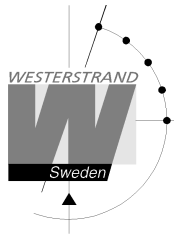


Sportmanualer

För LED och Elektromekaniska resultattavlor

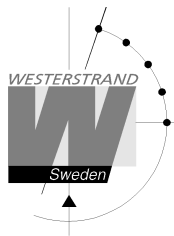
Basket, Handboll, Volleyboll, Futsal, Innebandy, Ishockey, Tennis, Badminton, Bordtennis,
Inomhusfotboll, Korfball och Minifotboll



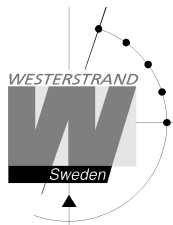


Innehåll

Uppstart	4
Generell information	5
Gemensamt för alla sporter.....	5
Vid strömavbrott.....	6
Manöverenhet:	6
Elektromekanisk resultattavla:	6
LED-resultattavla:	6
Basket	7
Display-översikt	8
Tidtagning.....	8
Time-out	8
Foul.....	9
Poäng	9
Ny period.....	9
Bollinnehav (Option).....	10
Ändra spelarnummer / Justera lagresultat.....	10
Korrigerig av tider	10
Skottklockan	11
Funktion under matchen	11
Återställning av 24-sekundersklockan.....	11
Korrigerig av 24-sekundersklockan.....	11
Att stänga av 24-sekundersklockan	11
Manuell start av 24-sekundersklockan	11
Handboll	12
Displayöversikt.....	12
Tidtagning.....	12
Poäng	13
Utvisning	13
Ny halvlek	13
Time-out	13
Korrigerig av tider	14
Volleyboll.....	15
Displayöversikt.....	15
Uppstart	15
Poäng	16
Set.....	16
Serve.....	16
Time-out	16
Spelarbyte	16
Korrigerig set och time-out.....	16
Futsal	17
Displayöversikt.....	17
Tidtagning.....	17
Time-out	18



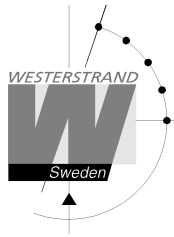
Foul.....	18
Poäng.....	18
Ny period.....	18
Korrigerig av tider.....	18
Innebandy.....	19
Displayöversikt.....	19
Uppstart.....	19
Tidtagning.....	20
Poäng.....	20
Utvisning.....	20
Ny period.....	21
Time-out.....	21
Korrigerig av tider.....	21
Ishockey.....	22
Displayöversikt.....	22
Uppstart.....	22
Tidtagning.....	23
Poäng.....	23
Skott på mål (Option handtag).....	23
Utvisning.....	23
Ny period.....	24
Sudden Death.....	24
Time-out.....	24
Korrigerig av tider.....	24
Ungdomsishockey.....	25
Tennis.....	26
Displayöversikt.....	26
Poäng.....	26
Game.....	27
Set.....	27
Serve.....	27
Tiebreak.....	27
Badminton / Bordtennis.....	28
Displayöversikt.....	28
Poäng.....	28
Set.....	28
Serve.....	28
Inomhusfotboll.....	29
Displayöversikt.....	29
Tidtagning.....	29
Time-out.....	30
Poäng.....	30
Utvisning.....	30
Ny period.....	30
Korrigerig av tider.....	31
Korfboll.....	32
Displayöversikt.....	32
Tidtagning.....	32
Time-out.....	33



Poäng	33
Ny period	33
Skottklocka	33
Korrigerig av tider	33
Minifotboll.....	34
Displayöversikt.....	34
Tidtagning.....	34
Poäng	35
Utvisningar	35
Ny period.....	35
Korrigerig av matchklocka	35

Uppstart

- A. Slå på strömmen till grundtavlan.
- B. Fäst tastaturmallen för vald sport på manöverenheten. Beroende på vilka funktioner som beställts så kan tastaturen se annorlunda ut mot den på bilderna i den här manualen.
- C. Om manöverhandtag för START / STOPP av tidtagningen, och/eller 24-SEK REGEL används, jacka in det i uttaget på baksidan av manöverenheten märkt "Start/Stop" respektive "24/35 sek".
- D. Anslut manöverenheten i uttagsdosan.
- E. Om information från en tidigare match finns sparad kommer texten "ÅTERSTÄLL DATA?" visas. Tryck [No]..
- F. Välj sport genom att trycka [No] upprepade gånger tills rätt sport visas. Tryck på [Yes] för att välja sporten.



Generell information

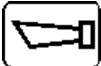
Gemensamt för alla sporter


H = Hemmalag

G = Bortalag. Tryck för att uppdatera resultattavlan

Yes = Acceptera / Ja / Fortsätt

No = Nej / Avbryt

 = Manuell signal. Sirenen ljuder i ca. 3 sekunder.

 = Realtidsinställningar. Följande val kan göras:

[Start] Visar realtiden på tavlan. Om automatisk realtid är inaktiverad blankas tavlan.

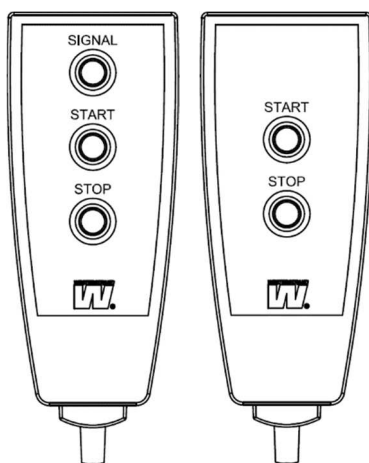
[Stop] Tar bort realtiden från tavlan och visar matchinformation.

[Yes] Ställ in realtiden och aktivera automatisk visning av realtid.

[0] Inaktivera automatisk visning av realtid.

Automatisk visning av realtid innebär att tavlan släcker ner matchinformationen och börjar visa realtid några sekunder efter att manöverapparaten kopplas ur.

New Match = Starta ny match eller avsluta. Tryck på knapp [New Match]. Om en ny match skall spelas, tryck [Yes]. För att avsluta, tryck [No]. Du kan sedan välja en ny sport.

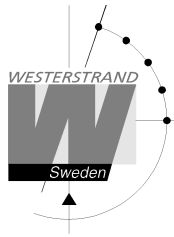


Som option finns handtag för start, stopp och manuell signal och handtag för enbart start och stopp.

Tryck på START för att starta matchklockan.

Tryck på STOP för att stoppa matchklockan.

Tryck på SIGNAL för manuell signal. Sirenen kommer att ljuda under ca 3 sekunder.



Vid strömavbrott

Manöverenhet:

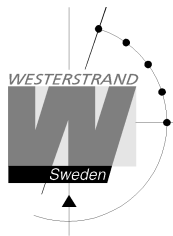
Tidtagningen stoppas och informationen står kvar i manöverenhetens display ca 2 min. När strömmen kommer tillbaka visas frågan "ÅTERSTÄLLA DATA N/Y?" i displayen. Om [Yes] väljs så kommer all information att återställas och skickas till tavlan/tavlorna automatiskt. För att kunna återställa informationen måste manöverapparaten ha varit spänningssatt i 30 minuter.

Elektromekanisk resultattavla:

Informationen står kvar på tavlan under strömavbrottet. När strömmen kommer tillbaka behöver tavlan/tavlorna uppdateras, vilket görs genom att trycka på [G]-knappen.

LED-resultattavla:

Informationen försvinner från tavlan under strömavbrottet. När strömmen kommer tillbaka behöver tavlan/tavlorna uppdateras, vilket görs genom att trycka på [G]-knappen.



Basket

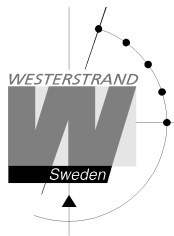
20957-38 och 20957-39

20957-39

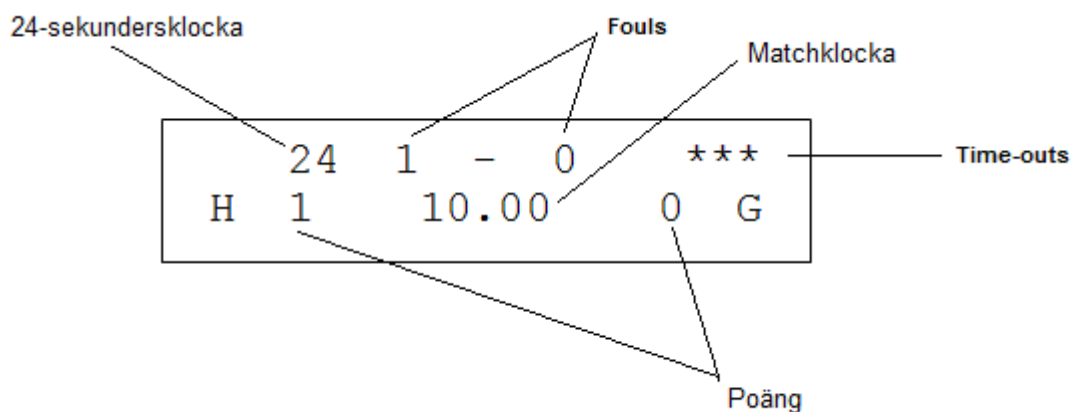
The control panel for model 20957-39 features a central keypad with buttons for 'Change', 'New Match', 'Match Time', 'Period', 'Start', 'Stop', and a clock icon. The keypad also includes numeric buttons 1-9 and 0, and 'No'/'Yes' buttons. On the left side, there are buttons for 'H' (Home), 'Time Out', 'Foul' (No, +, -), and 'Score' (No, >>, +, -). On the right side, there are buttons for 'GW' logo, 'Time Out', 'Foul' (No, -, +), and 'Score' (>>, No, -, +). Red boxes highlight the 'Foul' controls on both sides, and green boxes highlight the 'Score' controls on both sides. A PIN: 21650-39 is printed at the bottom left, and the website www.westerstrand.se is at the bottom center.

