

## **Klokka i hallen, svart og gul veske (ligger i miksebordet i den midterste garasjen).**

*Programmering av klokka er kun mulig, når klokka ikke går.*

### **Hvordan sette på klokka (og slå av klokka evt)**

1. Monter ledningen i klokka. Ledningen ligger i den svarte og gule veska.
2. Slå på klokka **«Start» (ON) knappen**, nederst til venstre (*OFF er «klokkeknappen» helt øverst til venstre, om det trengs, hold den nede i 3 sek.*)
3. Klokka er på.

### **Velg idrettsgren**

1. Velges ved å trykke på **enten piltasten til høyre eller venstre** øverst i høyre hjørne. Trykk til **Handball** kommer opp.
2. Trykk **Ok**

### **Velg varighet**

1. Velges ved å trykke på **enten piltasten til høyre eller venstre** øverst i høyre hjørne.
2. Ved 11-års kamp velges: **[2:2x 0-15 ] De skal spille 3 omganger, men klokken skal startes på nytt og resultatene skal være 0-0 før siste omgang (reset). Se informasjon lengre ned.**

Start klokka: **«START»**

Stopp klokka: **«STOPP»**

### **Registrering av mål (nedre del til høyre) SCORE SPIELSTAND**

1. Klokka har hjemmelag og bortelag.
2. Trykk + 1 mål til venstre til hjemmelaget eller + 1 mål til høyre til bortelaget.
3. **Ved feil** registrering av mål, trykk **blå knapp som peker mot venstre** (merket **CORRECTION**) og videre trykker du på + 1 mål til hjemmelag eller bortelag som du skal korrigere, likt med punkt 2. Stillingen blinker da på displayet på klokka på bordet. Husk å avslutte med **«CORRECTION»** (da slutter det å blinke).

## **Reset omgangen eller ny kamp.**

### **A: Når omgangene er spilt helt ut:**

1. Trykk inn «New match» (ballen oppe til venstre), hold knappen inne i 3 sek.
2. Klokka er nå klar til neste omgang eller kamp.

### **B: Når du skal starte ny kamp med annen varighet eller idrett:**

1. Hold «OK» nede i 3 sek., velg idrett ved hjelp av piltastene øverst til venstre, bekreft med «OK». Velg varighet med piltastene øverst til venstre, bekreft med «OK». Klokka viser 0:00 og er klar til kamp

### **C: Når du skal gå rett på neste omgangen:**

1. Trykk på «Next Period», hold i 3 sek.

## **Bruk av lyd på klokka**

Trykk «**Hornet**» for å signalisere at timeout starter eller er slutt. Den varer så lenge knappen holdes nede.

## **Info om lengde på kamper**

1. Seriekamp senior: 30 min x 2
2. Seriekamp 15 -18 år: 25 min x 2
3. Seriekamp 12 – 15 år: 20 min x 2
4. Seriekamper 11 år: 15 min x 3
5. Aktivitetsturneringer: 18 eller 20 min x 1
6. Miniturneringer: 13 eller 15 min x 1

(se kampoppsett)

7. Andre turneringer etter avtale med arrangøren

## **2 minuttet utvisning (kan kun utføres når klokka er stoppa)**

1. Klokka skal stoppes når dommeren gir tegn til at klokka stoppes.

2. Trykk + på FAUTES/FOULS nederst til venstre (over knappene hvor du registrer mål) til riktig lag.
3. Tidspunktet registres på en lapp, og noterer når spiller skal på banene igjen. Lappen gis til spilleren.
4. Klokka startes når dommer setter kampen i gang igjen.

#### **Timeout - 1 min**

1. Timeoutkortet skal ligge på bordet til sekretariatet før du trykker på **sound** knappen.
2. **Klokka stoppes**, og
3. **«Temps morts, time out»** settes på riktig lag ved å trykke +.
4. Etter 50 sek starter hornet og den begynner igjen etter 10 nye sekunder.
5. **Start klokka når dommer blåser spillet i gang igjen.**

Klokka er levert av Simplex-Finckelsen AS