

INSTRUKS FOR TIDTAKERE (KAMPKLOKKE) I AMERIKANSK FOTBALL

Siste oppdatering: 12. mai 2019

Før kampen:

Møt opp som avtalt med hoveddommer (HD), normalt 1:15 før kampstart. Gjør deg kjent med klokken og hvordan du kan rette på tiden. Klokken må telle nedover. Sirener, horn ol skal ikke benyttes. Avklar følgende med dommer ansvarlig for tidtaking:

- Periodelengde (oftest 12 eller 10 minutter)
- Lengde på pausen (oftest 20 minutter)
- Om reglene om rullende klokke benyttes i denne kamp
- Hvordan retting av tid kommuniseres fra dommerne
- Synkroniser klokken

Still inn klokken på 60 minutter og start nedtellingen når det er nøyaktig 60 minutter til kampstart. Etter den har gått ned til null, still inn klokken på aktuell periodelengde umiddelbart.

Frispark:

Hver omgang starter med frispark. Frispark følger også ekstrapoeng, field goal og safety.

Klokken skal starte på første lovlig berøring av ballen inne på spillefeltet. Se etter nærmeste dommer og start klokken først når en dommer gjør tegn for dette (T2). Klokken skal stoppes etter ballen blir død (T3).

Vanlige scrimmagespill:

Klokken skal stoppes når hvilken som helst dommer viser et av de følgende tegn: stopp klokken (T3), touchdown/field goal (T5), safety (T6), touchback (T7, men kun med vinkende bevegelse over hodet, som T3 med én hånd) eller mislykket pasning (T10).

Etter klokken er stoppet, se på HD og start klokken dersom HD gjør tegn for det. Om ikke, start klokken på snappen.

Ekstrapoengsforsøk:

Klokken skal aldri gå under et ekstrapoengsforsøk (untatt ved løpende klokke).

Slutt på periode:

La klokken stå på 0:00 frem til at HD viser tegn for slutt på periode (T14). Still inn klokken for neste periode etter tegnet, husk å endre periodesiffer om klokken er utstyrt med det.

Pause/halvtid:

Når HD viser tegn for slutt på periode (T14) etter andre periode, skall klokken stilles inn på pauselengden og startes umiddelbart.

Ekstraperioder:

Om kampen går til ekstraperioder skal kampklokken bli stående på 0:00. Periodesiffer skal oppdateres dersom klokken er utstyrt med det.

Timeouts:

Lengden på timeouts kontrolleres av dommerne selv og skal ikke vises på klokken. Oppdater gjenværende lagtimeouts dersom dette vises.

Løpende klokke:

Dersom reglene om løpende klokke når et lag leder med mer enn 34 poeng benyttes, skal klokken kun stoppes ved lagtimeout, regelbrudd, skadetimeout, måling og andre dommertimeouter. Om usikker, stopp ikke klokken før tegn gis av den dommer som er ansvarlig for tidtaking på banen.

Poeng:

Poeng settes opp på resultatavlen etter at HD har bekreftet med tegn (T5 eller T6) mot pressboks.

Generelt:

Tidtaking krever nøyaktighet og full konsentrasjon på oppgaven, og at man behersker funksjonene til den klokken man bruker. Urettmessige fordeler oppstår for det ene eller andre laget dersom tidtakeren slurver. Klokken viser den offisielle tiden, selv om dommerne kan rette på den. Tidtakeren skal sitte uforstyrret fra speaker, tilskuere og andre.

TEGN SOM STOPPER KLOKKEN

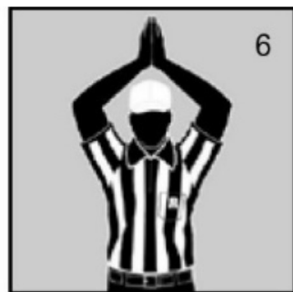


Stop the clock

NB! T7 for touchback ligner T3, men med én hånd.



Touchdown
Field Goal

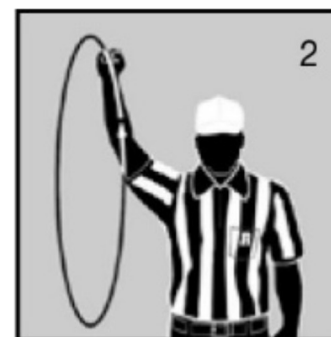


Safety



Incomplete pass/unsuccessful try or
field goal/penalty declined/
coin toss option deferred

TEGN SOM STARTER KLOKKEN



Start the clock

ANDRE TEGN



End of period