20957-38

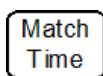
The control panel for model 20957-38 is similar to the 20957-39 model but lacks the 'No' button in the 'Score' section on the left side. The central keypad and right-side controls are identical. Red boxes highlight the 'Foul' controls on both sides, and green boxes highlight the 'Score' controls on both sides. A PIN: 21650-38 is printed at the bottom left, and the website www.westerstrand.se is at the bottom center.



Display-översikt



Tidtagning



Vid uppstart är klockan inställd på 10 minuter och kommer att räkna ned. För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck på [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	10:00.0
----------	---------

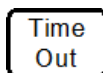
Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

Matchtid	10:00.0
Nedräkning	N/J?

Klockan kan nu startas och stoppas med knappar [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

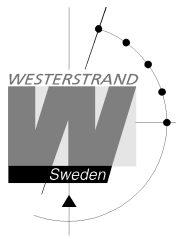
Ändringar av periodtid och räkningsriktning kan endast göras när klockan är stoppad. De återställs till standardinställningar då sporten avslutas.

Time-out



Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **, ***).

På resultattavlan visas varje time-out med en prick. De två första prickarna är gula, den tredje är röd. Nedräkningarna visas på manöverapparaten och på eventuella extratavlor avsedda för att visa time-outs. Slutet på en time-out indikeras av en ljudsignal.



Foul



Använd **+** och **-**-knapparna för att lägga till eller ta bort fouls för hemma- och bortalag.

För att ange individuella fouls, tryck på **No.** Ange sedan först spelarnumret och sedan det totala antalet fouls för den spelaren. Antalet lagfouls kommer att ökas automatiskt, med en övre gräns på fem fouls.

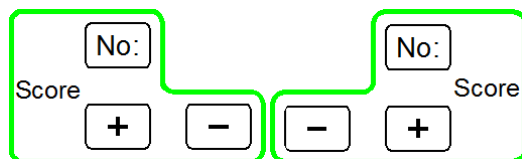
Om bara standardtavlan används:

I manöverapparatens display kommer spelarnumret och antalet fouls blinka i några sekunder. På tavlan kommer spelarnumret och antalet fouls blinka där lagfouls annars visas.

Om en modul 7-tavla finns tillgänglig:

Antalet fouls för varje spelare visas med hjälp av fem prickar (Fyra gula och en röd). När en ny individuell foul läggs till kommer spelarnummer och foulprickarna blinka i några sekunder.

Poäng



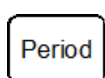
Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd **+**-knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd **-**-knappen för att ta bort poäng.

Om en modul för visning av individuella poäng finns installerad, kan knappen [No.] användas för att ange individuella spelarpöäng. Denna knapp kan användas på två olika sätt:

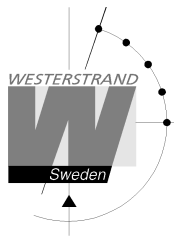
1. Ange den individuella poängen innan lagpoängen: Tryck på [No:], ange spelarnummer och tryck på [Yes]. Ange antalet mål och tryck på [Yes]. Antalet mål kommer automatiskt att läggas till på lagets poäng.
2. Ange individuella poäng efter lagpoängen: Om totalpoängen för laget har ökats och man i efterhand vill ange vilken spelare som gjort poängen kommer manöverapparatens att föreslå det antal poäng som ännu inte är tilldelat någon spelare. Detta kan justeras om så önskas. Oavsett vilket värde som anges kommer totalpoängen ej att ändras från det ursprungliga värdet.

När en individuell poäng lagts till kommer spelarnummer och poäng blinka i några sekunder.

Ny period



Tryck på knappen [Period] för att starta en ny period. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan "Återställa tid" visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till inställd periodlängd. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden. När period 5 spelas kommer denna att visas med ett "E" på resultattavlan.



Bollinnehav (Option)



De röda pilknapparna används för att kontrollera pilarna för bollinnehav.

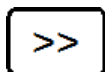
Om ingen indikator är på och en av pil-knapparna trycks ned kommer indikatorn för det laget att tändas.

Om indikatorn för hemmalaget är på och pilknappen för gästlaget trycks så släcks indikatorn för hemmalaget och den för bortlaget tänds.

Om indikatorn för bortlaget är på och pilknappen för hemmalaget trycks så släcks indikatorn för bortlaget och den för hemmalaget tänds.

Om indikatorn för hemmalaget är på och pilknappen för hemmalaget trycks kommer båda indikatorerna att vara av.

Ändra spelarnummer / Justera lagresultat



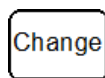
Spelarnummer kan ändras genom att använda pilknapparna ovanför poäng-knapparna. Tryck på pilknappen och ange sedan spelarens nuvarande nummer. Tryck på [Yes] och ange sedan det nya numret. Bekräfta med [Yes].

Om inget nytt spelarnummer matas in innan [Yes] trycks in kommer det nuvarande spelarnumret att tas bort. På tavlan blankas då den sista spelarraden. För att lägga till en spelare igen, tryck på pilknappen och mata in det spelarnummer som skall läggas till. Texten "Lägg till spelare?" kommer att visas. Tryck [Yes] för att lägga till spelaren. Max 12 spelare kan sparas.

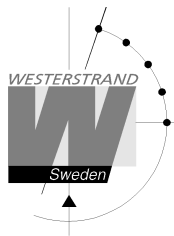
Om modul för individuella spelarnummer används:

Om antalet lagpoäng inte är samma som summan av antalet individuella poäng kommer texten "Korrigeras N/J" visas. Om [YES] trycks ned kommer lagpoängen räknas om till att bli summan av alla individuella poäng. Om [NO] trycks ned kan spelarnumren ändras enligt ovan.

Korrigeras av tider



För att korrigeras matchklockan eller 24-sekundersklockan eller för att korrigeras antal time-outs, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad. Displayen visar nu matchtiden. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes]. Nu visas tiden för 24-sekundersklockan. Ange den korrekta tiden i sekunder och tiondelar. Acceptera med [Yes]. Nu visas texten "Time-out -H/G?". Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en time-out eller tryck [No] för att avsluta.



Skottklockan

Funktion under matchen

24-sekundersklockan styrs med en separat fjärrkontroll. Under pågående match skall [STOP/START]-brytaren normalt vara i START-läge. Detta tvingar 24-sekundersklockan att följa matchklockan. När matchklockan är igång kommer även 24-sekundersklockan att gå och när matchklockan stoppas kommer även 24-sekundersklockan att stanna. När matchklockan stoppas kommer 24-sekundersklockan fortfarande vara aktiv och fortsätta räkna när matchen återupptas.

Återställning av 24-sekundersklockan

Ett tryck på [14]-knappen återställer klockan till 14 sekunder och ett tryck på [24]-knappen kommer att återställa klockan till 24 sekunder.

Om fjärrkontrollens [STOP/START]-brytare är i START-läge vid återställning kommer klockan omedelbart att börja räkna ned oberoende av statusen på matchklockan. Vid noll (0) kommer klockan att stanna och en signal kommer att ljuda.

Om [STOP/START]-brytaren är i STOP-läge då [14]- eller [24]-knappen trycks ned kommer klockan att återställas till vald tid men inte börja räkna ned förrän brytaren ställs i START-läge.

Om återstående tid av matchen är mindre än 24 sekunder kan skottklockan inte återställas till 24 sekunder. Om återstående tid av matchen är mindre än 14 sekunder kan skottklockan inte återställas till 14 sekunder.

Korrigering av 24-sekundersklockan

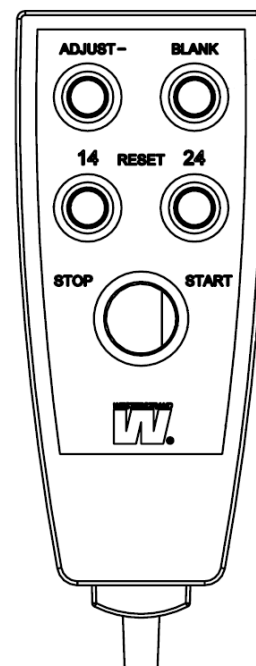
Om tiden på 24-sekundersklockan behöver justeras måste [STOP/START]-brytaren vara i STOP-positionen. Tryck på [ADJUST]-knappen för att minska tiden. Notera att klockan kommer att börja räkna ned så fort [STOP/START]-brytaren flyttas till START-läge, oberoende av matchklockans status.

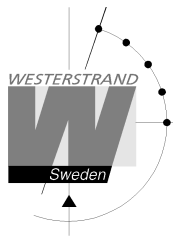
Att stänga av 24-sekundersklockan

När [STOP/START]-brytaren är i STOP-läge kan 24-sekundersklockan släckas genom att trycka på [BLANK]. Tryck på [BLANK] igen för att visa tiden igen.

