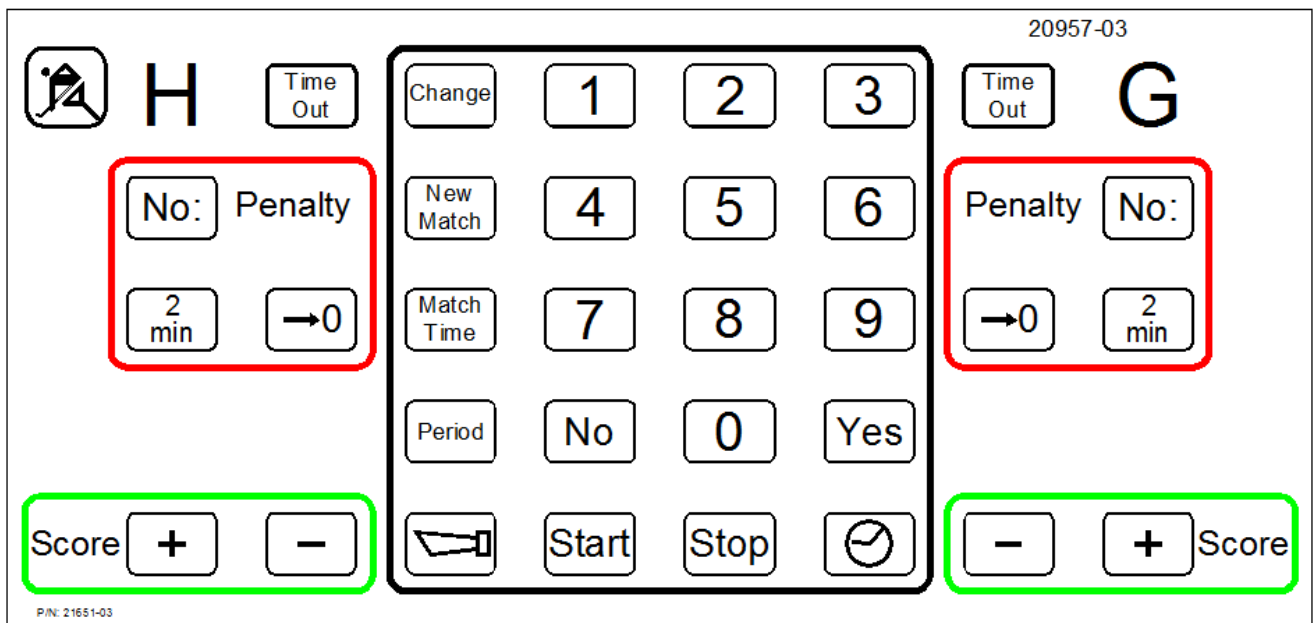
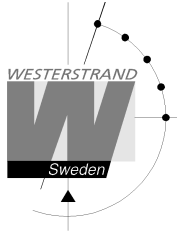


# Instruktion Innebandy

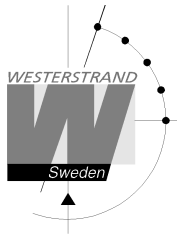
Tastaturmall 20957-03  
LED- och elektromekaniska versioner





## Innehållsförteckning

Installation .....	3
Detta bör du veta .....	3
Uppstart av innebandyprogram .....	4
Funktioner.....	4
Tidtagning.....	4
Manuell signal .....	4
Timeout.....	4
Poäng .....	5
Utvisning .....	5
Ny period.....	5
När matchen är över .....	5
Korrigerig av tider .....	5
Realtid.....	6
Vid strömavbrott.....	6



## Installation

- Slå på strömmen till grundtavlan.
- Fäst tastaturmallen för basketboll på manöverenheten. Beroende på vilka funktioner som beställts så kan tastaturen se annorlunda ut mot den på bilderna i den här manualen.
- Anslut manöverenheten i uttagsdosan.
- 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".

