

Innehållsförteckning

| | |
|--|-----------|
| Anslutning av pulten | 1 |
| 1. Huvudmeny (sportval) | 1 |
| 2. Setup | 2 |
| 2.1.1 Hur setupmenyn startas | 2 |
| Default sport | 2 |
| Språk | 2 |
| Ställa in tavla på on-tid | 2 |
| Inställning av klocka | 3 |
| 3. Handbolls setup-meny | 4 |
| 3.1.1 Handboll setup undermeny | 5 |
| 3.1.2 Handboll spelmeny | 6 |
| 3.1.3 Handboll – Utdelning av kort | 7 |
| 4. Basketboll setup-meny | 8 |
| 4.1.1 Basketboll setup undermeny | 9 |
| 4.1.2 Att skriva in spelarnummer | 10 |
| 4.1.3 Basketboll spel-meny | 11 |
| 4.1.4 Redigering av mål | 12 |
| 4.2 Sidopult för spelarfel och mål | 13 |
| 5. Volleyboll setup-meny | 14 |
| 5.1.1 Volleyboll spel-meny | 15 |
| 6. Tennis setup-meny | 16 |
| 6.1 Tennis spelmeny | 17 |
| 7. Ishockey / innebandy / minihockey setup-meny | 18 |
| 7.1.1 Ishockey / innebandy / minihockey spel-meny | 19 |
| 7.1.2 Skriva in utvisning | 20 |
| 7.1.3 Reset av 2 min. utvisning efter mål | 20 |
| 7.1.4 Skottstatistik | 21 |
| 8. Vattenpolo setup-meny | 22 |
| 8.1 Vattenpolo spel-meny | 23 |
| 9. Text-display | 25 |
| 9.1 Namninskrivning | 25 |
| 9.2 Inskrivning av spelare | 26 |
| 9.3 Inskrivning av text | 27 |
| 10. Futsal set-up meny | 28 |
| 10.1 Futsal spelar meny | 29 |
| 11. Service-meny | 30 |
| 12. Trådlös kommunikationsmodul | 33 |
| 13. Felsökning | 35 |
| 14. Installation | 36 |
| 15. Kabel diagram | 38 |
| 15.1.1 Standard system | 38 |
| 15.1.2 Standard system med shot clocks | 39 |
| 15.1.3 Placering av terminatorn | 40 |
| 15.1.4 Hur terminatorn monteras | 40 |

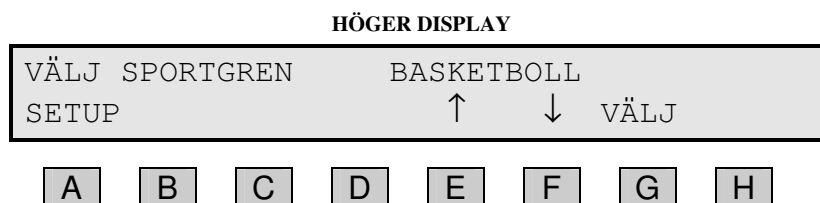
Anslutning av pulten

Vid anslutning av pulten, startas menyn i den sportgren som senast valdes eller i den sportgren som är vald som standard (default). Se punkt .2.1

För att komma till huvudmenyn, tryck **B** , EXIT.

1. Huvudmeny (sportval)

I huvudmenyn visas tavlan med klocka och pulten (vänster display).



SETUP: **A** ändrar till setup-menyn.

Val av sport: Med **E** och **F** växlar displayen mellan de olika sportgrenarna.
Med **ENTER** eller **G** väljs sportgren.
Den valda sportgrenen visas på displayen och markeras med en tänd ljusdiod vid den aktuella sportrutan.

Följande sportgrenar finns att välja mellan:

- Handboll
- Basketboll
- Volleyboll
- Tennis
- Ishockey
- Vattenpolo
- Innebandy
- Minihockey
- Futsal

2. Setup

2.1.1 Hur setupmenyn startas

När Du står i -

- 1) en sportgren: Tryck på de två **MASTER** / **RESET** samtidigt.
Tryck därefter **B** (EXIT) för att komma till huvudmenyn.
- 2) huvudmeny (val av sport): Tryck **A** (SETUP) för att komma till setup-menyn.

HÖGER DISPLAY

| | | |
|---------|------------------|----------|
| SETUP : | DEFAULT SPORT -> | HANDBOLL |
| EXIT | ↑ ↓ | ÄNDRA |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

EXIT: Tryck **A** för att återvända till huvudmenyn.
Ändringar sparas automatiskt!

Med **C** och **D** väljs det mellan följande menypunkter:

Default sport

Här väljs vilken sportgren pulten normalt ska startas upp med.
Sportgrenen ändras med **F** eller **G**.

Servicemenyn

Servicemenyn är endast till för speciella användare. För denna krävs en speciell användarkod.
En närmare beskrivning av Servicemenyn finns under punkt 11.

Språk

Här väljs språk med **F** eller **G**. Användaren kan välja mellan:
Engelska, Danska, Tyska, Svenska, Finska, Turkiska, Holländska,
Franska, Ryska, Spanska och Lettiska.
Ryska kräver dock en pult med en särskild högerdisplay.

Ställa in tavla på on-tid

Här anges inom vilket tidsintervall tavlan ska visa klockan (vara tänd).
Efter denna tidsintervall släcks tavlan.

Tryck på **F** eller **G** för att ändra tidsintervallet.

Tidsintervallet anges i hela timmar.

Ex.: 10-24 (Tänd mellan klockan 10.00 och 24.00.)

Tidsintervallet skrivs in med de numeriska tangenterna.

Med **CLEAR** kan det sist inskrivna talet raderas.

Godkänn med **ENTER** eller ångra ändringen av tiden med **MENU** .

Tips!

Klockan är alltid släckt : 00 – 00.

Klockan är alltid tänd : 00 – 24.

Observera: Livsländen på lysdioderna förlängs genom att begränsa den tid klockan är tänd. Det finns därför ingen anledning till att låta anläggningen vara tänd mer än nödvändigt.

Inställning av klocka

Tryck **F** eller **G** för att ställa in klockan.

Tiden ställs in med de numeriska tangenterna

Med **CLEAR** kan de sist inskrivna siffrorna raderas.

Godkänn med **ENTER** eller ångra ändringen med **MENU** .

Klockmodul (tillägg):

Om en radiostyrd Klocka är installerad på NauNettet kommer 24-timmars klockorna automatiskt styras av Klockmodulen.

3. Handbolls setup-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | |
|----------|---------|-------|-----|--------|
| HANDBOLL | UNDER # | 30:00 | TID | SIGNAL |
| SPARA | EXIT | MENY | OFF | TID |
| | | | UPP | AUTO |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Spelmeny: Med **MENU** eller vid start av match ändras displayen till spelmeny.

SPARA: Tryck **A** för att spara inställningar.
(Spara inställningar)

EXIT: Tryck **B** för att återvända till huvudmenyn.
(Huvudmeny) Kan inte utföras om en match är igång.
Ev. felmeddelande: Matchen är igång...
Tryck först Master Reset !

UNDER
MENY: Tryck **C** för att komma till undermenyn.
I undermenyn kan spelnummer, lagnummer och lagfärger väljas. Se punkt 3.1.1 för mer information.

#: Tryck **D** för att trycka av (OFF) eller på (ON) sidotavlorna.
Sidotavla (on/off) Om sidotavlorna släcks ska inte spelnummer vid mål och utvisning skrivas in.

TID: Tryck först på **STOP** och därefter på **E** för att ändra matchtiden.
(Ändring av matchtid) Om matchen är igång, är det den sammanräknade tiden som kan ändras.
Tiden skrivs in med de numeriska tangenterna.
Med **CLEAR** kan de senast inskrivna siffrorna raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra med **MENU** .

UPP: Med **G** väljs det om matchtiden ska räknas uppåt eller nedåt.
(Upp-/nerräkning)

AUTO: Med **H** växlas displayen mellan automatiskt eller manuellt
(Signalhorn) signalhorn.

3.1.1 Handboll setup undermeny

HÖGER DISPLAY

| UNDERMENY | LAGNAMN | SPELARE |
|-----------|---------|---------|
| EXIT RUL | H G | H G |



- EXIT:** Tryck **A** eller **MENU** för att återvända till handboll setup-meny.
- RUL:** Om det endast är lagtextdisplay på tavlan, kan laguppställningen (spelarnas namn) rullas i displayen.
Tryck **B** för att rulla eller stoppa laguppställningen.
- LAGNAMN:** Tryck **C** eller **D** för att ändra Hemma eller Gästlagets namn.
För att skriva in namn; se punkt 9.1
- Lagfärg:** Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma** eller **Gästlagets** färger.
Detta är endast möjligt om lagtextdisplay inte är påkopplad men när färgmarkeringen däremot är det.
- SPELARE:** Tryck **E** eller **F** för att ändra Hemma eller Gästspelarnas namn och nummer.
(Nr.+Namn) För att skriva in spelarna; se punkt 9.2

3.1.2 Handboll spelmeny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|------------|------|------|-----|----------|-------|
| UTVISNING: | 2:00 | 2:00 | PER | TIME-OUT | 0:00 |
| H KORT G | H/1 | G/3 | 1 | H/1 | G/2 ÷ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

Setup-meny: Tryck **MENU** för att komma till setup-menyn.

KORT: Menypunkten är endast tillgänglig om sidotavlorna är tända.
Tryck **A** eller **B** för att dela ut ett gult eller rött kort till en Hemma eller Gästspelare (se punkt 3.2.1 för mer information).
Tryck först **H** och därefter **A** eller **B** för att ångra ett utdelat kort.

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|------------|------|------|-----|----------|-------|
| UTVISNING: | 2:00 | 2:00 | PER | TIME-OUT | 0:00 |
| + 2 min | H/1 | G/3 | 1 | H/1 | G/2 ÷ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

Setup-meny: Tryck **MENU** för att komma till setup-menyn.

UTVISNING: Tryck **C** eller **D** för att tilldela Hemma eller Gästspelarna en utvisning. (2 min.)
Tryck först **H** och därefter **C** eller **D** för att ångra en utvisning.
För att ge 2 min extra utvisning till en spelare tryck **A** eller **B** följt av **C** eller **D** för Hemma eller Gästerna. Här väljs vilken av de upp till 3 spelarna som redan är utvisade som ska ha +2min, genom att trycka på **D**, **F** eller **H** (se illustrationen nedan).
Tryck **A** eller Meny (Exit) för att återvända till spelmenyn. Går själv tillbaka efter 15 sek om inget har skrivits in.
Antalet utvisningar visas på displayen (H/x eller G/x) och som punkter på tavlan.
Kortaste utvisningstiden visas på displayen och på tavlans mittsektion.

