



Rantzows Sport

RESULTATANLÄGGNINGAR

VERSION 3:55

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 gult - rött 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 setup-meny	28
11. Service-meny	30
12. Trådlös kommunikationsmodul	33
13. Felsökning	35
14. Installation	36
14.1 Montering av tavlan	36
14.2 Anslutning	37
14.2.1 Standard system med 24-sek tavlor - wired	37
14.2.2 Standard system med 24-sek tavlor - wireless	38
14.2.3 Standard system - wired och wireless	39

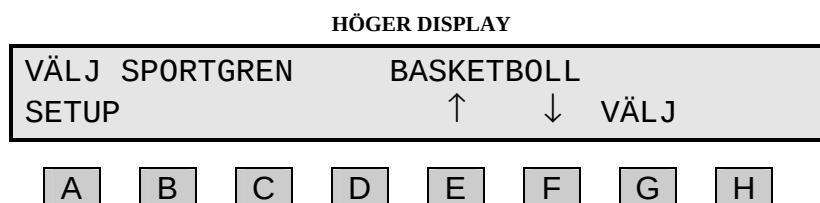
Anslutning av pulten

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 tilll 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:

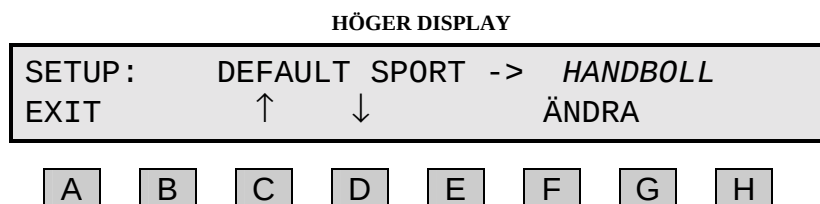
- Handboll
- Basketboll
- Volleyboll
- Tennis
- Ishockey
- Vatttenpolo
- Innebandy
- Minihockey
- Futsal

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.



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.

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 förflöta 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 resultaten 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.

9. Text-display

9.1 Namninskrivning

HÖGER DISPLAY

SKRIV H-NAMN: NC_____
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÅÖ. ' / & - ! →

A B C D E F G H

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:

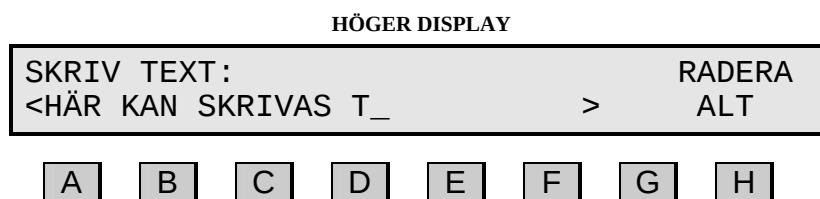
Tryck **F** eller **G** på pulten eller använd pil-upp och pil-ned på knappsatsen för att "bläddra" bland spelarna. Mellan pilarna på displayen (xx) visas de aktuella linjenr. (1-14 i handboll och 4-15 i basketboll)

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



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.

11. Service-meny

HÖGER DISPLAY

SERVICE:	TEST	NR.:	OFF	
EXIT	↑	↓		ÄNDRA

A

B

C

D

E

F

G

H

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

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

Test: Med **F** eller **G** 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 **F** eller **G** 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 **F** eller **G** kan kontroll av skottklocka ändras.
ON: Stopp av matchtid stoppar skottklockan.
OFF: Skottklockan stoppas inte av matchtiden utan löper vidare.

Basketboll paustid 2 =

Med **F** eller **G** kan tiden ändras.

Basketboll paustid 1 =

Med **F** eller **G** kan tiden ändras.

Skottklocka signalhorn tid (SEK) =

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

Timeout signalhorn tid (SEK) =

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

Match signalhorn tid (SEK) =

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

Mitt-sektion =

Med **F** eller **G** 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.