Manuell start av 24-sekundersklockan

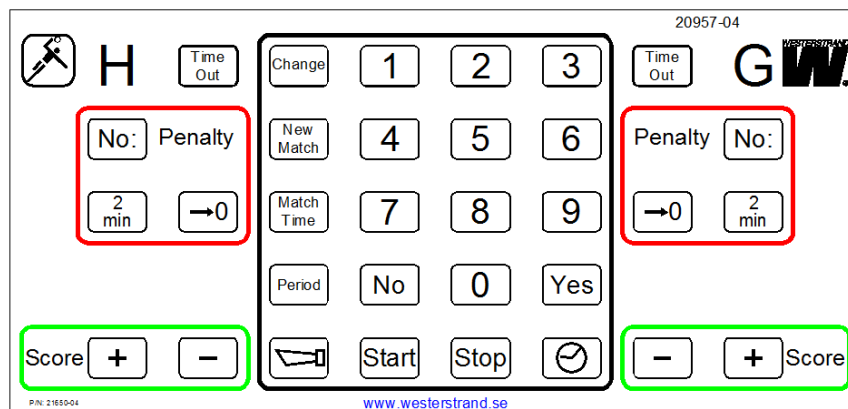
[STOP/START]-brytaren kan användas för att starta 24-sekundersklockan manuellt. Ställ först brytaren i STOP-position och sedan tillbaka i START-läget. Klockan kommer nu att börja räkna oberoende av matchklockans status.



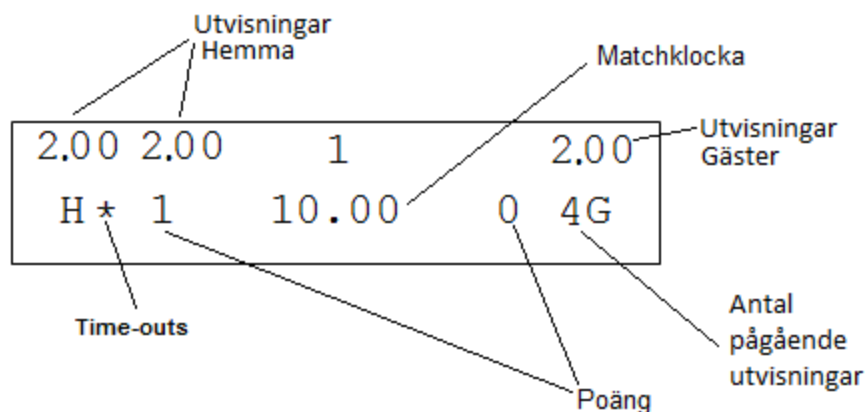


Handboll

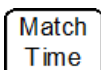
20957-04



Displayöversikt



Tidtagning



Klockan startas och stoppas med knapparna [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	20:00.0
----------	---------

Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

Matchtid	20:00.0
Nedräkning N/J?	

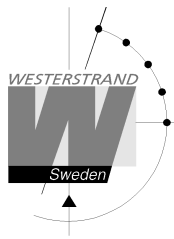
Tid och räkningsriktning återställs till standardinställningar då sporten avslutas.

WESTERSTRAND URFABRIK AB

Box 133
545 23 TÖREBODA

Tel. 0506 48000
Fax. 0506 48051

Internet: <http://www.westerstrand.se>
E-Mail: info@westerstrand.se

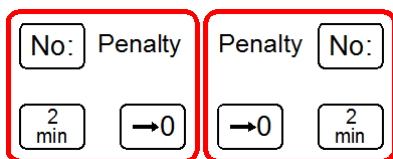


Poäng



Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd **+**-knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd **-**-knappen för att ta bort poäng.

Utvisning



2 min Tryck på [2 min]-knappen för att starta en 2-minuters utvisning. Flera utvisningar kan matas in samtidigt. Tryck på [Start] för att starta utvisningarna.

No: Tryck på [No:]-knappen för att lägga till en personlig utvisning eller en utvisning med annan längd än 2 minuter. Mata in spelarnummer och tryck på [Yes]. Ange sedan utvisningens längd antingen genom att trycka på [2 min]-knappen eller valfri siffra. Flera utvisningar kan anges samtidigt. Tryck på [Start] för att starta nedräkningen.

→0 Tryck på [→0]-knappen för att ta bort en utvisning. Tryck på [No]-knappen tills önskad utvisning visas och tryck sedan [Yes] för att bekräfta borttagningen.

Max fem utvisningar per lag kan matas in. Max två utvisningar per lag kan visas åt gången i manöverapparaten. Om extra moduler för att visa utvisningar finns kan max två utvisningar per lag visas på dem. Om inga utvisningsmoduler finns, visas endast en utvisning per lag på resultattavlan.

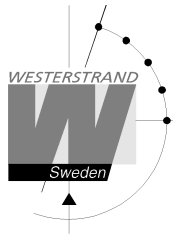
För redigering av utvisningar, se stycke ”Korrigera tider”.

Ny halvlek

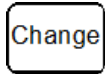
Period Tryck på knappen [Period] för att starta en ny halvlek. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan ”Återställa tid” visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till noll. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

Time-out

Time Out Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **, ***).



Korrigerig av tider



För att korrigera matchklockan eller utvisningar eller för att korrigera antal time-outs, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad.

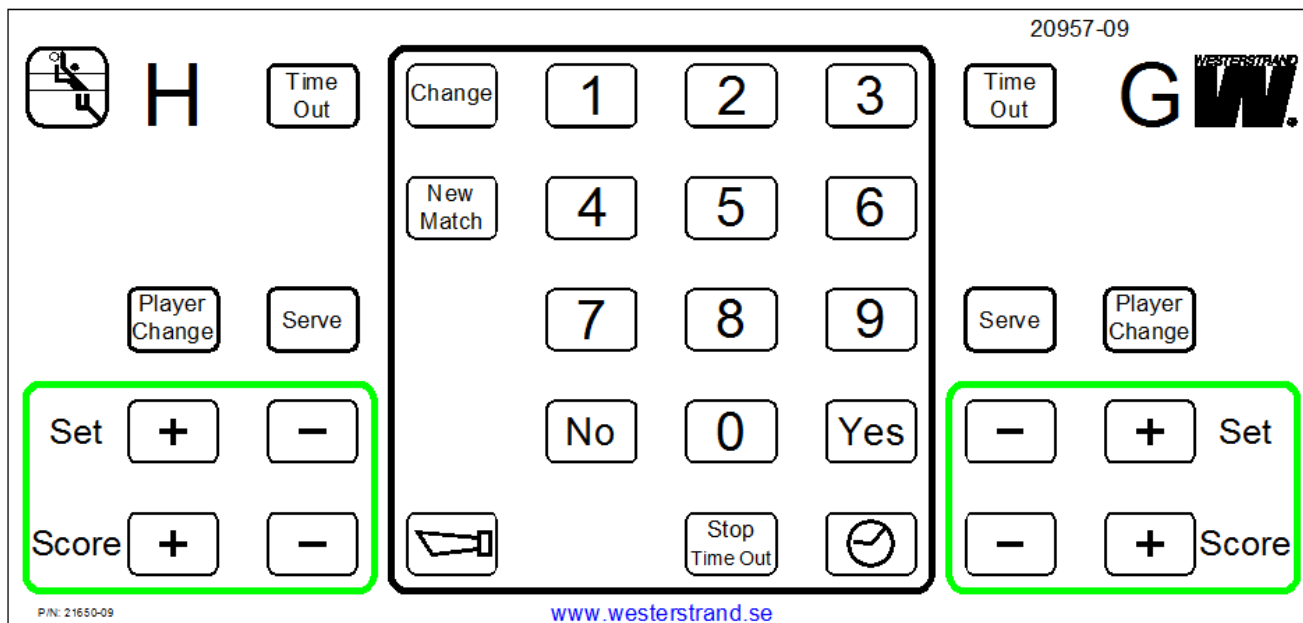
Matchtiden visas. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes].

Nu visas pågående utvisningar i tur och ordning. För att automatiskt justera utvisningarna efter matchklockan, tryck [No] för att stega förbi dem. För att manuellt ändra en utvisningstid, tryck [No] tills den utvisning som skall ändras visas. Ange spelarnummer och acceptera med [Yes]. Ange sedan utvisningstiden och acceptera med [Yes].

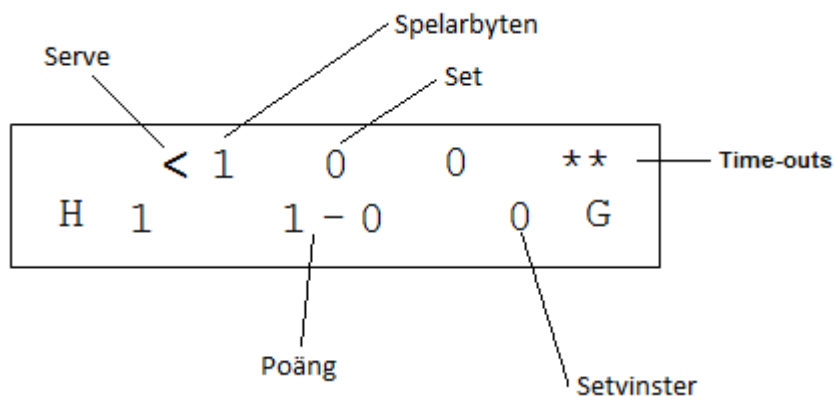
Nu visas texten "Time-out –H/G?". Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en time-out eller tryck [No] för att avsluta.

Volleyboll

20957-09

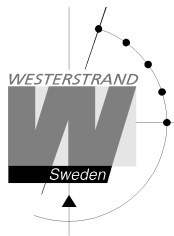


Displayöversikt



Upstart

När sporten väljs måste antingen "Standard" eller "Internationell" Volleyboll väljas. Växla mellan valen genom att trycka på [No] och acceptera genom att trycka på [Yes]. Skillnaden mellan de två varianterna är att i internationell volleyboll startas en automatisk teknisk time-out då det ledande laget når 8 respektive 16 poäng.



