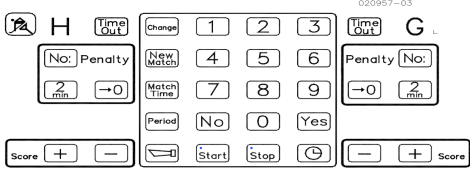


Matchklocka

<p>Hemmalag = H.</p> <p>Gästlag = G</p> <p>Ok - Ja - gå vidare = Tangent YES</p> <p>Nej – Avbryt = Tangent NO.</p> <p>Uppdatera resultatavslutningen = G.</p>	 <p>The image shows a handball scoreboard control panel. It features two main sections for home (H) and guest (G) teams. Each section has a 'Time Out' indicator, a 'Penalty' button, and a '2 min.' timer. A central numeric keypad (0-9) is used for input. Other buttons include 'Change', 'New Match', 'Match Time', 'Period', 'Start', 'Stop', and 'Score' (+/-). The top right corner displays the ID '020957-03'.</p>	<p>Starta Handbollsprogrammet</p> <ul style="list-style-type: none">- Om frågan ÅTERSTÄLLA DATA visas, tryck tangent NO.- Tryck tangent NO tills displayen visar: HANDBOLL.- Tryck tangent YES.
---	--	--

1. Tidtagning

- Tangent START eller tangent STOP.

- För att ändra från uppräknings till nedräknings och vice versa tryck på tangent MATCH TIME. Tryck YES för att acceptera periodlängd och svara sedan YES eller NO på nästkommande beroende på aktuell inställning.

Om matchtid ska ändras:

- Tangent STOP. - Tangent CHANGE.

- Skriv in rätt tid med sifvertangenterna. (alltid 4 siffror)

2. Mål

- Tangent SCORE +, för hemma resp. gästlag.

Rätta mål

- Tangent SCORE -, för hemma resp. gästlag.

3. Utvisning

Flera utvisningar kan matas in samtidigt.

- Tangent 2 MIN, för hemma eller gästlag.

- Tangent START för start av nedräkning.

4. Ny period

15 sekunder efter periodslut startar 10 min pausnedräkning. När nedräkningen är avslutad, ändras periodsiffran och tidtagningen nollställs. Avbryt pausnedräkningen. (Om pausvilan ska vara kortare än 10 min) - Tangent STOP.

5. Manuell signal

- Tangent - längst ned till vänster - och en signal ljuder ca. 3 sekunder.

7. När matchen är slut

- Tangent NEW MATCH.

Om ny match ska spelas:

- Tangent YES.

Om INTE fler matcher ska spelas:

- Tangent NO. - Tangent YES.