

Návod na ovládání časomíry

Zapojení

Platí pro scoreboard v majetku ČAAF. U klubových scoreboardů může být postup odlišný

Jednotlivé obrazovky musí být připojené k 220, ovládací panel může fungovat i na baterie. Vzájemné propojení součástí probíhá bezdrátově. K obrazovkám není nosná konstrukce, je třeba svépomocí zajistit, aby obrazovky stály (nebo visely). Jsou poměrně lehké a velmi placaté. Hlavní obrazovka má rozměr 200×125×7, menší jsou 70×60×7. Viditelnost na stadionech je naprosto bezproblémová. Všechna čísla jsou 45 cm velká ve třech řadách bodů (časové údaje červeně, skóre zeleně).

Ovládání

Platí pro scoreboard v majetku ČAAF. U klubových scoreboardů může být postup odlišný

Gameclock

Spuštění: Zelené tlačítko start

Zastavení: Červené tlačítko stop (je to třeba zmáčknout i na konci čtvrtiny, protože ačkoliv svítí nuly a „zdánlivě“ čas stojí, tak pokud se stop nezmáčkne, tak bude při nastavení další čtvrtiny běžet)

Playclock

Tlačítko start funguje jako start i stop, tzn. spouští i zastavuje playclock.

K „resetování“ je třeba použít tlačítka 40 a 25.

Pokud čas běží a chceš ho nastavit (a zastavit) na 40, tak je třeba zmáčknout stop (zastaví se tam, kde to zrovna je) a poté 40. Pokud zmáčkneš jenom 40, tak se počítadlo resetuje na 40, ale pořád poběží. S 25 to funguje stejně.

Timeouty

Odebrání: Timeout

Vrácení odebraného timeoutu: Šipka dolů a potom Timeout (tlačítko Timeout je třeba stisknout do tří sekund od stisku šipky dolů. Jedno po druhém, nikoliv současně)

Skóre

Přičítat: Skórovací šipka nahoru (o 1 bod) nebo tlačítka +2 a +3

Odečítat: Skórovací šipka dolů (o 1 bod)

Začátek zápasu

Třikrát ESC, 1× šipka dolů (vybrat nový zápas), Enter.

Změna čtvrtiny

Tlačítko Time, poté Enter, poté Period. Tímto způsobem nejen nastavíte další čtvrtinu, ale čas se zresetuje na 12:00.

Pouze přidání čtvrtiny: Period

Vrácení o jednu zpět: Šipka dolů po dobu tří sekund a potom Period

Ruční úprava času

A) Tlačítko Time, 4× šipka dolů, Enter – „Korekce času hry“ – Zde lze šipkami korigovat hrací čas po sekundách. Po korekci Enter

B) Tlačítko Time, 5× šipka dolů, Enter – „Upravit čas hry“ – Zde lze zcela přepsat zbývající čas (tvar XX:XX). Po zadání Enter pro potvrzení.

Pozn: Enter potvrzuje, Esc je vracečka

Pravidla pro měření času

Konec akce	Gameclock		Play clock	Mercy rule	
	Zastavit?	Kdy spustit		Zastavit?	Kdy spustit
Run v hřišti (bez turnover, bez first downu)	NE	-	40s	NE	-
Run do autu (do 2:00 v poločasu)	ANO	READY	40s	NE	-
Run do autu (po 2:00 v poločasu)	ANO	SNAP	40s	NE	-
Fumble dopředu do autu	ANO	READY	40s	NE	-
Jiný volný míč do autu (do 2:00 v poločasu)	ANO	READY	40s	NE	-
Jiný volný míč do autu (po 2:00 v poločasu)	ANO	SNAP	40s	NE	-
Incomplete pass	ANO	SNAP	40s	NE	-
Útok získá first down	ANO	READY	40s	NE	-
Týmový timeout	ANO	SNAP	25s	ANO	READY
2-minute warning	ANO	SNAP	25s	ANO	READY
Zranění (nebo spadlá helma) útoku	ANO	READY	25s	ANO	READY
Zranění (nebo helma) obrany (a nic jiného)	ANO	READY	40s	ANO	READY
Měření	ANO	READY	25s	ANO	READY
Jakýkoliv jiný timeout rozhodčích	ANO	READY	25s	ANO	READY
Punt	ANO	SNAP	25s	NE	-
Turnover (a fakt bude rozehrávat obrana)	ANO	SNAP	25s	NE	-
Turnover (ale rozehrávat bude zase útok)	ANO	READY	40s	NE	-
Touchdown, field goal, safety	ANO	KICKOFF	25s	NE	-
Začátek Q2 a Q4	-	SNAP	25s	-	SNAP

