



Så här matar du in re

### 1. Starta mobiltelefonen med powerknappen

Håll inne powerknappen i några sekunder tills det att mobilen burrar. Vänta tills den startat.

### 2. Starta "Resultatinmatning"

När startskärmen kommit upp och det syns en liten fotboll mitt på skärmen, tryck styrspaken neråt (inte inåt) så att fotbollen blir vald. Starta genom att trycka in styrspaken. Telefonen frågar sedan om programmet får ansluta till internet, Svara "Ja".

### 3. Välj en match i matchlistan

1. Det första du ser kommer att vara en lista med matcher idag i din hall.

Färdigspelade matcher markeras med en grön bock.

Förflytta dig mellan matcherna med styrspaken (upp/ner).

2. Genom att trycka styrspaken åt sidorna kan du få fram extra information om matchen du just nu valt.

Du kan växla mellan:

Matchnummer - Starttid - Hemmalag - Bortalag - (Resultat för färdigspelade matcher)

Färdig match →

Vald match →

Välj match	
✓	21122203
	21122204
▶	21122205
	21122206
	21122207

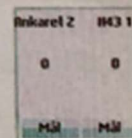
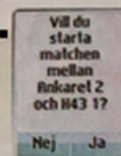
OBS! Mobilen är redan när du får den inställd på att antingen mata in resultat när matcherna är avslutade, eller att kontinuerligt mata in resultat mål för mål.  
Om du inte fått reda på vilket av turneringsledningen kan du kontrollera det genom att välja en match och se vilken av instruktionerna nedan som stämmer.

## A: Resultatinmatning

1. Sätt resultatet på en match genom att trycka in styrspaken när den är vald i matchlistan.  
(Om din mobil är inställd att mata in mål för mål se nedan)
  2. Skriv in hur många mål hemmalaget gjort. Tryck nästa.  
Skriv in hur många mål bortalaget gjort. Tryck nästa.
  3. Kontrollera att resultatet stämmer i sidan som kommer upp.  
Tryck sedan på "OK".
- Därefter tas du tillbaka till matchlistan där den nyss avslutade matchen kommer vara markerad med en grön bock.

## B: Resultatinmatning mål för mål

1. Börja mata in resultatet för en match genom att trycka in styrknappen när den är vald i matchlistan.  
Programmet frågar då om du vill starta matchen. Svara "Ja".
  2. Gör mål med knapparna bredvid styrspaken. Svara "Ja" på frågan om du vill registrera målet.  
Ångra mål genom att trycka på "0". Tryck upprepade gånger för att ångra flera mål.
  3. Du avslutar matchen genom att trycka in styrspaken. I listan som kommer upp väljer du sen "Avsluta"
- Därefter tas du tillbaka till matchlistan där den nyss avslutade matchen kommer vara markerad med en grön bock.



## Vid fel

Om programmet av någon anledning slutar att reagera på dina knapptryckningar eller står stilla utan att något händer, kan man alltid stänga av det med programavstängningsknappen (se förstasidan).

Höll du på att sätta resultat till en match när du stängde av, kommer programmet automatiskt fråga om du vill fortsätta eller markera matchen som färdigspelad när du startar det igen.

## Avancerade instruktioner vid mål för mål

### Målgörare/Assist

Det går att registrera målgörare för varje mål. Detta görs efter att man tryckt på någon av "Mål"-knapparna.

#### Bara målgörare:

Innan du bekräftar målet kan du då skriva in tröjnummret på personen som gjorde mål med hjälp av mobilens sifvertangenter.

Skriv in  
tröjnummer

Mål för  
Ankalet 2  
Målgörare:  
  
Avbryt OK

#### Målgörare och assist:

Innan du bekräftar målet kan du skriva in tröjnummret på personen som gjorde mål och vem som gjorde assist.

1. Skriv in målgörarens tröjnummer
2. Tryck nedåt med styrspaken för att komma till assistrutan
3. Skriv in tröjnummret på spelaren som gjorde assist

Mål för  
Ankalet 2  
Målgörare:  
  
Assist:  
  
Avbryt OK

### Halvleksvila

Registrera halvleksvilan genom att trycka in styrspaken när vilan börjar och välja "Ny period" i listan när nästa halvlek börjar.

Påbörja nästa  
halvlek

Paus  
Fortsätt  
Ny period  
Avsluta

### Ändra resultat i efterhand

Om du vill ändra ett matchresultat i efterhand kan du göra det genom att i matchlistan välja en redan färdigspelad match.

Välj "Ändra" på sidan som dyker upp. Därefter kan du ändra resultatet med knapparna: "1", "3", "4" och "6".

Tryck på "OK" när du är klar.

Dalhem Sävehof 1  
1 2  
OK Ändra

1: + 3: +  
1 2  
4: - 6: -  
Avbryt OK