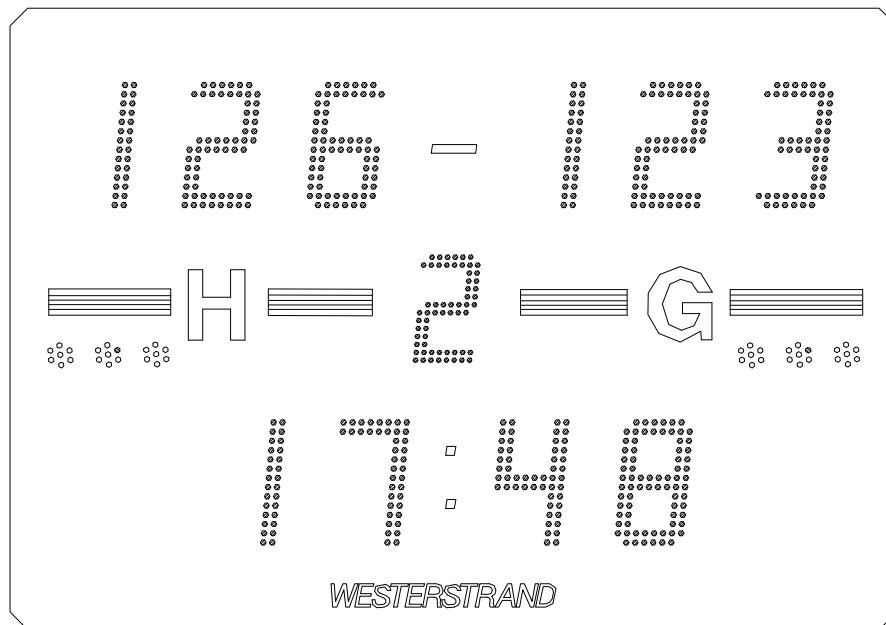


Sportmanual for Westerstrands 20-knappars manöverapparat

LED 140

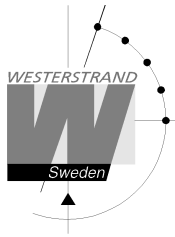


WESTERSTRAND URFABRIK AB

Box 133
SE-545 23 TÖREBODA

Tel +46 506 48 000
Fax +46 506 48 051

Internet: www.westerstrand.se
E-mail: info@westerstrand.se



Introduktion

Denna manual innehåller information om Westerstrands LED 140 sportpaket med 20-knappars manöverapparat. Manöverapparatens basfunktioner, såsom laddning av batterierna, beskrivs i en separat manual.

Westerstrands LED 140 sportpaket innehåller följande sporter:

- Handboll
- Inomhusfotboll
- Tennis
- Volleyboll
- Innebandy
- Futsal
- Badminton
- Basket
- Ishockey

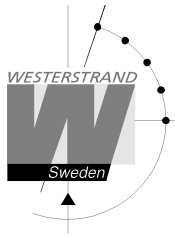
Resultattavlan

Resultattavla LED 140 är uppbyggd av LED-siffror. Den information som visas i varje position beror på vilken sport som spelas. När ingen sport spelas kan tavlan användas för att visa realtid. En piezo-siren används för att signalera slutet på en period, slutet på en time-out samt andra händelser under matchen.

Manöverapparatens knappar

Följande lista förklarar funktionerna för manöverapparatens knappar:

- **N** – Nej, avbryt. Startar eller stänger av manöverapparaten om den hålls intryckt.
- **Y** – Ja, acceptera menyval. Startfunktion.
- **Signal** (siren-symbol) – Manuell signal
- **H** – Öka poängresultatet för hemmalaget.
- **0 – 9** – Numeriska knappar. Snabb access till vissa funktioner
- **Start** (start-symbol) – Starta match-klockan
- **Stopp** (stopp-symbol) – Stoppa match-klockan
- **+** – Öka värdet i dialoger. Stega framåt i menyer.
- **-** – Minska värdet i dialoger. Stega bakåt i menyer. Minska poängresultatet för hemma eller gästlag genom att trycka först på **-** och sedan på **H** eller **G**.
- **F** – Funktionstangent. Stega genom menyer.
- **G** – Öka poängresultatet för gästlaget.



Starta manöverapparaten

Slå på spänningen till resultattavlan och manöverapparaten. När manöverapparaten har startats visas följande i displayen:

WESTERSTRAND b
TRYCK F

Detta är hemmaskärmen och härifrån är det möjligt att starta en sport, ändra lagnamn, radera informationen på resultattavlan och ändra inställningar. De olika valen beskrivs nedan. Bokstaven **b** till höger i bilden motsvarar en batterisymbol som indikerar batteristatus. Denna symbol visas ej i bilderna nedan.

