



## Indholdsfortegnelse

<b>1. Hovedmenu (sportsvalg) .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Setup .....</b>	<b>2</b>
2.1.1 Hvordan startes setup menuen .....	2
Default sport .....	2
Sprog .....	2
Indstil tavle on-tid .....	2
Indstil ur .....	3
<b>3. Håndbold setup-menu .....</b>	<b>4</b>
3.1.1 Håndbold setup undermenu .....	5
3.1.2 Håndbold spille-menu .....	6
3.1.3 Håndbold - Tildeling af kort .....	7
<b>4. Basketball setup-menu .....</b>	<b>8</b>
4.1.1 Basketball setup undermenu .....	9
4.1.2 Indtastning af spillernumre .....	10
4.1.3 Basketball spille-menu .....	11
4.1.4 Redigering af score .....	12
4.2 Sidepult til spiller fejl og score .....	13
<b>5. Volleyball setup-menu .....</b>	<b>14</b>
5.1.1 Volleyball spille-menu .....	15
<b>6. Tennis setup-menu .....</b>	<b>16</b>
6.1 Tennis spille-menu .....	17
<b>7. Ishockey / floorball / minihockey setup-menu .....</b>	<b>18</b>
7.1.1 Ishockey / floorball / minihockey spille-menu .....	19
7.1.2 Indtastning af udvisning .....	20
7.1.3 Reset af 2 min. udvisning efter scoring .....	20
7.1.4 Skudstatistik .....	21
<b>8. Vandpolo setup-menu .....</b>	<b>22</b>
8.1 Vandpolo spille-menu .....	23
<b>9. Tekst-display .....</b>	<b>25</b>
9.1 Indtastning af navn .....	25
9.2 Indtastning af spillere .....	26
9.3 Indtastning af tekst .....	27
<b>10. Futsal setup-menu .....</b>	<b>28</b>
10.1 Futsal spille-menu .....	29
<b>11. Service-menu .....</b>	<b>31</b>
<b>12. Fejlsøgning .....</b>	<b>35</b>
<b>13. Installation .....</b>	<b>36</b>
<b>14. Kabel diagrammer .....</b>	<b>38</b>
14.1.1 Standard system .....	38
14.1.2 Standard system med shot clocks .....	39
14.1.3 Placering af terminator .....	40
14.1.4 Hvordan terminatoren monteres .....	40



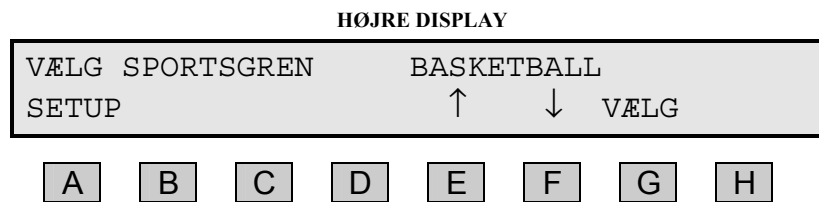
## Når pulten tilsluttes

Ved tilslutning af pulten startes menuen i den sportsgren der sidst var valgt eller i den sportsgren der er valgt som standard (default). Se pkt.2.1

For at komme til hovedmenuen, tryk **B** , EXIT.

## 1. 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

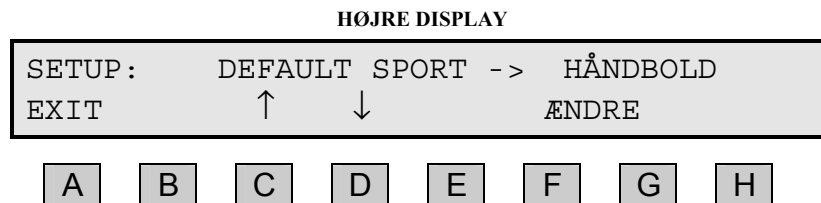


## 2. Setup

### 2.1.1 Hvordan startes setup menuen

Når man står i -

- 1) en sportsgren: Tryk på de to **MASTER** **RESET** samtidigt.  
Tryk derefter **B** (EXIT) for at gå til hovedmenuen.
- 2) hovedmenuen (valg af sport): Tryk **A** (SETUP) for at gå til setup-menuen.



**EXIT:** Tryk **A** for at returnere til hovedmenuen.  
Ændringer gemmes automatisk !

Med **C** og **D** vælges mellem følgende menupunkter:

#### Default sport

Her kan der vælges hvilken sportsgren pulten normalt skal starte op med.  
Sportsgrenen ændres med **F** eller **G**.

#### Service-menu

Da service-menuen kun er for specielle brugere, kræves adgangskode.  
Service-menuen er nærmere beskrevet under punkt 11.

#### Sprog

Med **F** eller **G** kan der vælges mellem følgende sprog:  
Engelsk, Dansk, Tysk, Svensk, Finsk, Tyrkisk, Hollandsk,  
Fransk, Russisk, Spansk, Lettisk og Portugisisk.  
Russisk kræver dog en pult med specielt højre display.

#### Indstil tavle on-tid

Her angives i hvilket tidsrum tavlen skal vise uret (være tændt).  
Uden for dette tidsrum slukkes tavlen.  
Tryk på **F** eller **G** for at ændre tidsrummet.  
Tidsrummet angives i hele timer.

Eks.: 10-24 (Tændt mellem klokken 10.00 og 24.00.)

Tidsrummet indtastes via de numeriske taster.

Med **CLEAR** kan det sidst indtastede tal slettes.

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

#### Tips!

Uret er altid slukket : 00 – 00.

Uret er altid tændt : 00 – 24.

*Bemærk: Levetiden på lysdioderne forlænges ved at begrænse den tid uret holdes tændt.  
Der er derfor ingen grund til at lade anlægget stå tændt mere end højst nødvendigt.*

**Indstil ur**

Tryk **F** eller **G** for at stille uret.

Tiden tages ind via de numeriske taster.

Med **CLEAR** kan det sidst indtastede tal slettes.

Godkend med **ENTER** eller fortryd ændring med **MENU** .

***Urmodul:***

*Hvis et radiostyret Ur er installeret på NauNettet vil 24-timers urene automatisk bliver styret af UR modulet.*



### 3. Håndbold setup-menu

HØJRE DISPLAY							
HÅNDBOLD	UNDER #	30:00	TID	HORN			
GEM EXIT	MENU OFF	TID	OP	AUTO			
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>

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

**GEM:** Tryk **A** for at gemme ændringer.  
(Gem opsætning)

**EXIT:** Tryk **B** for at returnere til hovedmenuen.  
(Hovedmenu) Kan kun udføres, hvis en kamp ikke er i gang.  
Evt. fejlmeddelelse: KAMP ER I GANG...  
TRYK FØRST MASTER RESET !

**UNDER MENU:** Tryk **C** for at gå til undermenuen.  
I undermenuen kan spillernumre og holdnavne eller holdfarver sættes op. Se endvidere punkt 3.1.1

**#:** Tryk **D** for at slå sidetavlerne fra (OFF) eller til (ON).  
Sidetavle (on/off) Hvis sidetavlerne slukkes, skal der ikke indtastes spillernr. ved scoring og udvisning.

**TID:** Tryk først på **STOP** og derefter 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 med **MENU** .

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

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



### 3.1.1 Håndbold setup undermenu

HØJRE DISPLAY					
UNDERMENU	HOLDNAVN	SPILLERE			
EXIT	RUL	H	G	H	G



- EXIT:** Tryk **A** eller **MENU** for at returnere til håndbold setup-menuen.
- RUL:** Hvis der kun er hold tekstdisplay i tavlen, kan holdopstillingen (spillernavnene) rulles hen over displayet.  
Tryk **B** for at rulle eller stoppe holdopstillingen.
- HOLDNAVN:** Tryk **C** eller **D** for at ændre Hjemme eller Gæste holdets navn.  
Indtastning af navn; se punkt 9.1
- Holdfarve:** Tryk **C** eller **D** for at ændre Hjemme eller Gæste holdets farve.  
Kun tilgængelig hvis hold tekstdisplay ikke er installeret og farve-markering er installeret.
- SPILLERE:** Tryk **E** eller **F** for at ændre Hjemme eller Gæste spillernavne og numre.  
(Nr.+Navn) Indtastning af spillere; se punkt 9.2



### 3.1.2 Håndbold spille-menu

#### HØJRE DISPLAY

UDVISNING:	2:00	2:00	PER	TIME-OUT	0:00
H KORT G	H/1	G/3	1	H/1	G/2 ÷

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

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

**KORT:** Menupunktet er kun tilgængeligt, hvis sidetavlerne er tændte.  
Tryk **A** eller **B** for at tildele en Hjemme eller Gæste spiller et gult eller rødt kort. (se endvidere punkt 3.1.3)  
Tryk først **H** inden **A** eller **B** for at fortryde en tildeling af kort.