Poäng



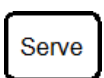
Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd **+**-knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd **-**-knappen för att ta bort poäng.

Set



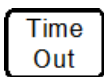
Använd **+**-knappen för att starta ett nytt set. Frågan "Set N/Y?" visas. Tryck på [Yes] för att acceptera eller [No] för att ångra. Använd **-**-knappen för att gå tillbaka till tidigare set.

Serve



Serve markeras med en pil både på tavlan och i manöverenhetens display. Tryck på [Serve]-knappen för ett av lagen för att flytta pilen. Pilen flyttas även automatiskt när ett av lagen tilldelas poäng.

Time-out

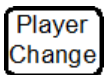


Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen.

I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **). På tavlan visas en prick för varje time-out.

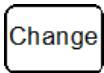
Då internationell volleyboll är vad kommer dessutom två tekniska time-outs starta automatiskt då det ledande laget får 8 respektive 16 poäng.

Spelarbyte



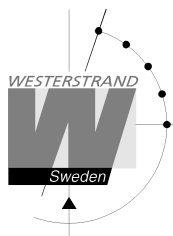
Tryck på [Player Change]-knappen för att öka antalet spelarbyten. Max antal spelarbyten är 6, sedan börjar räknaren om från noll.

Korrigerat set och time-out



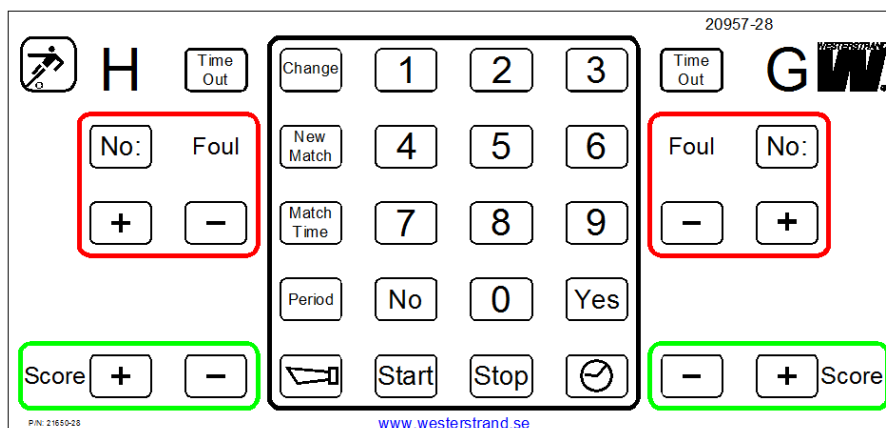
För att korrigerat setresultat eller antalet timeout, tryck på [Change]. Texten "Set 1" blinkar. Ange numret på det set som skall ändras. Displayen visar nu det nuvarande resultatet för setet. Ange det korrekta resultatet och tryck på [Yes] för att acceptera. Tryck [No] för att avbryta.

Displayen visar nu "Timeout -H/G?". För att ta bort en time-out, tryck på [Time out]-knappen för det aktuella laget.

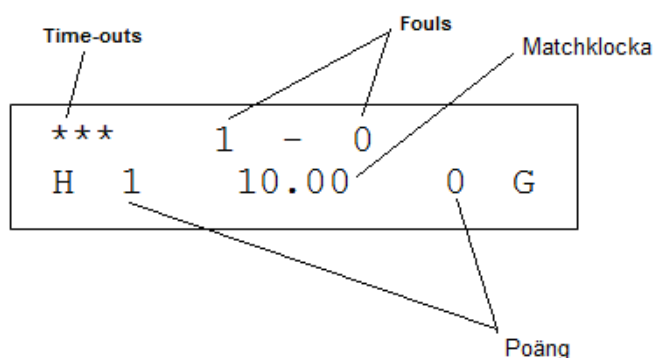


Futsal

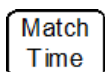
20957-28



Displayöversikt



Tidtagning



För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck på [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	10:00.0
----------	---------

Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

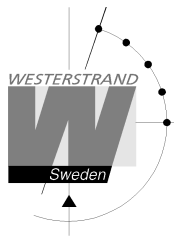
Matchtid	10:00.0
Nedräkning N/J?	

Klockan kan nu startas och stoppas med knappar [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

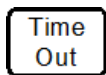
Ändringar av periodtid och räkningsriktning kan endast göras när klockan är stoppad. De återställs till standardinställningar då sporten avslutas.

WESTERSTRAND URFABRIK AB

Box 133
545 23 TÖREBODATel. 0506 48000
Fax. 0506 48051Internet: <http://www.westerstrand.se>
E-Mail: info@westerstrand.se



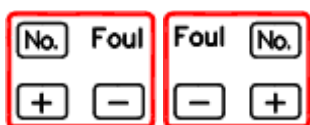
Time-out



Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **, ***).

På resultattavlan visas varje time-out med en prick. De två första prickarna är gula, den tredje är röd. Nedräkningarna visas på manöverapparaten och på eventuella extratavlor avsedda för att visa time-outs. Slutet på en time-out indikeras av en ljudsignal.

Foul



Använd och -knapparna för att lägga till eller ta bort fouls för hemma- och bortalag. För att ange individuella fouls, tryck på . Ange sedan först spelarnumret och sedan det totala antalet fouls för den spelaren. Antalet lagfouls kommer att ökas automatiskt, med en övre gräns på sex fouls.

Om bara standardtavlan används:

I manöverapparatsens display kommer spelarnumret och antalet fouls blinka i några sekunder. På tavlan kommer spelarnumret och antalet fouls blinka där lagfouls annars visas.

Om en modul 7-tavla finns tillgänglig:

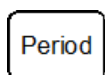
Antalet fouls för varje spelare visas med hjälp av sex prickar (Fem gula och en röd). När en ny individuell foul läggs till kommer spelarnummer och foulprickarna blinka i några sekunder.

Poäng



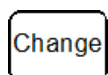
Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd -knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd -knappen för att ta bort poäng.

Ny period

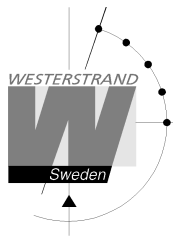


Tryck på knappen [Period] för att starta en ny period. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan "Återställa tid" visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till inställd periodlängd. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

Korrigerig av tider

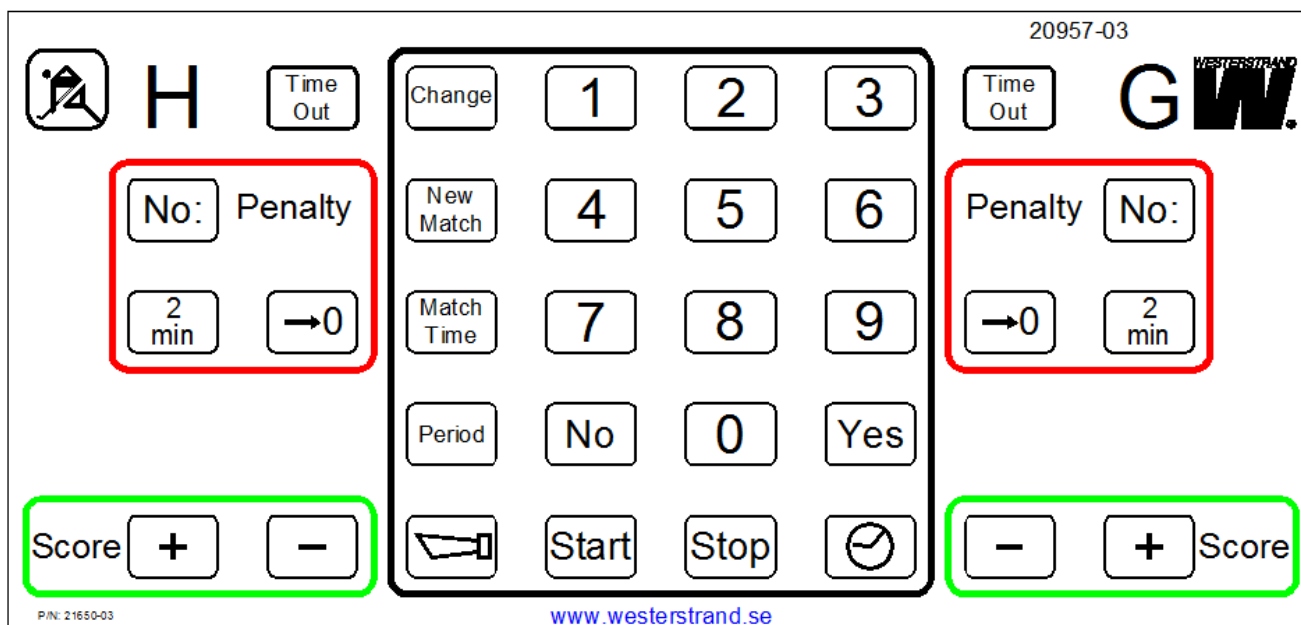


För att korriger matchklockan eller antal time-outs, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad. Displayen visar nu matchtiden. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes]. Nu visas texten "Time-out – H/G?". Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en time-out eller tryck [No] för att avsluta.

