Bedienungsanleitung

Matchuhr

Eselriet Effretikon

Allgemeines

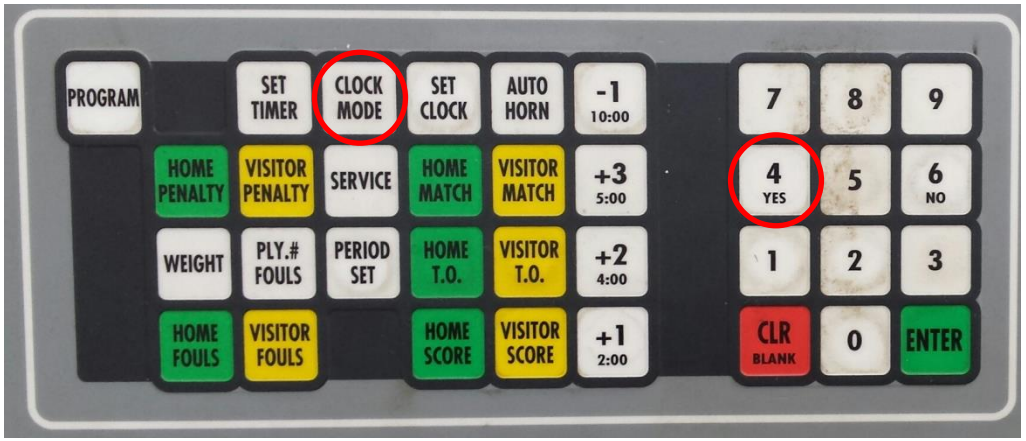
- Die Matchuhr ist in der Holzkiste auf der Tribüne, zusammen mit den Kabeln versorgt. Die Holzkiste ist durch den Abwart zu öffnen. An normalen Spieltagen wurde dies bereits durch den Abwart gemacht.
- Für die Inbetriebnahme ist der Hauptschalter in der Holzkiste um 90° zu drehen. Die Kabel sind entsprechend anzuschliessen. Das Mikrofon befindet sich in der Schublade der Stereoanlage.
- Auf Wunsch kann beim Abwart auch ein Funkmikrofon bezogen werden.

Voreinsteillungen

- Sollte die Matchuhr nach dem Einschalten nicht schon auf 30 Minuten (Anzeige 30:00) eingestellt sein, ist die Programmierung gem. Beschrieb von J. Schilliger (letzte Seite blauer Ordner) als Erstes vorzunehmen.

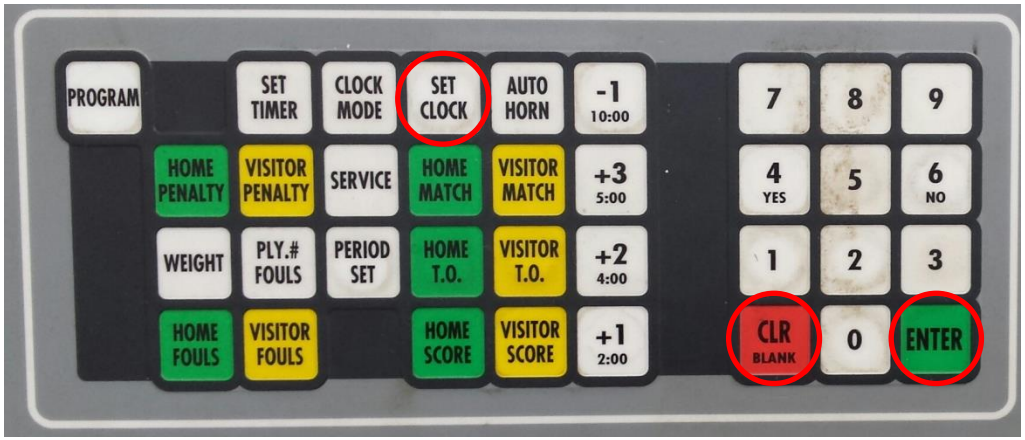
- Defaultmässig läuft die Uhr abwärts. Um dies zu ändern (von 0:00 auf 30:00) sind folgende Tastenkombinationen nötig:

  1. «CLOCK MODE» und «4 YES»



Voreinstellungen

– 2. «SET CLOCK», «CLR BLANK» und ENTER (Reihenfolge beachten)



- Nun läuft die Uhr von 0:00 auf 30:00 aufwärts und das Horn ertönt nach 30:00 automatisch. Nach der Pause muss der zweite Schritt wiederholt werden.

Spiel starten / stoppen

- Sobald der Schiedsrichter das Spiel anpfeift, ist der Kipp-Schalter auf «Time-In» zu schalten. Unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, ist sofort der Kippschalter wieder zu betätigen. Das gleiche gilt bei der Pause oder beim Spielschluss

Tore addieren / annullieren

- Bei einem Torerfolg sind folgende Tasten zu drücken:
  - «HOME SCORE» und «+1» fürs Heimteam
  - «VISITOR SCORE» und «+1» für die Gäste

- Sollte einmal ein Tor irrtümlich gedrückt werden, kann es mit der Taste «-1» wieder annulliert werden.