#### HØJRE DISPLAY

UDVISNING:	2:00	2:00	PER	TIME-OUT	0:00
+ 2 min	H/1	G/3	1	H/1	G/2 ÷

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

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

**UDVISNING:** Tryk **C** eller **D** for at give Hjemme eller Gæsterne en udvisning. (2 min.)  
Tryk først **H** inden **C** eller **D** for at fortryde en udvisning.  
For at give 2 min ekstra udvisning til en spiller tages **A** eller **B** efterfulgt af **C** eller **D** for Hjemme eller Gæsterne. Her vælges hvilken af de op til 3 spillere som allerede er udvist, der skal have + 2 min. ved tryk på **D**, **F** eller **H** (se illustration nedenfor).  
Tast **A** eller Menu (Exit) for gå tilbage til spille-menuen. Går selv tilbage efter 15 sek. hvis intet tages..  
Antal udvisninger vises i displayet (H/x eller G/x) og som punkter i tavlen.  
Korteste udvisningstid vises i displayet og i tavlens midtersektion.

#### HØJRE DISPLAY

Hjem udvisn.:	1:58	1:34	0:35
Exit	+ 2:00	+ 2 min	+ 2 min

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

**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**.



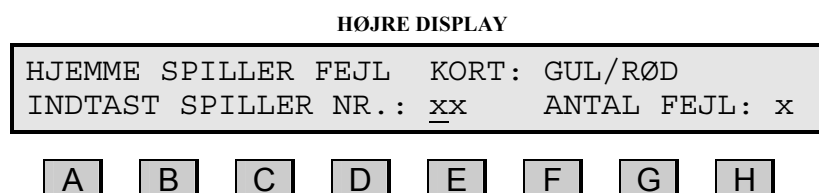
- TIME-OUT:** Tryk **F** eller **G** for at starte en Hjemme eller Gæste time-out. (1 min.)  
 Tryk først **H** inden **F** eller **G** for at fortryde en time-out.  
 Ved tryk på **STOP** stoppes time-out tiden uden at kamptiden startes.  
 Ved tryk på **START** stoppes time-out tiden, og kamptiden 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 stedet for kamptiden i tavlen.  
 Hornet giver signal, når der er 10 sek. tilbage af time-out tiden.
- ÷ :** 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.

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

### 3.1.3 Håndbold - Tildeling af kort



- Vælg kort:** Tryk **G** for at tildele gult kort.  
 Tryk **H** for at tildele rødt kort.



- Vælg spiller:** Indtast spillernummer på pultens numeriske tastatur.  
 Afslut med **ENTER** for at tildele en spiller et kort.  
 Afslut med **MENU** for at returnere uden tildeling af kort.





## 4. Basketball setup-menu

### HØJRE DISPLAY

BASKETBALL	UNDER #	20:00	S.CLK	TID	HORN	
GEM	EXIT	MENU	OFF	TID 24	NED	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)

**EXIT:** Tryk **B** for at returnere til hovedmenuen.  
(Hovedmenu) Kan kun udføres, hvis en kamp ikke er i gang.  
Evt. fejlmeddelelse:           KAMP ER I GANG...  
  TRYK FØRST MASTER RESET !

**UNDER**  
**MENU:** Tryk **C** for at gå til undermenuen.  
I undermenuen kan spillernumre og holdnavne eller holdfarver samt antal spillerfejl sættes op. Se endvidere punkt 4.1.1

**#:**  
Spiller nr. (on/off) Tryk **D** for at vælge (ON) spiller nr. eller fravælge (OFF) spiller nr.  
Hvis spiller nr. er OFF skal der ikke indtastes et spiller nr. efter en pointgivning eller en udvisning.  
(Dette menu punkt vil kun være til syne, hvis der er mulighed for at vise spiller nr. på tavlen)

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

**S.CLK:** Tryk **F** for at ændre "Shot Clock" tiden.  
(Shot Clock) Hvis kamptiden ikke har været sat i gang, ændres den tid "Shot Clock'en"  
skal tælle ned fra fremover. Ellers korrigeres kun starttiden for den næste  
"Shot Clock" nedtælling.  
Tiden i sekunder indtastes via de numeriske taster.  
Med **CLEAR** kan det sidst indtastede tal slettes.  
Godkend med **ENTER** eller fortryd med **MENU** .

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

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



### 4.1.1 Basketball setup undermenu

#### HØJRE DISPLAY

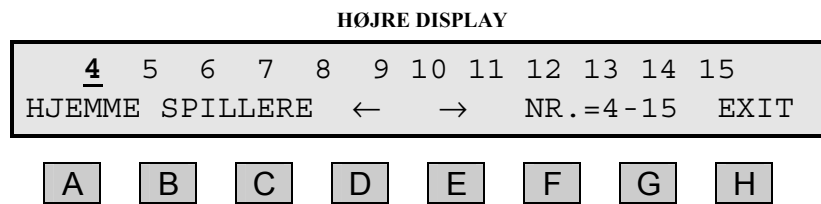
UNDERMENU	HOLDNAVN	SPILLERE	SPIL . HOLD
EXIT RUL	H G	H G	5 FEJL 5

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

- EXIT:** Tryk **A** eller **MENU** for at returnere til basketball setup-menuen.
- RUL:** Hvis der kun er hold tekstdisplay i tavlen, kan holdopstillingen (spillernavnene) rulles hen over displayet.  
Tryk **B** for at rulle eller stoppe holdopstillingen.
- HOLDNAVN:** Tryk **C** eller **D** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** holdets navn.  
Indtastning af navn; se punkt 9.1
- Holdfarve:** Tryk **C** eller **D** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** holdets farve.  
Kun tilgængelig hvis hold tekstdisplay ikke er installeret og farve-markering er installeret.
- SPILLERE:** Tryk **E** eller **F** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** spillernavne og numre.  
(Nr.+Navn) Indtastning af spillere; se punkt 9.2
- SPIL.NR.:** Tryk **E** eller **F** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** holdets spillernumre.  
(Spillernumre) Indtastning af spillernumre; se punkt 4.1.2  
Kun tilgængelig hvis hold og spiller tekstdisplay ikke er installeret og spillernumre er installeret.
- SPIL.FEJL:** Tryk **G** for at ændre antal spillerfejl. (5 eller 6)  
(Maks. spiller fejl) Ændringen træder i kraft, når undermenuen forlades.
- HOLD FEJL:** Tryk **H** for at ændre maks. antal hold fejl. (fra 5 til 9)  
(Maks. hold fejl) Ændringen træder i kraft, når undermenuen forlades.



### 4.1.2 Indtastning af spillernumre



Cursoren blinker ud for det spillernummer, som kan ændres.

Nummeret indtastes på det numeriske tastatur (0-99).

Nummeret godkendes med **ENTER**, hvorefter næste spillernummer (til højre) kan indtastes.

Hvis nummeret findes i forvejen nulstilles dette.

Nummer 0 udskrives ikke i sidetavlen.

←: Tryk **D** for at godkende nummeret og gå tilbage til foregående spillernummer (til venstre).

→: Tryk **E** for at godkende nummeret og gå frem til næste spillernummer (til højre).

**NR.=4-15:** Tryk **F** eller **G** for at sætte spillernumrene til 4-15.

**EXIT:** Tryk **H** eller **MENU** for at returnere til setup undermenuen og opdatere spillernumrene i sidetavlerne.



### 4.1.3 Basketball spille-menu

#### HØJRE DISPLAY

POS	EDIT	SPIL.FEJL	PER	TIME-OUT	1:00
---	SCORE	H/1	G/3	1	H/1 G/2 ÷

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

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

**POS:** Tryk **A** for at ændre bold besiddelse til Hjemme eller Gæste holdet.  
 (bold besiddelse) Hvis der trykkes hurtigt, skiftes mellem Hjemmehold, blank, Udehold, blank, Hjemmehold, osv.  
 Hvis der trykkes med mere end 4 sek. mellem hvert tryk, skiftes mellem Hjemmehold, Udehold, Hjemmehold, osv.

#### EDIT

**SCORE:** Tryk **B** for at ændre spiller score for Hjemme eller Gæste holdet.  
 (Ændre spiller score) Redigering af spiller score; se punkt 4.2.1  
 Ikke tilgængelig, hvis sidepult er tilsluttet, og tavlen er med individuelle spiller score.  
 Se punkt 4.3

**SPIL.FEJL:** Tryk **C** eller **D** for at give en Hjemme eller Gæste spiller en fejl.  
 (Spiller fejl) Tryk først **H** inden **C** eller **D** for at fortryde en fejl.  
 Antal holdfejl vises i displayet (H/x eller G/x) og i tavlens midter-sektion.  
 Ikke tilgængelig, hvis sidepult er tilsluttet; se punkt 4.3

#### Med NS265 og soft dip sæt til 00016:

Hvis hold fejl er lige med max. hold fejl (5 til 9)-1, dvs. 4-8, Starter tallene under **C** eller **D** at blinke og pult-summer lyder ca. 1 sek.  
 Tryk **C** eller **D** for at tænde eller slukke det rødt lys af NS265 for Hjemme eller Gæste hold.

**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. (1 min.)  
 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 som punkter i tavlen.  
 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 der er 10 sek. tilbage af time-out tiden.

