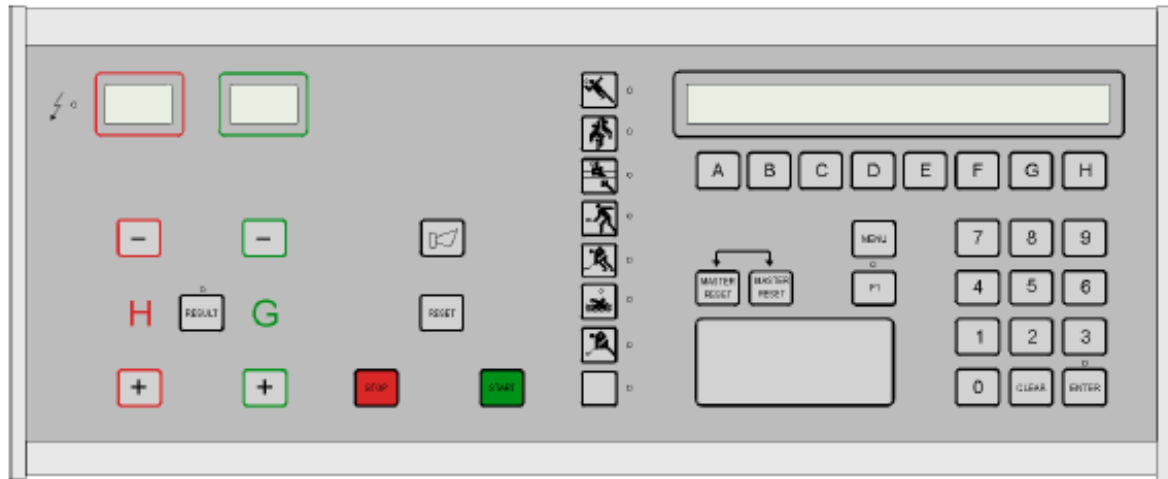


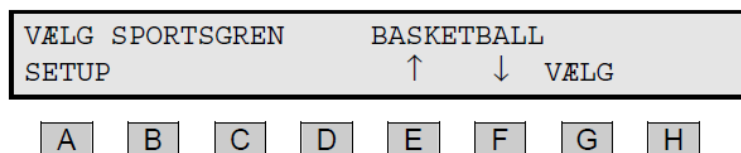
Brugervejledning til scoreboard i Hal 2



1. Opstart og valg af sportsgren (ishockey / Minihockey)

Hovedmenu (sportsvalg)

I hovedmenuen vises uret i tavlen og pulten (venstre display).



SETUP: **A** skifter til setup-menuen.

Valg af sport: Med **E** og **F** skiftes mellem de tilgængelige sportsgrene.
Med **ENTER** eller **G** vælges sportsgrenen.
Den valgte sportsgren vises i displayet, og markeres med en tændt lysdiode ud for den pågældende sportsrude.

Følgende sportsgrene er tilgængelige:

- Håndbold
- Basketball
- Volleyball
- Tennis
- Ishockey
- Vandpolo
- Floorball
- Minihockey
- Futsal
- Bandy

2. Indledende opsætning:

- Periode og Pause tid.
- Automatisk eller manuelt pause horn (stilles på automatisk)
- Tiden - Op eller Ned (tiden kører normalt ned i Danske turneringer)

Ishockey / floorball / minihockey setup-menu

ISHOCKEY	20:00	15:00	TID	HORN
GEM EXIT	TID	PAUSE	OP	AUTO

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Spille-menu: Med **MENU** eller ved start af kamptid skiftes til spille-menuen.

GEM: Tryk **A** for at gemme de indstillede data.
(Gem opsætning)

Holdnavn: Tryk **C** eller **D** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** holdets navn.
(Holdnavn) Indtastning af navn; se punkt 9.1

Holdfarve: Tryk **C** eller **D** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** holdets farve.
Ikke tilgængelig hvis hold tekstdisplay er slået til.

TID: Tryk på **E** for at ændre kamptiden.
(Kamptid ændring) Hvis kampen er i gang, er det den optalte tid, der kan ændres.
Tiden tages ind via de numeriske taster.
Med **CLEAR** kan det sidst indtastede tal slettes.
Godkend med **ENTER** eller fortryd ændring af tid med **MENU** .

PAUSE: Tryk på **F** for at ændre pausetiden.
(Pausetid ændring) Tiden tages ind via de numeriske taster.
Med **CLEAR** kan det sidst indtastede tal slettes.
Godkend med **ENTER** eller fortryd ændring af pausetiden med **MENU** .

I minihockey er pausetiden lig med den tid, der skal gå imellem de automatiske stop med hornsignal.

OP: Med **G** vælges om kamptiden skal tælle op eller ned.
(Op-/nedtælling)

AUTO: Med **H** skiftes mellem automatisk eller manuelt horn.
(Horn)

3. Ændring af udvisningstid:

- I de mindre årgange anvendes 1 minuts udvisninger.
Denne tid indsættes / rettes, hvor en 2 minutter udvisning normalt står.

UDVISNING=	2:00	5:00	PER	TIME-OUT	0:00
EDIT	30S	H/xx	G/xx	1	H/0 G/2 ÷

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Setup-menu: Med **[MENU]** skiftes til setup-menuen.