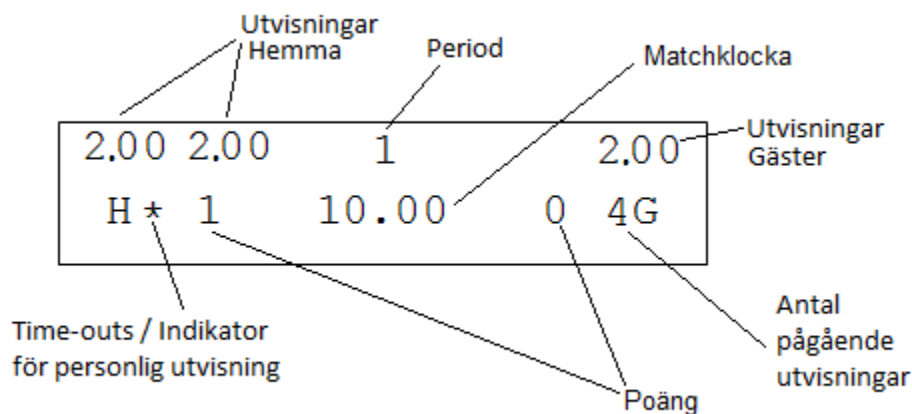


Innebandy

20957-03

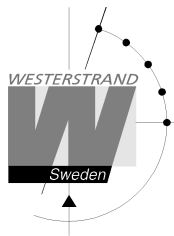


Displayöversikt

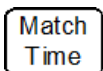


Upstart

När innebandy startas måste paustiden väljas. Föreslagen tid är 15 minuter. Tryck [No] för att växla mellan 15 minuter, 12 minuter och "XX", som gör att en manuell paustid kan matas in. Acceptera med [Yes].



Tidtagning



Klockan startas och stoppas med knapparna [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	10:00.0
----------	---------

Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

Matchtid	10:00.0
Nedräkning	N/J?

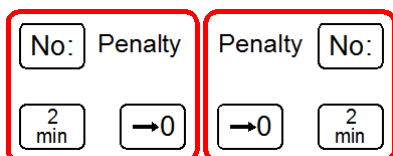
Tid och räkningsriktning återställs till standardinställningar då sporten avslutas.

Poäng



Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd -knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd -knappen för att ta bort poäng.

Utvisning



Tryck på [2 min]-knappen för att starta en 2-minuters utvisning. Flera utvisningar kan matas in samtidigt. Tryck på [Start] för att starta utvisningarna.

Tryck på [No:]-knappen för att lägga till en personlig utvisning eller en utvisning med annan längd än 2 minuter. Mata in spelarnummer och tryck på [Yes]. Ange sedan utvisningens längd antingen genom att trycka på [2 min]-knappen eller valfri siffra. Flera utvisningar kan anges samtidigt. Tryck på [Start] för att starta nedräkningen.

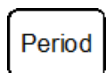
Tryck på [$\rightarrow 0$]-knappen för att ta bort en utvisning. Tryck på [No]-knappen tills önskad utvisning visas och tryck sedan [Yes] för att bekräfta borttagningen.

Max fem utvisningar per lag kan matas in. Max två utvisningar per lag kan visas åt gången i manöverapparaten. Om extra moduler för att visa utvisningar finns kan max två utvisningar per lag visas på dem. Om inga utvisningsmoduler finns, visas endast en utvisning per lag på resultatavlan. Personliga utvisningar på 10min indikeras med prickar på tavlan.

För redigering av utvisningar, se stycke ”Korrigera tider”.



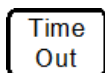
Ny period



Femton sekunder efter periodslut startas pausnedräkningen automatiskt. När nedräkningen är avslutad ändras periodsiffran och matchtiden återställs till noll. Tryck på [Stop] om pausnedräkningen skall avbrytas.

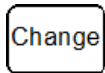
För att manuellt starta en ny period, tryck på knappen [Period]. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan ”Återställa tid” visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till noll. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

Time-out



Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **).

Korrigerig av tider

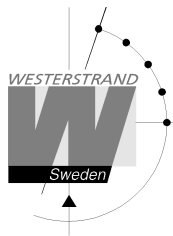


För att korrigera matchklockan eller utvisningar eller för att korrigera antal time-outs, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad.

Matchtiden visas. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes].

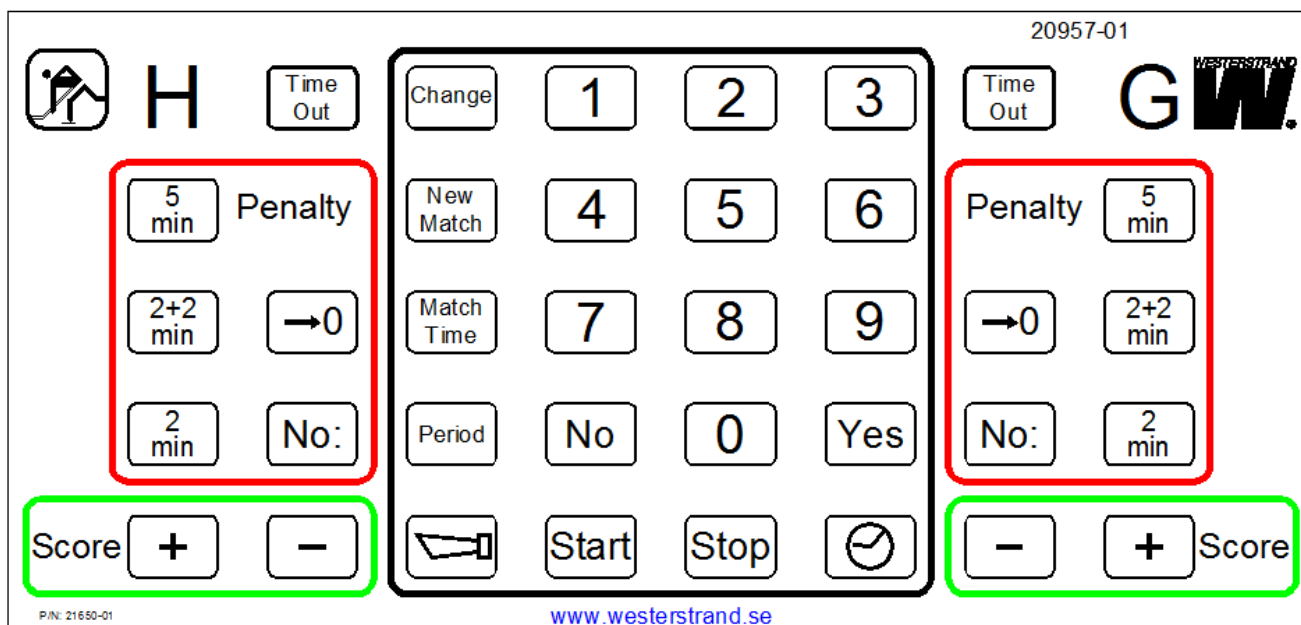
Nu visas pågående utvisningar i tur och ordning. För att automatiskt justera utvisningarna efter matchklockan, tryck [No] för att stega förbi dem. För att manuellt ändra en utvisningstid, tryck [No] tills den utvisning som skall ändras visas. Ange spelarnummer och acceptera med [Yes]. Ange sedan utvisningstiden och acceptera med [Yes].

Nu visas texten ”Time-out –H/G?”. Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en time-out eller tryck [No] för att avsluta.

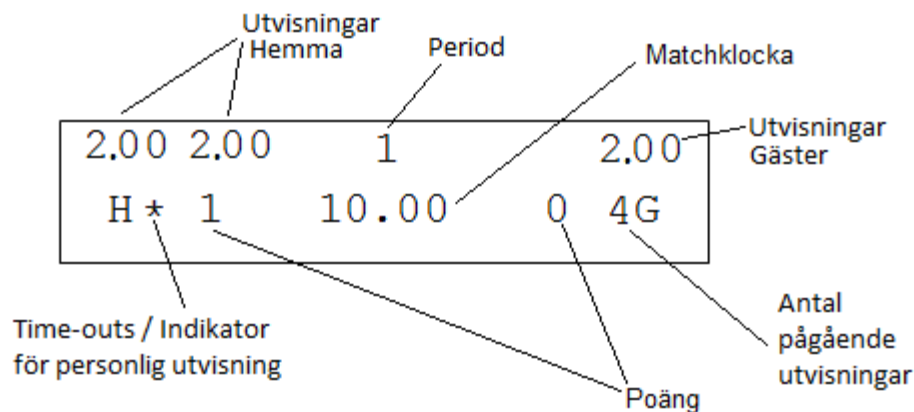


Ishockey

20957-01

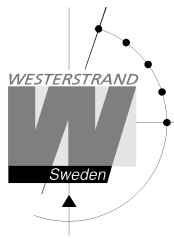


Displayöversikt

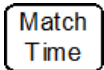


Uppstart

När ishockey startas måste paustiden väljas. Föreslagen tid är 15 minuter. Tryck [No] för att välja växla mellan de olika tiderna. Välj visad tid genom att trycka på [Yes].



Tidtagning



Klockan startas och stoppas med knapparna [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	10:00.0
----------	---------

Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

Matchtid	10:00.0
Nedräkning	N/J?

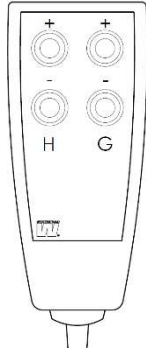
Tid och räkningsriktning återställs till standardinställningar då sporten avslutas.

Poäng



Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd **+**-knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd **-**-knappen för att ta bort poäng.

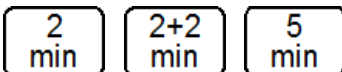
Skott på mål (Option handtag)



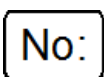
För system innehållande handtag för skottstatistik:
Starta visningen genom att trycka på knapp [+] för hemma- eller bortalaget.
Tavlan visar då 0-0 på positionen för skott på mål.