Co má přednost

Play clock: 25s (tzn. při více důvodech platí 25s)

Spuštění času: snap (tzn. při více důvodech platí snap)

Mercy rule

Platí jen při rozdílu bodů 35 a víc bodů. Poté až do konce zápasu (i kdyby se rozdíl ve skóre zmenšil)

Po TD/FG/Saf, který rozdíl dostane na(d) 35 bodů, se gameclock spustí na ready před kickoffem

Po TD/FG/Saf, který rozdíl dostane zpět pod 35 bodů, se gameclock zastaví při tomto skórování

Kickoff

Gameclock se spouští jakmile se hráč přijímajícího týmu dotkne míče v hrací ploše (nikoliv v EZ!)

Gameclock se zastaví v okamžiku konce akce

Playclock po kickoffu je 40s, pokud bude rozehrávat přijímající tým

Playclock po kickoffu je 25s, pokud bude rozehrávat kopající tým (tzn. povede se onside kick)

Návod na ovládání časomíry

Praktické ovládání

Obecně jsou dva přístupy. Jeden je znát pravidla a postupovat podle nich. Druhý je sledovat výhradně signály rozhodčích a postupovat podle těchto signálů. Ideální je samozřejmě zkombinovat oba tyto přístupy.

Přednost má přístup druhý, tzn. řídit se signály rozhodčích a znalost pravidel využít pouze v případě, kdy z nějakého důvodu rozhodčí třeba zapomenou dát signál, například neukážou incomplete pass. Ale jinak neklad svou znalost pravidel nad znalost rozhodčích, a to ani kdyby sis byl svou pravdou stoprocentně jistý. Jsi pouze rukou, která ovládá hodinky na stadionu, ale tuto ruku ovládají rozhodčí na hřišti.

Pravidla pro ovládání gameclocku i playclocku jsou shrnuté v tabulce na druhé straně. Tabulku je vhodné v nějaké míře znát, ale není to nezbytně nutné, lze se řídit i výhradně signály rozhodčích a ovládání časomíry zvládne i laik, avšak za podmínky, že se bude plně soustředit. V takovém případě je však nezbytně nutné, aby gameclock a playclock ovládaly dvě osoby. Pro laika je bezchybné ovládání obou časů nemožné.

Praktické doporučení k ovládání gameclocku (GC)

Řekněme, že GC běží. Běží do doby, než rozhodčí ukážou nějaký signál, který čas zastavuje. Tyto signály jsou

- Incomplete pass, tzn. upažení obou paží (může jich být i více za sebou, čili mávání před tělem)
- Skórování, tzn. zvednutí obou rukou
- Touchback, tzn. mávání jednou rukou nad hlavou
- Obecné zastavení času, tzn. mávání oběma rukama nad hlavou

Všechny signály jsou z hlediska zastavování času rovnocenné, všechny zastavují čas. Zpravidla je provádí jen rozhodčí v blízkosti dané situace, nicméně čtvrtý signál (tzn. obecné zastavení času) by měli opakovat všichni rozhodčí na hřišti. Pokud tyto signály neznáš, tak si je nech od rozhodčích před zápasem ukázat.

Pokud je GC zastavený, tak se GC znovuspustí v momentě rozehrání nebo na signál refereeho (bílá čepice, stojí za útokem). Proto sleduj refereeho. Až začne točit jednou rukou, tak GC spustí. Pokud rukou nezatočí, tak GC spustí v momentě rozehrání akce.

Tři výjimky:

- Během potvrzení touchdownu GC neběží
- Při kickoffu se GC nespouští v momentě rozehrání (kopnutí), ale až rozhodčí dají signál točením rukou. Ten dají až (a pokud) se míče dotkne chytající tým. Toto je ale pouze pomůcka – rozhodující je signál točením rukou
- Mercy rule, tzn. odlišný způsob měření času v situaci, kdy je rozdíl skóre alespoň 35 bodů. Během této fáze zápasu rozhodčí i nadále ukazují standardní signály, ale tyto signály ignoruj. Jediným rozhodčím, který zastavuje GC během mercy rule fáze je referee. GC zastaví výhradně máváním oběma rukama nad hlavou (jiné signály ignoruj) a bude přítom i pískat. Stane se tak pouze při konkrétních přerušeních hry, viz druhá strana. Pro znovuspustění GC platí i během mercy rule fáze zápasu obecné pravidlo, tzn. sleduj refereeho a až zatočí rukou, tak GC znovu pustí

