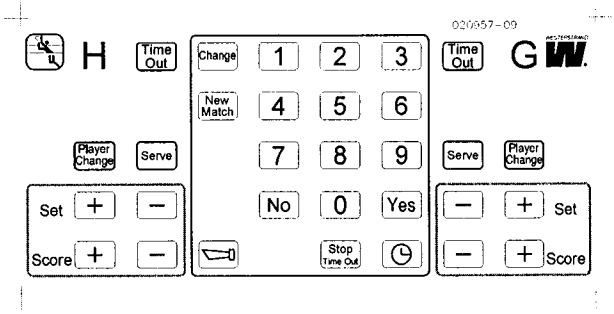
Instruktion Volleyboll

Tastaturmall 20957-09
för resultattavla multisport
LED- och elektromekaniska versioner



Igångsättning

A. Slå på strömmen till grundtavlan.

B. Fäst tastaturmallen för volleyboll på manöverenheten.

C. Anslut manöverenheten i uttagsdosan.

Detta bör du veta

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

Serve:	Visas med en röd punkt eller pil på grundtavlan, och med ett X i manöverenhetens display.
Time-out:	Visas med två gula punkter på grundtavlan, och med två * i manöverenhetens display.
Spelarbyte:	Om tilläggstavla för spelarbyte/set finns, Visas spelarbyte med 6 gula punkter på den tavlan.
Set:	Om tilläggstavla för spelarbyte/set finns, Visas föregående set på den tavlan.
Teknisk Time-Out:	Vid uppstart kan man välja standard eller internationella inställningar. Om man väljer Int. får man automatiskt 60 sek Time-Out, när det ledande laget når 8 och 16 poäng i set 1-4. Nedräkningen stoppas med tangenten STOP. Teknisk time-out visas ej på tavlan. Båda lagen har fortfarande möjlighet till 2 Time-Out i set 1-5.

WESTERSTRAND URFABRIK AB
Box 133
545 23 TÖREBODA
Tel. 0506 48000
Fax. 0506 48051
Internet: http://www.westerstrand.se
E-mail: info@westerstrand.se

1. Starta volleybollsprogrammet

- Om frågan ÅTERSTÄLLA DATA visas, tryck tangent NO.
- Tryck tangent NO tills displayen visar: VOLLEYBOLL.
- Tryck tangent YES.
  I displayen visas nu frågan: Standard.
  För att starta standard regler:
- Tryck tangent YES.
  För att starta internationella regler:
- Tryck tangent NO.
- Tryck tangent YES.

2. Poängräkning

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

Rätta poäng

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

3. Visa serve på tavlan

- Tangent SERVE, för hemma eller gästande lag.

4. Set

- Tangent SET +, för hemma resp. gästande lag.
- Tangent YES, nästa set aktiveras, NO ingen ändring

Rätta set

- Tangent SET -, för hemma resp. gästande lag.
- Tangent YES, rättelse accepteras, NO ingen ändring
- Om tilläggstavla för spelarbyte/set finns, se punkt 7

5. Time-out

- Tangent TIME-OUT för hemma eller gästande lag.
- Tangent YES, nedräkningen startar. Eller tangent NO, ingen time-out.
- Tangent STOP avbryter nedräkningen.

Rätta time-out

- Tangent CHANGE.
- Tangent NO.
- Tangent TIME.OUT för det laget som ska ta bort en time-out prick.

Punkt 6 och 7 nedan, är till för tilläggstavla spelarbyte

6. Spelarbyte

- Tangent PLAYER CHANGE.

7. Rätta set

- Tangent CHANGE.
- Skriv in setnummer som ska ändras
- Skriv in nytt resultat (4 siffror)
  Eller tangent NO (avbryt).

8. När matchen är slut

- Tangent NEW MATCH.

Om ny match ska spelas:

- Tangent YES.

Om INTE fler matcher ska spelas:

- Tangent NO.
- Tangent YES.

9. Vid strömavbrott

- Manöverenhet.

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 (tavlorna) automatiskt..

- Elektromekanisk resultattavla.

Informationen står kvar på tavlan under strömavbrottet.
När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tavlan (tavlorna) automatiskt.

- LED resultattavla.

Informationen försvinner från tavlan under strömavbrottet.
När strömmen kommer tillbaka, uppdateras tavlan (tavlorna) automatiskt.