

Lathund för Matchklocka

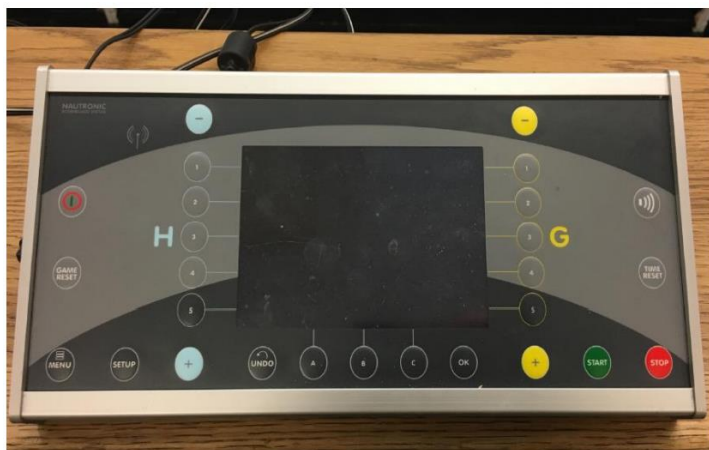
Innehållsförteckning

Aktivitetens A-hall & Katrinebergshallen	2
Förberedelser om det är dagens första match.....	2
Förberedelser inför matchstart	2
Inställning av sport	2
Inställning matchlängd	3
Under matchens gång	4
Matchstart	4
Vid mål.....	5
Utvisning.....	5
Straff	6
Stoppa tiden under spel	6
Timeout	6
Perioden	4
Matchen slut.....	6

Aktivitetens A-hall & Katrinebergshallen

Förberedelser om det är dagens första match

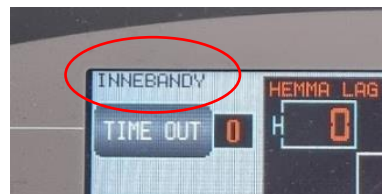
- Är det första matchen för dagen och konsolen inte är på plats i Aktiviteten får ni kontakta vaktmästaren, i Katrinebergshallen ligger den i materialförrådet.
- När nätkabeln är isatt så tryck på knappen PÅ/AV (om konsolen är urladdad)
- Om resultattavlan på väggen ej går i gång så måste strömmen sättas på.



Förberedelser inför matchstart

Inställning av sport

Det ska då stå "innebandy" längst upp till vänster på konsolen. Behöver du ändra sport så tryck "meny" och sedan "avsluta sport". Välj "innebandy".



Periodtid

(Seriedirektiv Västsvenska Innebandyförbundets Lokala förutsättningar 2024 - 2025)

D/H div 2-6 – 3x20 effektivtid, förlängning 5 minuter

- Mörkröd** – 3x15 (Ålder 14-20) effektivtid
- Röd Nivå** – 3x15 (Ålder 12-15) rullande tid där sista 3 min spelas med effektivtid
- Blå Nivå** – 2x20 (Ålder 9-12) rullande tid
- Grån Nivå** – 2x10 (Ålder 8-9) med avblåsning varannan minut för byten.

Paus tid

- D2/H2** – 10 minuter, vid förlängning 2minuter
- Mörkröd** – 3-5 minuter
- Röd Nivå** – 3-5 minuter
- Blå Nivå** – 3-5 minuter

Inställning För match

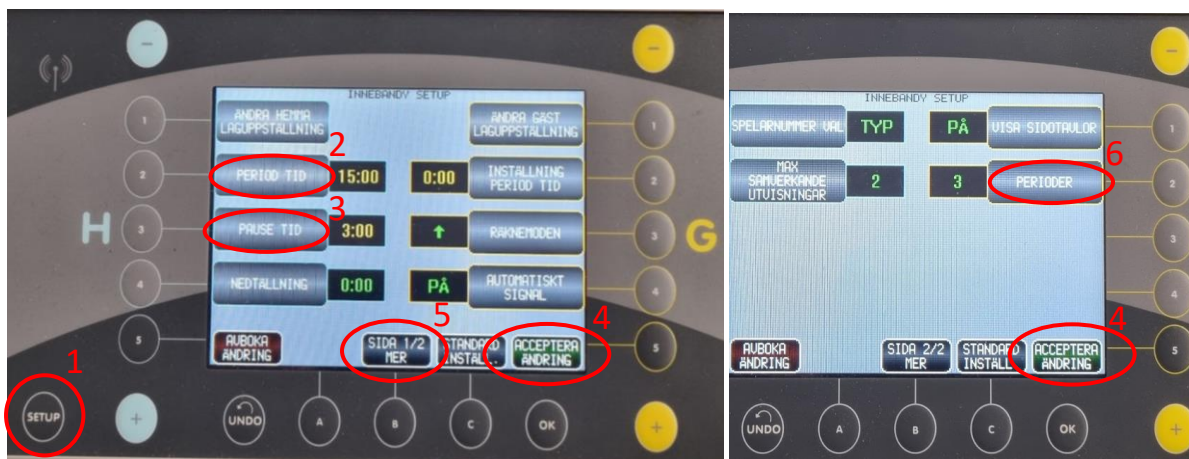
Tryck **"Setup"** (1)

Tryck **"Periodtid"** (2), skriv in tiden

Tryck **"Paus Tid"** (3), skriv in tiden

Tryck **"Sida ½ MER"** (5) och sedan på **"Perioder"** och ändra till rätt antal (kan stå kvar på 3)

Tryck **"Acceptera ändring"** (4) för att spara. Dubbelkolla gärna igen så att det blivit rätt inställning



"Nedtällning" - Funktionen används oftast inte (när domarna blåser första gången har lagen en viss tid på sig att göra sig i ordning för matchstart) men brukar då vara 1 minut om den används.

