RESULTATTAVLAN SKJULSTAHALLEN

Tryck på knapp [**New Match**]. Om en ny match skall spelas, tryck [Yes].
För att avsluta, tryck [No].

Om fråga ÅTERSTÄLL DATA = tryck [No] tills display visar **INNEBANDY** Tryck [Yes].

Vid uppstart är klockan nollställd och kommer att räkna upp till 30 min.
För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck [**Match Time**].
Ange ny periodtid och acceptera med [**Yes**].
Välj sedan räkningsriktning.
Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och <u>**uppräkning**</u> och tryck sedan [**Yes**] för att acceptera.
Klockan kan nu startas och stoppas med knappar [**Start**] och [**Stop**]

Använd + knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag.
Använd - knappen för att ta bort poäng.

Signal-knappen kan användas för att manuellt starta en signal.

15 sekunder efter periodslut startar en pausnedräkning.
När nedräkningen är avslutad, ändras periodsiffran och tidtagningen nollställs.
Tryck [STOP] för att avbryta nedräkningen.
För att manuellt starta en ny period, tryck [Period].
Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan "Återställa tid" visas.
Tryck [Yes] för att återställa tiden till inställd periodlängd.
Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

När matchklockan är stoppad. Ange den korrekta tiden med det tangentbordet och acceptera med [**Yes**].
Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en timeout eller tryck [No] för att avsluta

Använd [**Time Out**]-knapparna för att starta en timeout för antingen hemma- eller bortalaget.
Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [**Yes**].
En nedräkning kommer att startas.
Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen

Tryck på [No:] **HEMMA / BORTA**
Ange spelarnummer (**2 siffror**).
Frågan "2 min/siffra?" visas.
Tryck [**Yes**] för en 2 minuters utvisning eller ange antalet minuter följt av [**Yes**].
Tryck [**Start**] för att starta matchen och nedräkningen startar
Max två utvisningar per lag kan visas.
Tryck på [→0] för att ta bort utvisningar. Tryck [**No**] tills rätt utvisning visas och sedan [**Yes**] för att ta bort den.
Tryck sedan [**No**] för att stega igenom resterande utvisningar och gå ut ur menyn

<u>Tiden ska räknas från 00.00 och uppåt. Matchtid: 3 x 15 minuter rullande tid, effektiv tid sista 3 minuterna i tredjeperioden.</u>
<u>5 minuters paus. (gällande ungdomsmatcher!!)</u>

Tiden ska stoppas endast vid följande tillfällen, då domare:

- ***blåser för mål***
- ***blåser för utvisning eller straffslag***
- ***visar tecken för att stoppa tiden eller blåser för att stoppa tiden – 3 korta signaler!***

Matchtidtagare ska endast stoppa tiden på något av dessa direktiv från domaren och ska ALDRIG följa uppmaningar från spelare, ledare eller publik.
De tre sista minuterna av ordinarie matchtid (period 3) spelas med effektiv tid, dvs. matchtiden ska stoppas vid varje avblåsning. Om spelet avbläses strax innan tre minuter återstår av matchen ska klockan stoppas exakt när tre minuter återstår. I våra högre serier spelas matchen med effektiv tid hela matchen. Då matchtiden stoppats ska tiden startas då bollen spelas på nytt av spelare. Under straffslags genomförande ska matchklockan stå still, och startas först då straffslaget har genomförts och tekning sker efter domares signal.