**÷ :** 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.



<b>Kamptid:</b>	Kamptiden startes og stoppes med <b>START</b> og <b>STOP</b> . Hvis tiden er stoppet, kan denne nulstilles med <b>RESET</b> . Tryk dog <b>RESET</b> i 2-3 sekunder, hvis tiden skal nulstilles midt i en periode.
<b>Point:</b>	Med <b>+</b> og <b>-</b> kan pointene i pultens venstre side forøges eller formindskes. Pointene i tavlen opdateres først når <b>RESULT</b> aktiveres. Lysdioden over <b>RESULT</b> lyser, når pointene i pulten og tavlen er forskellige. Ved tavler med individuel spiller score, spørges efter målscorens nummer, som taster ind via de numeriske taster og afsluttes med <b>ENTER</b> eller <b>RESULT</b> . Hvis sidepult er tilsluttet, og tavlen er med individuelle spiller score, så skal pointene taster ind i sidepulten; se punkt 4.3
<b>Reset kamp:</b>	Tryk på de to <b>MASTER RESET</b> samtidig for at nulstille resultaterne og tiden.
<b>Horn:</b>	Ved tryk på <b>🔊</b> giver hornet signal. Ved valg af automatisk horn, giver hornet signal, når kamptiden løber ud.

#### 4.1.4 Redigering af score

##### HØJRE DISPLAY

EXIT	EDITER G SCORE H
------	---------------------

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

**EXIT:** Tryk **A** eller **MENU** for at returnere til basketball setup-menuen.

**Editer Score:** Tryk **G** eller **H** for at ændre spiller score for Gæste eller Hjemme holdet.

##### HØJRE DISPLAY

GÆSTE SCORING: xxx	
INDTAST SPILLER NR.: ___	- SCORE: ___

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

**Spiller nr.:** En spillers nr. taster ind via de numeriske taster (0-15).  
Spillerens aktuelle score udskrives ud for SCORE:.  
Med **CLEAR** slettes det sidste indtastede tal.  
Ved tryk på **ENTER** hoppes til ændringen af den aktuelle spillers score.  
Ved tryk på **MENU** returneres uden ændringer.

**Spiller score:** En spillers score taster ind via de numeriske taster. Værdien kan være fra 0 og op til en værdi, som ikke får den totale score til at overstige 199.  
Ved tryk på **ENTER** ændres den aktuelle spillers score, og der hoppes tilbage til valg af spiller.  
Ved tryk på **MENU** hoppes tilbage til valg af spiller uden ændring af score.

**Flere ændringer:** Der kan foretages flere ændringer, og den totale scores ændring i forhold til scoren i tavlen udskrives ud for GÆSTE SCORING:.

**Afslut :** Med **RESULT** godkendes ændringerne, og der returneres. Samtidig opdateres holdets samlede score i pulten og tavlen.



## 4.2 Sidepult til spiller fejl og score


DISPLAY											
GUEST	4:xx	6:xx	8:xx	10:xx	12:xx	14:xx					
SCORE	5:xx	7:xx	9:xx	11:xx	13:xx	15:xx					


  

FOUL	SCORE	TEAM			FOUL	SCORE	TEAM	
4	5	6	÷		4	5	6	
7	8	9	1		7	8	9	
10	11	12	2	H	G	10	11	12
13	14	15	3		13	14	15	

Tasterne i sidepultens venstre side er til hjemme spillerne og højre side er gæste spillerne.

Spillernes numre for hjemme eller gæste holdet vises i displayet.  
xx i displayet fortæller, hvor mange fejl eller point hver spiller har lavet.

**Tidel fejl:** Tryk et nummer (**4-15**) for at tildele en spiller en fejl.  
Tavlen opdateres og i displayet vises holdets spiller fejl.  
Tryk  før nummeret for at trække en fejl fra en spiller.

**Tidel score:** Tryk antal score (**1-3**) og derefter spillerens nummer (**4-15**).  
Tavlen opdateres og i displayet vises holdets spiller score.  
Tryk  før antal score og derefter spillerens nummer for at trække score fra en spiller.  
Hvis tavlen ikke er med individuelle spiller score, så skal pointene tildeles i hovedpulten.

**FOUL:** Tryk **FOUL** for at se hjemme eller gæste holdets spiller fejl.

**SCORE:** Tryk **SCORE** for at se hjemme eller gæste holdets spiller score.

**TEAM:** Tryk **TEAM** for at se hjemme eller gæste holdets totale fejl og score.

DISPLAY	
HOME	TOTAL SCORES : XXX
TEAM	TOTAL FOULS : XX

**RESET:** Sidepulten resettes, når der trykkes  i pulten.



## 5. Volleyball setup-menu

### HØJRE DISPLAY

VOLLEYBALL	HOLDNAVN	T.TO.	REGLER	HORN
GEM EXIT	H	G	AUTO INTERNAT.	AUTO

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

- Spille-menu:** Med **MENU** eller ved tildeling af point skiftes til spille-menuen.
- GEM:** Tryk **A** for at gemme de indstillede data.  
(Gem opsætning)
- EXIT:** Tryk **B** for at returnere til hovedmenuen.  
(Hovedmenu) Kan kun udføres, hvis en kamp ikke er i gang.  
Evt. fejlmeddelelse: KAMP ER I GANG...  
TRYK FØRST MASTER RESET !
- 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.  
Kun tilgængelig hvis hold tekstdisplay ikke er installeret og farve-markering er installeret.
- T.TO.:** Tryk **E** for at vælge mellem automatisk eller manuel teknisk time-out.  
Menupunktet er kun tilgængeligt, hvis der er valgt internationale regler.  
Ved automatisk teknisk time-out udføres et time-out ved 8 og 16 point i 1., 2., 3. og 4. sæt (internationale regler).  
Ændring af Tech time out tid i service menu. Se punkt 11
- INTERNAT.:** Tryk **F** eller **G** for at vælge mellem internationale regler eller dansk elite-serie regler (med halvlege).  
(Regler)
- AUTO:** Med **H** skiftes mellem automatisk eller manuelt time-out horn.  
(Horn)



### 5.1.1 Volleyball spille-menu

#### HØJRE DISPLAY

SERV	SÆT	UNDER	TEK.	TIME-OUT	0:00
H	H/1 G/3	MENU	0	H/2 G/1	÷

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

- Setup-menu:** Med **MENU** skiftes til setup-menuen.
- SERV:** Med **A** skiftes serve-markering (H eller G), og denne vises i tavlen med en bindestreg (-). Serven skifter automatisk til det hold, der får tildelt point.
- SÆT:** Tryk **B** eller **C** for at optælle Hjemme eller Gæste sæt. Er kun mulig hvis det aktuelle hold har flest point. Ved optælling af sæt nulstilles pointene. Tryk først **H** inden **B** eller **C** for at annullere sidste sæt. Ved annullering af sæt, bliver pointene lig med resultatet af forrige sæt.
- UNDER MENU:** Tryk **D** for at gå til udskiftningsmenu for Hjemme eller Gæste hold. Undermenuen afsluttes ved tryk på **A**. Tryk på **B** eller **C** i undermenuen for at optælle udskiftningerne. Når **H** trykkes, vil et tryk på **B** eller **C** 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.
- TEK.:** Dette menupunkt er kun tilgængeligt ved valg af internationale regler. Tryk **E** for at udføre en teknisk time-out. Tryk først **H** inden **E** for at slette en teknisk time-out.
- 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 **START** eller **STOP** stoppes time-out tiden. Antal time-outs vises i displayet (H/x eller G/x) og som punkter i tavlen. Antal time-outs nulstilles, efter hvert sæt. Time-out tiden vises i displayet over ÷ og i stedet for sættene i tavlen. Hvis automatisk horn er valgt giver hornet signal, når time-out tiden bliver 0.
- + :** Når **H** trykkes, vil et tryk på **B**, **C** samt **E** 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.

- 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. Sættene opdateres automatisk, når point-stillingen svarer til et vundet sæt efter de valgte regler. Når et sæt er vundet, opdateres displayene i pulten med det samme, mens tavlen først opdateres efter 15 sekunder eller når **RESULT** aktiveres igen.
- Reset kamp:** Tryk på de to **MASTER RESET** samtidig for at nulstille resultaterne.





## 6. Tennis setup-menu

### HØJRE DISPLAY

TENNIS	HOLDNAVN	TIE-BREAK
GEM EXIT	H G	AUTO

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

- Spille-menu:** Med **MENU** eller ved tildeling af point skiftes til spille-menuen.
- GEM:** Tryk **A** for at gemme de indstillede data.  
(Gem opsætning)
- EXIT:** Tryk **B** for at returnere til hovedmenuen.  
(Hovedmenu)  
Kan kun udføres, hvis en kamp ikke er i gang.  
Evt. fejlmeddelelse: KAMP ER I GANG...  
TRYK FØRST MASTER RESET !
- Holdnavn:** Tryk **C** eller **D** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** spillerens navn.  
(Spillernavn)  
Indtastning af navn; se punkt 9.1
- Spillerfarve:** Tryk **C** eller **D** for at ændre **Hjemme** eller **Gæste** spillerens farve.  
Kun tilgængelig hvis hold tekstdisplay ikke er installeret og farve-markering er installeret.
- TIE-BREAK:** Med **G** eller **H** skiftes mellem automatisk og manuel tie-break.  
  
Ved manuel tie-break kommer der en valgmulighed når situationen opstår. Her kan så svares JA eller NEJ til ændring.



