

Liten hjälpinstruktion för sekretariat, seriespel röd nivå.

Tid 3x15 minuter. Tid räknas från 0-15, ställ in matchklockan enl manual, enklast att använda läge ishockey (obs ej juniorishockey) alt välj innebandy och vänd tiden (gula pilarna).

Rullande tid förutom de sista tre minuterna i sista perioden som spelas med effektiv tid. Klocka ska då stannas varje gång domaren blåser av och startas igen när spelet återupptas. Övrig tid stannas klockan endast vid mål, utvisning, straff samt domarens signal



Vid periodslut kommer frågan "starta periodpaus" upp i displayen. Här kan du justera paustiden med hjälp av pilarna "justera matchtid" och sedan gul knapp ok. Om nästa period ska starta tidigare än vad periodpausen på klockan visar trycker du på knapp upp till vänster "ny period"

Vid mål bekräftas detta genom teckning, mål ska därför upp på resultat-tavlan först efter genomförd teckning.

Utvisning, se manual matchklocka

Utvisning 2minuter (mindre lagstraff)

Om icke felande lag (powerplay) gör mål, avslutas utvisningen

Om laget har två spelare utvisade, avslutas den utvisning som dömts först, om båda dömts samma tid avgör domaren vilken utvisning som ska avslutas.

Utvisning 2+2minuter (större lagstraff)

Om icke felande lag gör mål under de första 2minuterna avbryts denna utvisning och de sista två minuterna av utvisningen startar.

Om icke felande lag gör mål under de 2 sistaminuterna av utvisningen avbryts denna.

Vid spel 4mot4 avslutas inte utvisning vid mål.

Om ett lag har mer än 2 spelare utvisade får man lov att spela med 4spelare på planen och avtjäna utvisningarna efter varandra, de spelare som inväntar sin utvisningstid ska vara placerade på utvisningsbänken.

Spelare vars utvisning avtjänats får inte lämna utvisningsbänken under pågående spel.

Time-out startas via kontrollpanelen, startar på domarens signal.

Rapportering i IBIS se separat info. Matchkod fås av lagets tränare.

Vissa domare rapporterar målgörare och assist, vissa inte. Detta är inget som behöver redovisas på röd nivå och man kan istället använda "okänd" i appen.

För mer info kolla gärna regelhandboken

<https://www.innebandy.se/media/uoxher4a/regelhandboken-2022-2026.pdf>

5.

Utvisningar

(endast vissa sportgrenar)

Utvisning	- 14:18 =
Spelare	H <1> G
0	7 - 5
5:00	

Ny Startar utvisning för respektive lag. Vald utvisningstid visas en kort stund i LCD-displayes nedre utkant under vilken utvisningstiden kan ändras med enminutersintervall.



Med nummertangenterna kan man mata in spelarnummer tillsammans med utvisningen. Spelarnumret syns bara i kontrollpanelen såvida man inte också har utvisningstavlor som stödjer visning av spelarnummer (t.ex. IsHockey 3200).



Specialregel hockey: Om det redan är 2 utvisningar igång i samma lag och en tredje utvisning startas, så startas den tredje utvisningen inte förrän den kortaste av de 2 första är slut.

Alla sporter med utvisningar utom hockey kan max ha 2 utvisningar igång per lag samtidigt.

Redigera utvisningar

(Matchtiden måste vara stoppad)

Redigera -knappen öppnar sidolistor med alla utvisningar.

>1	5:00<	- 14:18 =	1	1:23
		H <1> G	2	1:56
		7 - 5		

Om det finns utvisningar i båda lagen flyttas markören mellan lagen med och .

Markerad utvisning

Flytta markören mellan utvisningarna inom laget med och .

När markören står på önskad utvisning tryck på för att välja utvisningen. Om det totalt bara finns en utvisning aktiv väljes denna automatiskt.

Ändra längd på utvisningen med nummertangenterna, flytta inmatningsmarkören med och .

Klicka på "OK" på nummertangentbordet eller på för att acceptera.



För att ta bort en utvisning **håll nere** i 3 sekunder, markeringen ändras från >1 5:00< till *1 5:00*

Kolla gärna även manual för matchklocka