryck sedan på knappen med en penna.
3. Du får sedan upp tekningsrutan där du kan fylla i ny önskad information.

OBS! Om du ändrar vinnare eller zon kommer flödet i händelse listan uppdateras.

12 Ta bort händelse.

OBS! Du kan endast ta bort den senaste händelsen.

1. Markera den senaste händelse.
2. Tryck på knappen med ett rött kryss bredvid listan med händelser.

13 Rapporter

För att skriva ut önskad rapport trycker du på knappen "Reports" i menyn till vänster. En ruta dyker upp med de rapporter som finns tillgängliga.

13.1 Förhandsgranska

1. Tryck på knappen "Reports" i menyn.
2. Tryck sedan på önskad rapport.
3. Tryck sedan på knappen "Preview" för att förhandsgranska.

13.2 Publicera

1. Gör enligt punkt 12.1.
2. Stäng sedan ner rapporten.
3. Tryck sedan på knappen "Publish" då publiceras rapporten,

14 Matchklocka

Se OVR Game Clock manualen.