

Ungdomshockey

Innan match:

- Om frågan ÅTERSTÄLLA DATA visas, tryck tangent NO.
 - Om inte ovan visas, dra ur sladden.
 - Tryck tangent NO tills displayen visar: U-HOCKEY N/J. Tryck tangent YES.
 - I displayen visas nu 45S N/J. Tryck NO, i displayen visas nu 60S N/J. Tryck NO, i displayen visas nu 90S N/J. Tryck YES,
 - I displayen visas nu Auto.stop N/J. Tryck YES
 - I displayen visas nu Matchtid, knappa in 18 minuter.
 - I displayen visas nu Uppräkning N/J. Tryck No.
 - I displayen visas nu Nedräkning N/J. Tryck Yes.
 - I displayen visas nu Period Max, välj 1.
-
- Se till att prata med domarna innan start. Följande gäller:
 - Matchtid = 18 minuter
 - 90 sekunder mellan byten
 - Blå puck
 - Vid skada, låt klockan fortsätta.
 - Båda domarna släpper pucken samtidigt vid start av match och efter byten.
 - Efter mål väljer domaren att starta spelet på valfri yta för att snabbt komma till spel igen, tekning behövs inte. Lämpligt är att domaren har en extra puck i fickan för snabb start av spelet.
 - Presentera de lag som ska spela på de två planerna. Presentera även domarna och berätta att dom är under utbildning.

Under match:

- När domarna släpper pucken, tryck Tangent START.
- Matchuret stannar automatiskt efter det spelintervall, som ställts in ovan (90 sekunder), och en signal ljuder.
- Om match behöver avbrytas, tryck tangent STOP för att manuellt stoppa tiden.
- Tiduret stoppas INTE vid mål.
- Efter mål väljer domaren att starta spelet på valfri yta för att snabbt komma till spel igen, tekning behövs inte. Lämpligt är att domaren har en extra puck i fickan för snabb start av spelet.

Rätta felaktiga tider:

- Tangent STOP.
- Tangent CHANGE. Om matchtid ska ändras:
- Skriv in rätt tid med sifvertangenterna. (alltid 4 siffror).
- Tangent START för fortsatt tidtagning.

När matchen är slut:

- Tacka alla för bra genomförda matcher

- Tangent NEW MATCH. Om ny match ska spelas.
- Tangent YES. Om INTE fler matcher ska spelas.