## 6.1 Tennis spille-menu

### HØJRE DISPLAY

SERV	PARTI		SÆT		H: X X X X X					
H	H/4	G/3	H/0	G/1	G: X	X	X	X	X	÷



- Setup-menu:** Med **MENU** skiftes til setup-menuen.
- SERV:** Med **A** skiftes serve-markering (**H** eller **G**), og denne vises i tavlen med en bindestreg (-).  
Serve-markeringen skifter automatisk efter hvert parti.
- PARTI:** Tryk **B** eller **C** for at optælle **Hjemme** eller **Gæste** partier.  
Tryk først **H** inden **B** eller **C** for at nedtælle partier.  
Partierne opdateres automatisk efter point-givning.
- SÆT:** Tryk **D** eller **E** for at optælle **Hjemme** eller **Gæste** sæt.  
Tryk først **H** inden **D** eller **E** for at annullere sidste sæt.  
Sættene opdateres automatisk og resultaterne i sættene udskrives over tasterne **F** og **G**.
- ÷ :** Når **H** trykkes, vil et tryk på tasterne **B** til **E** 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.

- Point:** Med **+** og **-** kan pointene i pultens venstre side forøges eller formindskes (0-15-30-40-A-P). Pointene i tavlen opdateres først når **RESULT** aktiveres. Lysdioden over **RESULT** lyser, når pointene i pulten og tavlen er forskellige. Ved et point-skift fra 40 eller A40 til P (Parti vundet) optælles partierne automatisk.  
Når der er nok partier til at vinde sættet, så optælles sættene, og partierne nulstilles efter 10 sekunder.  
Ved stillingen 6-6 i partier aktiveres TIE-BREAK, hvis automatisk tie-break er valgt.
- TIE BREAK:** 2 punkter tændes i tavlen for at indikere TIE-BREAK.  
Med **+** og **-** kan pointene i pultens venstre side forøges eller formindskes med et point. 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 **MASTER RESET** samtidig for at nulstille resultaterne.



## 7. Ishockey / floorball / minihockey setup-menu

### HØJRE DISPLAY

ISHOCKEY	HOLDNAVN	30:00	15:00	TID	HORN		
GEM	EXIT	H	G	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)
- EXIT:** Tryk **B** for at returnere til hovedmenuen.  
(Hovedmenu)  
Kan kun udføres, hvis en kamp ikke er i gang.  
Evt. fejlmeddelelse:                   KAMP ER I GANG...  
  TRYK FØRST MASTER RESET !
- Holdnavn:** Tryk **C** eller **D** for at ændre **H**jemme eller **G**æste holdets navn.  
(Holdnavn)  
Indtastning af navn; se punkt 9.1
- Holdfarve:** Tryk **C** eller **D** for at ændre **H**jemme eller **G**æste 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)



### 7.1.1 Ishockey / floorball / minihockey spille-menu

#### HØJRE DISPLAY

UDVISNING=	2 : 00	5 : 00	PER	TIME-OUT	0 : 00
EDIT	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.
- 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.

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



### 7.1.2 Indtastning af udvisning

#### HØJRE DISPLAY

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

#### HØJRE DISPLAY

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

### 7.1.3 Reset af 2 min. udvisning efter scoring

#### HØJRE DISPLAY

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

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

- Når et hold scorer et mål, kan der slettes en 2 min. udvisning på det modsatte hold.  
 De mulige spillere udskrives i displayet over **A**, **C**, **E** og **G**. Spilleren med den mindste udvisningstid tilbage udskrives længst til venstre.  
 Tryk **A**, **C**, **E**, eller **G** for at nulstille en spillers 2 min. udvisning.  
 Tryk **MENU** for at returnere til spille-menuen uden nulstilling af udvisning.



#### 7.1.4 Skudstatistik

##### SHOT STATISTICS:

Håndtag monteres i siden af pulten.

Tryk **H**+ eller **G**+ hver gang Hjemmehold eller Gæstehold skyder på mål.  
Antal skud på mål øges med 1 i tavlen.

Ved fejltryk kan antal skud på mål mindskes med 1 ved at trykke **H**- eller **G**-.

Ball possession anvendes ikke.



## 8. Vandpolo setup-menu

### HØJRE DISPLAY

VANDPOLO	HOLDNAVN	8:00	2:00	TID	HORN
GEM EXIT	H G	TID	PAUSE	NED	AUTO

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

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

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

**EXIT:** Tryk **B** for at returnere til hovedmenuen.  
 (Hovedmenu) Kan kun udføres, hvis en kamp ikke er i gang.  
 Evt. fejlmeddelelse: KAMP ER I GANG...  
 TRYK FØRST MASTER RESET !

**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/PAUSE:** Tryk på **E** eller **F** for at ændre kamptiderne og pausetiderne.  
 (Kamptid ændring) 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**.

Kamp tid for periode 1-4: TIMER1  
 Kamp tid for periode 5-n: TIMER2

Pause imellem periode 1-2, 3-4, 5-n : BREAK1  
 Pause imellem periode 2-3, 4-5: BREAK2

SET	TIMER1	TIMER2	BREAK1	BREAK2
EXIT	08:00	03:00	02:00	05:00

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

Nye tider bliver automatisk gemt efter indtastning.  
 Hvis kampen/ pause er i gang, er det den optalte tid, der kan ændres.

**NED:** Med **G** vælges om kamp tiden skal tælle op eller ned.

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



## 8.1 Vandpolo spille-menu

HØJRE DISPLAY							
UDVIS=	0 : 30	PER.	30S	TIME-OUT			
ResSC	H/0	G/2	1	30	H/0	G/0	÷

A
B
C
D
E
F
G
H

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

**UDVISNING:** Tryk B eller C for at give Hjemme eller Gæsterne en udvisning. (30 sek.)  
 Tryk først H inden B eller C for at fortryde en udvisning.  
 Max. 3 udvisninger i gang på hvert hold.  
 Antal udvisninger vises i displayet (H/x eller G/x) og som punkter i tavlen.  
 Mindste udvisningstid vises i displayet og i tavlens midter-sektion.

**ResSC:** Tryk A for reset shot clocks. (Samme funktion som " reset " taste på håndtaget).

**PER:** Tryk D for at skifte til næste periode.  
 Tryk først H inden D for at skifte til forrige periode.  
 (Periode) Perioden tælles automatisk op, når kamptiden løber ud, og der trykkes reset.

**30S.:** Tryk E for at ændre "30 sek." tiden.  
 (30sek. tid ændring) Hvis kamptiden ikke har været sat i gang, ændres den tid "30 sek." klokken skal tælle ned fra fremover. Ellers korrigeres kun starttiden for den næste "30 sek." nedtælling.  
 Tiden i sekunder tages ind via de numeriske taster.  
 Med CLEAR kan det sidst indtastede tal slettes.  
 Godkend med ENTER eller fortryd ændring af tid med MENU .

**TIME-OUT:** Tryk F eller G for at starte en Hjemme eller Gæste time-out. (1 min.)  
 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 B til E samt F til G virke med minus-funktion. I displayet blinker ÷, så længe minus-funktionen er aktiv.  
 Hvis der ikke trykkes en tast inden 10 sek. deaktiveres minus-funktionen.





**Kamptid/ :** Tiden startes og stoppes med **START** og **STOP**.  
**pausetid** 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 startes pausetiden automatisk.

	Kamptid	Pausetid	Kamptid
1. Periode:	8min	2min	
2. Periode:	8min	5min	
3. Periode:	8min	2min	
4. Periode:	8min	5min	
Ekstra Periode:	3min	2min	3min

Tryk **START** for at starte en ny periode.

**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.

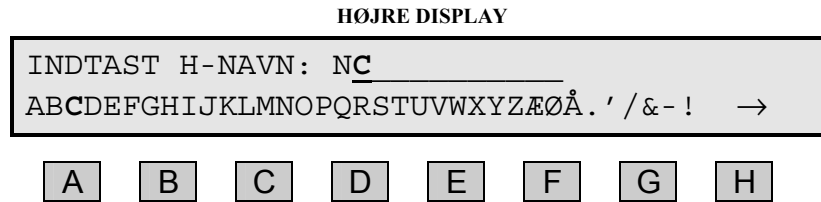
**Reset kamp:** Tryk på de to **MASTER RESET** samtidig for at nulstille resultaterne og tiden.

**Horn:** Ved tryk på **🔊** giver hornet signal.  
Ved valg af automatisk horn, giver hornet signal, når tiden løber ud.



## 9. Tekst-display

### 9.1 Indtastning af navn



Navnet kan enten tastes ind på det eksterne tastatur eller det kan tastes ind i pulten på følgende måde:

Med **A** til **F** tasterne vælges et bogstav.

Med **A** kan der skiftes mellem bogstaverne fra A til E.

Med **B** kan der skiftes mellem bogstaverne fra F til J.

Osv.

-> over **H** er lig med mellemrum.

Med de numeriske taster vælges et tal, og cursoren rykkes en til højre.

Ved tryk på **H** vælges den aktuelle karakter, og cursoren rykkes en til højre.