HÖGER DISPLAY

| | | | |
|--------------|--------|---------|---------|
| Hem utvisn.: | 1:58 | 1:34 | 0:35 |
| Exit | + 2:00 | + 2 min | + 2 min |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

PER: Tryck **E** för att ändra till nästa period.
(Period) Tryck först **H** och därefter **E** för att växla till tidigare period.
Perioden räknas automatiskt samman, när tiden är ute och **RESET** har tryckts in.

- TIME-OUT:** Tryck **F** eller **G** för att starta en Hemma eller Gäst time-out. (1 min.)
Tryck först **H** därefter **F** eller **G** för att ångra en time-out.
Genom att trycka på **STOP** stoppas time-out tiden utan att matchtiden startar.
Vid tryck på **START** stoppas time-out tiden, och matchtiden startar.
Antal time-outs visas på displayen (H/x eller G/x) och på tavlans mittsektion.
Antal time-outs nollställs när tiden är ute, och **RESET** har tryckts in.
Time-out tiden visas på displayen över ÷ och istället för matchtiden på tavlan.
Signalhornet avger en signal, när det endast återstår 10 sek. av time-out tiden.
- ÷ : När **H** trycks in, fungerar ett tryck på tangenterna **C** till **G** som en minusfunktion. På displayen blinkar ÷, så länge minusfunktionen är aktiv. Om ingen knapp trycks in inom 10 sek, avaktiveras minusfunktionen.

| | |
|---------------------|---|
| Matchtid: | Matchtiden startas och stoppas med START och STOP . Om tiden har stoppats, kan den nollställas med RESET . Tryck dock på RESET i 2-3 sekunder om tiden ska nollställas mitt i en period. |
| Poäng: | Med + och - kan poängen på pultens vänstra sida ökas eller minskas. Poängen på tavlan uppdateras först när RESULT har aktiverats. Ljusdioden över RESULT lyser, när poängen på pulten och tavlan skiljer sig åt. |
| Reset match: | Tryck på de två knapparna MASTER RESET samtidigt för att nollställa resultaten och tiden. |
| Signalhorn: | Vid tryck på H avger signalhornet en signal. Vid val av automatiskt signalhorn, avges signal när matchtiden är slut. |

3.1.3 Handboll – Utdelning av gult - rött kort

HÖGER DISPLAY

| | |
|-------------------|---------|
| HEMMA SPELARE FEL | |
| VÄLJ KORT: | GUL RÖD |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

- Välj kort:** Tryck **G** för att dela ut ett gult kort.
Tryck **H** för att dela ut ett rött kort.

HÖGER DISPLAY

| | | |
|-------------------|-------|--------------|
| HEMMA SPELARE FEL | KORT: | GUL/RÖD |
| SKRIV IN SPELARE | xx | ANTAL FEL: x |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

- Välj spelare:** Skriv in spelarens nummer på pultens numeriska knappsats.
Avsluta med **ENTER** för att dela ut ett kort till en spelare.
Avsluta med **MENU** för att återvända utan att kort har utdelats.

4. Basketboll setup-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|------------|---------|-------|-------|--------|----------|
| BASKETBOLL | UNDER # | 20:00 | S.CLK | TID | SIGNAL |
| SPARA | EXIT | MENY | OFF | TID 24 | NER AUTO |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Spel-meny: Med **MENU** eller vid start av matchtid växlas display till spelmeny.

SPARA: Tryck **A** för att spara inställningar.
(Spara inställningar)

EXIT: Tryck **B** för att återvända till huvudmenyn
(Huvudmeny) Kan endast utföras om en match inte är igång.
Evt. felmeddelande: Match är i gång...
Tryck först Master Reset !

UNDER
MENY: Tryck **C** för att komma till undermenyn.
I undermenyn kan spelarnummer, lagnamn och lagfärg samt antal spelarnamn skrivas in. Se punkt 4.1.1 för mer information.

#:
Spelare nr. (on/off) Tryck **D** för att välja (ON) spelarnummer. eller välja bort (OFF) spelarnummer.
Om spelarnummer är OFF ska inget spelarnummer skrivas in, efter en poängutdelning eller en utvisning.
(Den här menypunkten är endast användbar om det finns möjlighet för att visa spelarnummer på tavlan.)

TID: Tryck **E** för att ändra matchtiden.
(Ändring av matchtid) Om matchen är i gång är det den sammanräknade matchtiden som kan ändras.
Tiden skrivs in med de numeriska tangenterna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra med **MENU** .

S.CLK: Tryck **F** för att ändra tiden för "Shot Clock".
(Shot Clock) Om matchtiden inte har satts igång, ändras den tiden på "Shot Clock'an" till det den ska räkna ner från framöver. Annars korrigeras endast starttiden till nästa "Shot Clock" nedräkning.
Tiden i sekunder skrivs in med de numeriska tangenterna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra med **MENU** .

NED: Med **G** väljs om matchtiden ska räknas upp eller ner.
(Upp-/nedräkning)

AUTO: Med **H** växlas displayen mellan automatiskt eller manuellt signalhorn.
(Signalhorn)

4.1.1 Basketboll setup undermeny

HÖGER DISPLAY

| | | | |
|-----------|---------|---------|-----------|
| UNDERMENY | LAGNAMN | SPELARE | SPEL. LAG |
| EXIT RUL | H G | H G | 5 FOUL 5 |



- EXIT:** Tryck **A** eller **MENU** för att återvända till basketboll setup-menyn.
- RUL:** Om det endast är lagtextdisplay på tavlan, kan laguppställningen (spelarnamnen) rullas på displayen.
Tryck **B** för att rulla eller stoppa laguppställningen.
- LAGNAMN:** Tryck **C** eller **D** för att ändra Hemma- eller Gästlagets namn.
Skriva in namn; se punkt 9.1
- Lagfärg:** Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma**- eller **Gäst**lagets färg.
Detta är endast möjligt om lagtextdisplay inte är påkopplad men när färgmarkeringen däremot är det.
- SPELARE:** Tryck **E** eller **F** för att ändra Hemma- eller Gästspelarnas namn och nummer.
(Nr.+Namn) För att skriva in spelarnas namn; se punkt 9.2
- SPEL.NR.:** Tryck **E** eller **F** för att ändra **Hemma** eller **Gäst**lagets spelarnummer.
(Spelarnummer) För att skriva in spelarnummer; se punkt 4.1.2
Detta är endast möjligt om lag- och spelartextdisplayen inte är påkopplad men däremot om spelarnumret är påkopplad.
- SPEL.FOUL:** Tryck **G** för att ändra antalet spelarfoul. (5 eller 6)
(Max. spelar fel) Ändringen genomförs, när undermenyn lämnas.
- LAG FOUL:** Tryck **H** för att ändra max. antal lagfouls. (från 5 till 9)
(Max. lag fel) Ändringen genomförs, när undermenyn lämnas.

4.1.2 Att skriva in spelarnummer

| HÖGER DISPLAY | | | | | | | | | | | |
|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----|----|----|----|
| <u>4</u> | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| HEMMA | SPELARE | | ← | → | NR.=4-15 | | EXIT | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H | | | | |

Markören blinkar vid det spelarnummer, som kan ändras.

Numret skrivs in med den numeriska knappsatsen (0-99).

Numret godkänns med **ENTER**, varefter nästa spelarnummer (till höger) kan skrivas in.

Om numret redan används så nollställs detta.

Nummer 0 skrivs inte ut på sidotavlan.

←: Tryck **D** för att godkänna numret och gå tillbaka till föregående spelarnummer (till vänster).

→: Tryck **E** för att godkänna numret och gå vidare till nästa spelarnummer (till höger).

NR.=4-15: Tryck **F** eller **G** för att ställa in spelarnummer mellan 4 och 15.

EXIT: Tryck **H** eller **MENU** för att återvända till setup-undermenyn och uppdatera spelarnummerna på sidotavlorna.

4.1.3 Basketboll spel-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | | |
|-----|-------|-----------|------|-----|----------|------|
| POS | EDIT | SPEL.FOUL | FOUL | PER | TIME-OUT | 1:00 |
| --- | SCORE | H/1 | G/3 | 1 | H/1 G/2 | ÷ |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Setup-meny: Med **MENU** växlas display till setup-menyen.

POS: Tryck **A** för att ändra bollinnehav till Hemma eller Gästlaget.
(boll innehav) Om du trycker snabbt, växla mellan Hemmalag, tomt, Gästlag, tomt, Hemmalag, osv.
Om tangenten hålls nere mer än 4 sekunder mellan varje tryck, växla mellan Hemmalag, Gästlag, Hemmalag, osv.

EDIT

SCORE: Tryck **B** för att ändra spelarpoäng för Hemma eller Gäst laget.
(Ändra spelarpoäng) Redigering av spelarpoäng; se punkt 4.2.1
Detta är inte möjligt, om sidopulten är ansluten, och tavlan visar individuella spelarpoäng. Se punkt 4.3

SPEL.FOUL:

(Spelarfouls) Tryck **C** eller **D** för att ge en Hemma eller Gästspelare en foul.
Tryck först **H** och därefter **C** eller **D** för att ångra en foul.
Antal lagfouls visas på displayen (H/x eller G/x) och på tavlans mitt-sektion.
Detta är inte möjligt, om sidopulten är ansluten; se punkt 4.3

PER:

(Period) Tryck **E** för att växla till nästa period.
Tryck först **H** därefter **E** för att växla till tidigare period.
Perioden räknas automatiskt samman, när tiden är ute, och **RESET** tryckts in.

TIME-OUT:

Tryck **F** eller **G** för att starta en Hemma- eller Gäst time-out. (1 min.)
Tryck först **H** därefter **F** eller **G** för att ångra en time-out.
Vid tryck på **STOP** stoppas time-out tiden utan att matchtiden startas.
Vid tryck på **START** stoppas time-out tiden, och matchtiden startas.
Antal time-outs visas på displayen (H/x eller G/x) och som punkter på tavlan.
Antal time-outs nollställs, när tiden är ute, och **RESET** trycks in.
Time-out tiden visas på displayen över ÷ och på tavlans mitt-sektion eller istället för matchtiden.
Signalhornet avger signal när det återstår 10 sek. av time-out tiden.

