

Instruktioner för Matchuret

Allmänt

Normal matchtid : 3x20 min effektiv tid.

Ta reda på ditt lags matchtider.

Utvisning: 2 min.

Programmering

1. Sladd i ur.
2. Ishockey; YES
3. Paus 15 min; YES
4. Tryck på "Match time": 2000 (=förvald tid, ändra vid behov); YES
5. Uppräkning; YES

Periodslut

1. Vänta tills nedräkning startar automatiskt (tar ca 15-30 sek..)
2. Låt klockan räkna ned från för programmerade 15 min och stoppa klockan
-- strax innan domaren gör nedsläpp, varvid klockan nollställs,
-- OBS stoppa ej för tidigt. Domaren skall kunna ha koll på paustiden.
3. Starta på vanligt sätt.

Utvisning

- 1 Tryck "NO" (för rätt lag) och ange nr på spelaren som orsakat utvisningen
-- (ej alltid samma som får sitta av straffet) med två siffror.
-- OBS tex. nr 7 skrivs '07'.
2. Välj utvisningstid mha tex. knapp "2MIN".
3. Radera ev. felaktiga indata med '0' samt I'YES".
4. Max tre utvisningar I lag kan anges samtidigt.
-- Utvisning nr tre kommer först upp som en tänd lampa.
-- Den övergår automatiskt till att visas på vanligt sätt när plats blir ledig.

Time out

1. Tryck på ngn av "Time Out"-knapparna samt YES.
-- OBS tryck ej innan bägge lagen hunnit samla ihop sig vid sina resp. bås!
2. Nedräkning startar automatiskt från 30 sek. till automatiskt stopp.
3. Utvisade spelare får ej lämna båset.

Vid mål

1. Var ej för snabb med att ange detta. Att domaren markerat mål innebär
-- ej att han inte kan ändra sig. Mål anses dömt först när nersläpp skett!
2. Om motståndarna har ngn utvisad på 2 min skall denne ut varvid
-- utvisningstiden måste nollställas manuellt.
-- Ev. fem minuters utvisning påverkas dock ej.

Straffslag

-- Klockan skall vara stoppad.

Periodslut

1. Tillse att speaker meddelar när det återstår 1 min av den första perioden
-- och i sista perioden då 2 min återstår av matchen.
-- Detta är mycket viktig info till domaren då speciella regler gäller under denna korta tid.
2. Korrigering av matchtid görs vid behov mha
-- "STOP" + "CHANGE" samt manuell inknappning av rätt tid.