

Lathund manöverpanel Innebandy

Ny match – tryck YES

Matchtid – tryck in aktuell speltid och YES

Använd **START** och **STOP** knapparna vid mål, samt vid domarens begäran (spelar skadad, time out t.ex)

Vid paus vila går klockan automatiskt över till nedräkning av denna, efter ca 6-8 sekunder.

(När det är periodslut skall du således **INTE** trycka på **STOP**)

Vill du bryta pausvilan trycker du på **STOP**, och nästa period är klar för att startas på panelen.

Utvisning

Stanna tiden.

Tryck på knappen **NO**: (och sedan aktuellt tröjnr) samt **YES** och sedan på knappen **2 MIN**

Kom ihåg att använda rätt sida HEMMA eller GÄSTER

Klockan räknar nu ner tiden automatiskt. Det är plats till 2 utvisningar på klockan på respektive sida.

Time out. Stanna tiden

Tryck på **TIME OUT** knappen på den lagsida som har begärt time out.

Displayen frågar då Hemma eller Gäster? Du trycker **YES** och nedräkningen börjar

(Time out skall påbörjas när domarna är vid sekreteriatet och markerar att time out'en startar)

Time out'en skall noteras i matchprotokollet

Övrigt.

Sista IFMV laget i hallen ansvarar för att ta med sig manöverpanelen från hallen.

Skall absolut inte lånas ut till andra föreningar.

Förslagsvis lämnas panelen till Anders Enerås, eller till det lag som har nästa (första) hemma match i Hall of Flame. Eller så ser man till att kommunicera att man har panelen.