Tryck på knapp [+] på handtaget för hemma- eller bortalaget för att öka antal skott.
Tryck på knapp [-] på handtaget för hemma- eller bortalaget för att minska antal skott.

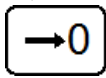
Utvisning



Tryck på någon av [2 min]-, [2+2 min]- och [5 min]-knapparna för att starta en lagutvisning för ett lag. Flera utvisningar kan matas in samtidigt. Tryck på [Start] för att starta utvisningarna.



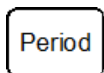
Tryck på [No:]-knappen för att lägga till en personlig utvisning eller en utvisning med annan längd än 2 minuter. Mata in spelarnummer och tryck på [Yes]. Ange sedan utvisningens längd antingen genom att trycka på någon av [2 min]-, [2+2 min]- och [5 min]-knapparna eller ange valfri tid med de numeriska knapparna. Flera utvisningar kan anges samtidigt. Tryck på [Start] för att starta nedräkningen. Utvisningstider 5+2 minuter och 10+2 minuter matas in som två separata utvisningar.



Tryck på [→0]-knappen för att ta bort en utvisning. Tryck på [No]-knappen tills önskad utvisning visas och tryck sedan [Yes] för att bekräfta borttagningen.

Max fem utvisningar per lag kan matas in. Max två utvisningar per lag kan visas åt gången i manöverapparaten. Om extra moduler för att visa utvisningar finns kan max två utvisningar per lag visas på dem. Om inga utvisningsmoduler finns, visas endast en utvisning per lag på resultattavlan. Personliga utvisningar på 10min indikeras med prickar på tavlan. För redigering av utvisningar, se stycke ”Korrigerera tider”.

Ny period



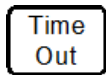
Femton sekunder efter periodslut startas pausnedräkningen automatiskt. När nedräkningen är avslutad ändras periodsiffran och matchtiden återställs till noll. Tryck på [Stop] om pausnedräkningen skall avbrytas.

För att manuellt starta en ny period, tryck på knappen [Period]. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan ”Återställa tid” visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till noll. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

Sudden Death

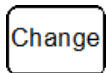
Om ställningen i matchen är lika efter den tredje perioden visas texten ”Matchtid 20:00.0” på displayen. Mata in matchtiden för den fjärde perioden och tryck på [Yes]. Frågan ”Uppräkning N/J?” visas. Växla mellan upp- och nedräkning med [No] och acceptera med [Yes]. Mata sedan in paustid. Vid frågan ”Starta Paustid N/J?”, tryck [Yes] för att starta pausnedräkningen eller [No] för att avbryta.

Time-out



Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortlaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **). På resultattavlan kommer time-outs visas med prickar.

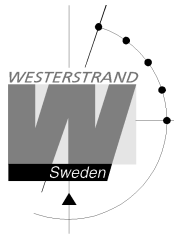
Korrigerig av tider



För att korrigerig matchklockan eller utvisningar eller för att korrigerig antal time-outs, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad. Matchtiden visas. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes].

Nu visas pågående utvisningar i tur och ordning. För att automatiskt justera utvisningarna efter matchklockan, tryck [No] för att stega förbi dem. För att manuellt ändra en utvisningstid, tryck [No] tills den utvisning som skall ändras visas. Ange spelarnummer och acceptera med [Yes]. Ange sedan utvisningstiden och acceptera med [Yes].

Nu visas texten ”Time-out –H/G?”. Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en time-out eller tryck [No] för att avsluta.

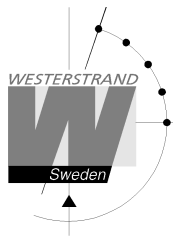


Ungdomsishockey

Ungdomsishockey fungerar som vanlig ishockey men har en intervallklocka som kontinuerligt räknar ner under matchen. Vid slutet av varje intervall ljuder matchsirenen.

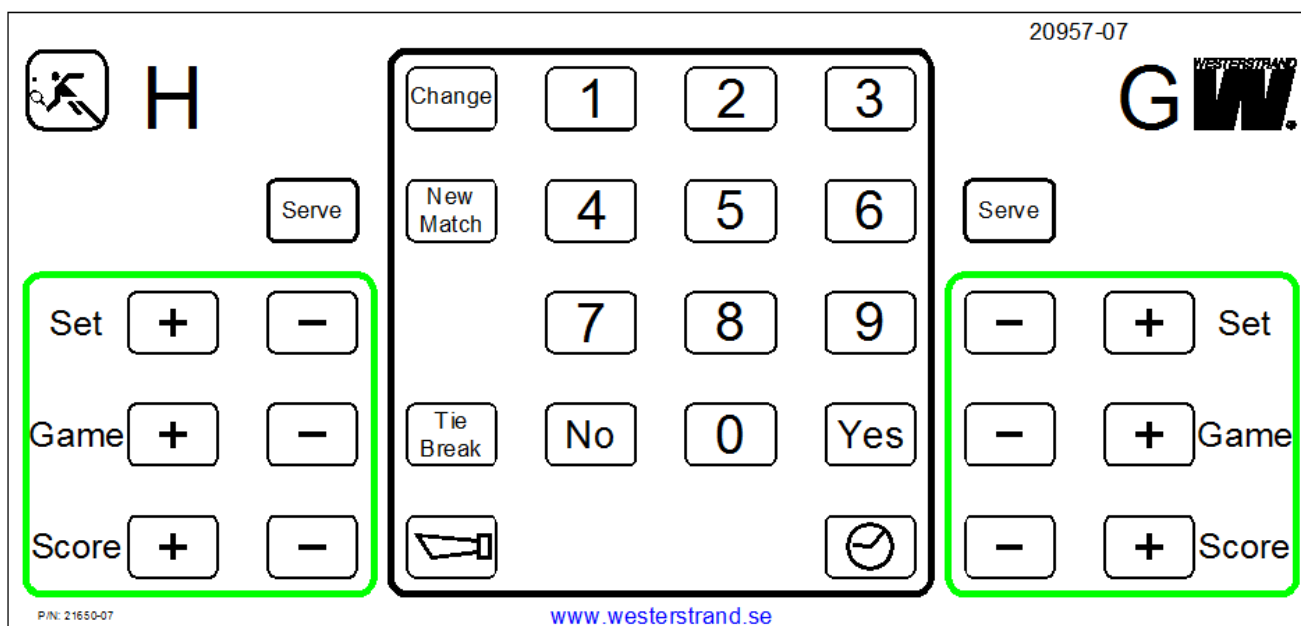
Vid uppstart av ungdomsishockey måste ett antal val göras:

- Texten "45s N/J?" visas. Detta är intervalltiden. Växla mellan tillgängliga tider, 45, 60, 90 och 120 sekunder, genom att trycka på [No]. Acceptera en intervalltid med [Yes].
- Texten "Auto.stop N/J?" visas. För automatiskt stopp vid slutet på ett intervall, tryck [Yes], annars tryck [No].
- Texten "Matchtid 15:00.0" visas. Acceptera tiden med [Yes] eller ange en annan tid.
- Texten "Uppräkning N/J?" visas. Växla mellan upp- och nedräkning med [No] och acceptera valet med [Yes].
- Texten "Period Max. 3" visas. Tryck [Yes] för att acceptera eller ange ett annat antal.

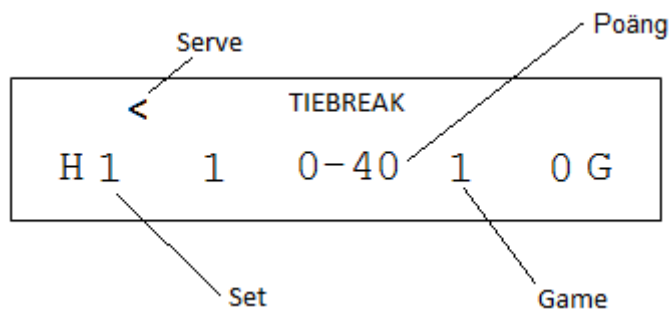


Tennis

20957-07



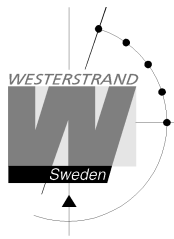
Displayöversikt



Poäng



Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd **+**-knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd **-**-knappen för att ta bort poäng.



Game



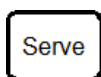
Använd -knappen för att lägga till ett game för hem- eller bortaspelare. Poängen nollställs automatiskt. Använd -knappen för att ta bort ett game.

Set



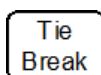
Använd -knappen för att starta ett nytt set. Frågan "Set N/Y?" visas. Tryck på [Yes] för att acceptera eller [No] för att ångra. Vid nytt set nollställs poäng och gameställning. Använd -knappen för att gå tillbaka till tidigare set.

Serve



Serve markeras med en pil både på tavlan och i manöverenhetens display. Tryck på [Serve]-knappen för ett av lagen för att flytta pilen.

