



## START OCH MANÖVERINSTRUKTIONER TILL MATCHUR THOMASHALLEN

Inställningar enligt denna instruktion gäller för åldersgrupp 15-16 år. Vissa skillnader mellan olika åldersgrupper kan föreligga.

Sätt i sladden och starta enheten med startknappen (grön knapp upp till vänster)

Alla knappar har en huvudsymbol och en liten extra rund symbol med numrering. Startknappen saknar den extra numreringen. I instruktionerna som följer hänvisas till respektive knapp numrering. Se bild nedan som visar enhetens manöverpanel med alla knappars numrering.



Keys are numbered from 0 to 28



## Grundinställningar för innebandy P01-2016:

När enheten startats behöver den programmeras för aktuell sport och aktuella inställningar i den sporten. Det finns sparat en grundinställning för innebandy men risken är att något avviker från de inställningar som gäller för aktuell match och åldersgrupp varför det rekommenderas att alltid göra nyinstallation. Instruktion som följer avser inställningar för innebandy, åldersgrupp 15-16 år.

- Tryck 12 för innebandy
- Tryck 0 för installation
- Tryck 0 för inställningar
- Tryck 0 för räkna upp
- Tryck 3 för antal perioder
- Ange tid till start "mm:ss" och tryck sedan 23
- Ange periodlängd 15 och tryck 23
- Ange tid för timeout 00:30 V
- Ange timeout "per match" => tryck 0
- Tid för förl ej relevant tryck 23
- Längd periodvila 5 min. tryck 23
- Tryck 9 för spel
- Tryck 18 för start av klocka inför matchstart
- För nollställning tid före matchstart tryck 28.



## Under match

### Allmänt

Knappar som berör hemmalaget sitter till vänster, se hussymbol som indikerar hemma. Bortalaget har en buss som symbol och knapparna till höger på manöverpanelen.

### Klocka av och på

- Tid av/på tryck 18

### Mål

- Tryck 10 (hemmalaget gör mål) eller 26 (bortalaget gör mål) för att räkna upp.

Om det blir för många mål kan detta korrigeras genom att hålla inne 16 och sedan trycka 10 för hemmalaget eller hålla inne 16 och trycka 26 för bortlaget och på så vis minska antalet mål.

### OBS!

Nytt mål läggs inte till förrän domaren blåst igång matchen. Arbetsordning:

- Starta klockan med 18 när matchen startar
- Lägg till målet med 10 eller 26

### Lägga till utvisning

Det går att lägga in två utvisningstider per lag. Varje utvisning kan vara 2, 5 eller 10 min.

#### *För hemmalag:*

- Stoppa klockan tryck 18
- Ange spelarnummer med knapparna 0-9

#### 2 min:

- Tryck 12 en gång för utvisning 1, 2 min. visas i display och på tavlan

Vid två utvisningar: i samma lag gör följande efter rutin ovan:

- Ange spelarnummer för utvisning 2 med knapparna 0-9
- Tryck 13 en gång för utvisning 2, spelarnummer och 2 min. visas i display och på tavlan

#### 5 min:

- Tryck 12 två gånger för utvisning 1, spelarnummer och 5 min. visas i display och på tavlan

Vid två utvisningar: i samma lag gör följande efter rutin ovan:

- Ange spelarnummer med knapparna 0-9
- Tryck 13 två gånger för utvisning 2, spelarnummer och 2 min. visas i display och på tavlan



### 2+10 min:

- Tryck 12 en gång för utvisning 1, spelarnummer och 2 min visas i display och på tavlan, angående 10 min. se \* nedan.

\* Domaren har dömt utvisning 2+10 min för en spelare. Konsekvensen blir att fyra man blir kvar på plan, två spelare får sitta på bänken varav den dömde skall sitta 2+10 min. men den andra spelare får sitta av de två första min. och sedan återgå till spel. I detta fall är det enklast att bara registrera två minuters utvisningen på tavlan för den "andra" spelaren. Skall tavlan användas för 10 min. utvisningen kan inte denna läggas in förrän de två första minuterna gått. Detta blir lite krångligt eftersom utvisningstiden 10 min sannolikt kommer att påbörjas under spelets gång. Förslagsvis används ett separat tidur för att hålla koll på denna utvisning. Finns möjlighet går det givetvis att lägga in 10 min. utvisning på tavlan när det första 2 min. har gått.

### *För bortalag:*

För bortalag gäller samma rutin som för hemmalag men knapparna 12 och 13 ersätts av 24 och 23.

### Ta bort utvisning

- Ta bort håll nere 16 tryck en gång på 12, 13, 23 eller 24
- Efter första trycket visas i displayen vilket spelarnummer som är kopplat till just den intryckta knappen. Stämmer numret tryck en gång till på aktuell knapp och utvisningen raderas. Stämmer inte spelarnumret släpp knapp 16 och börja om med att på nytt hålla inne knapp 16 och välja någon av de andra knapparna (möjliga val 12, 13, 23 eller 24)

### Timeout

- Stoppa klocka 18
- Tryck 17 för timeout när domaren säger till
- Tryck på 10 (hemmalag) eller 26 (bortalag) för att ange vem som valt timeout

Om knapp 17 trycks in felaktigt kan timeouten tas bort genom att hålla inne knapp 16 och sedan trycka knapp 17.