Team-Timeout

- Zuerst ist das Horn zu betätigen und unmittelbar die Zeit anzuhalten. Anschliessend sind folgende Tasten zu drücken:
  - «HOME T.O.» und «+1» fürs Heimteam
  - «VISITOR T.O.» und «+1» fürs Gästeteam

- Nach 50’ ertönt automatisch das Horn und die ursprüngliche Spielzeit wird wieder angezeigt. Mit «Time In» kann die Uhr wieder gestartet werden.

Zeitstrafen

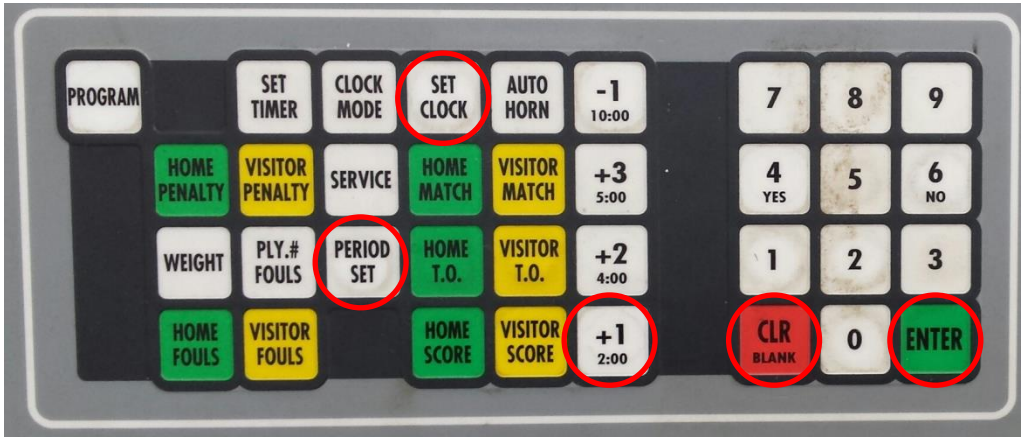
- Die Matchuhr im Eselriet kann keine Zeitstrafen anzeigen. Deshalb setzen wir auf wieder verwendbare, laminierte Strafentafeln.
- Sollte gegen einen Spieler eine 2 Minuten Strafe ausgesprochen werden, hat der Schiedsrichter gemäss Reglement die Zeit anzuhalten. Der Zeitnehmer wiederum kontrolliert, dass der Spieler die Strafe für die entsprechende Zeit absitzt.
- Beispiel (Mannschaft A):
  Zeitpunkt, der von Schiri ausgesprochenen Strafe: 16:24
  Spieler (bzw. Mannschaft) kann wieder ergänzen: 18:24
- Um 18:24 darf der fehlbare Spieler wieder zurück aufs Feld. Bis zu diesem Zeitpunkt spielt die Mannschaft A mit einem Spieler weniger. Das Ergänzen ist durch den Zeitnehmer via Mikrofon bekannt zu geben: „A ergänzen“. Sollten noch weitere Spieler draussen sitzen, kann man dies mit einem „A **einmal** ergänzen“ differenzieren.

Zeitstrafen

- Der Schiedsrichter hat die Möglichkeit, auch eine 2‘ + 2‘ Strafe auszusprechen. Die Länge der Hinausstellung verzögert sich entsprechend um weitere 2 Minuten.
- Gelbe und rote Karten sind zu notieren. Rote Karten lösen automatisch eine 2‘ Strafe aus. Der fehlbare Spieler muss die Spielerbank aber umgehend verlassen und darf nicht mehr zurückkehren.

Pause / neue Periode

- Sobald die Schlusszeit erreicht ist, ertönt automatisch das Horn. Dieses ist mit dem Zeitschalter «Time In» wieder auszuschalten.
- Für die Einstellung der zweiten Halbzeit müssen folgende Tasten gedrückt werden (Reihenfolge einhalten):
  - «PERIOD SET» und «+1»
  - «SET CLOCK», «CLR BLANK» und «ENTER»



Spielschluss

- Nach Spielschluss kann die Anzeige wieder gelöscht werden, sobald der Schiedsrichter das Resultat bestätigt hatte. Zum «Reseten» der Anzeige ist folgende Tastenkombination nötig:
  - «PROGRAM» und «4 YES»

Impressum

- Noch Fragen? Allenfalls kann Silvan Grosse-Holz (Hallenchef) auch weiterhelfen.
  ✆ 076 404 53 21

- Ausgabe vom 26.09.2022

- HC Grün-Weiss Effreikon
  8307 Effretikon