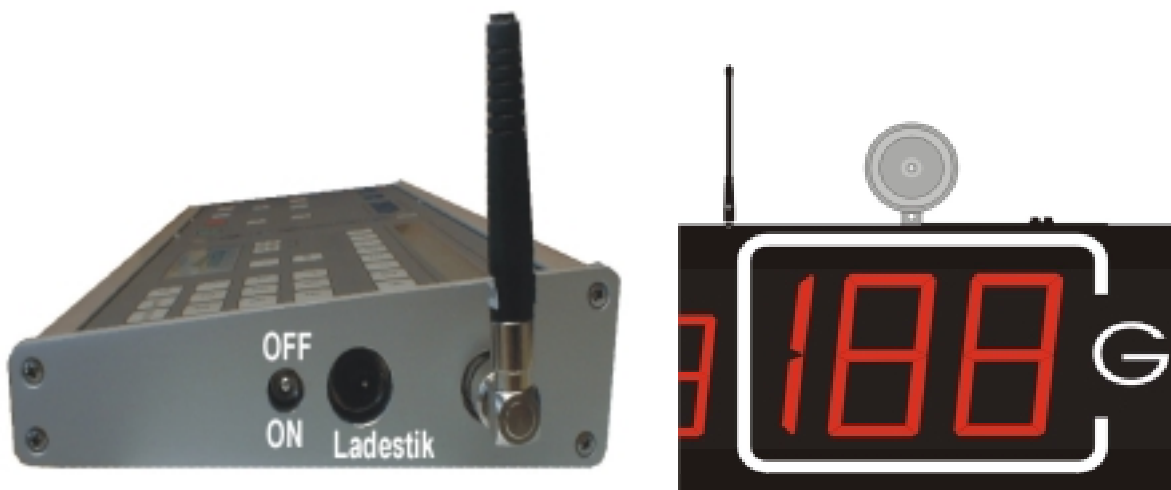
Det rekommenderas att använda kabel för fasta installationer eftersom det tillverkas mer och mer trådlös utrustning som kan orsaka kommunikationsstörningar.

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:	433MHz
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 növändigt 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 ljusdioderna 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 ljusdioderna 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.

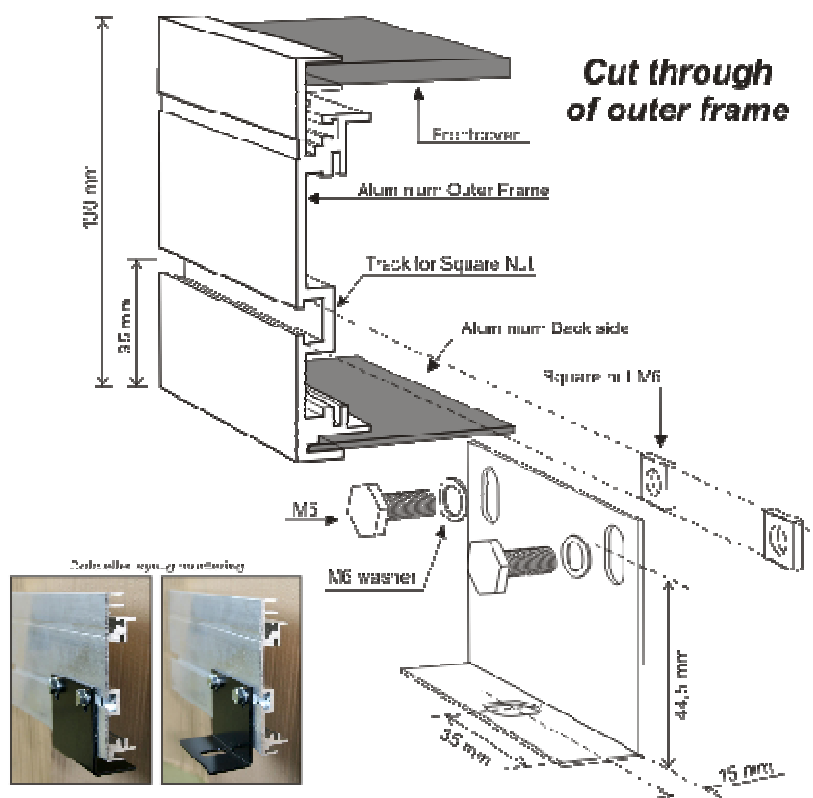
14. Installation

14.1 Montering av tavlan

Följande delar medföljer en standardanläggning:

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

Placera de 4 montagevinklarna 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.

