



SCOREPAD / TAVLE

- 1) Sett i strøm og trykk på «Start»
- 2) Velg idrett «Håndball»
- 3) Liste over forhåndsinnstilte typer kamp, velg 2x20 minutter (J13)
 - a. Her ligger allerede lagret spilletid på 2x 20 minutter, pause 10 minutter og time-out 1 minutt.
 - b. Skal det gjøres endringer, trykk på skiftenøkkelen og gjør de endringer som trengs, trykk deretter «lagre»
- 4) Tavlen på veggen starter når riktig type kamp er valgt.



Lagnavn: Her kan du endre navn på lagene som spiller. Trykk på ruten og skriv inn ønsket navn. Hjemmelag alltid til venstre på skjermen.

Trykk på drakten tilhørende hjemme- eller bortelag for å endre farger på drakten. Dette kan være greit for det er enklere å trykke riktig etter sidebytte hvis fargene på skjermen tilsvarer fargene på banen.

Kampstart/stopp:

Knappene Start og Stopp brukes for å starte tiden.

Ved kampstart: Dommer sjekker med sekretariat om de er klare, man bekrefter til dommeren og er klar til å sette i gang tiden. Når dommer blåser for å sette i gang kamp, trykker man på «start»

Tiden skal KUN stoppes når dommer blåser og viser T-tegn med hendene. Det er kun dommer som kan stoppe tiden. Dette skjer ved f.eks skader, advarsler, 2-minutter.

Når 1.omgang er ferdig starter nedtelling av pausen automatisk, det tar ca 30 sek før nedtelling starter. Man trenger ikke trykke noe.

Ved start av 2. omgang, gjentas samme prosedyre som ved kampstart.

Ny kamp: For å starte ny kamp og gjenta stegene over



Scorepad slås av ved å holde inne «stop» knapp til paden slås av.

Mål:

Det er kun MÅL når dommer tar hånden rett opp og blåser 2 ganger! Deretter går motsatt lag til midtstreken for avkast.

Vent på dette signalet fra dommer før det tildeles mål på scorepad eller Live.

Trykk på ruten med bilde av ett mål – dette gir 1 mål til henholdsvis hjemme- eller bortelag. Antall mål kommer da i ruten «Skoring»

Korrigerer av mål: Hvis du trykker feil, og det ikke er mål trykker du på ruten «Skoring». Det kommer opp ett nytt bilde hvor du kan korrigere mål med + eller – tegn.

Straff: Denne brukes når dommer tildeler 2-minutter utvisning. Tiden vises på skjermen.

- 1) Dommeren viser T-tegn, som betyr at tiden skal stoppes på Scorepad.
- 2) Trykk på ruten «Straff» på enten hjemme -eller bortelag.
- 3) Trykk «straff» deretter «ok» (usikker på tekstvalg her)
- 4) Dommer starter kampen igjen på samme måte som ved kampstart – sekretariat trykker «start» når dommer blåser.
- 5) Samtidig starter nedtelling av 2 minutter på tavlen på veggen.
- 6) Er det gitt straff til feil lag, kan dette korrigeres ved å trykke på knappen  på scorepad, og deretter slette det som er feil.

Time-out: Denne brukes når ett av lagene leverer inn grønt kort for Time-out. Ett lag kan kun ta time-out når de selv har ballen.

- 1) Trener på enten hjemme- eller bortelag legger time-out kort på bordet til sekretariat og man trykker umiddelbart på «stop» for å stoppe tiden.
- 2) Direkte trykk på knapp for fløyte for å varsle dommer og spillere om Time out.
- 3) Dommer viser T-tegn og godkjenner time-out
- 4) Trykk på «timeout» på scorepad, på riktig lag – trykk på «ok»
- 5) Tiden telles ned på tavlen på veggen.
- 6) Tavlen varsler 10 sekunder før time-out er ferdig og lagene må på banen igjen.
- 7) Kampen starter igjen med samme prosedyre som kampstart.
- 8) Korrigerer: