



Igangssettning

- A. Sliå på strømmen til grundstrøm.
B. Fåst tastarmalene for handball på manøverensheten.
C. Anslut manøverensheten i uttagdosen.
D. Om manøverhandling for START / STOPP av tidtagningen anvendes,
Jekks ut det i valdfritt uttag på bakviden av manøverensheten.

Defina bór du veta

- Hemmelig = H
Gjeldende lag = G
OK - Ja - gå videre = T angest YES
Nej - Avbryt = T angest NO
Uppdatera resultatet = U

Utvisning

Man trå utvisninger per lag kan visas.
Visas enligt följande:
I manöverensheten display visas två utvisningstider per lag.
På grundströmen med prick (1 st per utvisning). Utvisningstider visas ej på grundströmen.
Om utvisningstider finns, visas spelnummret och utvisningstider på display.
I LED-Basic-enseten visas inte utvisningar i form av prickar då utvisningstider ingår i dessa.
Förklara representationen av samt tidsenhet.

Starta handBollsprogrammet

- Om display ATERSTALLA DATA visas, tryck tangent NO.
Tryck tangent NO till displayen visar: HANDBOLL.
Tryck tangent YES.

1. Tidtagning

- Tangent START eller tangent STOP. Eller med START/STOPP handtaget.
För att ändra filis uppläsning till nedskickning och vice versa (ej möjligt under pågående halvlek),
tryck på tangent MATCH TIME. Tryck YES för att acceptera inläsningstid och tryck sedan YES
eller NO på återkommande filis pågående ned- eller uppläsning (beroende på aktuell inställning).
För korrigering av 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 matras in samtidigt.
Om endast grundströmen finns:
Tangent 2 MDN. För hemma eller gästande lag.
För utvisningar kan anges.
Tangent START för start av nedskickning.
Om utvisningstider finns:
Tangent NO för hemma eller gästande lag.
Skriv in spelnummret (alltid 3 siffror).
Tangent 2 MDN eller valfri siffra, för resp. lag.
För utvisningar kan anges.
Tangent START för start av nedskickning.

4. Ny halvlek

- Tangent PERIOD
Tangent 1
Tangent YES

5. Manuell signal

- Tangent [] och en signal ljuder ca. 3 sekunder.

6. Time-out

- Tangent TIME-OUT för hemma eller gästande lag. (Oftasttiden behövs inte stoppas.)
Tangent YES, inläsningens värde. Eller tangent NO, ingen time-out.
Nedskickningen kan stoppas med tangent STOP.

7. När matchen är slut

- Tangent NEW MATCH.
Om ny match ska spelas:
Tangent YES.
Om INTE för matchen ska spelas:
Tangent NO.
Tangent YES.

8. Rätta felaktiga tider och spelarnummer

- Tangent STOP.
Tangent CHANGE.
Om matchid ska ändras:
Skriv in rätt tid med siffrangestena (alltid 4 siffror).
Om utvisning finns inläsande.
Tangent NO till normalläget visas. Utvisningstiderna justeras automatiskt.
Tangent START för fortsatt tidtagning.
Om utvisning ska ändras:
Tangent NO till aktuell utvisning visas.
Skriv in nytt spelnummer med siffrangestena (alltid 3 siffror).
Eller tangent YES för att acceptera aktuella siffror i displayen.
Skriv in ny tid med siffrangestena (alltid 4 siffror).
Eller tangent YES för att acceptera aktuella siffror i displayen.
Om fler utvisningar finns inläsande.
Tangent NO till normalläget visas.
Tangent START för fortsatt tidtagning.

9. Vid strömanbrott

- Manöverensheten.
Tidtagningen stoppas och informationen står kvar i manöverenshetens display ca 2 min.
När strömmen kommer tillbaka kommer följande: ATERSTALLA DATA NY?
Tryck YES, så kommer all information att återställas.
All information återställs till tvärlin (tvärlin) automatiskt.
Elektronmekanisk resultatet.
Informationen står kvar på tvärlin under strömanbrottet.
När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tvärlin (tvärlin) automatiskt.
LED resultatet.
Informationen återvisar filis tvärlin under strömanbrottet.
När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tvärlin (tvärlin) automatiskt.

HANDBOLL