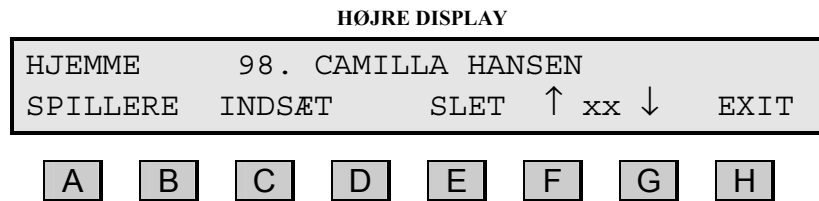
Ved tryk på **CLEAR** slettes den aktuelle karakter og cursoren rykkes en til venstre.

Ved tryk på **ENTER** godkendes navnet, og der returneres.

Ved tryk på **MENU** annulleres ændringen af navnet, og der returneres.



## 9.2 Indtastning af spillere



### Indtast spillernr.:

Nummeret tages enten ind på pultens eller det eksterne tastaturets numeriske taster.

Der afsluttes med ENTER, hvorefter spillernavnet kan indtastes enten på pulten eller det eksterne tastatur.

### Indtast spillernavn:

Navnet tages ind på tastaturet.

Er der i forvejen et navn, slettes dette hvis der først trykkes et bogstav.

Hvis der derimod først trykkes på venstre eller højre pil, kan navnet i stedet redigeres.

Der afsluttes med ENTER, hvorefter næste spiller kan indtastes.

### Indsæt:

Tryk **C** for at indsætte en ny spiller.

Er dog kun muligt, hvis der ikke er tastet 14/12 spillere ind.

Dvs. hvis spillere har været slettet kan der indsættes. Der vil så være en eller flere spillere med nr. 0.

### Slet:

Tryk **E** for at slette den aktuelle spiller.

### Se ny spiller:

Tryk **F** eller **G** på pulten eller brug pil-op og pil-ned på tastaturet for at "bladre" i spillerne. Imellem pilene i displayet (xx) vises det aktuelle linienr. (1-14 i håndbold og 4-15 i basketball)

Eventuelle ændringer i den aktive indtastning (spillernr. eller spillernavn) gemmes ikke.

### EXIT:

Tryk **H** eller **MENU** for at afslutte indtastningen af spillerne.



### 9.3 Indtastning af tekst

#### HØJRE DISPLAY

INDTAST TEKST:	SLET
<HER KAN INDTASTES T_ >	ALT

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

#### Tekst håndtering:

Trykkes der **F1** på pulten skiftes der mellem at vise enten holdnavne/holdopstilling eller den indtastede reklametekst i tavlens display. Lysdiode over **F1** er slukket når der vises holdnavne/holdopstilling i tavle. Lysdiode over **F1** lyser når der køres reklametekst i tavle. Lysdiode over **F1** blinker mens tavle opdateres med ny tekst eller ved skift mellem reklametekst og holdnavne/holdopstilling.

**Indtast tekst:** Trykkes der "F2" på det eksterne tastatur, kan teksten redigeres (se illustration ovenfor).

Når teksten redigeres, lyser lysdioden ud for **T** symbolet i pultens midte.

Teksten tages ind på det eksterne tastatur (maks. 800 karakterer). Med højre og venstre piletast kan der rulles rundt i teksten. Tasten "Home" går tilbage til første bogstav i teksten, "End" går frem til sidste bogstav i teksten, "Page up" og "Page down" går henholdsvis et skærbillede frem og tilbage. Shift-funktionen på tastaturet virker ikke.

Hver gang teksten har været redigeret tages **F1** 2 gange for at gennemføre opdateringen i tavlen.

#### Afslut tekst indtastning:

Tryk **MENU** på pulten eller "ESC" på eksternt tastatur for at fortryde tekstændringen og afslutte indtastningen.

Tryk **ENTER** for at opdatere tekstændringen i pultens tekstdisplay og afslutte indtastningen.

Der kan vises tekst på tekstdisplayet i alle sportsgrene.

**SLET ALT:** Tryk **H** for at slette hele teksten, og derefter "ENTER" på eksternt tastatur.



## 10. Futsal setup-menu

### HØJRE DISPLAY

FUTSAL	UNDER #	20:00	UDV. TID	HORN
GEM EXIT	MENU ON	TID	TID 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)

**EXIT:** Tryk **B** for at returnere til hovedmenuen.  
(Hovedmenu) Kan kun udføres, hvis en kamp ikke er i gang.  
Evt. fejlmeddelelse: Kamp er i gang...  
Tryk først Master Reset !

**Undermenu:** Tryk **C** for at ændre hold/spiller navne.  
(Holdnavn) Indtastning af navn; se punkt 9.1

**#ON:** Tryk **D** for evt. sidetavler. ON/OFF.

**Holdfarve:** Tryk **C** eller **D** for at ændre **H**jemme eller **G**æste holdets farve.  
Ikke tilgængelig hvis hold tekstdisplay er slået til.

**TID:** Tryk på **E** for at ændre kamptiderne og pausetiderne  
(Kamptid ændring) 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** .

Kamp tid for periode 1-2: TIMER1

Kamp tid for periode 3-n: TIMER2

Pause imellem periode 1 & 2: BREAK1

Pause imellem periode 2 & n : BREAK2

SET	TIMER1	TIMER2	BREAK1	BREAK2
EXIT	20:00	05:00	15:00	01:00

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

Nye tider bliver automatisk gemt efter indtastning.  
Hvis kampen/ pause er i gang, er det den optalte tid, der kan ændres.  
Tryk **A** for at returnere til setup- menuen.

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

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



## 10.1 Futsal spille-menu

HØJRE DISPLAY						
UDVISNING=		0 : 30	PER. TIME-OUT			
	H/0	G/2	1	H/0	G/0	÷
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>
						<b>H</b>

**SETUP-MENU:** Med **MENU** skiftes til setup-menuen.

**UDVISNING:** Tryk **C** eller **D** for at give Hjemme eller Gæsterne en udvisning. (30 sek.)  
 Tryk først **H** inden **C** eller **D** for at fortryde en udvisning.  
 Max. 3 udvisninger i gang på hvert hold.  
 Antal udvisninger vises i displayet (H/x eller G/x) og som punkter i tavlen.  
 Mindste udvisningstid vises i displayet og i tavlens midter-sektion.  
 Når ét hold scorer kan det andet hold få annulleret en udvisning.

**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 kamptiden løber ud, og der trykkes reset.

**TIME-OUT:** Tryk **F** eller **G** for at starte en Hjemme eller Gæste time-out. (1 min.)  
 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 **E** samt **F** til **G** virke med minus-funktion. I displayet blinker ÷, så længe minus-funktionen er aktiv.  
 Hvis der ikke trykkes en tast inden 10 sek. deaktiveres minus-funktionen.



**Kamptid/ :** Tiden startes og stoppes med **START** og **STOP**.  
**pausetid** 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 startes pausetiden automatisk.

	Kamptid	Pausetid	Kamptid
1. Periode:	20min	15min	
2. Periode:	20min	1 min	
3.+4+E Per:	5min	1min	

Tryk **START** for at starte en ny periode

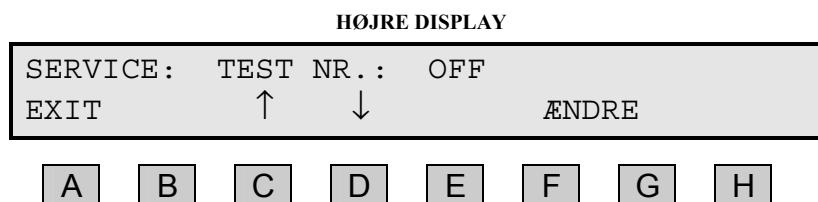
**Point:** Med **+** og **-** kan pointene i pultens venstre side forøges eller formindskes.  
Pointene i tavlen opdateres først når **RESULT** aktiveres. Lysdioden over **RESULT** lyser, når pointene i pulten og tavlen er forskellige.

**Reset kamp:** Tryk på de to **MASTER RESET** samtidig for at nulstille resultaterne og tiden.

**Horn:** Ved tryk på **U** giver hornet signal.  
Ved valg af automatisk horn, giver hornet signal, når tiden løber ud.



## 11. Service-menu



- EXIT:** Tryk **A** for at forlade service-menuen.  
Inden der returneres til setup-menuen, skal der bekræftes om opsætningerne skal gemmes.
- Med **C** og **D** kan der vælges mellem følgende menupunkter:
- TEST:** Med **F** eller **G** kan der vælges mellem Test=off, Test=1, Test=2 & Test=3.  
Test 1 tænder alle lysdioder i tavlerne.  
Test 2 tænder cifrene i tavlen et af gangen. Værdien der udskrives er lig med 1'erne i ciffer-adressen. Desuden tændes et evt. tilhørende punkt.  
Test 3 tæller fra 0-9 og tænder derefter alle punkter i tavlerne.
- SOFT DIP:** Fra Software version V3.59 (20/3-06)  
Software dipswitch:  
00000:  
Standard  
00002:  
Special icehockey program ( icehockey periode: 0+ ur med signal i omklædningsrum).  
00004:  
Højre og venstre stille af holdt resultater. Kun for pointtavler ude afmærkning rundt om resultater og med max. point af 199.  
00016:  
RedTeamFouls med NS265: Visning af holdt fejl skal godkendes med et tasttryk.(se side 11).
- Ishockey 2+2->4 MIN =**  
Med **F** eller **G** kan kontrol af 2+2 visning ændres til 4 min visning.  
ON: 2+2 vises som 4 min.  
OFF: 2+2 vises som 2+2.
- Skudur kamp horn=**  
Kun til NB740, som ikke har monteret skudur horn.  
ON: Skudur horn er omdirigeret til Kamp horn.  
OFF: Skudur horn er ikke omdirigeret til Kamp horn.
- Skudur Stop =**  
Med **F** eller **G** kan kontrol af skudur ændres.  
ON: pulten stopper skudurs-tiden.  
OFF: Skudur er uafhængig af pult.
- Basketball pausetid 2 =**  
Med **F** eller **G** kan tiden ændres.