÷ :

När **H** trycks in, kommer ett tryck på tangenterna **C** till **G** fungera som en minus-funktion.
Displayen blinkar ÷ så länge minus-funktionen är aktiv.
Om ingen knapp trycks in inom 10 sek. avaktiveras minus-funktionen.

| | |
|---------------------|--|
| Matchtid: | Matchtiden startas och stoppas med START och STOP . Om tiden stannar, kan den nollställas med RESET . Tryck dock RESET i 2-3 sekunder, om tiden ska nollställas mitt i en period. |
| Poäng: | Med + och - kan poängen på pultens vänstra sida ökas eller minskas. Poängen på tavlan uppdateras först när RESULT aktiverats. Ljuddioden över RESULT lyser, när poängen på pulten och tavlan skiljer sig åt. På tavlor med individuella spelarpoäng, efterfrågas målgörarens nummer, som skrivs in med de numeriska tangenterna och avslutas med ENTER eller RESULT . Om sidopulten är ansluten, och tavlan visar individuella spelarpoäng, så ska poängen skrivas in på sidopulten; se punkt 4.3 |
| Reset match: | Tryck på de två MASTER RESET samtidigt för att nollställa resultatet och tiden. |
| Signalhorn: | Vid tryck på ☐ avger signalhornet signal. Vid val av automatiskt signalhorn, avges signal, när matchtiden är slut. |

4.1.4 Redigering av mål

HÖGER DISPLAY

| | |
|------|---------------------|
| EXIT | EDITER G SCORE H |
|------|---------------------|

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

EXIT: Tryck **A** eller **MENU** för att återvända till basketboll setup-menyn.

Editer Score: Tryck **G** eller **H** för att ändra spelarpoäng för Borta- eller Hemmalaget.

HÖGER DISPLAY

| | |
|---------------------------|-------------|
| BORTA SCORING: xxx | SCORE: ____ |
| SKRIV IN SPELAR NR.: ____ | |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Spelar nr.: En spelares nummer skrivs in med de numeriska tangenterna (0-15).
Spelarens aktuella mål skrivs in vid SCORE:.
Med **CLEAR** raderas det senast inskrivna talet.
Vid tryck på **ENTER** kommer du till ändringen av den aktuella spelarens poäng.
Vid tryck på **MENU** återvänder du utan att några ändringar har gjorts.

Spelar mål: En spelares poäng skrivs in med de numeriska tangenterna. Värdet kan vara mellan 0 och till ett värde, som inte gör att antalet totala poäng överstiger 199.
Vid tryck på **ENTER** ändras den aktuella spelarens poäng, och du återvänder till val av spelare.
Vid tryck på **MENU** kommer du tillbaka till val av spelare utan ändring av antal mål.

Flera ändringar: Flera ändringar kan göras, och de totala poängenändringen i förhållande till poängen på tavlan skrivs på BORTA SCORING:.

Avslut : Med **RESULT** godkänns ändringarna, och du återvänder. Samtidigt uppdateras lagets samlade antal mål på pulten och tavlan.

4.2 Sidopult för spelarfel och mål

| DISPLAY | | | | | | | | | | | |
|--------------|-------|------|------|------|------|-------|-------|-------|--|--|--|
| <i>GUEST</i> | | | 4:xx | 6:xx | 8:xx | 10:xx | 12:xx | 14:xx | | | |
| <i>SCORE</i> | | | 5:xx | 7:xx | 9:xx | 11:xx | 13:xx | 15:xx | | | |
| FOUL | SCORE | TEAM | | | | FOUL | SCORE | TEAM | | | |
| 4 | 5 | 6 | ÷ | 4 | 5 | 6 | | | | | |
| 7 | 8 | 9 | 1 | 7 | 8 | 9 | | | | | |
| 10 | 11 | 12 | H | 2 | G | 10 | 11 | 12 | | | |
| 13 | 14 | 15 | 3 | 13 | 14 | 15 | | | | | |

Tangenterna på sidopultens vänstersida är för Hemmaspelarna och högersida är för Gästspelarna.

Spelarnas nummer för Hemma eller Gästlaget visas på displayen.
xx i displayen visar hur många fouls eller poäng varje spelare har gjort.

Utdelade foul: Tryck ett nummer (**4-15**) för att tilldela en spelare en foul.
Tavlan uppdateras och på displayen visas att laget spelar foul.
Tryck **[-]** för att ta bort en foul från en spelare.

Utdelade poäng: Tryck antal poäng (**1-3**) och därefter spelarens nummer (**4-15**).
Tavlan uppdateras och på displayen visar lagets spelarpoäng.
Tryck **[-]** för antalet poäng och därefter spelarens nummer för att ta bort poäng från en spelare.
Om tavlan inte visar individuella spelarpoäng, så ska poäng delas ut på huvudpulten.

FOUL: Tryck **FOUL** för att se Hemma- eller Gästlagets spelarfoul.

SCORE: Tryck **SCORE** för att se Hemma eller Gästlagets spelarpoäng.

TEAM: Tryck **TEAM** för att se Hemma-eller Gäst lagets totala fouls och poäng.

| DISPLAY | |
|-------------|--------------------|
| <i>HOME</i> | TOTAL SCORES : XXX |
| <i>TEAM</i> | TOTAL FOULS : XX |

RESET: Sidopulten återställs, när MASTER RESET trycks in på pulten.

5. Volleyboll setup-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | |
|------------|---------|-------|-----------|--------|
| VOLLEYBOLL | LAGNAMN | T.TO. | REGLER | SIGNAL |
| SPARA EXIT | H G | AUTO | INTERNAT. | AUTO |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Spel-meny:** Med **MENU** eller vid utdelning av poäng, ändras displayen till spelmenyn.
- SPARA:** Tryck **A** för att spara inställningar.
(Spara inställningar)
- EXIT:** Tryck **B** för att återvända till huvudmenyn.
(Huvudmeny) Kan endast utföras om en match inte är i gång.
Ev felmeddelande: Match är i gång.
Tryck först Master Reset !
- LAGNAMN:** Tryck **C** eller **D** för att ändra Hemma- eller Gästspelarnas namn.
(Lagnamn) För att skriva in namn; se punkt 9.1
- Lagfärg:** Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma**-eller **Gäst**lagets färg.
- T.TO.:** Tryck **E** för att välja mellan automatisk eller manuell teknisk time-out.
Menypunkten kan endast användas, om internationella regler har valts.
Vid automatisk teknisk time-out genomförs 90 sekunders timeout vid 8 och 16 poäng i 1., 2., 3. och 4. set (internationella regler).
- INTERNAT.:** Tryck **F** eller **G** för att välja mellan internationella regler eller svenska elitserieregler (med halvlek).
(Regler)
- AUTO:** Med **H** växlas det mellan automatiskt eller manuellt time-out signalhorn.
(Signalhorn)

5.1.1 Volleyboll spel-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|------|---------|-------|------|----------|------|
| SERV | SET | UNDER | TEK. | TIME-OUT | 0:00 |
| H | H/1 G/3 | MENY | 0 | H/2 G/1 | ÷ |

[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]

- Setup-meny:** Med [MENU] växlas det till setup-menyn.
- SERV:** Med [A] ändras servemarkeringen (H eller G) och visas på tavlan med ett bindestreck (-). Serven går automatiskt över till det lag som får poäng.
- SET:** Tryck [B] eller [C] för att räkna Hemma eller Gästset. Detta är endast möjligt om det aktuella laget har flest poäng. Vid sammanräkning av set nollställs poängen.
Tryck först [H] därefter [B] eller [C] för att annullera senaste setet.
Vid annullering av set, blir poängen lika med resultatet från förra setet.
- UNDER MENY:** Tryck [D] för att komma till menyn för Hemma eller Gästlag.
Undermenyn avslutas med att trycka [A].
Tryck [B] eller [C] i undermenyn för att räkna bytena.
Om [H] trycks in, kommer ett tryck på [B] eller [C] verka som en minusfunktion.
På displayen blinkar ÷, så länge minusfunktionen är aktiv.
Om ingen knapp trycks in, inom 10 sek. avaktiveras minusfunktionen.
- TEK.:** Den här menypunkten är endast användbar vid val av internationella regler.
Tryck [E] för att utföra en teknisk time-out (30 sek.).
Tryck först [H] därefter [E] för att ta bort en teknisk time-out.
- TIME-OUT:** Tryck [F] eller [G] för att starta en Hemma eller Borta time-out. (30 sek.)
Tryck först [H] därefter [F] eller [G] för att ångra en time-out.
Vid tryck på [START] eller [STOP] stoppas time-out tiden.
Antal time-outs visas på displayen (H/x eller G/x) och som punkter på tavlan.
Antal time-outs nollställs, efter varje set.
Time-out tiden visas på displayen över ÷ och istället för setet på tavlan.
Om automatiskt signalhorn har valts avges signal, när time-out tiden blir 0.
- ÷ :** Vid tryck på [H] kommer tryck på [B], [C] samt [E] till [G] att fungera som en minusfunktion. På displayen blinkar ÷, så länge minus-funktionen är aktiv.
Om ingen knapp trycks in, inom 10 sek. avaktiveras minus-funktionen.

Poäng: Med [+] och [-] kan poäng på pultens vänstersida ökas eller minskas.
Poängen på tavlan uppdateras först när [RESULT] aktiverats. Ljussdioden över [RESULT] lyser, när poängen på pulten och tavlan skiljer sig åt.
Setet uppdateras automatiskt, när poängställningen motsvarar ett vunnet set efter valda regler.
När ett set har vunnits, uppdateras displayen på pulten med det samma, medan tavlan först uppdateras efter 15 sekunder eller när [RESULT] aktiveras.

Reset match: Tryck på de två  samtidigt för att nollställa resultaten.


6. Tennis setup-meny


HÖGER DISPLAY



| | | |
|------------|---------|-----------|
| TENNIS | LAGNAMN | TIE-BREAK |
| SPARA EXIT | H G | AUTO |



A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Spel-meny: Med  eller vid tilldelning av poäng ändra displayen till spelmenyn.

SPARA: Tryck  för att spara inställningar.
(Spara inställningar)

EXIT: Tryck  för att återvända till huvudmenyn.
(Huvudmeny) Kan endast utföras, om en match inte är i gång.
Ev felmeddelande: Match är i gång...
Tryck först Master Reset !

Lagnamn: Tryck  eller  för att ändra Hemma eller Gästspelarnas namn.
(Spelarnamn) För att skriva in namn; se punkt 9.1

Spelarfärg: Tryck  eller  för att ändra **Hemma** eller **Gästspelarens** färg.
Detta är inte möjligt om lagtextdisplayen inte är på.

TIE-BREAK: Med  eller  växlas displayen mellan automatisk och manuell tie-break.

Om manuell tie-break uppstår kommer en valmöjlighet att finnas, där du kan svara antingen ja eller nej till ändringar.