Praktické doporučení k ovládání playclocku (PC)

Platí pro scoreboard v majetku ČAAF. U klubových scoreboardů může být technický postup kvůli jinému řešení tlačítek mírně odlišný

V momentě rozehrání zmáčkni start a 40. Tzn. zastav odpočet a nastav 40 pro další akci. Během probíhající akce tedy bude na kostce svítit 40. Pokud je velmi reálné očekávání, že po akci bude PC nastaven na 25 (tzn. pokud se jedná o punt nebo TD potvrzení), tak místo 40 rovnou připrav 25. Jakmile akci skončí a rozhodčí ukážou nějaký signál ukončující akci a na PC je 40, tak zmáčkni start a spustí odpočet.

Toto je základní PC smyčka – v momentě rozehrání odpočet zastav a připrav 40, po skončení akce odpočet spustí. Tato smyčka platí bez výjimky během probíhajícího drajvu a je nepodstatné, zdali gameclock běží. Nehledej vazbu mezi PC a gameclockem, jsou to oddělené časy. Během probíhajícího drajvu bude PC vždy 40.

Pokud dojde během drajvu k jeho přerušení, tzn. týmovému timeoutu, jakémukoliv typu timeoutu rozhodčí (nejčastěji flagu nebo zranění), nebo jeho ukončení, tzn. turnover (včetně puntu) nebo skórování, bude PC nastaven na 25.

V takovém případě je potřeba správně rozpoznat situaci na hřišti. Pokud byl během akce hozen flag, tak je 100%, že drajv bude přerušen. Skórování nebo turnover jsou také evidentní a ostatní musíš pochopit od rozhodčích. Určitě v takové situaci zastavíš čas a budou něco řešit (týmový timeout, zranění, měření, možná něco jiného). Pokud už během drajvu zjistíš, že drive bude ukončen nebo přerušen, zmáčkni 25. Tím přenastavíš zastavený PC ze 40 na 25. Pokud bys PC po akci přeci jen spustil a přerušení drajvu jsi zjistil až o něco později, tak zmáčkni start a 25. Poté musíš sledovat situaci na hřišti. Až rozhodčí vyřeší situaci, kvůli které byla hra přerušena, případně až se vymění týmy po turnover, tak referee (rozhodčí v bílé čepici, za útokem) zapíská a buď zatočí rukou nebo s ní „zapumpuje“. Ideálně před zápasem oslov refereeho, aby ti ukázal oba tyto základní signály a věděl jsi, na co se soustředit. Různí rozhodčí je provádí jinak. Na jeden z těchto dvou signálů zmáčkni start, tzn. spustí odpočet 25sekundového PC.

25 má vždy přednost před 40, tzn. pokud bude víc různých důvodů, ze kterých některé nařizují 40 a jiné 25, tak 25 je silnější karta a PC bude 25. Z výše uvedeného rozdělení situací na ty, po kterých následuje 40 a 25, jsou tři výjimky:

- A) Pokud útok skóruje touchdown a jde na potvrzení (ať za bod nebo za dva), tak toto je svého druhu pokračování drajvu. Proto v momentě, kdy dojde k TD, resp. kdy rozhodčí ukážou TD signál, zmáčkni 40.
- B) Pokud se drajv přerušil pro zranění hráče obrany, tak se sice PC spouští na signál refereeho, tzn. jako když jde 25 variantu, ale zmáčkni 40.
- C) Po kickoffu, který neskončil úspěšných onside kickem, se PC nastavuje na 40 a spouští se v momentu konce akce.

Obecně platí, že pokud je na PC na kostce špatně, tak se ho referee nebo back judge (rozhodčí za obranou) bude chtít signálem změnit. Zvedáním (jako by chtěl něco zvednout nebo podepřít) jedné ruky žádá o nastavení PC na 25, zvedáním obou ruk žádá o nastavení PC na 40. I když byl PC nastavený dobře, tak referee může zvedat ruku na znamená nastavení PC na 25 – to v situaci, kdy byl PC nastavený na 40 a běžel, ale rozhodčí nebyli schopni včas připravit míč k rozehrání. Pokud pak rozhodčí situaci vyhodnotí tak, že útok nedostal dost času na rozehrání, tak budou žádat o nastavení PC na 25. Zmáčkni 25, ale nemačkej start.

Video návod k ovládání scoreboardu najdete na Youtube - tinyurl.com/scoreboard-ovladani

Pokyny k sestavení scoreboardu najdete na Youtube - tinyurl.com/scoreboard-zapojeni

Návod je sepsán dle pravidel platných v sezóně 2020.