**Basketball pausetid 1 =**

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

**Skudurs horn tid (SEK) =**

Med **F** eller **G** kan tiden ændres i området 1-4 sek.

**Timeout horn tid (SEK) =**

Med **F** eller **G** kan tiden ændres i området 1-4 sek.

**Kamp horn tid (SEK) =**

Med **F** eller **G** kan tiden ændres i området 1-4 sek.

**Midter-sektion =**

Med **F** eller **G** kan der slukkes el. tændes for tavlens midter-sektion.  
Dette er bestemmende for hvor time-out tiden skal vises.

**Farve-markering =**

Med **F** eller **G** angives om der er farve-markering i tavlen.  
Dette er bestemmende for om der kan vælges holdfarve i sportsgrenenes setup-menuer.

**Sidetavle =**

Med **F** eller **G** angives om der er sidetavler og om de også indeholder individuelle spiller-score.  
Dette er bestemmende for om der ved scoring i basketball spørges efter spiller-nr.

**Spiller-numre =**

Med **F** eller **G** angives om der er spillernumre i sidetavlen.  
Hvis ikke så anvendes numrene fra 4 til 15 i basketball.

**Hold tekst-display =**

Med **F** eller **G** angives om der er tekstdisplay til holdnavne i tavlen.  
Dette er bestemmende for om der kan indtastes navn i sportsgrenenes setup-menuer.  
Samtidig bestemmes antal karakterer i et display. (5,10,16,21,16-1,21-1)  
16-1 og 21-1 betyder at der kun er et tekstdisplay til både hjemme og gæst.

**Spil. tekst-display =**

Med **F** eller **G** angives om der er tekstdisplay til spillernavne i tavlen.  
Dette er bestemmende for om der kan indtastes navn i sportsgrenenes setup-menuer.  
Samtidig bestemmes antal karakterer i et display (5,10,16,21).

**Time-out horn =**

Med **F** eller **G** angives om der er time-out horn i tavlen.  
Hvis ikke så bruges det normale horn.  
Hvis Time-out horn er sat til ON, vil kamptids horn lyde på det horn der kan tilkobles på OUT-2 i stedet for det normale på OUT-1.

**Kommunikations-info.**

Tryk **F** eller **G** for at se hvilke enheder (adresser) der er koblet på pulten. Desuden kan antal retransmissioner og fejlsvar på NauNettet ses.

Hvis der er flere end 8 enheder koblet på pulten, så tryk **H** for at se flere adresser (tilkoblede enheder).

Hvis menuen benyttes kort tid efter at pulten er tilkoblet, kan der ses adresser som pulten leder efter, men som ikke nødvendigvis er på nettet. Disse forsvinder så efter et stykke tid.

Tryk **ENTER** for at forlade visningen.

**Test af håndtag.**

Her kan tilsluttede håndtag testes for at se om tasterne på håndtaget er OK.

Med **D** til **H** kan lamper og brummere i håndtaget testes.

Tryk **A** for at forlade testen.

**Kalibrering af ur =**

Med **F** eller **G** kan pult-urets hastighed ændres (default = 0).

Værdien kan ændres fra -31 til +31. En minus værdi indikerer antal sekunder uret skal gå langsommere indenfor 6 dage. En plus værdi indikerer antal sekunder uret skal gå hurtigere indenfor 3 dage.

**Urmodul (NT240):**

*Hvis et radiostyret Ur er installeret på NauNettet vil 24-timers urene automatisk bliver styret af UR modulet.*

**Total reset (default opsætning)**

**OBS:** Inden "Total reset" skal alle setup indstillingerne til pointtavle noteres.

Tryk på **F** eller **G** for at nulstille alle setup-data til standard indstillinger.

Inden funktionen træder i kraft skal handlingen bekræftes.

**Service-kode ændring**

Tryk på **F** eller **G** for at ændre service-koden.

Koden tages ind via de numeriske taster.

Med **CLEAR** kan det sidst indtastede tal slettes.

Godkend med **ENTER** eller fortryd ændring af koden med **MENU**.

Hvis intet indtastes, nulstilles koden til standard indstilling.

**Timer i brug =** Dette er en information om hvor lang tid pulten har været i brug.

Værdien nulstilles kun første gang der sættes strøm på pulten.

En total reset nulstiller ikke denne værdi.

**Software version:**

Information om pultens software version og dato.

**Vandpolo timeout-tid =**

Tryk på **F** eller **G** for at ændre timeouttiden.

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**.

**Vandpolo udvisningstid =**

Tryk på **F** eller **G** for at ændre udvisningstiden.  
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**.

**FUTSAL timeout-tid =**

Tryk på **F** eller **G** for at ændre timeouttiden.  
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**.

**Volleyball time-out 5.sæt, Volleyball teknisk time-out tid,  
Floorball time-out tid, Ishockey time-out tid, Volleyball time-out tid,  
Basketball time-out tid, Håndbold time-out tid:**

Tryk på **F** eller **G** for at ændre time-out tiden.  
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**.



## 12. Fejlsøgning

I bunden af tavlen sidder 5 lysdioder til fejlsøgning:



230VAC lysdiode:  
**GRØN 1 (F1)**

Hvis ingen lyser, så kontrollér:  
- 230VAC tilslutning.  
- 230VAC sikring (F1).

24VAC lysdiode:  
**GRØN 2 (F2)**

Hvis den ikke lyser, og 230VAC lysdioden lyser, så kontrollér:  
Sikring (F2).

18VDC lysdiode:  
**GRØN 3 (F3)**

Lyser hvis der er forsyning til pulten samt tavlens controller.  
Hvis den ikke lyser, så kontrollér:  
- Sikring (F3).  
- Springer sikring igen, kan det skyldes kortslutning eller forkert forbindelse i kablet mellem tavle og pult. Muligvis kortslutning i pulten.

NauNet lysdiode:  
**RØD**

Blinker når der kommunikerer med pulten.  
Hvis de tre grønne lysdioder lyser, og den røde ikke blinker, så er der fejl i kommunikationen mellem pulten og tavlen.  
Fejlmuligheder:  
- Pult ikke tilsluttet.  
- Brud eller kortslutning i NauNet kabel.  
- Ledninger byttet i NauNet kabel.  
- Fejl i PULT.  
- Fejl i NC. (Controlleren i tavlen)

NauLink lysdiode:

Blinker for at indikere at controlleren i tavlen (NC) er aktiv, **GUL** samt at den interne kommunikation til cifrene kører.  
Hvis de tre grønne lysdioder lyser, og den gule ikke blinker, så er der fejl i controlleren (NC).



lysdiode i pult:

Lyser når forsyning til pult er OK.  
Hvis den ikke lyser:  
- Kontroller F3 sikring.  
- Muligvis brud på NauNet kabel.  
Hvis den lyser, men displayene i pulten ikke viser noget:  
- Intern fejl i PULT.

Hvis alle lysdioder i tavlen lyser og blinker som de skal, og pulten fungerer, men tavlen intet viser, når en sportsgren er valgt. Så kontroller om ledningerne fra ben 2 og 3 i NET-IN er forbundet rigtigt til pulten.