6.1 Tennis spelmeny

HÖGER DISPLAY

| SERV | PARTI | | SET | | H: X X X X X | | | | | |
|------|-------|-----|-----|-----|--------------|---|---|---|---|---|
| H | H/4 | G/3 | H/0 | G/1 | G: X | X | X | X | X | ÷ |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Setup-meny:** Med **MENU** ändras till setup-menyn.
- SERV:** Med **A** växlas serve-markeringen (H eller G) och visas på tavlan med ett bindestreck (-).
Serve-markeringen växlar automatiskt efter varje gem.
- GEM:** Tryck **B** eller **C** för att räkna samman Hemma eller Gästgem.
Tryck först **H** därefter **B** eller **C** för att räkna samman gemen.
Gemen uppdateras automatiskt efter poänggivning.
- SET:** Tryck **D** eller **E** för att räkna samman Hemma eller Gästset.
Tryck först **H** därefter **D** eller **E** för att annullera det senaste setet.
Setet uppdateras automatiskt och resultaten i setet skrivs ut med tangenterna **F** och **G**.
- ÷ :** Vid tryck på **H** kommer tryck på **B** till **E** att fungera som en minusfunktion. På displayen blinkar ÷, så länge minusfunktionen är aktiv. Om ingen knapp trycks in, inom 10 sek. avaktiveras minusfunktionen.

- Poäng:** Med **+** och **-** kan poäng på pultens vänster sida ökas eller minskas (0-15-30-40-A-P). Poäng på tavlan uppdateras först när **RESULT** aktiverats. Ljussdioden över **RESULT** lyser, när poäng på pulten och tavlan skiljer sig åt. Vid ett poängskifte från 40 eller A40 till P (Vunnet gem) räknas gemen automatisk samman.
När där är tillräckligt med gemen för att vinna setet, så räknas setet samman, och gemen nollställs efter 10 sekunder.
Vid gemställningen 6-6 aktiveras TIE-BREAK, om automatisk tie-break har valts.
- TIE BREAK:** 2 punkter tänds på tavlan för att indikera TIE-BREAK.
Med **+** och **-** kan poäng på pultens vänstra sida ökas eller minskas med ett poäng. Poängen på tavlan uppdateras först när **RESULT** aktiverats. Ljussdioden över **RESULT** lyser, när poäng på pulten och tavlan skiljer sig åt.
- Reset match:** Tryck på de två **MASTER RESET** samtidigt för att nollställa resultaten.

7. Ishockey / innebandy / minihockey setup-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|----------|---------|-------|-------|----------|------|
| ISHOCKEY | LAGNAMN | 30:00 | 15:00 | TID | HORN |
| SPARA | EXIT | H | G | TID PAUS | OP |
| | | | | | AUTO |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Spel-meny: Med **MENU** eller vid start av matchtid ändras displayen till spelmenyn.

SPARA: Tryck **A** för att spara inställningar.
(Spara inställningar)

EXIT: Tryck **B** för att återvända till huvudmenyn.
(Huvudmeny) Kan endast utföras, om en match inte är i gång.
Ev felmeddelande: Match är i gång...
Tryck först Master Reset !

Lagnamn: Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma** eller **Gästlagets** namn.
(Lagnamn) För att skriva in namn; se punkt 9.1

Lagfärg: Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma** eller **Gästlagets** färg.
Detta är inte möjligt om lagtextdisplayen inte är på.

TID: Tryck på **E** för att ändra matchtiden.
(Ändring av matchtid) Om matchen är i gång, är det den sammanräknade tiden som kan ändras.
Tiden skrivs in med de numeriska tangenterna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra tidsändringen med **MENU** .

PAUS: Tryck på **F** för att ändra paustiden.
(Ändring av paustid) Tiden skrivs in med de numeriska tangenterna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra paustidsändringen med **MENU** .

I minihockey är paustiden lika med den tid som ska förlöpa mellan de automatiska stoppen med signalhornet.

UPP: Med **G** väljs om matchtiden ska räknas upp eller ner.
(Upp-/nedräkning)

AUTO: Med **H** växlas displayen mellan automatiskt eller manuellt
(Signalhorn) signalhorn.

7.1.1 Ishockey / innebandy / minihockey spel-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|------------|------|------|-----|----------|-------|
| UTVISNING= | 2:00 | 5:00 | PER | TIME-OUT | 0:00 |
| | H/xx | G/xx | 1 | H/0 | G/2 ÷ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

Setup-meny: Med **MENU** ändras displayen till setup-menyn.

EDIT: Tryck **A** för att ändra värdet på utvisningstideer 2, 5 & 10 minuter.

UTVISNING: Tryck **C** eller **D** för att ge Hemma eller Gäst en utvisning. Kortaste utvisningstiden visas på displayen och på tavlans mittsektion. Dessutom visas numret på spelaren med den kortaste utvisningstiden på displayen (H/xx och B/xx). När en utvisningstid är slut, visas spelarens nummer blinkande på tavlan.

PER: Tryck **E** för att byta till nästa period.
(Period) Tryck först **H** därefter **E** för att växla till tidigare period. Perioden räknas automatiskt samman, när tiden är ute och reset trycks in.

TIME-OUT: Tryck **F** eller **G** för att starta en Hemma eller Gäst time-out. (30 sek.)
Tryck först **H** därefter **F** eller **G** för att ångra en time-out.
Vid tryck på **STOP** stoppas time-out tiden utan att matchtiden startas.
Vid tryck på **START** stoppas time-out tiden, och matchtiden startas.
Antal time-outs visas på displayen (H/x eller G/x) och på tavlans mittsektion.
Antal time-outs nollställs, när tiden är ute, och **RESET** trycks in.
Time-out tiden visas på displayen över ÷ och på tavlans mitt-sektion eller istället för matchtiden.
Signalhornet avger signal, när time-out tiden är 0.

÷ : Vid tryck på **H** kommer tangenterna **C** till **G** att fungera som en minusfunktion. På displayen blinkar ÷, så länge minusfunktionen er aktiv. Om ingen knapp trycks in inom 10 sek avaktiveras minusfunktionen.

Matchtid/ : paustid Tiden startas och stoppas med **START** och **STOP**.
Om tiden har stannat, kan den nollställas med **RESET**.
Tryck dock **RESET** i 2-3 sekunder, om tiden ska nollställas mitt i en period.
När matchtiden är slut, så ändras det automatiskt till paustid.

Poäng: Med **+** och **-** kan poäng på pultens vänstra sida ökas eller minskas. Poäng på tavlan uppdateras först när **RESULT** aktiverats. Ljusdioden över **RESULT** lyser, när poängen på pulten och tavlan skiljer sig åt.

Reset match: Tryck på de två **MASTER RESET** samtidigt för att nollställa resultatet och tiden.

Horn: Vid tryck på **☐** avger signalhornet signal.
Vid val av automatiskt signalhorn, avges signal när matchtiden är slut.

7.1.2 Skriva in utvisning

HÖGER DISPLAY

| | | | | |
|---------------------|----------|---------|---------|--------|
| HEM | UTVISN.: | 14:2+2+ | 85:2+10 | 54:5+2 |
| SKRIV IN SPELAR NR: | ___ | 37:2+5 | 03:10 | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

- Välj spelare:** Lagets aktuella utvisningar skrivs in vid UTVISNINGAR:. (spelare nr. : utvisning)
 2 utvisningstider efterföljt ett +, betyder att spelaren även har fått en 10 min utvisning
 En spelares nr. skrivs in med de numeriska tangenterna.
 Med **CLEAR** raderas det senast inskrivna talet.
 Vid tryck på **ENTER** kommer du till utdelning av utvisningstid.
 Vid tryck på **MENU** återvänder du utan några ändringar av utvisningar.

Utdelning av utvisningstid:

HÖGER DISPLAY

| | | | |
|-------------|----|--------------------|-------------------------|
| SPELAR NR.: | xx | AKTUELL UTVISNING: | 2+5+10 |
| 2 | 5 | 10 | 2+2 2+5 2+10 RESET EXIT |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

Den valde spelarens nr. och utvisningar skrivs på första raden.

- Utvisning:** Vid tryck på **A** till **F** utdelas utvisningstid .
 I ishockey och minihockey kan utvisningarna kombineras på olika sätt.
- RESET:** Tryck **G** för att radera spelarens utvisningar.
- EXIT:** Tryck **H** eller **ENTER** för att godkänna utvisningen och återvända.
 Vid tryck på **MENU** återvänder du utan ändring av utvisningar.

7.1.3 Reset av 2 min. utvisning efter mål

HÖGER DISPLAY

| | | |
|-------|--------|------------|
| RESET | HEMMA | UTVISNING: |
| 14:2 | 85:2+2 | 37:2+5 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

- När ett lag gör ett mål, kan en 2 min utvisning raderas för det motsatta laget.
 De valbara spelarna skrivs ut på displayen över **A**, **C**, **E** och **G**. Spelaren med den kortaste återstående utvisningstiden skrivs in längst till vänster.
 Tryck **A**, **C**, **E**, eller **G** för att nollställa en spelares 2 min utvisning.
 Tryck **MENU** för att återvända till spelmenyn utan nollställning av utvisning.

7.1.4 Skottstatistik

Skottstatistik:

Handtag monteras på sidan av pulten.

Tryck **H**+ eller **G**+ varje gång Hemmalaget eller Bortalaget skjuter mot mål.

Antal skott mot mål ökas med 1 på tavlan.

Vid feltryck kan antal skott mot mål minskas med 1 genom att trycka **H**- eller **G**-.

Bollinnehav används inte.

8. Vattenpolo setup-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|------------|---------|----------|------|------|------|
| VATTENPOLO | LAGNAMN | 7:00 | 2:00 | TID | HORN |
| SPARA EXIT | H G | TID PAUS | NED | AUTO | |



Spel-meny: Med **MENU** eller vid start av matchtid växlar displayen till spelmenyn.

SPARA: Tryck **A** för att spara inställningarna.
(Spara inställningar)

EXIT: Tryck **B** för att återvända till huvudmenyn.
(Huvudmeny) Kan endast utföras, om en match inte är i gång.
Evt. felmeddelande: Match är i gång...
Tryck först Master Reset !

Lagnamn: Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma** eller **Gäst** lagets namn.
(Lagnamn) Skriv in lagets namn; se punkt 9.1

Lagfärg: Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma** eller **Gäst** lagets färg.
Detta är inte möjligt om lagtextdisplayen är påkopplad.

TID: Tryck på **E** för att ändra matchtiden.
(Ändring av matchtid) Om matchen är i gång, är det den sammanräknade tiden, som kan ändras.
Tiden skrivs in med de numeriska knapparna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra tidsändringen med **MENU** .

PAUSE: Tryck på **F** för att ändra paustiden.
(Ändring av pausetid) Tiden skrivs in med de numeriska knapparna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra ändringen av pausetiden med **MENU** .

NED: Med **G** väljs om matchtiden ska räkna upp eller ner.
(Upp-/nedräkning)

AUTO: Med **H** växlas mellan automatiskt eller manuellt signalhorn.
(Signalhorn)

8.1 Vattenpolo spel-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | | | |
|--------|------|------|-----|----------|-----|-----|---|
| UTVIS= | 0:30 | PER. | 35S | TIME-OUT | | | |
| | H/0 | G/2 | 1 | 35 | H/0 | G/0 | ÷ |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Setup-meny: Med **MENU** ändras displayen till setup-menyn.

