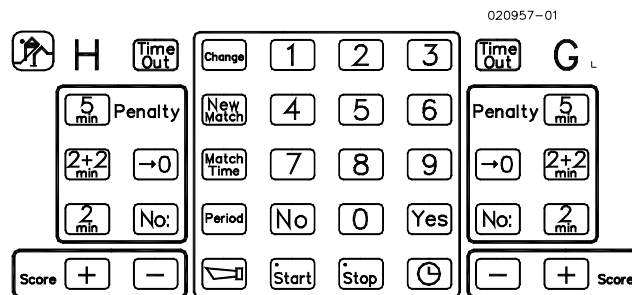


Instruktion Ishockey

Tastaturmall 20957-01
för resultattavla ishockey
LED- och elektromekaniska versioner



Igångsättning

- Slå på strömmen till grundtavlan.
- Fäst tastaturmallen för ishockey på manöverenheten.
- Anslut manöverenheten i uttagsdosan.
- Om manöverhandtag för START / STOPP av tidtagningen används, Jacka in det i valfritt uttag på baksidan av manöverenheten.

Detta bör du veta

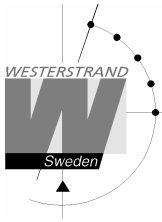
Hemmalag = H.
Gästande lag = G.
Ok - Ja - gå vidare = Tangent YES.
Nej - Avbryt = Tangent NO.
Uppdatera resultattavlan = G.

Utvisning Max fem utvisningar per lag kan matas in. Om tre spelare eller fler är utvisade, startar nedräkningen för 3:an först när tiden för 1:an eller 2:an gått ut.

Visas enligt följande:

I manöverenhetens display visas utvisningstider.

På grundtavlan med gul prick (1 st. per utvisning). Utvisningstider visas ej på grundtavlan. Om utvisningstavlorna finns, visas spelarnummer och utvisningstider på dessa.



Starta ishockeyprogrammet

- Om frågan ÅTERSTÄLLA DATA visas, tryck tangent NO.
- Tryck tangent NO tills displayen visar: ISHOCKEY.
- Tryck tangent YES.

I displayen visas nu frågan: PAUS 15 MIN N/J.

För 15 min pausnedräkning:

- Tangent YES.

För 18 min pausnedräkning:

- Tangent NO.
- Tangent YES.

1. Tidtagning

- Tangent START eller tangent STOP. eller med START/STOPP handtaget.
- (Rätta felaktig tid, se punkt 8.)

2. Mål

- Tangent SCORE +, för hemma resp. gästande lag.

Rätta mål

- Tangent SCORE -, för hemma resp. gästande lag.

3. Utvisning

Om endast grundtavlan finns:

- Tangent STOP
- Tangent 2 MIN, 2+2 MIN eller 5 MIN för hemma eller gästande lag.
- Tangent START

Om utvisningstavlor finns:

- Tangent STOP
- Tangent NO: för hemma eller gästande lag.
- Skriv in spelarnummer (alltid 2 siffror).
- Tangent 2 MIN, 2+2 MIN eller 5 MIN för hemma eller gästande lag.
- Tangent START

-

10 min straff:

- Tangent STOP
- Tangent NO: för hemma eller gästande lag.
- Skriv in spelarnummer (alltid 2 siffror).
- Tangent 1 och 0 för 10 min.
- Tangent START


På grundtavlan markeras straffet med röd punkt.



4. Time-out

- Tangent TIME-OUT för hemma eller gästande lag. (Matchtiden behöver inte stoppas.)
- Tangent YES, nedräkningen startar. Eller tangent NO, ingen time-out. Nedräkningen kan stoppas med tangent STOP.

5. Manuell signal

- Tangent  och en signal ljuder ca. 3 sekunder.

6. Ny period

Efter 1:a och 2:a periodens slut, (med 15 sek. fördröjning vid 15 min. paus) startar pausnedräkningen automatiskt. När nedräkningen är klar, ändras periodsiffran, och tidtagningen nollställs automatiskt.

- Tangent START för start av tidtagning i ny period.

Avbryt paustidtagning om pausen ska vara kortare än 15/18 min

- Tangent STOP
- Periodsiffran ändras, och tidtagningen nollställs automatiskt.
- Tangent START för start av tidtagning i ny period.

7. Sudden death

- Tangent PERIOD.
- Tangent 4.
- Tangent YES.
- Tangent START, för start av tidtagning i sudden death.

8. Rätta felaktiga tider och spelarnummer

- Tangent STOP.
- Tangent CHANGE.

Om matchtid ska ändras:

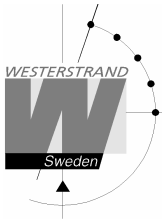
- Skriv in rätt tid med sifvertangenterna. (alltid 4 siffror).
Om utvisning finns inmatad:
- Tangent NO tills normalläget visas. Utvisningstiderna justeras automatiskt.
- Tangent START för fortsatt tidtagning.

Om utvisning ska ändras:

- Tangent NO tills aktuell utvisning visas.
- Skriv in nytt spelarnummer med sifvertangenterna. (alltid 2 siffror).
 - Eller tangent YES för att acceptera aktuella siffror i displayen
- Skriv in ny tid med sifvertangenterna. (alltid 4 siffror).
 - Eller tangent YES för att acceptera aktuella siffror i displayen

Om fler utvisningar finns inmatade:

- Tangent NO tills normalläget visas.
- Tangent START för fortsatt tidtagning.



9. När matchen är slut

- Tangent NEW MATCH.

Om ny match ska spelas:

- Tangent YES.

Om INTE fler matcher ska spelas:

- Tangent NO.
- Tangent YES.

10. Vid strömavbrott

- Manöverenhet.

Tidtagningen stoppas och informationen står kvar i manöverenhetens display ca 2 min.

När strömmen kommer tillbaka kommer frågan: ÅTERSTÄLLA DATA N/J?

- Tryck YES, så kommer all information att återställas.

All information skickas till tavlan (tavlor) automatiskt..

- Elektromekanisk resultattavla.

Informationen står kvar på tavlan under strömavbrottet.

När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tavlan (tavlor) automatiskt.

- LED resultattavla.

Informationen försvinner från tavlan under strömavbrottet.

När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tavlan (tavlor) automatiskt.

Ungdomshockey

Starta programmet för ungdomshockey

- Om frågan ÅTERSTÄLLA DATA visas, tryck tangent NO.
- Tryck tangent NO tills displayen visar: U-HOCKEY N/J.
- Tryck tangent YES.

11. Tidtagning

Matchuret stannar var 90:e sekund och en signal ljuder.

- Tangent START eller tangent STOP. eller med START/STOPP handtaget.
- (Rätta felaktig tid, se punkt 8.)

12. Mål

- Tangent SCORE +, för hemma resp. gästande lag.

Rätta mål

- Tangent SCORE -, för hemma resp. gästande lag.

13. När matchen är slut

Se punkt 9.