## 13. Installation

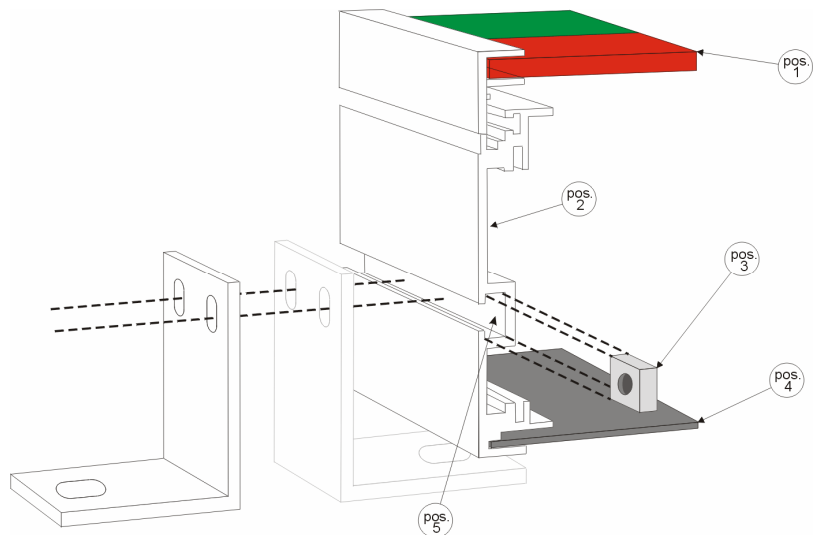
Følgende dele følger med et standard anlæg:

<b>4 stk.</b>	<b>Monteringsbeslag</b> (Appendiks I - figur 1)
<b>8 stk.</b>	<b>Firkant møtrikker</b> (Appendiks I - figur 2)
<b>8 stk.</b>	<b>Bolte</b> (Appendiks I - figur 3)
<b>8 stk.</b>	<b>Spændeskiver</b> (Appendiks I - figur 4)
<b>1 stk.</b>	<b>230V kabel med apparatstik</b> (Appendiks I - figur 5)
<b>1 stk.</b>	<b>Pult kabel med XLR stik</b> (Appendiks I - figur 6)
<b>1 stk.</b>	<b>Stikboks, NT112</b> (Appendiks I - figur 7)
<b>1 stk.</b>	<b>NT Pult</b> (Appendiks I - figur 8)

Placer de 4 montage vinkler med nøglehuller (figur A) på væggen med en afstand som svarer til tavlens længde og højde. Vinklerne kan valgfrit placeres i top/bund, højre/venstre side eller en kombination af disse. Derudover kan vinklerne monteres som udvendig montage, hvor en del af beslagene vil være synlig eller som "skjult" montage, hvor det meste af beslaget vil være skjult af anlægget.

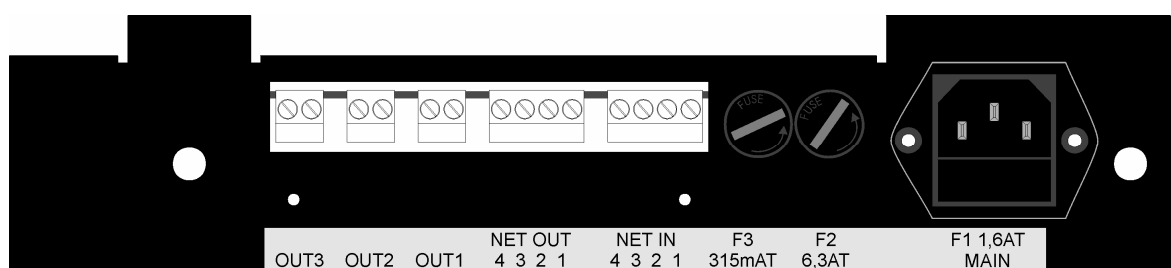
Vedlagte firkant møtrikker (Appendiks I - figur) skubbes ind i sporene (figur A, pos. 5). Dette er muligt fra alle rammens hjørner.

Derefter løftes tavlen op og sættes ind mellem vinklerne som den så kan hvile på, mens beslagene fastgøres til firkant møtrikkerne med de vedlagte bolte (Appendiks I - figur 3) og spændeskiver (Appendiks I - figur 4).



**Figur A**

Monter derefter stikboksen (Appendiks I - figur 7) på væggen i nærheden af pulten. Tilslut derefter skrueklemmer fra boksen ovenpå tavlen mærket "NET IN" (figur B) med skrueklemmerne i stikboksen (figur C). Brug 2x2 x 0,6mm<sup>2</sup> parsnoede med par#1 på 2/3 & par#2 på 1/4.



**Figur B**



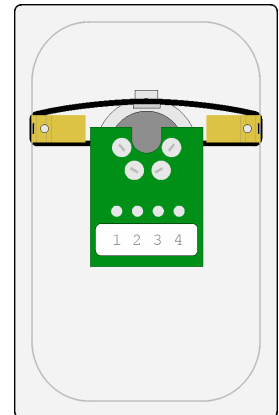
Forbindelsen skal udføres fra klemme 1 i boksen på tavlen til klemme 1 i stikboks (figur C) ved pulten og klemme 2 til 2, 3 til 3 og 4 til 4. Tilslut derefter det medfølgende eller tilsvarende 230VAC kabel (Appendiks I - figur 5) til tavlens 230V indgang mærket "MAIN".

Sæt kabel (Appendiks I - figur 6) fra pult (Appendiks I - figur 8) i stikboks. Kontroller at sikringerne **F1**, **F2** og **F3** (se figur B) er isat og korrekt monteret.

Tænd for strømmen og kontroller Service Dioderne (figur D) som er monteret nederst i rammen således at de er synlige når man står under anlægget og kigger op på bunden. Service dioderne er monteret i højre side af anlægget.

Kontroller:

- at den gule lysdiode blinker langsomt
- at den røde lysdiode blinker, når pulten *er* tilsluttet
- at alle tre grønne lysdioder lyser



Figur C



Figur D

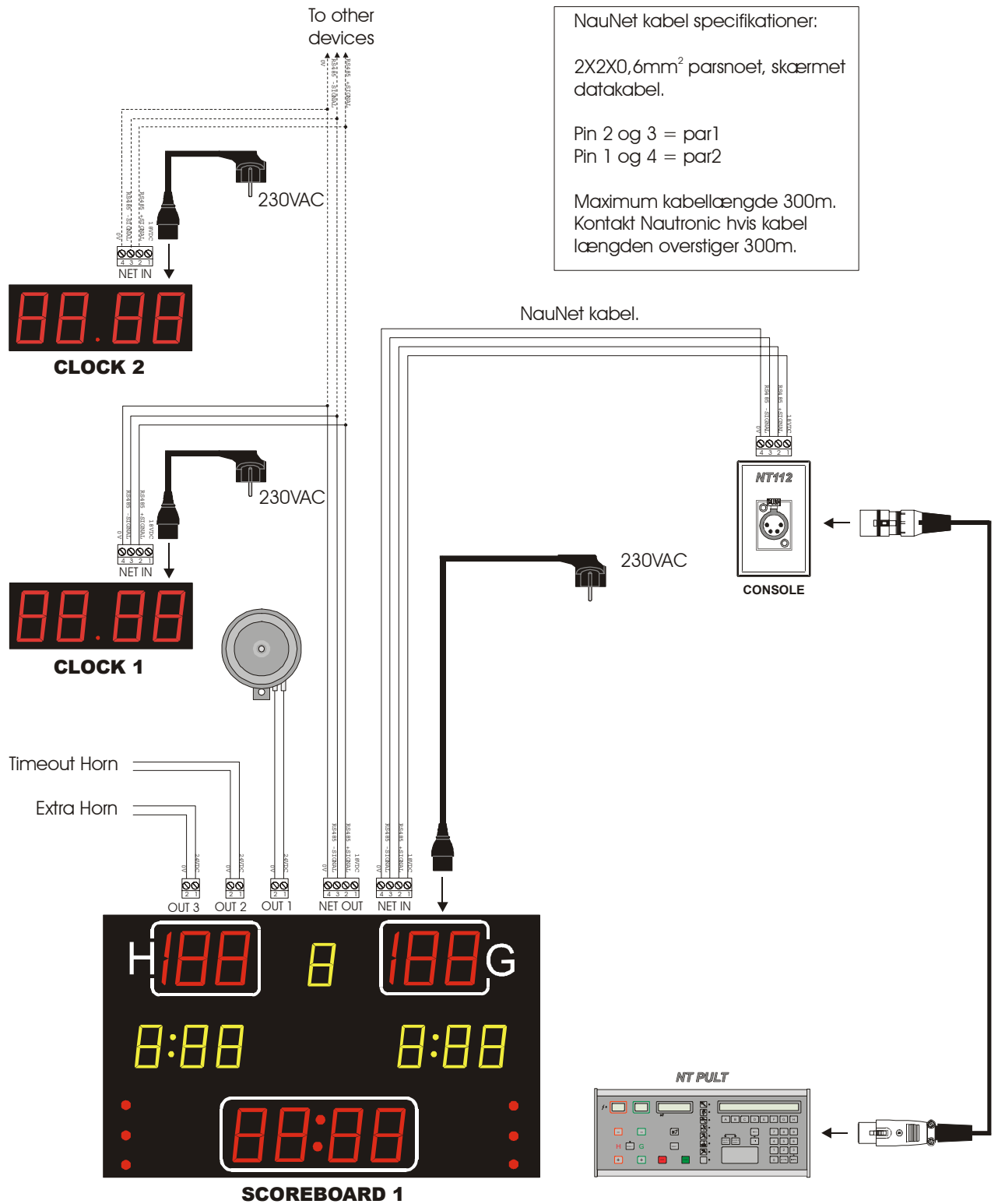
Virker anlægget ikke, så anbefaler vi at du gennemlæser afsnittet "Fejlsøgning" og ellers kontakter en servicetekniker.