UTVISNING: Tryck **B** eller **C** för att ge Hemma eller Gäst laget en utvisning. (30 sek.)
Tryck först **H** därefter **B** eller **C** för att ångra en utvisning.
Lagen kan max ha 3 utvisningar åt gången.
Antal utvisningar visas på displayen (H/x eller G/x) och som punkter på tavlan.
Kortaste utvisningstiden visas på displayen och på tavlans mittsektion.

PER: Tryck **D** för att växla till nästa period.
(Period) Tryck först **H** därefter **D** för att växla till tidigare period.
Perioden räknas automatiskt samman, när matchtiden är slut och reset tryckts in.

35S.: Tryck **E** för att ändra "35 sek." tiden.
(Ändring av 35sek. tid) Om matchtiden inte har startats, ändras tiden "35 sek." så att klockan räknar ned framöver. Annars korrigeras endast starttiden för nästa "35 sek." nedräkning.
Tiden i sekunder skrivs in med de numeriska knapparna.
Med **CLEAR** kan det sist inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller radera tidsändringen med **MENU**.

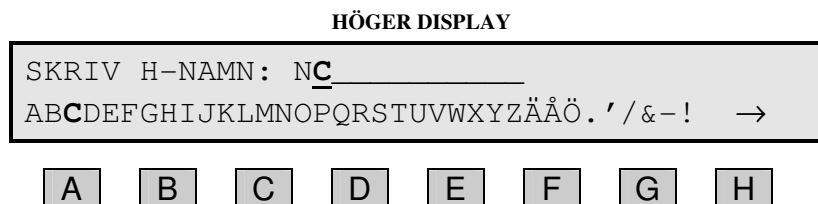
TIME-OUT: Tryck **F** eller **G** för att starta en Hemma- eller Gäst time-out. (1 min.)
Tryck först **H** därefter **F** eller **G** för att ångra en time-out.
Vid tryck på **STOP** stoppas time-out tiden utan att matchtiden startas.
Vid tryck på **START** stoppas time-out tiden, och matchtiden startas.
Antal time-outs visas på displayen (H/x eller G/x) och på tavlans mittsektion.
Antal time-outs nollställs, när tiden är ute, och **RESET** trycks in.
Time-out tiden visas på displayen över ÷ och på tavlans mittsektion eller istället för matchtiden.
Signalhornet avger signal, när time-out tiden är 0.

÷ : Vid tryck på **H** kommer ett tryck på knapparna **B** till **E** samt **F** till **G** att fungera som minus-funktion. På displayen blinkar ÷, så länge minus-funktionen är aktiv.
Om ingen knapp trycks in inom 10 sek. inaktiveras minusfunktionen.

| | |
|--------------------------------|--|
| Matchtid/ : paustid | Tiden startas och stoppas med START och STOP . Om tiden har stannat kan den nollställas med RESET . Tryck dock RESET i 2-3 sekunder, om tiden ska nollställas mitt i en period. När matchtiden är slut, så startas paustiden automatiskt. |
| Poäng: | Med + och - kan poängen på pultens vänstra sida ökas eller minskas. Poängen på tavlan uppdateras först när RESULT aktiverats. Ljusdioden över RESULT lyser, när poängen på pulten och tavlan skiljer sig åt. |
| Reset match: | Tryck på de två MASTER RESET samtidigt för att nollställa resultaten och tiden. |
| Horn: | Vid tryck på 🔊 avger signalhornet signal. Vid val av automatiskt signalhorn, avges signal, när tiden är ute. |

9. Text-display

9.1 Namninskrivning



Namnet kan antingen skrivas in på den externa knappsatsen eller direkt på pulten på följande sätt:

Med **A** till **F** knapparna väljs en bokstav.

Med **A** växlas det mellan bokstäverna A till E.

Med **B** växlas det mellan bokstäverna F till J.

Osv.

-> över **H** är lika med ett mellanrum.

Med de numeriska knapparna väljs ett tal, och markören flyttas ett steg till höger.

Vid tryck på **H** väljs det aktuella tecknet, och markören flyttas ett steg till höger.

Vid tryck på **CLEAR** raderas det aktuella tecknet och markören flyttas ett steg till vänster.

Vid tryck på **ENTER** godkänns namnet, och du återvänder.

Vid tryck på **MENU** annulleras namnändringen, och du återvänder.

9.2 Inskrivning av spelare

HÖGER DISPLAY

```
HEMMA      98. CAMILLA HANSEN
SPELARE    Lägga till RADERA  ↑ xx ↓  EXIT
```

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Skriv spelarnr.:

Numret skrivs antingen in på pultens eller den externa knappsatsens numeriska knappar.

Avsluta med ENTER, varefter spelarnamnet kan skrivas in på pulten eller den externa knappsatsen.

Skriv in namnet på spelarna:

Namnet skrivs in på knappsatsen.

Om det redan finns ett namn, raderas detta när en bokstav trycks in.

Men om du istället trycker på vänster eller höger pil, kan namnet redigeras.

Avsluta med ENTER, varefter nästa spelare kan skrivas in.

Lägga till:

Tryck **C** för att lägga till en ny spelare.

Detta är endast möjligt, om inte 14/12 spelare är inskrivna.

Dvs. om spelaren har varit bortagen kan den sättas in. Där är i så fall en eller flera spelare med nr. 0.

Radera:

Tryck **E** för att radera den valda spelaren.

Se ny spelare:

Tryck **F** eller **G** på pulten eller använd pil-upp och pil-ned på knappsatsen för att "bläddra" bland spelarna. Mellan pilarna på displayen (xx) visas de aktuella linjenr. (1-14 i handboll och 4-15 i basketboll)

Eventuella ändringar vid den aktiva inskrivningen (spelarnr. eller spelarnamn) sparas inte.

EXIT:

Tryck **H** eller **MENU** för att avsluta inskrivningen av spelarna.

9.3 Inskrivning av text

HÖGER DISPLAY

| | | |
|-------------------------------------|---|---------------|
| SKRIV TEXT : <HÄR KAN SKRIVAS T_ | > | RADERA ALT |
|-------------------------------------|---|---------------|

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

Text redigering:

Vid tryck på **F1** på pulten, växlas displayen mellan att visa lagnamn/laguppställning eller den inskrivna reklamtexten på tavlans display. Ljussdioden över **F1** är släckt när lagnamn/laguppställning visas på tavlan. Ljussdioden över **F1** lyser när reklamtext visas på tavlan. Ljussdioden över **F1** blinkar under tiden tavlan uppdateras med en ny text eller vid växling mellan reklamtext och lagnamn/laguppställning

Skriva in text: Vid tryck på "F2" på den externa knappsatsen, kan texten redigeras (se tidigare beskrivning).

När texten redigeras, lyser ljussdioden vid **T** symbolen, på pultens mitt.

Texten skrivs in med den externa knappsatsen (max. 800 tecken). Med höger och vänster pilknappar är det möjligt att flytta runt i texten. Knappen "Home" returnerar till den första bokstaven i texten, "End" flyttar fram till den sista bokstaven i texten, "Page up" och "Page down" gör att skärmbilden flyttas fram och tillbaka.

Shift-funktionen på knappsatsen fungerar inte.

Varje gång texten redigeras tryck **F1** 2 gånger för att uppdatera tavlan.

Avsluta textinskrivning

Tryck **MENU** på pulten eller "ESC" på den externa knappsatsen för att ångra textändringen och avsluta inskrivningen,

Tryck **ENTER** för att uppdatera textändringen på pultens textdisplay och avsluta inskrivningen.

Text på textdisplayen kan visas i alla sportsgrenarna

RADERA ALT: Tryck **H** för att radera hela texten, och därefter "ENTER" på den externa knappsatsen.

10. Futsal setup-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | | | |
|--------|---------|---------|------|-----|------|
| FUTSAL | UNDER # | 20:00 | UTV. | TID | HORN |
| GEM | EXIT | MENU ON | TID | TID | UPP |
| | | | | | AUTO |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Spelarmeny: Med **MENU** eller vid start av speltid skiftaar det till spelar meny.

SPARA: Tryck **A** för att spara inställningarna.
(Spara inställningar)

EXIT: Tryck **B** för att återgå till huvudmenyn.
(Huvudmeny) Jan endast utföras om en match inte är igång.
Ev felmeddelande: Matchen är i gång...
Tryck först Master Reset !

Undermeny: Tryck **C** för att ändra lag/spelar namn.
(Lagnamn) Inläggning av namn; se punkt 9.1

#ON: Tryck **D** för ev. sidotavlor. ON/OFF.

Lagfärg: Tryck **C** eller **D** för att ändra **Hemma** eller **Gäst** lagets färger.
Detta är inte tillgängligt om textdisplayen är tillslagen.

TID: Tryck **E** för att ändra matchtiden.
(Ändra matchtiden) Om matchtiden är i gång, är det den sammanräknade tiden som kan ändras.
Tiden skrivs in via de numeriska tangenterna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra ändringen med **MENU** .

UPP: Med **G** väljs om matchtiden skall räknas upp eller ned.
(Upp-/nedräkning)

AUTO: Med **H** skiftas mellan automatiskt eller manuellt signalhorn.
(Signalhorn)

Futsal spillar-meny

HÖGER DISPLAY

| | | | |
|------------|---------|------|-----------|
| UTVISNING= | 0 : 30 | PER. | TIME-OUT |
| | H/0 G/2 | 1 | H/0 G/0 ÷ |

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Setup-meny: Med **MENU** skiftas till setup-menyn.

UTVISNING: Tryck **C** eller **D** för att ge Hemme eller Gästerna en utvisning. (30 sek.)
Tryck först **H** innan **C** eller **D** för att ångra en utvisning.
Max. 3 utvisningar kan vara i gång i vart lag.
Antalet utvisningar visas i displayen (H/x eller G/x) och som punkter på tavlan.
Kortaste utvisningstiden visas på displayen och i tavlans mitt-sektion.
När ett lag gör mål kan det andra laget få annullerat en utvisning.

PER: Tryck **E** för att skifta till nästa period.
(Period) Tryck först **H** innan **E** för att skifta till tidigare period.
Perioden räknas automatisk upp, när matchtiden är ute, och reset trycks in.

