

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 YES, i displayen visas nu 90S N/J. Tryck NO
- I displayen visas nu Auto.stop N/J. Tryck YES
- I displayen visas nu Matchtid, knappa in 15 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 = 15 minuter
- 60 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 spelat 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 siffertangenterna. (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.