"Inställning period tid" - Används vid övertid, det behöver vi normalt inte tänka på förutom cuper och högre divisioner.

"Räknemoden" - Anger om klockan räknar upp eller ned. Den ska stå på upp (↑).

"Automatisk signal" - Ska vara **"PÅ"**.

Under matchens gång

Allt som händer på den vänstra sidan på kontrollpanelen gäller hemmalaget (H / blått).

Allt som händer på den högra sidan gäller bortalaget (G / gult).



Matchstart med nedställning (1min) om detta skall användas

- Tryck på **"START"**. Då börjar klockan räkna ned en minut (nedställning)
Spelarna har nu en minut på sig att ställa upp för teckning / matchstart. Ibland vill domaren dra i gång matchen innan det har gått en minut. I detta fall så trycker du "STOP" sedan "TIME RESET". Då hoppas klockan till noll.

Matchstart

- Tryck på **"START"**. Då domarna blåser i gång matchen

Mörkröd

Klockan stoppas vid varje avblåsning

Röd nivå

Klockan ska stoppas enbart vid: Mål, Utvisning, Straff och Timeout (MUST)

OBS! De tre sista minuterna av ordinarie matchtid spelas med effektiv tid dvs matchtiden ska stoppas vid varje avblåsning. Om spelet avblåses strax innan tre minuter återstår av matchen ska klockan stoppas exakt när tre minuter återstår

Blå Nivå

Klockan ska stoppas enbart vid: Mål eller vid domarens signal

Perioden slut Matchslut

Signalhornet ljuder automatiskt.

- Tryck på **"START"** för att starta nedräkning av tiden för paus
Vill domaren starta tidigare Tryck på "STOP" och sedan Tryck "TIME RESET" Ny period och tid 00:00 står på tavlan

Vid mål

- Tryck på **"STOP"** när domaren blåser målsignal för mål för att stoppa tiden.
*Målet är ej godkänt förrän tekning / domaren blåser igång matchen igen.
Därför väntar man med att registrera målet innan matchen kör igång igen.*
- Målen registreras genom att trycka på den **"blå plusknappen"** för hemmalag och den **"gula plusknappen"** för bortalag.
Trycker man fel och vill räkna ner så trycker man på minusknappen.
- När domaren blåser i gång matchen igen så trycker du **"START"**.



Utvisning

- Tryck på **"STOP"** när domaren blåser för utvisning.
- Sedan trycker ni på knappen **"UTVISNING"** (1) på touchskärmen vänstra sidan för hemmalaget, högra sidan för bortalaget.
- Panelen vill att man registrerar numret på den som utvisas. Detta behöver ni inte göra. Tryck **"acceptera"** (2).
- I menyn väljer man 2 minuter, 5 minuter eller 10 minuter på knapparna (3) beroende på domslut.
*Om det skulle bli någon kombination kan man trycka på knapparna (4).
Det troliga är på den här nivån att det aldrig blir något annat än 2 minuter. Är du osäker så dubbelkolla med domaren.*
- Tryck **"acceptera"** (5).
- Starta i gång matchen genom att trycka på **"START"** igen.

(Ej Blå Nivå)



Mål vid utvisning

Om det lag som inte har någon utvisad gör mål i sitt powerplay så får den som är utvisad komma in igen.

- Tryck på **"STOP"** när domaren blåser för mål.
När domaren blåser i gång matchen igen så trycker du upp målet **"plusknappen"** för laget som gjorde mål som vanligt. Om det är laget som inte har någon utvisad som gjorde mål så kommer utvisningen att dyka upp på skärmen automatiskt. Trycker då på utvisningen så försvinner den, laget är fulltaligt och matchen rullar.

Blir det flera utvisningar samtidigt i samma lag så kommer endast klockan för den första utvisningen att synas på tavlan. När den första utvisningen är över så dyker klockan för den andra utvisningen upp på tavlan.

Straff

- Tryck på **"STOP"** när domaren blåser och gör tecken för straff
- Tryck på **"START"**. Då domarna blåser i gång matchen igen



Stoppa tiden under spel

Domaren kan vilja stoppa tiden om sargen behöver fixas, någon är skadad, bollen är trasig osv. Han Kommer då att göra tecken för detta.

- Tryck på **"STOP"** när domaren blåser och gör tecken för det.
- Tryck på **"START"**. Då domarna blåser i gång matchen



Timeout

Om något av lagen tar timeout (30 sekunder) så är det **viktigt att ni väntar** med att starta timeoutklockan tills att domarna kommer fram till sekretariatet och blåser i gång timeouten.

(Ej Blå Nivå)

- Tryck på **"TIME OUT"** (1) för att starta timeouten.



Matchen slut

Signalhornet ljuder automatiskt.

- - Tryck **"Game Reset"**
- - Tryck **"Acceptera"**

Matchklockan ställts då tillbaka till start för ny match.