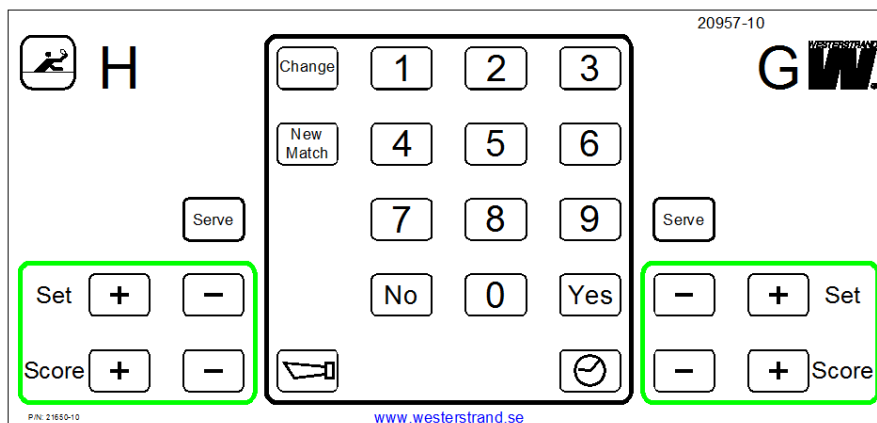
Tiebreak



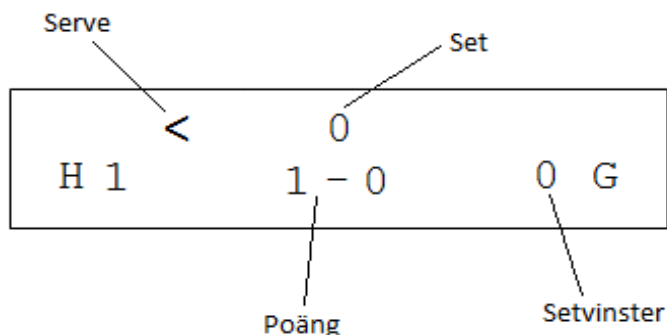
Tryck på [Tie Break] för att starta tiebreak. Texten "TIEBREAK" visas i manöverapparatens display. Poängräkningen sker nu enligt 1, 2, 3 osv. Efter avslutat game kopplas tiebreak automatiskt ur.

Badminton / Bordtennis

20957-08 / 20957-10



Displayöversikt



Poäng



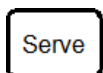
Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd **[+]**-knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd **[-]**-knappen för att ta bort poäng.

Set



Använd **[+]**-knappen för att starta ett nytt set. Frågan "Set N/Y?" visas. Tryck på [Yes] för att acceptera eller [No] för att ångra. Använd **[-]**-knappen för att gå tillbaka till tidigare set.

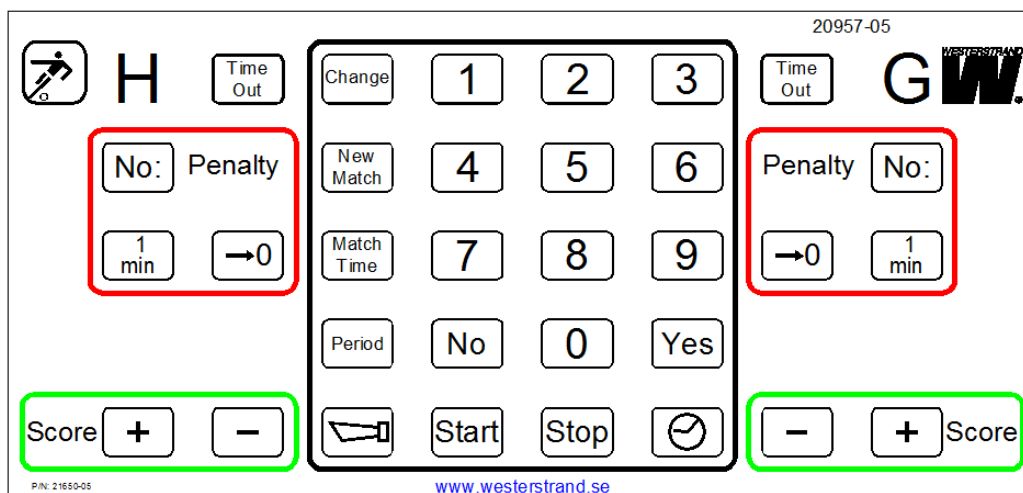
Serve



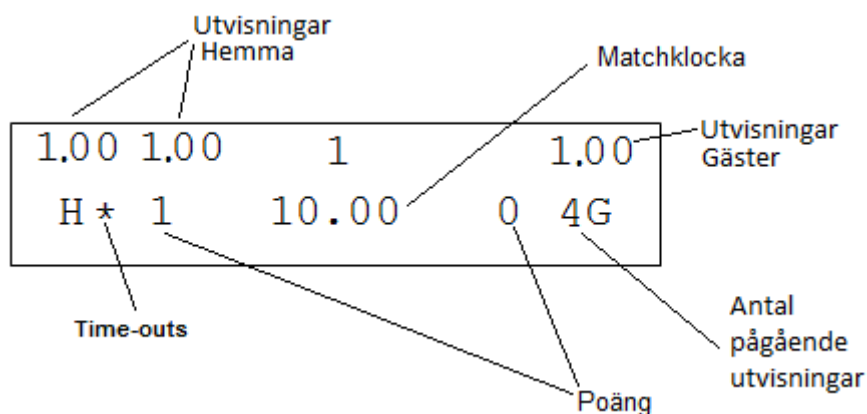
Serve markeras med en pil både på tavlan och i manöverenhetens display. Tryck på [Serve]-knappen för ett av lagen för att flytta pilen.

Inomhusfotboll

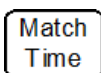
20957-05



Displayöversikt



Tidtagning



Klockan startas och stoppas med knapparna [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

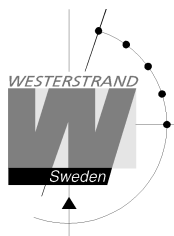
För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	10:00.0
----------	---------

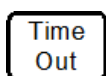
Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

Matchtid	10:00.0
Nedräkning N/J?	

Tid och räkningsriktning återställs till standardinställningar då sporten avslutas.





Time-out



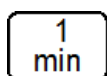
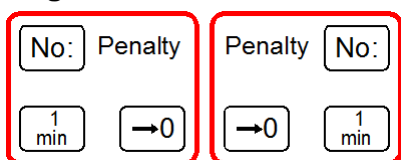
Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **, ***). På resultattavlan kommer antalet time-outs visas med prickar, en för varje time-out.

Poäng

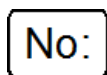


Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd -knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd -knappen för att ta bort poäng.

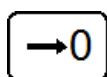
Utvisning



Tryck på [1 min]-knappen för att starta en 1-minuts utvisning. Flera utvisningar kan matas in samtidigt. Tryck på [Start] för att starta utvisningarna.



Tryck på [No:]-knappen för att lägga till en personlig utvisning eller en utvisning med annan längd än 1 minut. Mata in spelarnummer och tryck på [Yes]. Ange sedan utvisningens längd antingen genom att trycka på [1 min]-knappen eller valfri siffra. Flera utvisningar kan anges samtidigt. Tryck på [Start] för att starta nedräkningen.

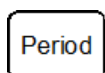


Tryck på [->0]-knappen för att ta bort en utvisning. Tryck på [No]-knappen tills önskad utvisning visas och tryck sedan [Yes] för att bekräfta borttagningen.

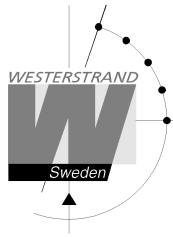
Max fem utvisningar per lag kan matas in. Max två utvisningar per lag kan visas åt gången i manöverapparaten. Om extra moduler för att visa utvisningar finns kan max två utvisningar per lag visas på dem. Om inga utvisningsmoduler finns, visas endast en utvisning per lag på resultattavlan.

För redigering av utvisningar, se stycke "Korrigerade tider".

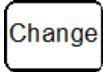
Ny period



Tryck på knappen [Period] för att starta en ny period. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan "Återställa tid" visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till inställd periodlängd. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.



Korrigerig av tider

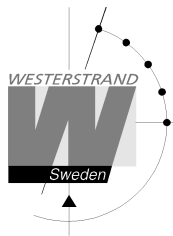


För att korrigera matchklockan eller utvisningar eller för att korrigera antal time-outs, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad.

Matchtiden visas. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes].

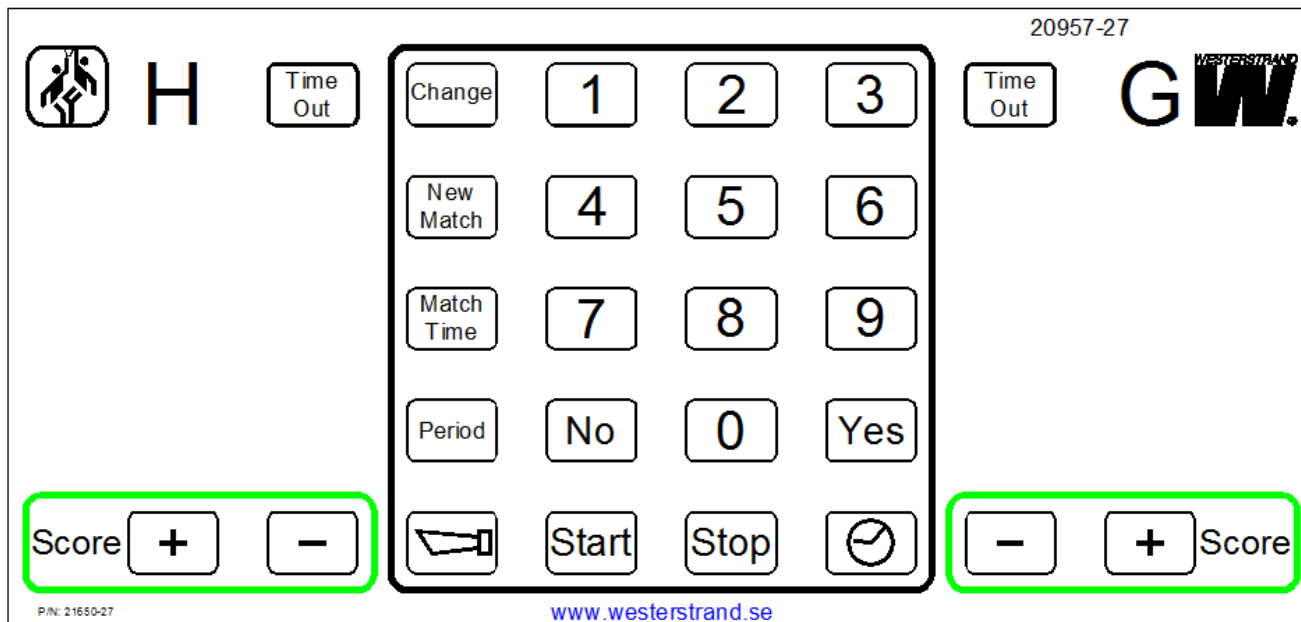
Nu visas pågående utvisningar i tur och ordning. För att automatiskt justera utvisningarna efter matchklockan, tryck [No] för att stega förbi dem. För att manuellt ändra en utvisningstid, tryck [No] tills den utvisning som skall ändras visas. Ange spelarnummer och acceptera med [Yes]. Ange sedan utvisningstiden och acceptera med [Yes].