EDIT: Tryk **A** for at ændre værdierne for udvisningstider 2, 5 & 10 minutter.

30S.: Tryk **B** for at ændre "30 sek." tiden.

(30sek. tid ændring) Hvis kamptiden ikke har været sat i gang, ændres den tid "30 sek." klokken

ANVENDES skal tælle ned fra fremover. Ellers korrigeres kun starttiden for den næste

KUN VED "30 sek." nedtælling. Tiden i sekunder tages ind via de numeriske taster.

RINGETTE Med **[CLEAR]** kan det sidst indtastede tal slettes.

Godkend med **[ENTER]** eller fortryd ændring af tid med **[MENU]**.

UDVISNING: Tryk **C** eller **D** for at give Hjemme eller Gæsterne en udvisning.

Mindste udvisningstid vises i displayet og i tavlens midter-sektion.

Desuden vises nr. på spilleren med den mindste udvisningstid i displayet (**H/xx** og **G/xx**).

Når en udvisningstid løber ud, vises spillerens nr. blinkende i tavlen.

PER: Tryk **E** for at skifte til næste periode.

(Periode) Tryk først **H** inden **E** for at skifte til forrige periode.

Perioden tælles automatisk op, når tiden løber ud, og der trykkes reset.

TIME-OUT: Tryk **F** eller **G** for at starte en Hjemme eller Gæste time-out. (30 sek.)

Tryk først **H** inden **F** eller **G** for at fortryde en time-out.

Ved tryk på **[STOP]** stoppes time-out tiden uden at kamptiden startes.

Ved tryk på **[START]** stoppes time-out tiden, og kamptiden startes.

Antal time-outs vises i displayet (H/x eller G/x) og i tavlens midtersektion.

Antal time-outs nulstilles, når tiden løber ud, og der trykkes **[RESET]**.

Time-out tiden vises i displayet over ÷ og i tavlens midter-sektion eller i stedet for kamptiden.

Hornet giver signal, når time-out tiden når 0.

÷ : Når **H** trykkes, vil et tryk på tasterne **C** til **G** virke som en minus-funktion.

I displayet blinker ÷, så længe minus-funktionen er aktiv.

Hvis der ikke trykkes en tast inden 10 sek. deaktiveres minus-funktionen.

4. Kamp – Tiden, mål og udvisninger:

Tiden startes på: 

Tiden stoppes på: 

Kamptid/ : pausetid	Tiden startes og stoppes med START og STOP . Hvis tiden er stoppet, kan denne nulstilles med RESET . Tryk dog RESET i 2-3 sekunder, hvis tiden skal nulstilles midt i en periode. Når kamptiden udløber, så skiftes automatisk til pausetiden.
Point:	Med + og - kan pointene i pultens venstre side forøges eller formindskes. Pointene i tavlen opdateres først når RESULT aktiveres. Lysdioden over RESULT lyser, når pointene i pulten og tavlen er forskellige.
Reset kamp:	Tryk på de to MÅSTEN RESET samtidig for at nulstille resultaterne og tiden.
Horn:	Ved tryk på HORN giver hornet signal. Ved valg af automatisk horn, giver hornet signal, når kamptiden løber ud.

5. Tildeling af en udvisning til en eller flere spillere.

HJEM	UDVISN. :	14 : 2+2+	85 : 2+10	54 : 5+2
INDTAST	SPILLER NR :	___	37 : 5+2	03 : 10

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Vælg spiller: Holdets aktuelle udvisninger udskrives ud for UDVISNINGER:. (spiller nr. : udvisning)
2 udvisningstider afsluttende med et +, betyder spilleren også har fået en 10 min. udvisning
En spillers nr. tages ind via de numeriske taster.
Med **CLEAR** slettes det sidste indtastede tal.
Ved tryk på **ENTER** hoppes til tildelingen af udvisningstid.
Ved tryk på **MENU** returneres uden ændring af udvisninger.

Tildeling af udvisningstid:

SPILLER NR. :	xx	AKTUEL UDVISNING:	2+5+10
2	5	10	2+2 5+2 2+10 RESET EXIT

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Den valgte spillers nr. og udvisninger udskrives på første linie.

Udvisning: Ved tryk på **A** til **F** tildeles en udvisningstid.
I ishockey og minihockey kan udvisningerne kombineres på andre måder.

RESET: Tryk **G** for at slette spillerens udvisninger.

EXIT: Tryk **H** eller **ENTER** for at godkende udvisningen og returnere.
Ved tryk på **MENU** returneres uden ændring af udvisninger.

6. Reset af 2 min. (1 min.) Udvisning efter en scoring.

RESET HJEMME UDVISNING :
14 : 2 85 : 2+2 37 : 5+2

Når et hold scorer et mål, kan der slettes en 2 min. udvisning på det modsatte hold.
De mulige spillere udskrives i displayet over , , og . Spilleren med den mindste udvisningstid tilbage udskrives længst til venstre.

Tryk , , , eller for at nulstille en spillers 2 min. udvisning.

Tryk for at returnere til spille-menuen uden nulstilling af udvisning.