



Matchtidtagare

Matchtidtagarens roll

Matchtidtagaren ska ansvara för att mäta den effektiva speltiden, paustid samt (nedräkning före match ej U13, U14 och U15).

Hur lång är periodpausen?

Periodpauserna ska vara 18 (förbundsserier) samt 15 minuter (icke förbundsserier) minuter för en match som spelas 3x20 min. Serieadministratören kan besluta om annan längd på periodpausen.

När ska matchtidtagaren starta tiden?

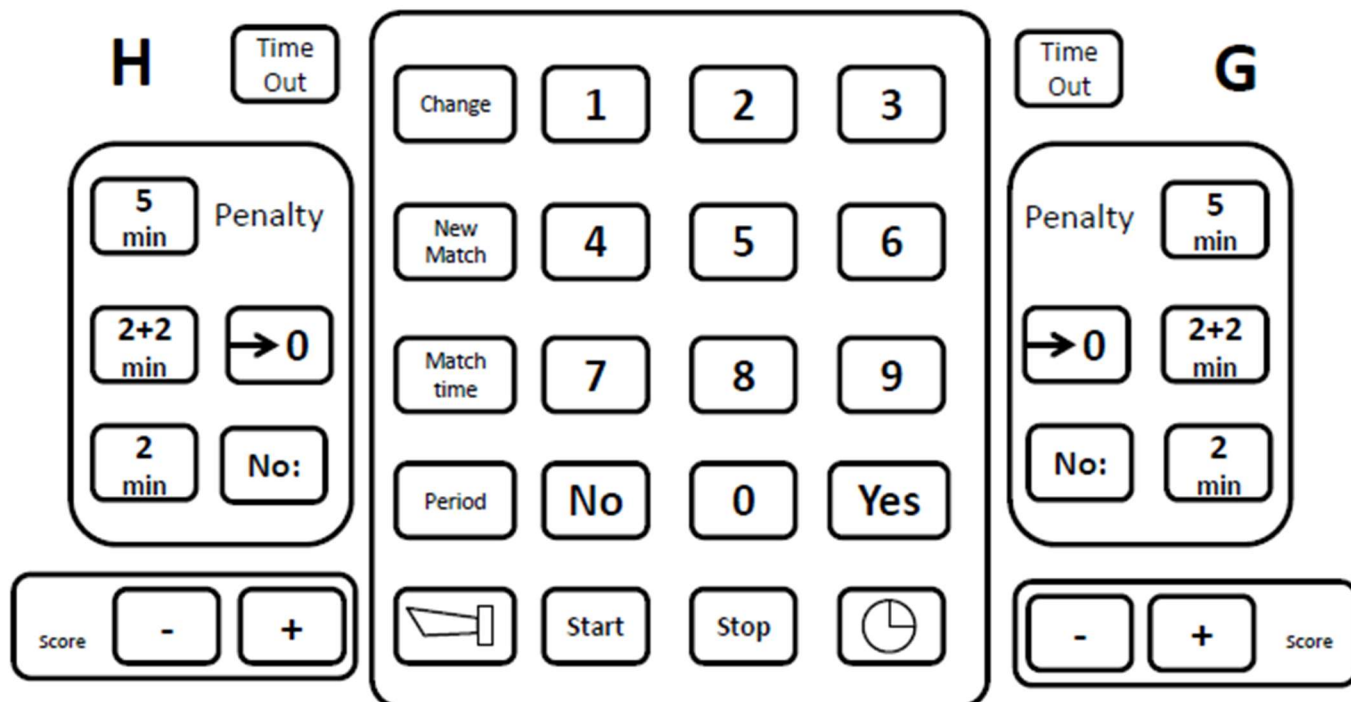
Tiden räknas från det att pucken släpps till dess domaren eller linjedomarna blåser av spelet eller perioden tar slut. När perioden är slut börjar paustiden ticka omedelbart.

Tips och tricks:

- Sök ögonkontakt med domaren varje gång klockan ska startas.
- Dubbelkolla alltid på både panelen och själva klockan att matchtiden och utvisningar börjar ticka korrekt.
- Använd ALLTID en reservklocka! Allra helst ett klassiskt tidtagarur. Om det är en telefon – var säker på att den är satt i Flygplansläge.
- Vid röriga utvisningssituationer – var beredd att vara tydlig och att det kan ta lite extra tid innan alla i båset har uppfattat allting. Ha tålamod!

Matchtidtagare

Inställning av klockan inför ishockeymatch



- När du kommer testa klockan och dess funktioner och ställ in klockan inför matchen.
- U13 = 3 x 15min U14 och uppåt = 3 x 20min

Detta behöver du veta

H = Hemmalag

G = Bortalag

Yes = Ok, ja, gå vidare

No = Nej, avbryt

1. Starta manöverpanelen

1. Sätt i kabeln till manöverpanelen i rätt uttag.
2. Om displayen visar "Återställ data?", tryck **No**.
3. Ishockeyprogrammet startar automatiskt efter några sekunder.
4. Om frågan "Återställ data?" dyker upp igen – tryck **No**.