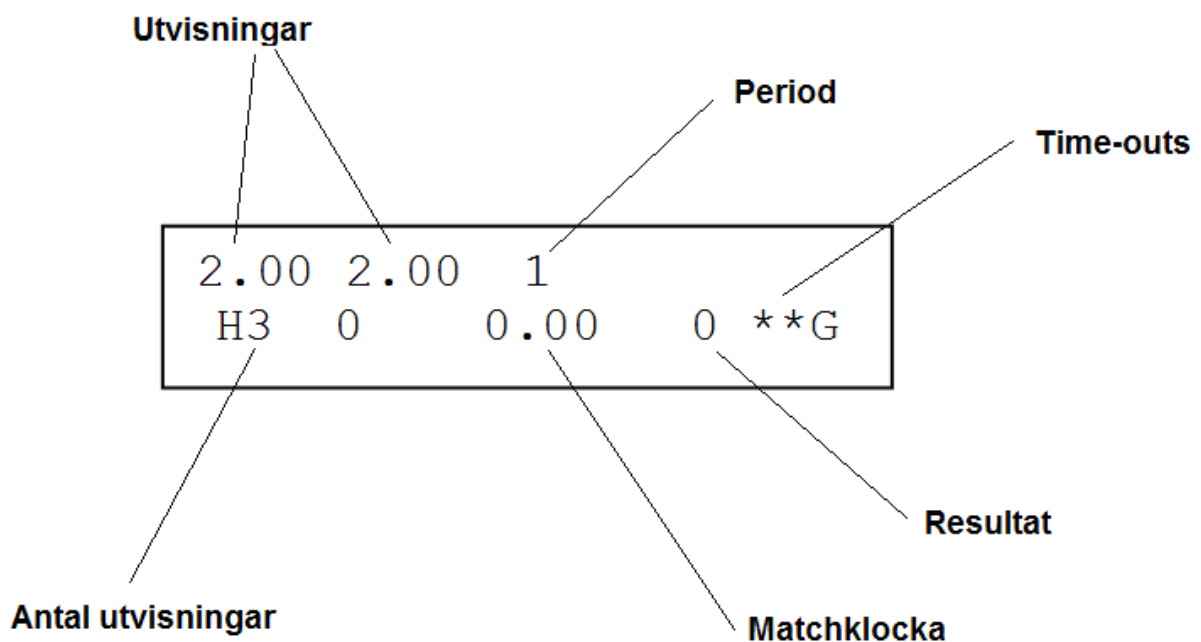
### Detta bör du veta

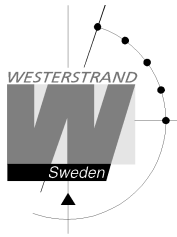
**H** = Hemmalag

**G** = Bortalag. Tryck för att uppdatera resultattavlan

**Yes** = Acceptera / Ja / Fortsätt

**No** = Nej / Avbryt





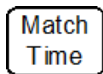
## Uppstart av innebandyprogram

Vid uppstart kan frågan "Återställa data N/J?" visas. För att återställa data från en tidigare match, tryck [Yes]. Om du vill starta en ny match, välj knapp [No]. Tryck sedan på [No] till dess att displayen visar "Innebandy" och acceptera med [Yes]. Välj paustid genom att trycka [No] tills rätt tid visas. Bekräfta med [Yes]. Följande skärm kommer att visas:

H	0	1	0.00	0	G
---	---	---	------	---	---

## Funktioner

### Tidtagning



Vid uppstart är klockan nollställd och kommer att räkna upp till 30 minuter. För att ändra periodtiden och/eller räkningsriktning, tryck [Match Time]. Ange ny periodtid och acceptera med [Yes].

Matchtid	1000
----------	------

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

Matchtid	1000
Nedräkning N/J?	

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

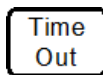
Ändringar av periodtid och räkningsriktning kan endast göras när klockan är stoppad.

### Manuell signal



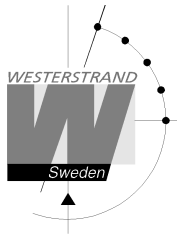
Signalknappen kan användas för att manuellt starta en signal. Signalen kommer att ljuda under ca 3 sekunder. Om STOP/START-handtaget är utrustad med en signalknapp kan även den användas.

