



# INSTRUKTION MATCHKLOCKA RYDSBERG

**Styrenheten för matchklockan har en programvara som klarar mer avancerade funktioner än vad vår klocka klarar av.**

**Det finns därför ett antal funktioner på styrenheten som inte fungerar på klockan. Den här beskrivningen innehåller allt som behövs för att sköta tidtagningen under en innebandymatch i Allsvenskan – eller i knatteligan.**

## 1. Nollställning

Före match ska klockan nollställas.

- Tryck på **GAME RESET** till vänster på styrenheten. Du får då frågan om du vill återställa all speldata.
- Tryck **ACCEPTERA** på displayen.

## 2. Inställning

- Tryck på **SETUP** på styrenheten.
- PERIODTID** (15:00 eller 20:00)
- PAUSETID** (05.00 eller 10.00). Ställs på 00.00 i ungdomsmatcher.
- RÄKNEMODEN** = Klockan ska ställas på uppräknig PIL UPPÅT
- AUTOMATISKT SIGNAL**. Ska alltid vara PÅ.
- INSTÄLLNING PERIODTID** (till höger i displayen) gäller, namnet till trots, enbart förlängningen. Den behöver alltså bara ställas i matcher som avslutas med förlängning fem minuter vid oavgjort resultat efter tre perioder. Förlängning visas som period "E" – som i Extra time på klockan)

## 3. Innan varje period

Kontrollera så att den nya periodens nummer visas på matchklockan på väggen. Här kan de bli gale om det istället för period 1, 2 eller 3 står ett E (som betyder extratid). Om det står ett E tjuver nämligen sirenen när den inställda förlängningstiden (oftast 5 minuter) är slut. Det kan förstöra en målchans och ger ett tråkigt avbrott i matchen.

## 4. Start och stopp av klocka

Inga konstigheter, använd grön och röd knapp nere till höger på kontrollenheten.

## 5. Mål

- Vid hemmamål tryck på ljusblå knapp **+** (eller - för att rätta)
- Vid bortalagsmål tryck på gul knapp **+** (eller - för att rätta)

## 6. Utvisning

- Tryck på knappen 2 eller **BESTRAFFNING** på displayen.
- Tryck in tröjnumret
- Välj utvisningstid

## 6. Ta bort utvisning efter mål.

När ett lag i power play gör mål avbryts utvisningen om den utvisade spelaren fått en tvåminuters-utvisning.

- När du trycker fram målet kommer det automatiskt upp en fråga i displayen utvisningen ska raderas.
- Tryck på knappen 2 eller **SPELARE XX** i displayen för att radera utvisningen.

*OBS! En femminutersutvisning ska EJ tas bort vid mål.*

## 7. Stoppa pausklockan, nästa period

- Tryck på **TIME RESET**
- Kolla så att rätt periodnummer visas mellan hemmalagets och bortalagets mål på tavlan.

## 8. Time Out

Tryck på 1 eller **TIME OUT** i displayen. Klockan börjar omedelbart räkna ner från 30 sekunder. Tänk på att inte trycka på knappen förrän bägge domarna står vid sekretariatet och blåser i visselpipan.

## 9. Justera resultat

- Tryck på knappen A eller **BYT MENY** på displayen
- Tryck på **TA BORT MÅL** på displayen.

## 10. Justera tid

- Tryck på knappen A eller **BYT MENY** på displayen
- Tryck på knappen A eller **JUSTERA TID** på displayen
- Justera tiden med knapparna 2 och 3 på bägge sidor av displayen eller skriv in rätt tid med sifferknappsatsen på displayen.
- Tryck på knappen **OK** eller **ACCEPTERA** på displayen.

## 11. Justera period

- Tryck på knappen A eller **BYT MENY** på displayen
- Tryck på **BYT PERIOD** (en eller flera gånger tills rätt periodnummer visas på tavlan).

## EFTER SISTA MATCHEN PÅ EN VARDAG/SÖNDAG

- Sargen ska plockas ner. (gäller ej lördag kväll)
- Styrenheten för tidtagning ska sättas på laddning i cafeet.
- Sekretariatsbänken ska ställas vid framför väggen med lagbilderna i entrén. (gäller ej lördag kväll)

## EFTER SISTA MATCHEN PÅ EN LÖRDAG

- Sargen kan stå kvar.
- Styrenheten för tidtagning ska sättas på laddning i cafeet.
- Sekretariatsbänken kan stå kvar inne i hallen.