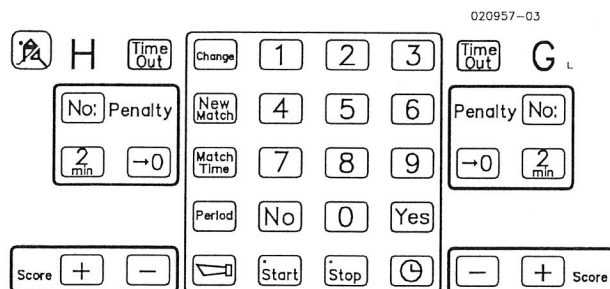




Instruktion Innebandy

20957-03

LED190-BASIC



Igångsättning

- Slå på strömmen till resultattavlan.
- Fäst tastaturmallen för Innebandy på manöverenheten.
- Anslut manöverenheten till batterit eller batterieliminatorn.
- Om manöverhandtag för START / STOPP av tidtagningen används, jacka in det i valfritt uttag på baksidan av manöverenheten.

Detta bör du veta

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

Utvisning Max två utvisningar per lag kan visas.

Visas enligt följande:
i manöverenhetens display visas utvisningstider.
På grundtavlan visas en utvisningstid per lag.

Starta Innebandyprogrammet

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



1. Tidtagning

- Tangent START eller tangent STOP. eller med START/STOPP handtaget.
- För att ändra från uppräknig till nedräknig och vice versa (ej möjligt under pågående period), tryck på tangent MATCH TIME. Tryck YES för att acceptera periodlängd och svara sedan YES eller NO på nästkommande fråga gällande ned- eller uppräknig (beroende på aktuell inställning).
- Korrigera 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

Flera utvisningar kan matas in samtidigt.

Alternativ 1:

- Tangent 2 MIN, för hemma eller gästande lag.
- Fler utvisningar kan anges.
- Tangent START för start av nedräknig.

Alternativ 2:

- Tangent [No:] för hemma eller gästande lag.
 - Skriv in spelarnummer (alltid 2 siffror).
 - Tangent 2 MIN, för resp. lag.
- Fler utvisningar kan anges.
- Tangent START för start av nedräknig.

För att ta bort utvisning:

- Tangent →0 för aktuellt lag.
- Tangent NO tills önskad utvisning visas.
- Tangent YES för att bekräfta.

För att redigera utvisningar se punkt 8.


4. Ny period

15 sekunder efter periodslut startar 10 min pausnedräknig. När nedräknigen är avslutad, ändras periodsiffran och tidtagningen nollställs.

Avbryta pausnedräknigen. (Om pausvilan ska vara kortare än 10 min)

- Tangent STOP.

5. Manuell signal

- Tangent  och en signal ljuder ca. 3 sekunder.



6. Time-out

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

7. När matchen är slut

- Tangent NEW MATCH.

Om ny match ska spelas:

- Tangent YES.

Om INTE fler matcher ska spelas:

- Tangent NO.

- Tangent YES.

8. Rätta felaktiga tider, spelarnummer och timeout

- Tangent STOP.

- Tangent CHANGE.

Om matchtid ska ändras:

- Skriv in rätt tid med sifvertangenterna. (alltid 4 siffror).

Om utvisning finns inmatade:

- 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.

Om en timeout skall ändras:

- Tryck på knappen TIME OUT för det laget du vill ta bort en timeout för.

9. Vid strömavbrott

- Manöverenhet.

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

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

- Tryck YES, så kommer all information att återställas.

All information skickas till tavlan (tavlor) automatiskt.

- Resultattavlan.

Informationen försvinner från tavlan under strömavbrottet.

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