### Timeout

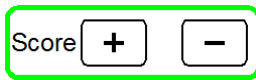


Använd [Time Out]-knapparna för att starta en timeout för antingen hemma- eller bortalaget. Matchklockan behöver inte stoppas. Acceptera med [Yes]. En nedräkning kommer att startas. Nedräkningen kan stoppas med [Stop]-knappen. I displayen på manöverapparaten kommer asterisker att visas, en för varje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

På resultattavlan visas varje timeout 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 timeouts. Slutet på en timeout indikeras av en ljudsignal.

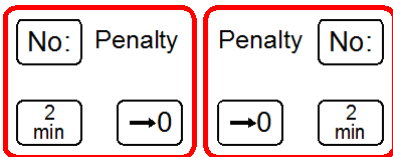


## Poäng



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

## Utvisning

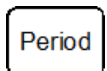


Om endast grundtavlan finns, tryck på [2 min] för att starta en utvisning för hemma eller bortalag. Tryck [Start] för att starta nedräkningen. De första två utvisningarna för varje lag visas i manöverenhetens display. På grundtavlan visas enbart en utvisning för varje lag. På vissa tavlor indikeras utvisningarna endast med gula prickar.

Om utvisningstavlor finns kan individuella utvisningar anges. Tryck på [No:] och ange sedan spelarnummer (Alltid 2 siffror). Frågan "2 min/siffror?" visas. Tryck [Yes] för en 2 minuters utvisning eller ange antalet minuter följt av [Yes]. Tryck [Start] för att starta nedräkningen. Max två utvisningar per lag kan visas.

Tryck på [→0] för att ta bort utvisningar. Tryck [No] tills rätt utvisning visas och sedan [Yes] för att ta bort den. Tryck sedan [No] för att stega igenom resterande utvisningar och gå ut ur menyn.

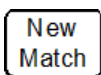
## Ny period



15 sekunder efter periodslut startar en pausnedräkning. När nedräkningen är avslutad, ändras periodsiffran och tidtagningen nollställs. Tryck [STOP] för att avbryta nedräkningen.

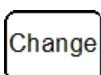
För att manuellt starta en ny period, tryck på knappen [Period]. Ange period-nummer och acceptera med [Yes]. Frågan "Återställa tid" visas. Tryck [Yes] för att återställa tiden till inställd periodlängd. Tryck [No] för att fortsätta utan att ändra tiden.

## När matchen är över

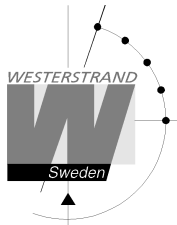


Tryck på knapp [New Match]. Om en ny match skall spelas, tryck [Yes]. För att avsluta, tryck [No]. Du kan sedan välja en ny sport.

## Korrigerigering av tider



För att korrigera matchklockan eller antal timeouts, 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 "Timeout – H/G?". Tryck på [Time Out]-knappen för ett lag för att ta bort en timeout eller tryck [No] för att avsluta.



## Realtid



När ingen match spelas kan resultattavlan användas för att visa realtid. När klock-knappen trycks ned visas fyra val i displayen. Tryck på [Start] för att starta realtiden eller [Stop] för att stoppa. Tryck [Yes] för att ställa in realtiden. Välj [0] för att helt ta bort realtiden från tavlan.

Real-Tid Start/Stop/Yes/0?
-------------------------------

## Vid strömavbrott

Manöverenhet:

Tidtagningen stoppas och informationen står kvar i manöverenhetens display ca 2 min. När strömmen kommer tillbaka visas frågan "Återställa data N/J?" i displayen. Om [Yes] väljs så kommer all information att återställas och skickas till tavlan/tavlorna automatiskt..

Elektromekanisk resultattavla:

Informationen står kvar på tavlan under strömavbrottet. När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tavlan/tavlorna automatiskt.

LED-resultattavla:

Informationen försvinner från tavlan under strömavbrottet. När strömmen kommer tillbaka uppdateras tavlan/tavlorna automatiskt.