Nu visas texten "Time-out –H/G?". Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en time-out eller tryck [No] för att avsluta.

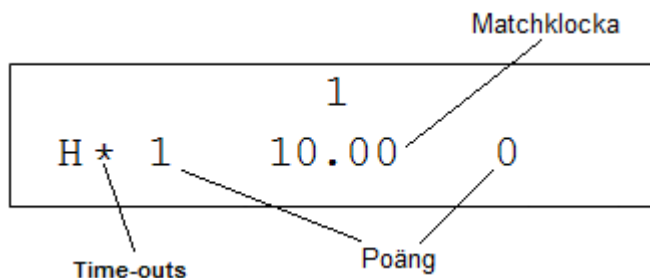


Korfball

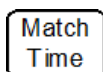
20957-27



Displayöversikt



Tidtagning



Klockan startas och stoppas med knapparna [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	10:00.0
----------	---------

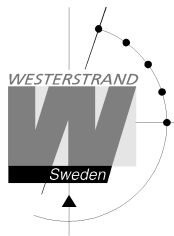
Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

Matchtid	10:00.0
Nedräkning	N/J?

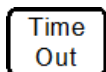
Tid och räkningsriktning återställs till standardinställningar då sporten avslutas.

WESTERSTRAND URFABRIK AB

Box 133
545 23 TÖREBODATel. 0506 48000
Fax. 0506 48051Internet: <http://www.westerstrand.se>
E-Mail: info@westerstrand.se





Time-out



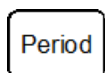
Använd [Time Out]-knapparna för att starta en time-out för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje time-out (*, **).

Poäng



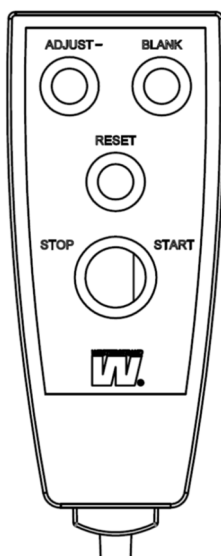
Poäng läggs till med [Score]-knapparna. Använd -knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd -knappen för att ta bort poäng.

Ny period



Tryck på knappen [Period] för att starta en ny period. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan ”Återställa tid” visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till inställd periodlängd. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

Skottklocka



Handtaget till skottklockan ansluts till kontakten ”25/35 sec” på baksidan av manöverapparaten.

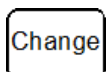
RESET: Återställer skottklockan till 25 sekunder. Om START/STOP-brytaren är i START-läge börjar klockan räkna ned. Klockan kan inte återställas om mindre än 25 sekunder återstår av periodtiden.

START/STOP: Skottklockan räknar ner när brytaren är i START-läge och är stoppad när brytaren är i Stopp-läge.

ADJUST-: Minskar skottklockans tid med en sekund. Kan endast användas när både skottklocka och matchklocka är stoppade.

BLANK: Blankar skottklockan. Nästa gång knappen trycks in tänds skottklockan upp och visar den tid som stod innan klockan blankades. Kan endast användas när både skottklocka och matchklocka är stoppade.

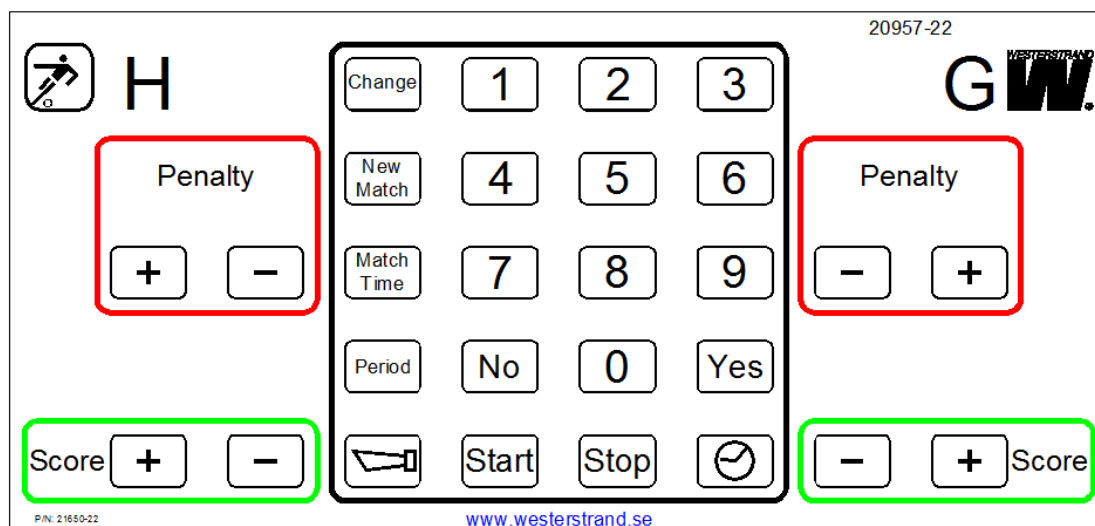
Korrigerig av tider



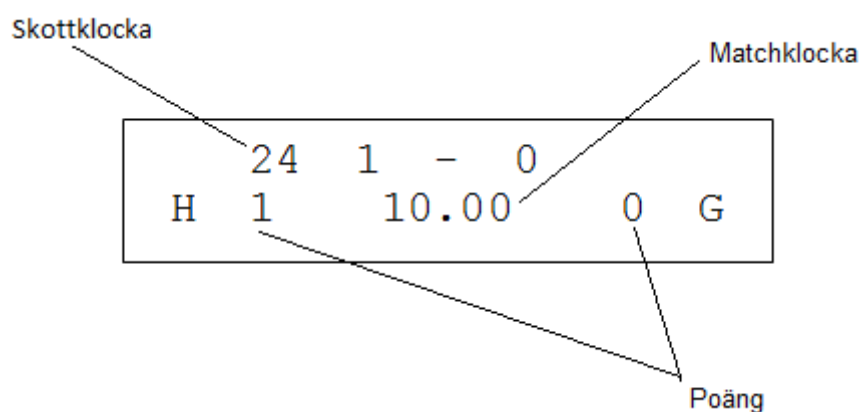
För att korrigerig matchklockan eller skottklockan eller för att korrigerig antal time-outs, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad. Displayen visar nu matchtiden. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes]. Nu visas tiden för skottklockan. Ange den korrekta tiden och acceptera med [Yes]. Nu visas texten ”Time-out –H/G?”. Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en time-out eller tryck [No] för att avsluta.

Minifotboll

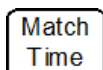
20957-22



Displayöversikt



Tidtagning



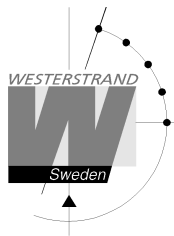
Klockan startas och stoppas med knapparna [Start] och [Stop] eller genom att använda START/STOP-handtaget.

För att ändra periodtiden, tryck [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	10:00.0
Matchtid	10:00.0
Nedräkning N/J?	

Välj sedan räkningsriktning. Tryck [No] för att växla mellan nedräkning och uppräkning och tryck sedan [Yes] för att acceptera.

Tid och räkningsriktning återställs till standardinställningar då sporten avslutas.

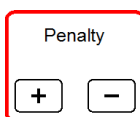


Poäng



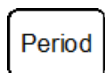
Använd -knappen för att lägga till poäng för hem- eller bortalag. Använd -knappen för att ta bort poäng.

Utvisningar



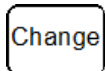
Lägg till en utvisning för ett av lagen genom att trycka på [+] -knappen i Penalty-fältet. Utvisningarna visas med prickar på resultattavlan. Max 3 utvisningar kan anges, sedan börjar räkningen om på noll. Tryck på [-] -knappen för att ta bort en utvisning.

Ny period



Tryck på knappen [Period] för att starta en ny period. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan "Återställa tid" visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till inställd periodlängd. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

Korrigerig av matchklocka



För att korrigera matchklockan, tryck på knappen [Change]. Detta kan endast göras när matchklockan är stoppad. Matchtiden visas. Ange den korrekta tiden med det numeriska tangentbordet och acceptera med [Yes].