

Skuddklokkeoperator

Reglement

- Fra et lag får kontroll over ballen har man 24 sekunder til å komme med et skuddforsøk
- Primært fire situasjoner der klokka tilbakestilles:
 - Det gjøres et skuddforsøk der ballen treffer ringen
 - Motstanderlaget tar over ballen
 - En spiller eller lagleder idømmes en foul
 - Motstander sparker ballen med vilje
- Dersom motstanderlaget slår ballen ut av banen skal klokka ikke tilbakestilles
- Lydsignal fra skuddklokka stopper ikke kampen - det gjør dommeren

Stoppes, men tilbakestilles ikke

- Når ballen går ut av banen og samme lag beholder ballen
- Når en spiller på samme lag blir skadet
- Ved en hoppballsituasjon
- Ved dobbelfoul

Tilbakestilling

- Skuddklokka stoppes og tilbakestilles til 24 sekunder:
 - Når laget tildeles innkast i forsvarsfeltet (egen banehalvdel)
 - Ved straffekast
 - Når det andre laget får kontroll over ballen
- Skuddklokka stoppes, men tilbakestilles ikke:
 - Hvis det er mer enn 14 sekunder igjen på klokka og angrepslag får innkast i angrepsfeltet
- Skuddklokka stoppes og tilbakestilles til 14 sekunder:
 - Hvis angrepslag tildeles innkast med mindre enn 14 sekunder igjen på klokka i angrepsfeltet pga
 - foul eller overtredelse
 - Ballen treffer ringen og angrepslag får tak i ballen

Fjernkontroll

- Bruk kun grønne knapper
- Start - starter tiden
- Stop - stopper tiden
- Reset - setter tiden til 24 sekunder
 - Hvis tiden var stoppet blir skjermene sorte
 - Hvis tiden gikk fortsetter nedtellingen fra 24
- Time 2 - setter tiden til 14 sekunder
 - Tiden må være stoppet for å kunne trykke
 - Ved resetting til 14 sekunder mens spillet går:
 - Stop → Time 2 → Start