2. Grundinställningar

5. Displayen visar "Ishockey N/J" → tryck **Yes**. Om displayen visar "U Ishockey N/J" → tryck **No** för att komma till "Ishockey N/J".
6. Displayen visar "Paus 15 min N/J" → tryck **Yes**.

3. Ställ in matchtid

7. Displayen visar nu "Resultat, period och tid".
8. Tryck på **Match time**.
 - Skriv in önskad periodlängd.
Exempel: För 15 min → tryck **15**



Matchtidtagare

- Bekräfta genom att trycka **Yes** tre gånger för att ta dig förbi (**minut, sekund, tiondel**).
-

4. Ställ in paustid

- 9. Displayen visar **"Uppräkning N/J"** → tryck **Yes**. Därefter visas **"Paustid"**.
 - Skriv in paustid.
Exempel: För 15 min → tryck **15**
 - Bekräfta genom att trycka **Yes** tre gånger för att ta dig förbi (**minut, sekund, tiondel**).
-

5. Under matchen

- Starta klockan när domaren släpper pucken genom att trycka **Start** (använd fjärrkontrollen så att du är redo). Tryck **Stop** vid avblåsning.
 - Paustiden börjar automatiskt ca 10 sekunder efter periodslut (*tålamod den kommer att komma igång*).
 - Vill du stoppa paustiden tidigare → tryck **Stop**. Pga att lagen och domaren är redo innan tiden ticka ut.
 - Periodsiffran ändras och tidtagningen nollställs automatiskt.
 - Nu är klockan redo för nästa period.
 - Starta nästa period på samma sätt (se punkt 10).
-

6. Vid mål

- Stoppa klockan genom att trycka på **Stop**.
 - Avvakta tills domaren släppt pucken vid nedsläpp för att sätta upp målet på tavlan.
 - Välj rätt mål-panel Hemma eller Gäster och tryck på **+ -knappen**.
 - Kontrollera displayen att det är rätt.
 - *Om det blivit fel?* Korrigera ett mål genom att trycka på **- knappen** vid rätt mål-panel.
-

7. Vid utvisning

- Stoppa klockan genom att trycka på **Stop**.
- Avvakta tills domaren meddelat sekretariatet om vilket lag, vilken spelare och vilken förseelse som ska upp på tavlan.
- Välj rätt sida **Hemma eller Gäster**.
 - Tryck **No:** och knappa alltid in spelarens nummer med två siffror tex. **02**.
 - Välj strafftid genom att trycka på de förvalda knapparna (**2min, 2+2 min, 5min**).
 - Alternativt med sifvertangenterna tex. **02**.
 - Nu är du redo att starta tiden när domaren släpper pucken genom att trycka på **Start**.
- För att ta bort en utvisning vid mål när tiden är stoppad
 - Vänta tills målet är godkänt av domaren
 - Välj rätt sida **Hemma eller Gäster**, tryck på  tryck  på tills rätt spelare visas i displayen och tryck på Yes för att bekräfta makuleringen.
 - Tryck sedan på **Start** för att starta tiden vid nedsläpp.
- Korrigera en utvisning (Det kan vara aktuellt om du väljer fel nummer på spelare eller fel tid på utvisning)
 - Tiden står stilla.



Matchtidtagare

- Tryck , spelaren som ska korrigeras visas i displayen, knappa in spelarens nummer med två siffror tex. **02**, tryck på **Yes**.
 - Knappa in ny tid tex. **5min**, tryck på **Yes**.
 - Om det finns flera utvisningar tryck **No**, tid och resultat visas.
 - Nu är du redo att starta tiden när domaren släpper pucken genom att trycka på **Start**
-
- Inga kvittade utvisningar ska bokföras på tavlan.
 - Vid lagstraff sätts spelaren som sitter av utvisningen på tavlan.
-

8. Time Out

- När domaren visat sekretariatet vilket lag som begärt Time out.
 - Tryck på **Time Out** för hemma eller gästande lag.
 - Tryck på **Yes** och nedräkningen startar. En prick visas på tavlan och displayen som indikerar att time out är tagen, den är på den sidan som visar vilket lag som har tagit time out.
 - (Nedräkningen kan stoppas med tangent **Stop**).
 - Ljudsignal ljuder när tiden "00.30" har tagit slut, då återgår matchen till rätt tid och matchen kan återupptas igen genom att trycka på Start när domaren släpper pucken igen.
-

9. Matchen slut – men det ska spelas en till direkt efter med samma periodinställningar

- Tryck på **New match**
 - Ny match samma inställningar? Tryck på **Yes**.
-

9. Avslutning

21. När dagen är slut.
- **Dra ur kabeln från uttaget** för att avsluta.
 - Rätt klockslag visas på tavlan efter några sekunder.
-