Starta en sport

Tryck på **F** tills displayen visar följande:

SPORT

Tryck på **Y**. Tryck sedan **F** till dess att den önskade sporten visas. Tryck **Y** för att välja sporten.

SPORT
HANDBOLL_

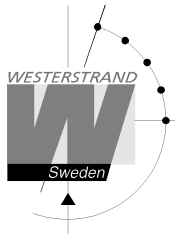
Direkt när sporten har startats skickas informationen till resultattavlan.

Notera:

Om realtid visas på tavlan, välj inställning REAL-TID och stoppa realtiden.

Rensa Tavlan

Tryck på **F** tills displayen visar **RENSA TAVLAN**. Välj alternativet med **Y** och bekräfta igen med **Y**.



Inställningar

Navigera till menyn **INSTÄLLNINGAR** från hemmaskärmen. Detta val visas inte om en sport är startad. Alla ändringar till inställningar kommer att sparas i minnet och finnas kvar även efter att manöverapparatens startats om.

SPRÅK

Ändrar språket som används för att visa information i manöverapparatens display.

MJUKVARUVERSION

Visar manöverapparatens mjukvaruversion samt kompilationsdatum. En timer visar tid sedan senaste uppstart.

BATTERI

Visar information om batteriet och laddningsstatus. Om en laddare är ansluten kommer displayen också att visa den tid som återstår tills laddningen är slutförd. Displayen visar även viss debug-information som kan användas vid felsökning.

REAL-TID

Realtid visas på resultattavlan när ingen sport är startad. Realtidsfunktionen används för att ställa in, starta eller stänga av realtidsvisning.

0 Avsluta realtid permanent. Tavlan är blank när ingen sport är aktiv.
Y Sätt ny tid ÅÅMMDD HHMM
Stop Stoppa realtid tillfälligt.
Start Visa real-tid.

Start/Stop	b
0=Finish/Y=Set	

REAL-TID
121118 1533

Inställningar om hur realtid visas sparas i tavlan. Om någon blir fel så rekommenderas att först stoppa realtiden permanent (0), sätta ny tid (Real-tid/Y) och därefter 'Real-tid/Stop'. Starta om tavlan. Realtid visas. Start en sport. Realtiden ersätts med match-tid.

RADIO ADDRESS

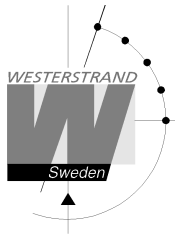
Öppnar en dialog där ändringar av radions adress kan göras. För att detta skall fungera måste resultattavlan konfigureras på samma sätt. Normalt finns det ingen anledning att ändra detta värde.

DIMMER (Option)

Ställer in ljusstyrkan på resultattavlan.

SEGMENT TEST

Skickar ett kommando till resultattavlan att starta eller stoppa en sekvenstest-sekvens. Denna kommer att fortsätta tills ett stopp-kommando skickas eller spänningen till resultattavlan bryts.



Sportfunktioner

När en sport har startats finns flera sport-funktioner tillgängliga genom funktionsmenyn. Denna öppnas genom att trycka på **F**. Se stycke "Funktionstangenter" för mer information om vilka funktioner som finns tillgängliga i varje sport.

HALVLEK / PERIOD

Används för att starta en ny halvlek eller period. När denna funktion väljs visas texten "HALVLEK" tillsammans med en siffra som anger halvlekens antal. Tryck **Y** för att acceptera eller ändra siffran till önskat värde med tangentbordet och acceptera med **Y**. Frågan "ÅTERSTÄLLA TID" visas. Tryck **Y** för att gå vidare, eller **N** för att avbryta.

UTVISNING H/L

Lägger till en utvisning för hemma- eller bortalag. En dialog visas där användaren kan ange spelarnummer och utvisningens längd. Utvisningarna visas med prickar på resultattavlan. Ändra befintlig utvisning med funktion KORRIGERA TID.

TIMEOUT

Startar en timeout-klocka. När klockan når noll ljuder en signal. I sporter som inte har utvisningar visas antalet timeouts med prickar på resultattavlan.

KORRIGERA TID

Används för att korrigera match- och utvisningstider. Knapp **Y** används för att acceptera det nuvarande värdet och gå vidare till nästa. Värdet ökas eller minskas med **+** och **-** knapparna eller genom att använda det numeriska tangentbordet. En utvisning tas bort genom att ange tid 00:00.

UPPDATERA TAVLAN

Uppdaterar informationen på resultattavlan genom att skicka all information på nytt. Detta är användbart om informationen i manöverapparatens display skiljer sig från den på resultattavlan.

LAGNAMN

Används för att ange lagnamn för hemma- och bortalag. Namnen skrivs in genom att använda det numeriska tangentbordet. Tryck upprepade gånger på varje sifvertangent för att få fram rätt bokstav.