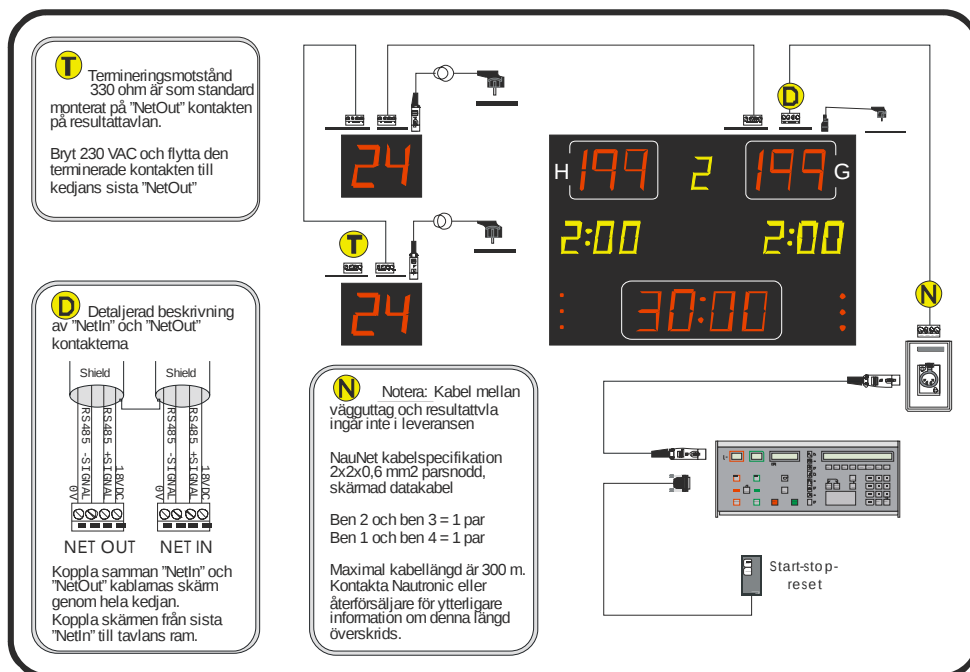


Medföljande fyrkantiga muttrar (Appendix I – figur2) skjuts in i spåren. Detta är möjligt från ramens alla hörn.

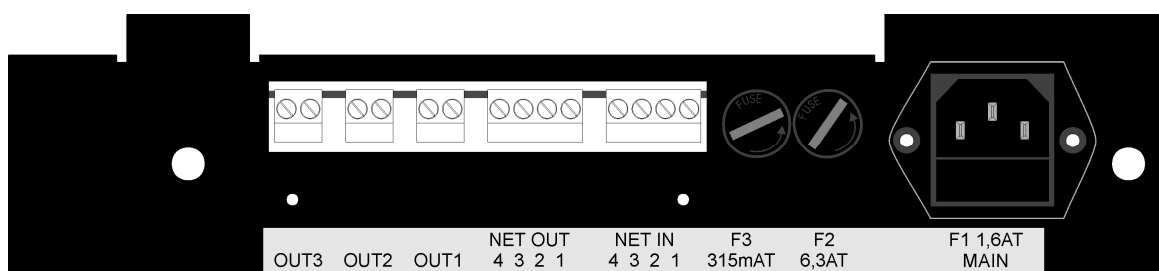
Därefter lyfts tavlan upp och sätts in mellan vinklarna, som den kan vila mot, medan beslagen sätts fast till de fyrkantiga muttrarna med de medföljande bultarna (Appendix I - figur 3) och brickorna (Appendix I - figur 4).

14.2 Anslutning

14.2.1 Standard system med 24-sek tavlor - wired



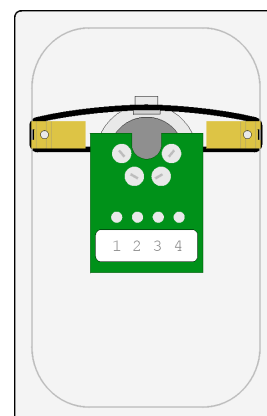
Montera därefter vägguttaget (Appendix I - figur 7) på väggen i närheten av pulten. Anslut därefter ledning till kopplingsplint på tavlan märkt "NET IN" (figur A) med kopplingsplint i vägguttaget (figur B). Använd 4 x 0,6mm² telefonledning.



Figur A

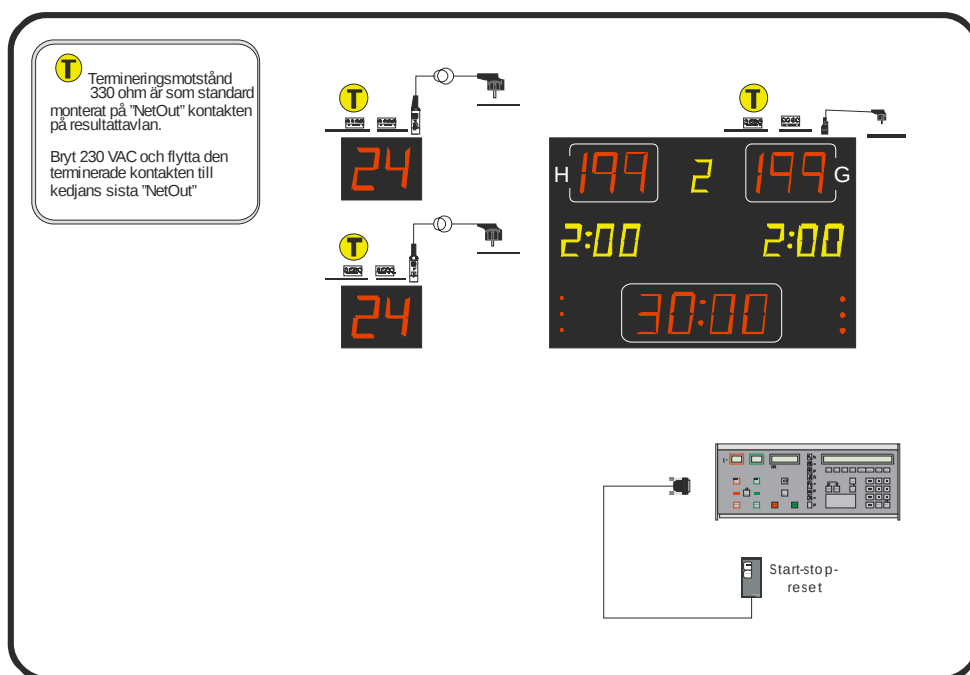
Koppla tråd 1 på tavlan till 1 i vägguttaget (figur B) vid pulten och tråd 2 till 2, 3 till 3 och 4 till 4. Anslut därefter den medföljande eller motsvarande 230VAC kabel (Appendix I - figur 5) till tavlans 230V ingång märkt "MAIN".