*Installationen er nu fuldført og anlægget er klar til brug.*



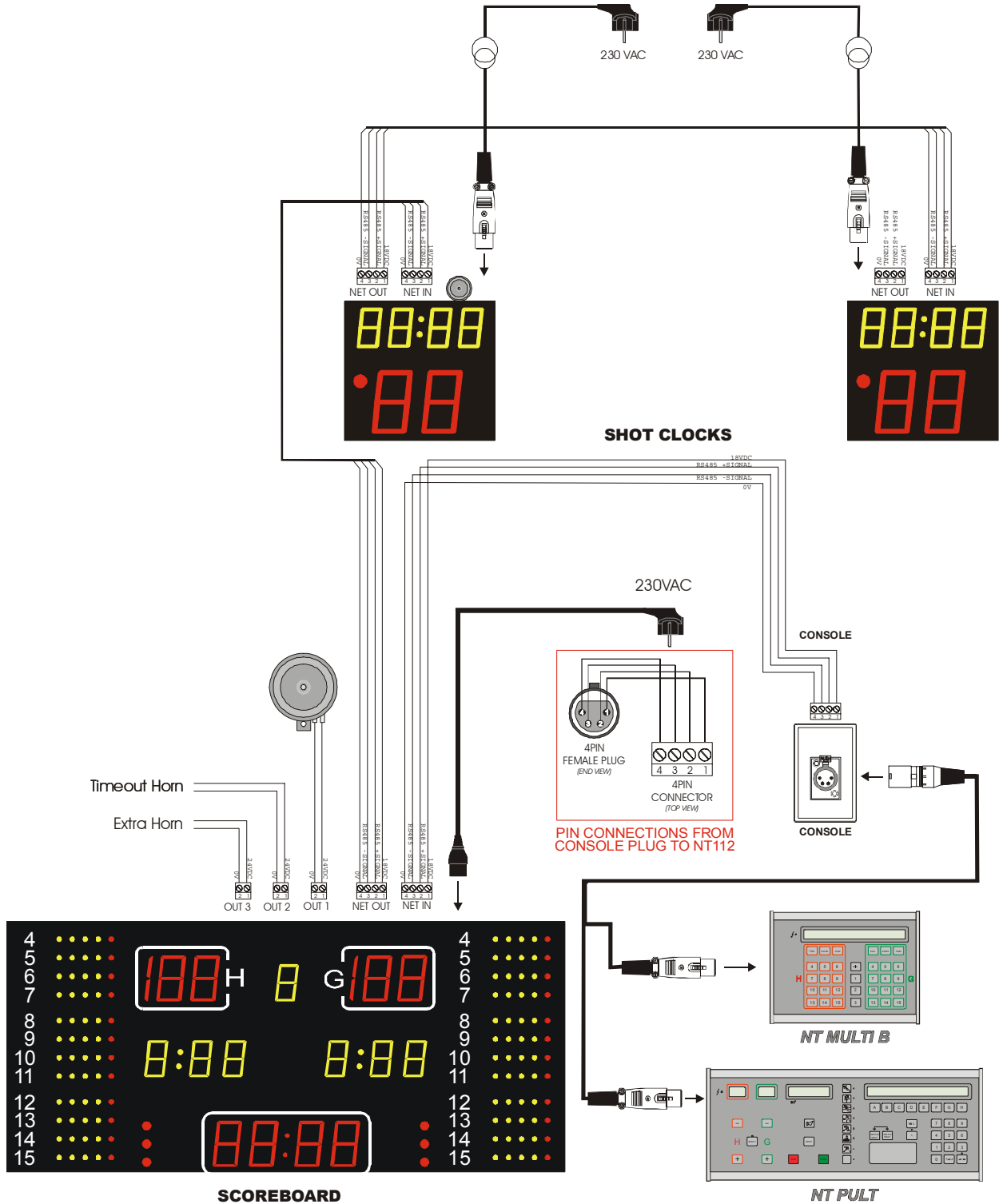
## 14. Kabel diagrammer

### 14.1.1 Standard system





14.1.2 Standard system med shot clocks

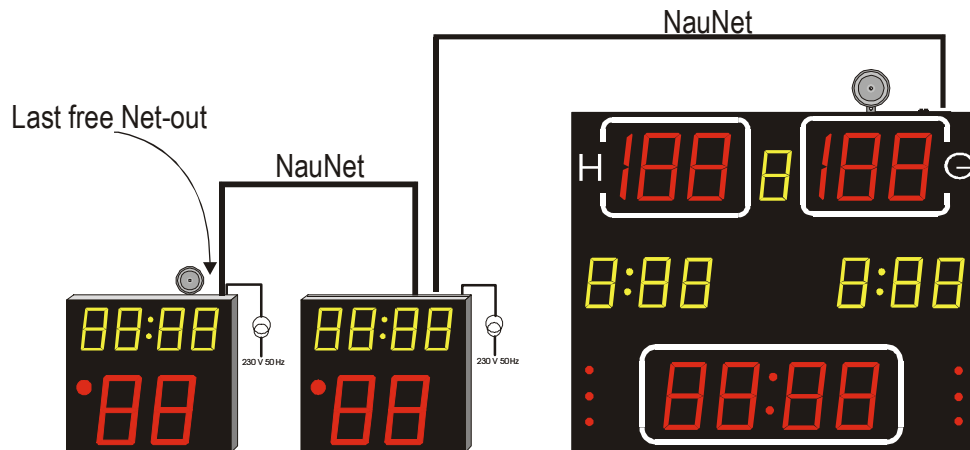






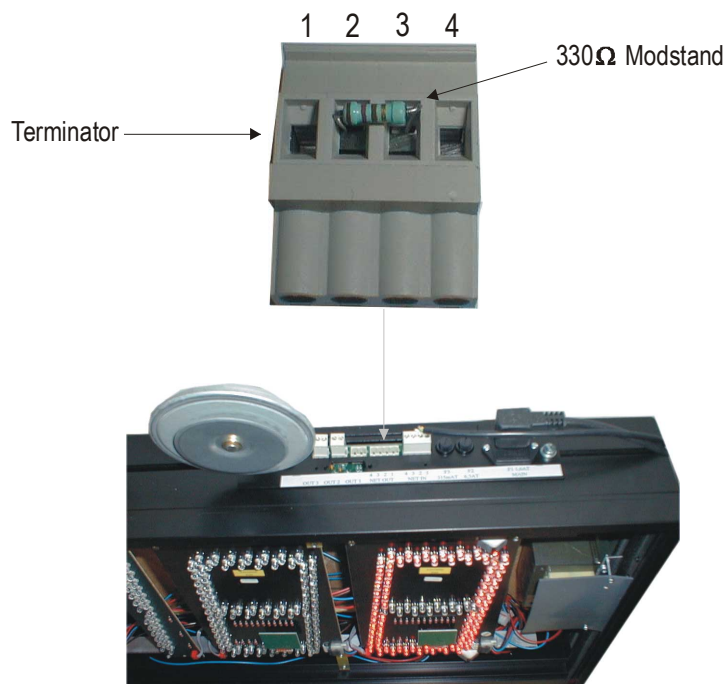
### 14.1.3 Placering af terminator

Terminatoren skal altid placeres i det sidste frie "Net Out" stik, som vist herunder. Som standard er der altid monteret en terminator i hoved tavlen. Når der så kobles ekstra tavler på systemet skal terminatoren flyttes til den sidste frie "Net Out".



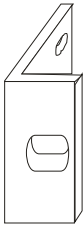
### 14.1.4 Hvordan terminatoren monteres

- 1) Træk 230VAC kablet ud.
- 2) Fjern det stik der sidder i NetOut.
- 3) Montér terminatoren i NetOut.
- 4) Tilslut 230VAC kablet igen.

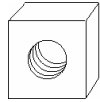




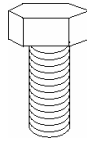
## Appendiks I



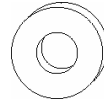
**Figur 1**



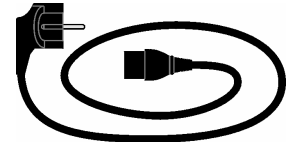
**Figur 2**



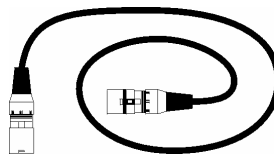
**Figur 3**



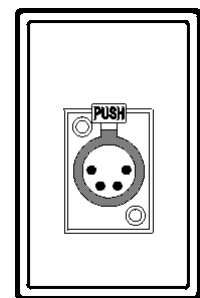
**Figur 4**



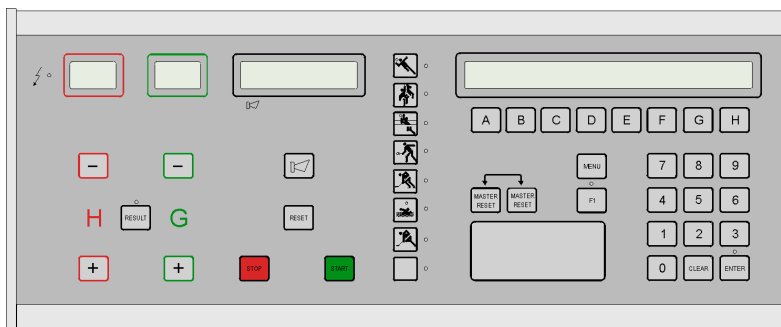
**Figur 5**



**Figur 6**  
92031000



**Figur 7**  
92031030



**Figur 8**

Figur 6 og figur 7 er vist sammen med deres respektive reservedelsnummer.