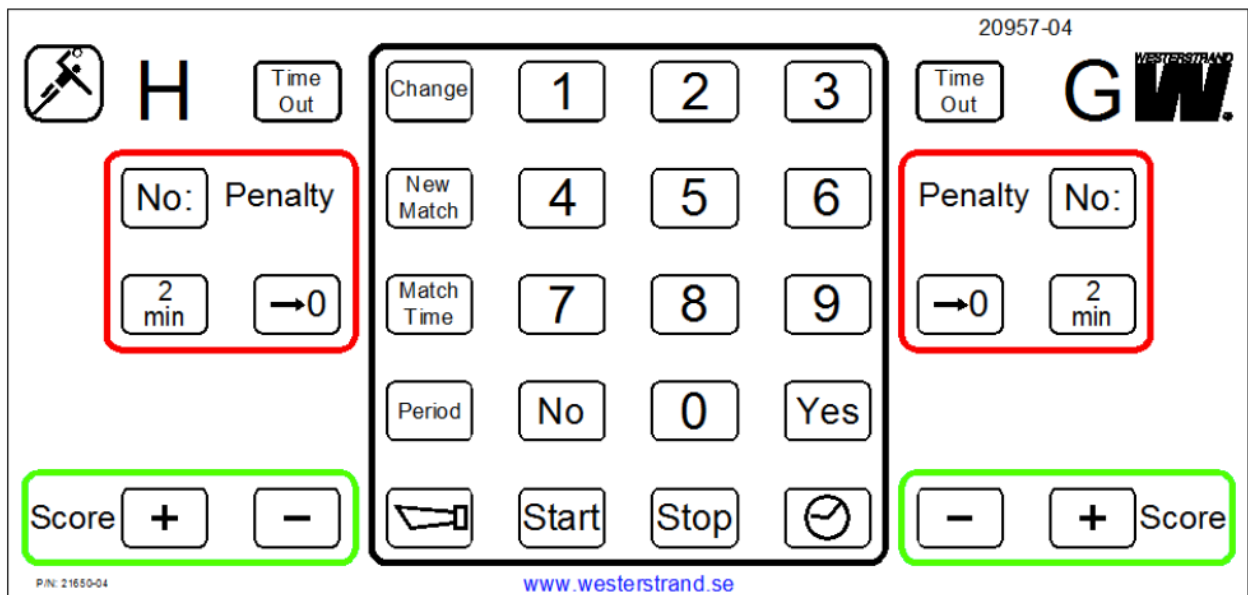




## Manual till Matchklocka Ekhammarhallen




### Starta match:


Tryck på knappen New Match 


Nu kommer det upp den aktivitet du ska välja, när Handboll kommer upp trycker du  om några andra val kommer innan så trycker du på knappen .


### Match tid:

Tryck på knappen Match Time 

Ange den aktuella matchtiden 10-30 minuter (halvplan alltid 2x10). Är du osäker så fråga domarna.

Du ska här ange hur lång varje halvlek är exempel 15 minuter, ange 15.00.00 och tryck sedan .

Nu får ni frågan om tiden ska räknas upp eller ner, i handboll så räknas alltid tiden upp tryck  vid uppräknig.

Anger ni fel matchtid så börja om från början och tryck in .

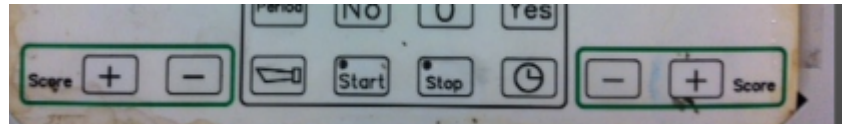
Nu är klockan redo för match.

Vid matchstart så ska domaren stämma av med sekretariatet och håller upp sin hand vi håller också upp vår och talar om att vi är klara för matchstart. När domaren blåser för start tryck igång klockan



### Vid mål



Vid godkänt mål håller domaren upp handen och blåser två signaler samt det blir från avkast mitten.



Vid godkänt mål så tryck på

Knappen Score, vid mål tryck på +, vid korrigering tryck på -.

### Time Out / Stoppa klockan vid händelse

Endast domaren kan stoppa klockan under match, gör domaren tecknet för Time Out , då trycker man in knappen . Vid start av klockan ska man göra samma sak som vid matchstart, domaren ska hålla upp sin arm och vi gör lika, domaren blåser igång och vi trycker på knappen



Vid utvisning ska man stoppa klockan när domaren gör tecken "2 minuter".

### Utvisning (2 min)




Vid utvisning så ska domaren hålla upp två fingrar och klockan ska stannas.

Tryck på [No:]-knappen för att lägga till en personlig utvisning eller en utvisning. Mata in spelarnummer och tryck på [Yes]. Ange sedan utvisningens längd antingen genom att trycka på [2 min]-knappen eller valfri siffra. Flera utvisningar kan anges samtidigt. Tryck på [Start] för att starta nedräkningen. Man kan ha 2 st utvisningar samtidigt på tavlan.

Skulle man ha en tredje utvisning eller om klockan strular använder man sig av de vita utvisnings whiteboards kort:

Man fyller i spelar nr och vilken tid spelaren får återgå till matchspel. Ex: Spelare nr 9, Klockan stannas 10:09, då ska man skriva tiden 12:09 enligt nedan. Om en spelare skulle gå ut för tidigt, blås i

pipan och visa Time out tecknet  domaren ska då göra detsamma och då får klockan stannas. En till åker ut för två minuter och den gamla får två nya minuter.



### Arbete i sekretariatet

Man ska alltid vara två som sitter i sekretariatet. En som sköter klockan (**tidtagaren**) och en som för protokoll via Profixios EMP modul (**sekreteraren**). **OBS användning av EMP (elektronisk matchprotokoll enbart från U12 uppåt). För U12 nedåt ska man vara 2 st utan specifik roll.**

Efter avslutad match och även i halvtid kan sekretariatet fråga domaren om det varit några oklarheter under matchen. Exempelvis med varningar eller liknande.

De som sitter i sekretariatet ska även fylla i sina namn under Tidtagare och Sekreterare i EMP modulen i Profixio (OBS U12 uppåt).