NY SPORT

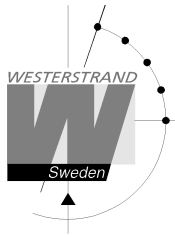
Avslutar den nuvarande sporten och låter användaren välja en ny sport.

AVSLUTA SPORT

Avslutar den nuvarande sporten och återgår till hemmaskärmen. All information på resultattavlan försvinner.

ABSOLUTE TIME

Om ABSOLUTE TIME är **AV** kommer varje period/halvlek starta från 00:00. Om ABSOLUTE TIME är **PÅ** kommer tiden att fortsätta räkna från sluttiden från den tidigare perioden/halvleken. I till exempel handboll kommer klockan att räkna från 30 till 60 minuter under andra halvleken. Skifta mellan AV och PÅ med **F** och acceptera med **Y**.



Manual för 20-knappars manöverapparat LED 140

Document: 4042sv06.doc
Author: CF/MS
Date: 2018-08-20
Page: 6 of 7

SLUTTIDER

Används för att ändra sluttider samt räkningsriktning för match och timeouts. Dessa ändringar bör göras så snart som möjligt och inte under en redan startad match. Ändringarna kommer att återgå till standardinställningarna så snart en ny match eller sport startas.

Först visas matchtiden. Detta indikeras med ett "M" innan tiden. Ändra tiden med tangenterna **F**, **-**, **+** eller med det numeriska tangentbordet. Välj sedan räkningsriktning. Denna indikeras med en pil till höger i displayen. Skifta mellan upp- och nedräkning med **F** och acceptera med **YES**.

SLUTTIDER	
M 30:00	^

En ruta för att ändra timeout-längden visas. Detta indikeras med bokstäverna "To" innan tiden. Ändra tiden med tangenterna **F**, **-**, **+** eller med det numeriska tangentbordet. Välj sedan räkningsriktning. Denna indikeras med en pil till höger i displayen. Skifta mellan upp- och nedräkning med **F** och acceptera med **Y**.

SLUTTIDER	
To 02:00	v

BATTERI

Visar information om batteri och laddningsstatus. Om en laddare är ansluten kommer displayen också att visa den tid som återstår tills laddningen är slutförd. Displayen visar även viss debug-information som kan användas vid felsökning.

TEAMFOUL H/G

Ökar lagfoul-antal för hemma- eller bortalag.

GAME H/G

Ökar game-antalet för hemma- eller bortalag.

SET

Ökar set-antalet för hemma- eller bortalag.

PLAYER CHANGE

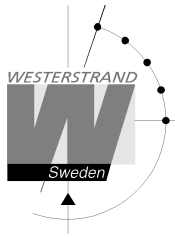
Ökar antalet spelarbyten.

SERVE H/G

Anger serve för hemma- eller bortalag. Serve indikeras med en prick på resultattavlan.

TIEBREAK

Startar tiebreak-läge. När game- eller set ökas återgår programmet till normalläge.



Manual för 20-knappars manöverapparat

LED 140

Document: 4042sv06.doc
 Author: CF/MS
 Date: 2018-08-20
 Page: 7 of 7

FUNKTIONTANGENTER

Vissa funktioner kan nås genom att trycka på någon av sifvertangenterna. Tabellen nedan listar de funktioner som är tillgängliga. Siffrorna inom parentes anger funktionstangenten. När två siffror visas, används den första för för hemmalaget och den andra för gästlaget.

För att minska ett värde, tryck först på –. Ett exempel är att trycka på knapp – följt av knapp **6** vilket minskar antalet time-outs för hemmalaget.

	HALVTID / PERIOD	UTVISNING	TEAMFOUL	TIMEOUT	KORRIGERA TID	ABSOLUTE TIME
Handboll	X (5)	X (7/9)		X (4/6)	X	X
Inomhusfotboll	X (5)	X (7/9)		X (4/6)	X	
Tennis						
Volleyboll				X (4/6)		
Innebandy	X (5)	X (7/9)		X (4/6)	X	
Futsal	X (5)		X (7/9)	X (4/6)	X	
Badminton						
Basket	X (5)		X (7/9)	X (4/6)	X	
Ishockey	X (5)	X (7/9)		X (4/6)	X	

	GAME	SET	PLAYER CHANGE	SERVE	TIEBREAK	STOPPTIDER
Handboll						X
Inomhusfotboll						X
Tennis	X(7/9)	X (4/6)		X (2)	X (5)	
Volleyboll		X (7/9)	X (1/3)	X (2)		
Innebandy						X
Futsal						X
Badminton		X (7/9)		X (2)		
Basket						X
Ishockey						X