

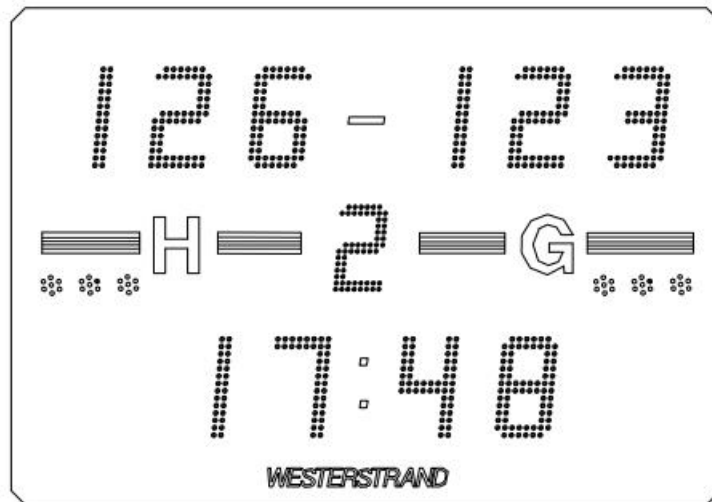


Manual för 20-knappars manöverapparat  
LED 140

---




**Sportmanual for Westerstrands  
20-knappars manöverapparat**

**LED 140**



## Knappar

Följande lista förklarar funktionerna för manöverapparatens knappar:

- **N** Nej/ Avbryt. Startar eller stänger av manöverapparatens om den hålls intryckt
- **Y** Ja/ Acceptera menyval. Startfunktion.
- **Signal** (  ) Manuell signal
- **H** Ökar poängresultatet för hemmalaget
- **0 – 9** Numeriska knappar. Snabb access till vissa funktioner
- **Start** (  ) – Starta match-klockan
- **Stopp** (  ) – Stoppa match-klockan
- **+** Ökar värdet i dialoger. Stega framåt i menyer
- **–** Minskar värdet i dialoger. Stega bakåt i menyer. Minska poängresultatet för hemma eller bortalag genom att trycka först på – och sedan på H eller G (Home resp. Guest)
- **F** Funktionstangent. Stega genom menyer
- **G** Ökar poängresultatet för gästlaget

### Snabb access:

- 4** Timeout HEMMALAG
- 5** Byte av period och nollställning av klockan
- 6** Timeout BORTALAG
- 7** Utvisning HEMMALAG
- 9** Utvisning BORTALAG

## Start av klockan

Tryck **N**

Tryck **F** när det står i displayen.

Nu kan du välja sport genom att trycka **Y**

Bläddra mellan olika Sporter med hjälp av **+** och **-**

Bekräfta Sport, Tryck **Y** när din Sport visas i displayen.

## Ställa in längd på period

Tryck **F**

Bläddra fram till SLUTTIDER med hjälp av **+** och **-**

Tryck **Y**

Tryck in längden på period i minuter (t.ex 15) Tryck **Y**

Tryck in längden på period i sekunder (t.ex 00) Tryck **Y**

Välj om tiden ska räknas upp till sluttid eller ned till 00:00 med hjälp av **+** och **-**

Tryck **Y**

Tryck in längden på Time out i minuter (t.ex 00) Tryck **Y**

Tryck in längden på Time out i sekunder (t.ex 30) Tryck **Y**

Välj om tiden ska räknas upp till sluttid eller ned till 00:00 med hjälp av **+** och **-**

Tryck **Y**

## Timeout

Timeout Hemmalag, Tryck **4**, Tryck **Y** när Timeouten ska börja räknas

Timeout Bortalag, Tryck **6**, Tryck **Y** när Timeouten ska börja räknas

## Avslut av/ byte av period

När perioden är slut och signalen ljudit Tryck **5** för att byta till nästa period,

Tryck **Y** för att bekräfta.

Nu får du en fråga om du vill ÅTERSTÄLLA TID, Tryck **Y** så återgår klockan till "normalläge" och ni kan starta nästa period.

## Utvisning

Tryck **7** för hemmalag eller **9** för bortalag

Ange spelarens nummer, Tryck **Y**

2 min är förvalt, Tryck **Y** om detta är korrekt, välj t.ex. **5** för 5 min, Tryck **Y**  
(OBS utvisningstiden visas bara på manöverpanelen, ej på matchklockan,

Tiden visas utan : d.v.s. att 1 min 20 sek visas 120)

## Ta bort utvisning eller korrigerar tiden

Tryck **F** tryck **+** eller **-** tills det står KORRIGERA TID i displayen

Tryck **Y**

**Först visas aktuell speltid, vill du korrigerar denna:**

Mata in rätt minutantal och Tryck **Y** , Utan korrigerar Tryck **Y**

Mata in rätt antal sekunder och Tryck **Y** , Utan korrigerar Tryck **Y**

Sedan visas Hemmalagets första utvisning, om de har någon **H1**

Sedan visas Hemmalagets andra utvisning, om de har någon **H2**

Sedan visas Bortalagets första utvisning, om de har någon **G1**

Sedan visas Bortalagets andra utvisning, om de har någon **G2**

För att ta bort/ nollställa en utvisning steppa fram till den utvisning du ska ta bort och välj 00 minuter Tryck **Y** , välj 00 sekunder Tryck **Y** , displayen visar nu 000 för aktuell utvisning men försvinner när klockan startas igen

*Exempel:* Klockan stannas på 09:34 Hemmalaget har 2st utvisningar **H1** 01:15 kvar, **H2** 01:43 kvar och Bortalaget har 1st utvisning **G1** 00:32 kvar.

För att ta bort **G2**:

Tryck **F**

Välj KORRIGERA TID, Tryck **Y**

Tryck **Y** (ingen korrigerar av tid, minuter)

Tryck **Y** (ingen korrigerar av tid, sekunder)

**(H1 01:15)** Tryck **Y** (ingen korrigerar av tid, minuter)

**(H1 01:15)** Tryck **Y** (ingen korrigerar av tid, sekunder)

**(G1 00:32)** Välj 00, Tryck **Y** (korrigerar av tid, minuter)

**(G1 00:32)** Välj 00, Tryck **Y** (korrigerar av tid, sekunder)