TIME-OUT: Tryck **F** eller **G** för att starta en Hemma eller Gäst time-out. (1 min.)
Tryck först **H** innan **F** eller **G** för att ångra en time-out.
Vid tryck på **STOP** stoppas time-out tiden utan att matchtiden startas.
Vid tryck på **START** stoppas time-out tiden, och matchtiden startas.
Antalet time-outs visas i displayen (H/x eller G/x) och i tavlans mittsektion.
Antalet time-outs nollstills, när tiden löper ut, och man trycker **RESET**.
Time-out tiden visas i displayen över ÷ och i tavlans mitt-sektion eller i stället för matchtiden.
Hornet ger signal, när time-out tiden är 0.

÷ : Vid tryck på **H** kommer tangenterna **C** till **E** samt **F** till **G** att fungera som minusfunktion. I displayen blinkar ÷, så länge minusfunktionerna är aktiva.
Om ingen knapp trycks på inom 10 sek. avaktiveras minus-funktionen.

| | |
|--------------------------------|---|
| Matchtid/ : paustid | Tiden startas och stoppas med START och STOP . Om tiden stoppas, kan den nollställas med RESET . Tryck RESET i 2-3 sekunder, om tiden skall nollställas mitt i en period. När matchtiden är slut, startas paustiden automatiskt. |
| Poäng: | Med + och - kan poäng på pultens vänstra sida ökas eller minskas. Poäng på tavlan uppdateras först när RESULT aktiveras. Lysdioden över RESULT lyser, när poängen på pulten och tavlan skiljer sig åt. |
| Reset match: | Tryck på de två MASTER RESET samtidigt för att nollställa resultatet och tiden. |
| Horn: | Vid tryck på ☐ avger signalhornet signal. Vid val av automatisk signalhorn, avges signal, när matchtiden är slut. |

11. Service-meny

HÖGER DISPLAY

| | | |
|-----------|------------|-------|
| SERVICE : | TEST NR. : | OFF |
| EXIT | ↑ | ↓ |
| | | ÄNDRA |

EXIT: Tryck för att lämna service-menyn.
Innan du återvänder till setup-menyn, ska en bekräftelse av inställningarna göras om de ska sparas.

Med och väljs det mellan följande menypunkter:

Test: Med eller väljs det mellan Test=off, Test=1, Test=2 & Test=3.
Test 1 tänds alla ljusdioder på tavlan.
Test 2 tänds siffrorna på tavlan, en åt gången. Värdet som skrivs ut är lika med ettorna på sifferadressen. Desutom tänds en ev tillhörande punkt.
Test 3 räknar från 0 – 9 och tänder därefter alla punkterna i tavlan.

Ishockey 2+2 >4 MIN=

Med eller kan kontroll av av 2+2 visning ändras till 4 min utvisning.
ON: 2+2 visas som 4 min.
OFF: 2 + 2 visas som 2+2 min.

Skottur Stop =

(Basket & Vattenpolo) Med eller kan kontroll av skottklocka ändras.
ON: Stopp av matchtid stoppar skottklockan.
OFF: Skottklockan stoppas inte av matchtiden utan löper vidare.

Basketboll paustid 2 =

Med eller kan tiden ändras.

Basketboll paustid 1 =

Med eller kan tiden ändras.

Skottklocka signalhorn tid (SEK) =

Med eller kan tiden ändras i tidsrummet 1-4 sek.

Timeout signalhorn tid (SEK) =

Med eller kan tiden ändras i tidsrummet 1-4 sek.

Match signalhorn tid (SEK) =

Med eller kan tiden ändras i tidsrummet 1-4 sek.

Mitt-sektion =

Med eller kan tavlans mittsektion släckas eller tändas.
Detta val bestämmer var time-out tiden ska visas.

Färg-markering =

Med **F** eller **G** anges det om finns någon färgmarkering på tavlan.
Detta val avgör om det ska vara möjligt att välja lagfärg i sportgrenarnas setup-menyer.

Sidotavla =

Med **F** eller **G** anges det om det finns sidotavlor och om de anger individuella spelarpoäng.
Detta bestämmer om spelar-nr efterfrågas vid poäng i basketboll

Spelarnummer =

Med **F** eller **G** anges om det finns spelarnummer på sidotavlan.
Om inte så används numrena 4 till 15 i basketboll.

Lag text-display =

Med **F** eller **G** anges om det finns textdisplay för lagnamnen på tavlan.
Detta val bestämmer om namn ska kunna skrivas in på idrottsgrenarnas setup-menyer.
Samtidigt bestäms antal tecken på en display. (5,10,16,21,16-1,21-1)
16-1 och 21-1 betyder att det endast finns en textdisplay till både Hemma- och Gästlag.

Spel. text-display =

Med **F** eller **G** anges om det finns en textdisplay för spelarnamnen på tavlan.
Detta val bestämmer om det ska kunna skrivas in namn på idrottsgrenarnas setup-menyer.
Samtidigt bestäms antal tecken på displayen (5,10,16,21).

Time-out signalhorn =

Med **F** eller **G** anges det om det finns time-out signalhorn på tavlan.
Om inte så används det normala signalhornet.
Om Time-out signalhornen är inställda på ON, kommer matchtidens signalhorn att låta genom det och kan kopplas på OUT-2 istället för det normala på OUT-1.

Kommunikations-info.

Tryck **F** eller **G** för att se vilka enheter (adresser) som är kopplade till pulten. Desutom kan antalet retransmissioner och felsvar på NauNettet ses.
Om det är fler än 8 enheter kopplade till pulten, så tryck **H** för att se fler adresser (tillkopplade enheter).
Om menyn används strax efter att pulten har blivit tillkopplad, kan man se adresser som pulten letar efter, men som inte nödvändigtvis finns på nätet.
De försvinner efter en liten stund
Tryck **ENTER** för att komma ur visningen.

Test av handtag.

Tillkopplade handtag kan testas för att se om knapparna på handtaget är OK.
Med **D** till **H** kan lampor och ljudsignal på handtaget testas.
Tryck **A** för att komma ur testen.

Kalibrering av ur =

Med **F** eller **G** kan pultklockans hastighet ändras (default = 0).
Värdet kan ändras från -31 till +31. Ett minus värde indikerar antal sekunder klockan ska gå långsammare de närmaste 6 dagarna. Ett plusvärde indikerar antal sekunder klockan ska gå snabbare de närmaste 3 dagarna.

Klockmodul:

Om en radiostyrd klocka är installerad på NauNettet kommer 24-timmars klockan automatiskt att styras av klockmodulen.

Total reset (default inställning)

Tryck på **F** eller **G** för att nollställa alle setup-data till standard inställningar.
Före funktionen träder i kraft ska handlingen bekräftas.

Service-kode ändring

Tryck på **F** eller **G** för att ändra servicekoden.
Koden skrivs in med de numeriska knapparna.
Med **CLEAR** kan det sist inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra kodändringen med **MENU**.
Om inget skrivs in, nollställs koden till standard inställning

Timer i bruk = Detta är information om hur lång tid pulten har varit i bruk.
Värdet nollställs endast första gången ström kopplas till pulten..
Total reset nollställer inte detta värde.

Software version:

Information om pultens software, version och datum.

Vattenpolo timeout-tid =

Tryck på **F** eller **G** för att ändra timeout-tiden.
Tiden skrivs in med de numeriska knapparna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra tidsändringen med **MENU**.

Vattenpolo utvisningstid =

Tryck på **F** eller **G** för att ändra utvisningstiden.
Tiden skrivs in med de numeriska knapparna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra tidsändringen med **MENU**.

Futsal, Volleyboll time-out 5.set, Volleyboll teknisk time-out tid, Innebandy time-out tid, Ishockey time-out tid, Volleyboll time-out tid, Basketboll time-out tid, Handboll time-out tid:

Tryck på **F** eller **G** för att ändra time-out tiden.
Tiden skrivs in med de numeriska knapparna.
Med **CLEAR** kan det senast inskrivna talet raderas.
Godkänn med **ENTER** eller ångra tidsändringen med **MENU**.

12. Trådlös kommunikationsmodul

Som extra tillbehör kan systemet levereras med trådlös kommunikation. Man ska vara uppmärksam på att annat trådlöst tillbehör ex. mobiltelefoner kan störa eller direkt blockera för sändnings- och mottagar signaler.

Det rekommenderas att använda kabel för fasta installationer eftersom det tillverkas mer och mer trådlös utrustning som kan orsaka kommunikationsstörningar.

Som back-upsystem rekommenderas att man installerar medföljande kontakt så att man lätt kan ansluta sig med ledningar.

Pultens batteri ska laddas regelbundet. Vid rätt behandling kan ett uppladdningsbart batteri förväntas att ha en livslängd på min 500 uppladdningar. Man får räkna med att batteriets kapacitet försvagas med tiden.

Montering

Två antenner är monterade, en på pulten och en överst på tavlan vid sidan av signalhornet. Antennen på tavlan bör ha ett avstånd av 60 cm till andra metalldelar, kablar osv. för att full signal skall nå fram till tavlan.



Specifika data

| | |
|---|------------------------------------|
| Räckvidd: | Upp till 100 meter inne i en hall. |
| Frekvensområde: | 2,4 MHz |
| Radareffekt: | 10mW |
| Batteri data: | 12VDC (10x1.2V) 1500mAH |
| Laddningstid: | ca. 3 timmar |
| Timmar i drift: | >12 timmar |
| Drift tid efter låg batteri indikering: | ca. 1,5 timme |

Låg batteriindikering

När batteriet nästan är urladdat, sänder pulten med korta mellanrum en pip ton. Tonen följs av ett utropstecken ”!” på pultens text display. När pulten börjar att ”pipa” rekommenderas att omedelbart ansluta laddaren som strömkälla. Driftstid efter nämnd indikering är ca. 1,5 timme.

Batteri hantering

Släck pulten på ON/OFF avbrytaren efter avslutad användning, och sätt pulten på laddning.

För att undgå förlust av batteri kapacitet är det növäändigt att ladda ur batteriet emellanåt. Detta görs genom att trycka på ”PRESS” knappen på laddaren i ca. 2 sekunder (röd ljusdiod blinkar). Efter en urladdning laddas batteriet automatiskt upp.

Kom ihåg att nya batterier eller batteri som inte har använts under en längre tid, inte laddas upp till 100% de första gångerna.

Nytt batteri kan beställas hos Rantzows Sport AB – beställnings vara nr.: Nautronic 92032000

Ljusdiodens indikeringar på laddaren

| | |
|-------------------------|--|
| Blinkande röd ljusdiod: | Batteri kontakt sökning (test fas) Batteri +/- polaritets fel. (möjligtvis fel i kontakten) Batteri är defekt. Urladdar batteriet efter att ha tryckt in ”PRESS” knappen. |
| Röd ljusdiod: | Batteriet laddas |
| Grön ljusdiod: | Batteriet är fullt uppladdat |

Andra upplysningar om laddaren finns i laddarens tillhörande instruktionsmanual.

13. Felsökning

På botten av tavlan sitter 5 ljusdioder för felsökning



230VAC ljusdiod:
GRÖN 1 (F1)

Om inget lyser, kontrollera:
230VAC anslutningen.
230VAC säkring (F1).

24VAC ljusdiod:
GRÖN 2 (F2)

Om den inte lyser, och 230VAC ljusdioden lyser, kontrollera:
Säkring (F2).

18VDC ljusdiod:
GRÖN 3 (F3)

Lyser om det finns anslutning till pulten samt tavlans kontroll.
Om den inte lyser, kontrollera:
Säkring (F3).
Om säkringen går en gång till, kan det vara pga kortslutning eller felaktig koppling i kabeln mellan tavlan och pulten eller ev. kortslutning i pulten.

NauNet ljusdiod:
RÖD

Blinkar vid kommunikation med pulten.
Om de tre gröna ljusdiодerna lyser, och den röda inte blinkar, så är det fel i kommunikationen mellan pulten och tavlan.
Felmöjligheter:
Pulten är inte tillkopplad.
Brott eller kortslutning i NauNet kabel.
Ledningarna är förväxlade i NauNet kabel.
Fel på PULT.
Fel på NC. (Kretskort i tavlan)

NauLink ljusdiod:
GUL

Blinkar för att indikera att kontrollern på tavlan (NC) är aktiv, samt att den interna kommunikationen till siffrorna fungerar.
Om de tre gröna ljusdiодerna lyser, och den gula inte blinkar, så är det fel på NC-kretskort.



ljusdiod på pulten:

Lyser när anslutningen till pulten är OK.
Om den inte lyser:
Kontrollera F3 säkring.
Kan vara brott på NauNet kabel.
Om den lyser, men displayen på pulten inte visar något:
Internt fel på PULTEN.

Om alla ljusdioder på tavlan lyser och blinkar som de ska, och pulten fungerar, men tavlan inte visar något när en sportgren är vald, kontrollera om ledningarna från ben 2 och 3 i NET-IN är rätt kopplade till Pulten.

14. Installation

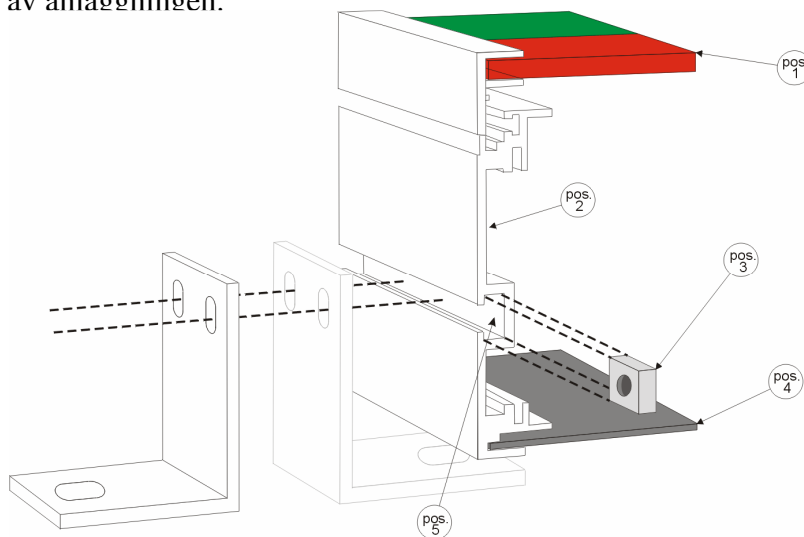
Följande delar medföljer en standardanläggning:

| | |
|---------------|---|
| 4 stk. | Monteringsbeslag (Appendix , sid 41 - figur 1) |
| 8 stk. | Fyrkantig muttrar (Appendix I, sid 41 - figur 2) |
| 8 stk. | Bult (Appendix I, sid 41 - figur 3) |
| 8 stk. | Bricka (Appendix I, sid 41 - figur 4) |
| 1 stk. | 230V kabel med kontakt (Appendix I, sid 41 - figur 5) |
| 1 stk. | Pultkabel med XLR kontakt (Appendix I, sid 41 - figur 6) |
| 1 stk. | Väggkontakt, NT112 (Appendix I, sid 41 - figur 7) |
| 1 stk. | NT Pult (Appendix I, sid 41 - figur 8) |

Placera de 4 montagevinklarna (figur A) på väggen med ett avstånd som svarar till tavlans längd och höjd. Vinklarna kan placeras valfritt på över/under-, höger/vänster- sida eller en kombination av dessa. Dessutom kan vinklarna sättas fast som ett utvändigt montage, där en del av beslagen kommer att vara synliga eller som "dold" montering, där det mesta av beslaget kommer att döljas av anläggningen.

Medföljande fyrkantiga muttrar (Appendix I - figur 2) skjuts in i spåren (figur A, pos. 5). Detta är möjligt från ramens alla hörn.

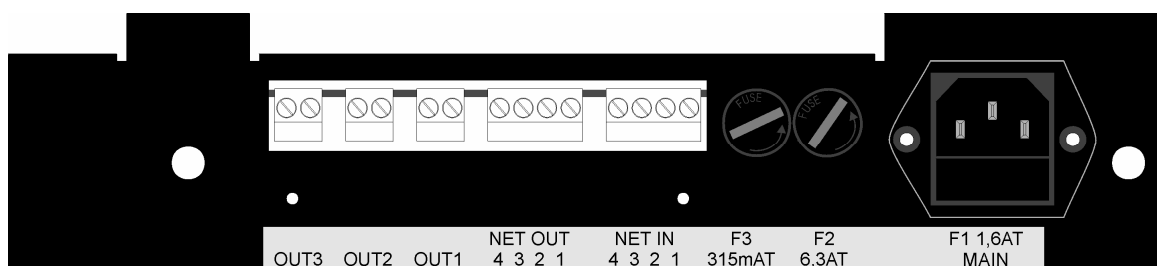
Därefter lyfts tavlan upp och sätts in mellan vinklarna, som den kan vila mot, medan beslagen sätts fast till de fyrkantiga muttrarna med de medföljande bultarna (Appendix I - figur 3) och brickorna (Appendix I - figur 4).



Figur A

Montera därefter vägguttaget (Appendix I - figur 7) på väggen i närheten av pulten. Anslut därefter ledning till kopplingsplint på tavlan märkt "NET IN" (figur B) med kopplingsplint i vägguttaget (figur C).

Använd 2 x 2 x 0,6 kvmm partvistad, skärmad kabel. Tråd i par ett till koppling 1-4 och par två till koppling 2-3.



Figur B

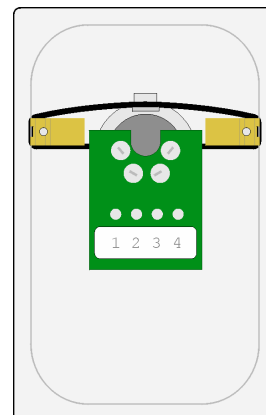
Koppla tråd 1 på tavlan till 1 i vägguttaget (*figur C*) vid pulten och tråd 2 till 2, 3 till 3 och 4 till 4. Anslut därefter den medföljande eller motsvarande 230VAC kabel (*Appendix I - figur 5*) till tavlans 230V ingång märkt "MAIN".

Sätt kabeln (*Appendix I - figur 6*) från pulten (*Appendix I - figur 8*) i vägguttaget. Kontrollera att säkringarna **F1**, **F2** och **F3** (*se figur B*) är rätt isatta och fastsatta.

Sätt på strömmen och kontrollera Service Dioderna (*figur D*) som är fastsatta på undersidan till höger på ramen så att de syns när man står under anläggningen och tittar mot tavlans undersida.

Kontrollera:

- att den gula ljusdioden blinkar långsamt
- att den röda ljusdioden blinkar, när pulten är tillkopplad
- att alla de tre gröna ljusdiодerna lyser



Figur C



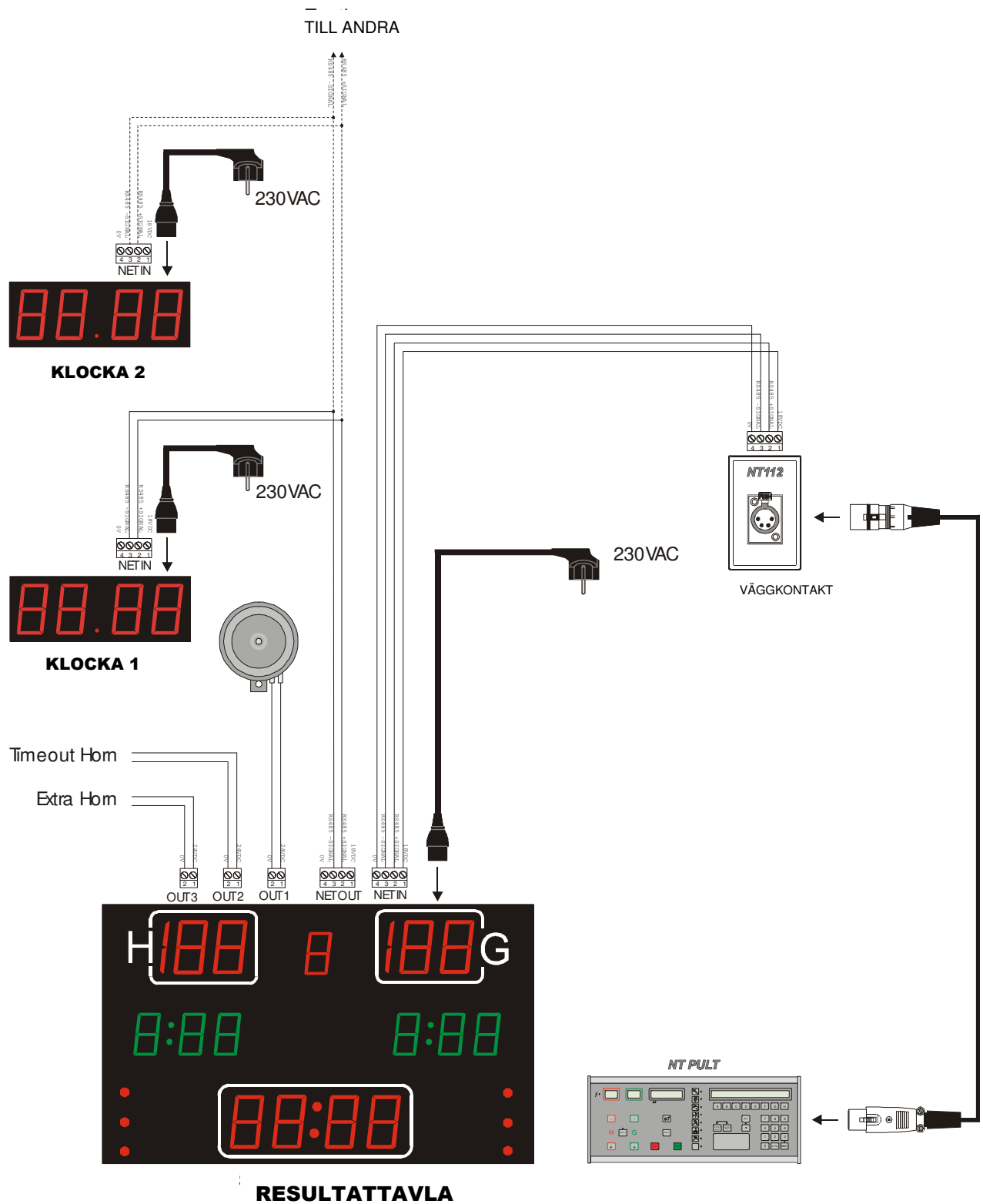
Figur D

Om anläggningen inte fungerar, rekommenderar vi att du läser igenom avsnittet "Felsökning" eller kontaktar en servicetekniker.

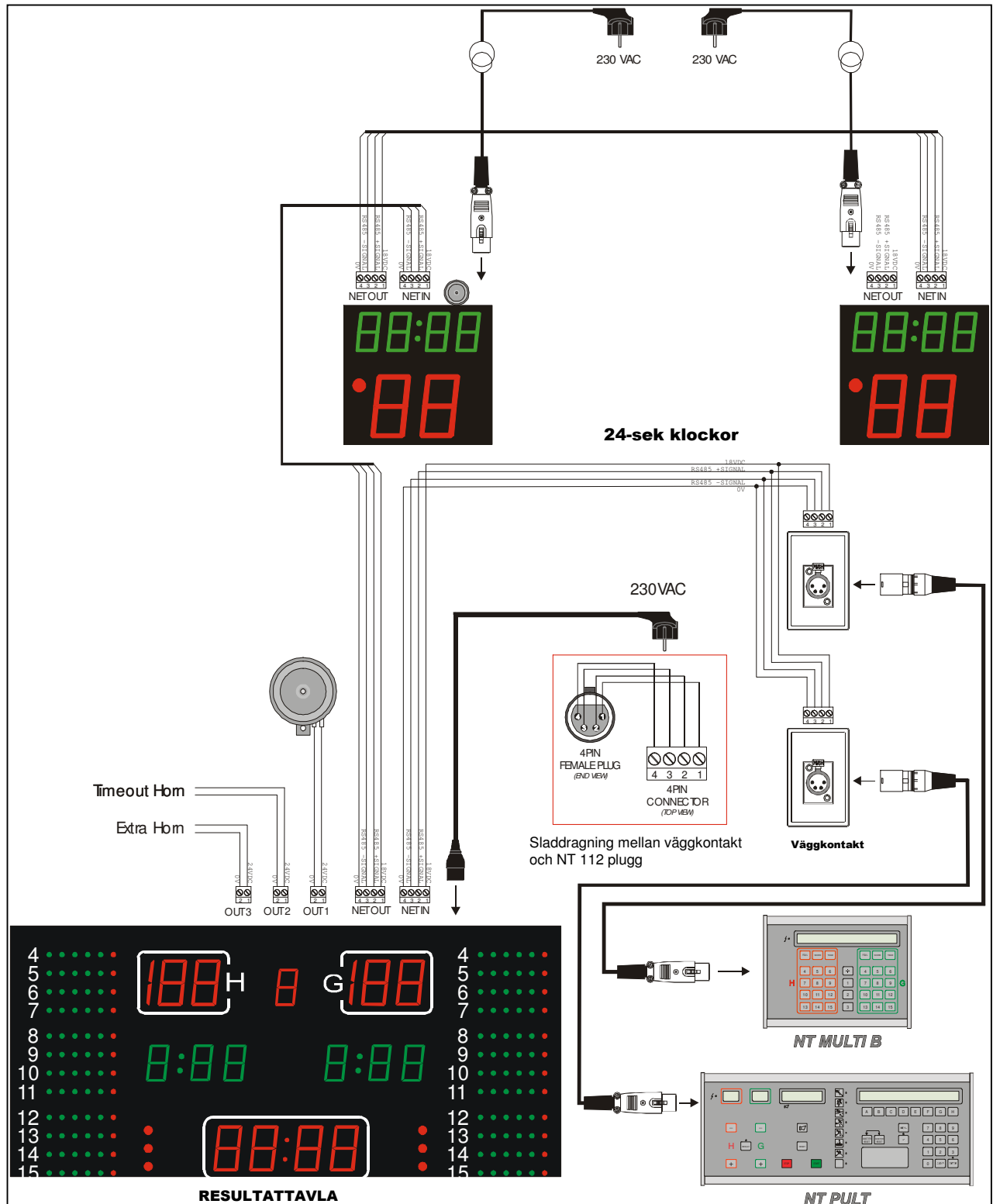
Installationen är nu färdig och anläggningen är klar för användning.

15. Kabel diagram

15.1.1 Standard system med extra urtavlor

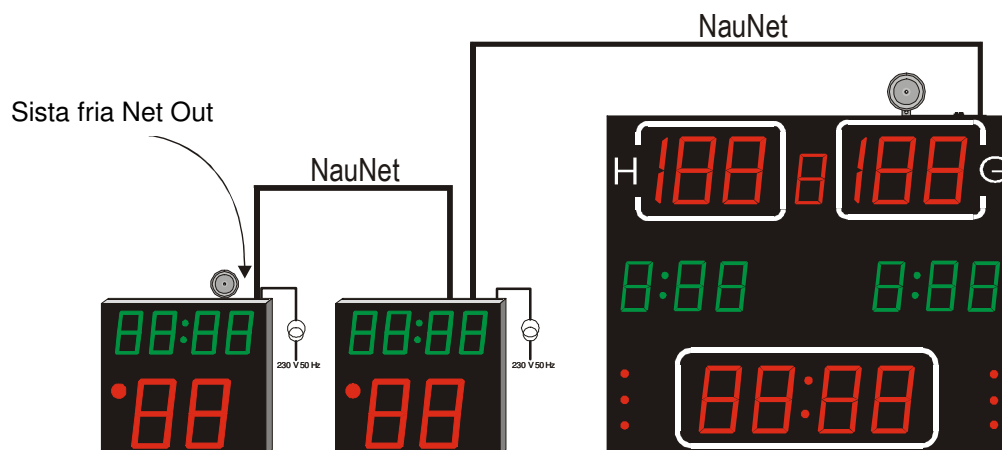


15.1.2 Standard system med 24-sek tavlor



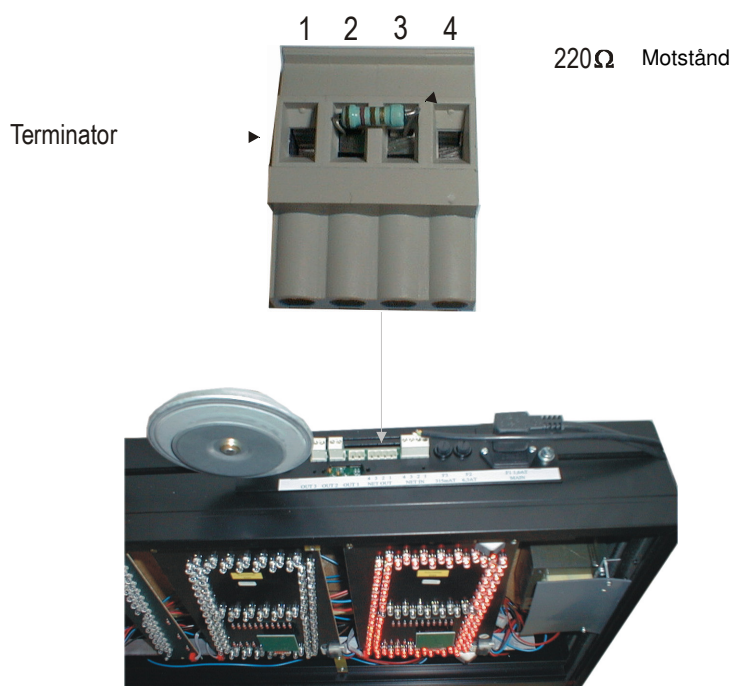
15.1.3 Placering av ”terminatorn”, motstånd i kopplingsplint

”Terminatorn” ska alltid placeras i det sista lediga ”Net Out” kontakten, se nedan.
Som standard är alltid en ”terminator” fastsatt på huvudtavlan. När extratavlor kopplas på systemet ska ”terminatorn” flyttas till den sista lediga ”Net Out”.

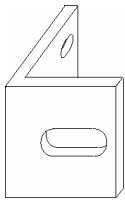


15.1.4 Hur ”terminatorn” monteras

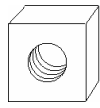
- 1) Dra ut 230VAC kabeln
- 2) Ta bort den kopplingsplint som sitter i NetOut.
- 3) Montera ”terminatorn” på sista fria NetOut.
- 4) Anslut återigen 230VAC kabeln.



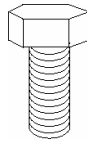
Appendix I



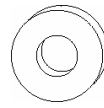
Figur 1



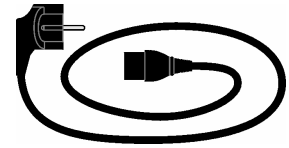
Figur 2



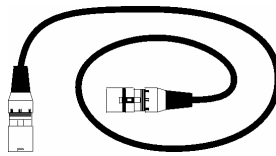
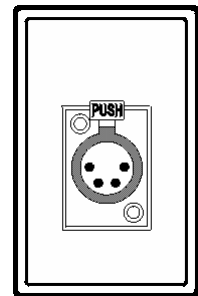
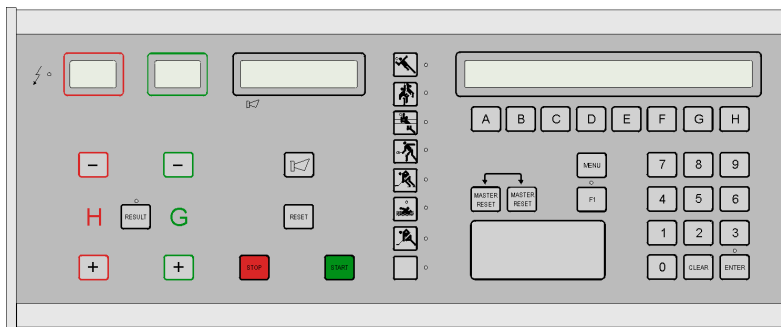
Figur 3



Figur 4



Figur 5

Figur 6
K1011Figur 7
92031030

Figur 8

Figur 6 och figur 7 visas tillsammans med sina respektive reservdelnummer.