



## HANTERING AV RESULTATTAVLAN

Denna beskrivning gäller för de resultattavlor som finns i Gjutaren, Ilandaskolan, Sundsta sporthall samt Tingvallahallarna.





## Uppstart av tavlan

Anslut manöverenheten i anslutningsdosan.

Om frågan **Återställa Data Nej/Ja?** visas, tryck på **No**.

Tryck på **No** ända till frågan **Handboll Nej/Ja?** visas. Tryck på **Yes**.

## Matchtid

Ställ in matchtiden genom att trycka på knappen **Match Time**. Då visas **Matchtid 3000** i manöverenheten. Tiden är i minuter samt sekunder. Mata in ny tid, antingen med 4 siffror eller med 1-3 siffror samt knappen **Yes**.

Därefter visas frågan **Uppräkning Nej/Ja?** Tryck på **Yes**.

## Ny match

För att starta en ny match tryck på knappen **New Match**. Då visas **Ny Match Nej/Ja?** i manöverenheten. Tryck på **Yes**.

## Mål

Mål noteras på resultattavlan genom att trycka på **Score +** för (H)emmalag resp (G)ästade lag.

Mål kan korrigeras genom att trycka på **Score –** för resp lag.

## Klockan

Klockan startas genom att trycka på knappen **Start**, och stoppas genom **Stop**.

Klockan stannar automatiskt vid slutet på varje halvlek och sirenen ljuder.



## Period

För att börja en ny halvlek, tryck på knappen **Period**. Då visas **Halvlek 1** i manöverenheten. Mata in siffran 2 och tryck sedan på **Yes**.

## Timeout

Knappen **Timeout** används INTE då timeouttiden inte skall visas på resultattavlan.

## Utvisning

I normalfallet stoppas klockan genom att trycka på knappen **Stop**.

Tryck på knappen **No**: för resp lag. Då visas **Spelare: \_\_** i manöverenheten.

Mata in spelarens nummer med 2 siffror.

Därefter visas **2 min/siffra?**

Här trycker man antingen på knappen **2 min**, eller matar in antal utvisningsminuter (1 siffra).

Utvisningstiden börjar räkna ner, när man trycker på knappen **Start**.

## Radera utvisning

Felaktigt inmatade utvisningar kan raderas genom att trycka på knappen **-> 0**.

Då visas ex:

**Utv. 1 Nr: 4 Tid 1.31**

**Ta bort Nej/Ja?**

Tryck på **Yes** för att radera, och på **No** för att gå vidare till nästa utvisning.



## Rätta felaktiga tider och nummer

Stoppa klockan med knappen **Stop**.

Tryck på knappen **Change**. Då visas **Matchtid 10:45**.

Om matchtiden skall ändras, matas ny tid in med 4 siffror. Annars trycker man på **No**.

Om det finns utvisningar så kommer dessa att visas enligt: **Utv. H1 Nr: 14 0033**

Tryck på **No** tills rätt utvisning visas.

Mata in nytt spelarnummer med 2 siffror, eller **Yes** om det inte skall ändras.

Därefter matas ny tid in med 4 siffror, eller **Yes** om tiden inte skall ändras.

Tryck på **No** tills normalläget visas.

## Strömavbrott

Om det blir strömavbrott, eller att kabeln till manöverenheten lossnar, sparas all information några minuter. När strömmen kommer tillbaka, eller kabeln sätts tillbaka, fås frågan

**Återställa Data Nej/Ja?** visas, tryck på **Yes**.

## Avslutning

Efter den sista matchen skall klockan släckas enligt:

Tryck på knappen **New Match**. Då visas **Ny Match Nej/Ja?**

i manöverenheten. Tryck på **No**. Därefter visas **Avsluta Nej/Ja?**

Tryck på **Yes**.

Resultattavlan slocknar.