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



Figur B

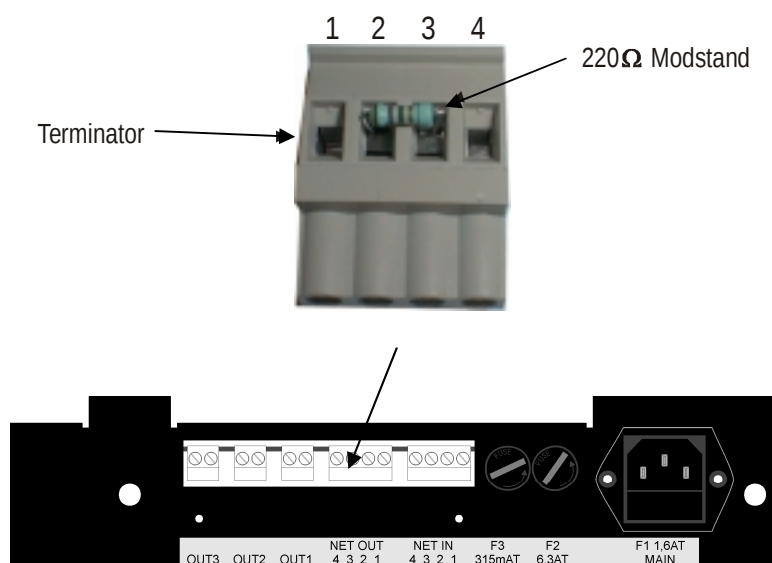
14.2.2 Standard system med 24-sek tavlor - wireless



14.2.3 Standard system - wired och wireless

Placering av "terminatorn", motstånd i kopplingsplint

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



Sätt på strömmen och kontrollera Service Dioderna (figur C) 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

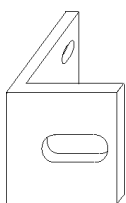


Figur C

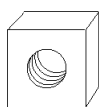
Om anläggningen inte fungerar, rekommenderar vi att du läser igenom avsnittet "Felsökning" eller kontaktar en servicetekniker.

Installationen är nu färdig och anläggningen är klar för användning.

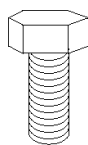
Appendix I



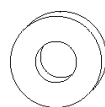
Figur 1



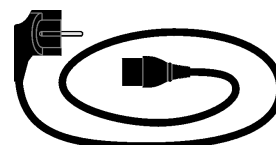
Figur 2



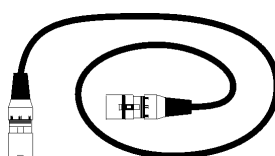
Figur 3



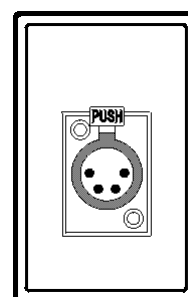
Figur 4



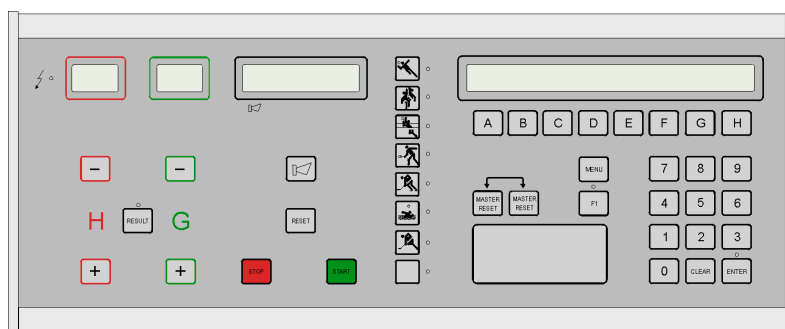
Figur 5



Figur 6
K1011



Figur 7
92031030



Figur 8

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