

Brukermanual for Elektronisk veggtafle Venneslahallen

Emner:

- Innstilling av tid før kampen. Tid og hornsignal
 - Start/Stopp av kampen. Registrering av scorede mål
 - Utvisninger. Lags-Timeout under kampen
 - I pausen. Etter kampen, før neste kamp
 - Spilletider/ballstørrelse
- **INNSTILLING AV TID FØR KAMPSTART**

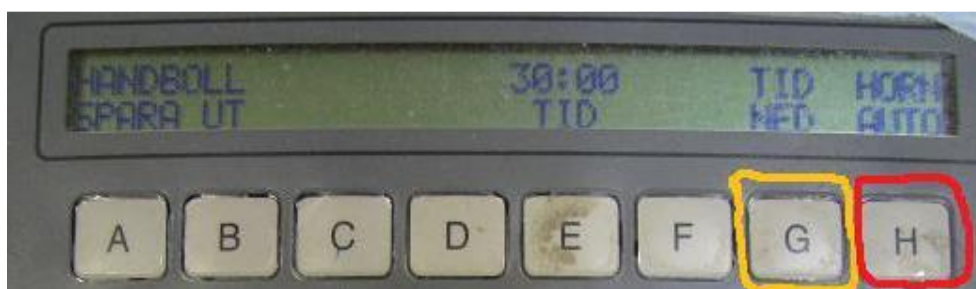


Før kamp skal man stille inn tiden på omgangene. Etter at man har skrudd på maskinen (liten sølvbryter på siden av maskinen) skal man gjøre følgende: NB Husk at det skal stå Håndball i displayet..

1. Trykk inn "E"-tasten, da vil tiden i displayet blinke.
2. Tast inn hvor lenge omgangen skal vare (talltastaturet) og avslutt med "ENTER"
3. Som avslutning skal man trykke på "A" for å spare denne innstillingen.

Trinn 1-3 skal gjennomføres hver gang det blir skifte av spilletid – IKKE når neste kamp har samme spilletid.

- **TID OG HORNSIGNAL**

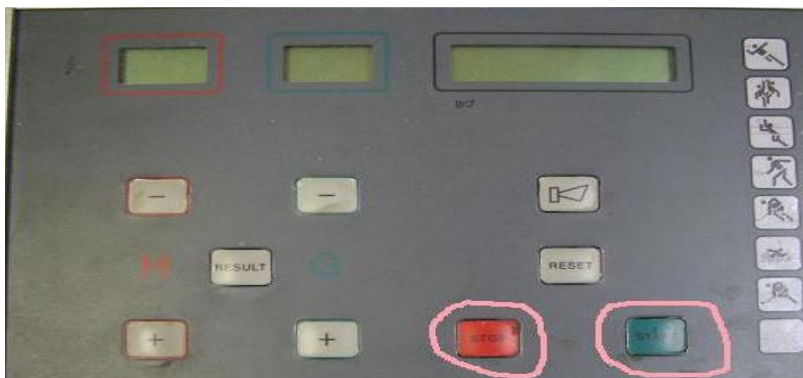


Når man har stilt inn tiden kan man velge om tiden skal telle oppover eller nedover. I de yngre årsklassene er det ofte populært med nedtelling, mens i de eldre er det pålagt med å telle opp.

Opp/Ned-telling forandres ved å trykke på "G" etter at man har stilt inn tiden(eller før). Dette må man også sjekke mellom omgangene for å få det likt i andre omgang.

Signalhornet er innstilt på automatisk å lyde når omgangen er over – her anbefaler vi bare å sjekke at dette er på før kampstart. Dette sees i displayet over "H", skulle det ikke stå "HORN/AUTO" trykk på "H" og dette vil endre seg.

▪ START/STOPP AV KAMPEN



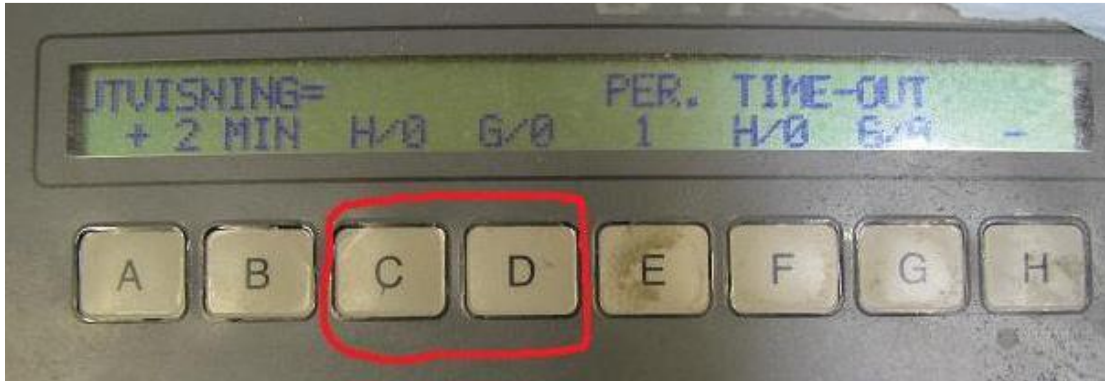
Når dommeren blåser i gang spillet trykker man inn den grønne "START" knappen. Klokka på veggen vil da begynne å telle tiden. Hvis dommeren blåser i fløyta og gir signal for stopp av tid, (en T med begge hender – Time-Out) trykker man inn den røde "STOPP" knappen. Ved oppstart av spillet igjen trykker man "START" ...osv.

▪ REGISTRERING AV SCOREDE MÅL



Med scoring blåser dommeren 2 ganger i fløyta.. Da skal man registrere dette ved å trykke på "+" på enten hjemme(H) eller borte(G) og deretter trykke på "RESULT". Da vil resultatet synes på tavla på veggen. Trykker man feil, kan man fjerne dette ved å trykke "-" og "RESULT"...

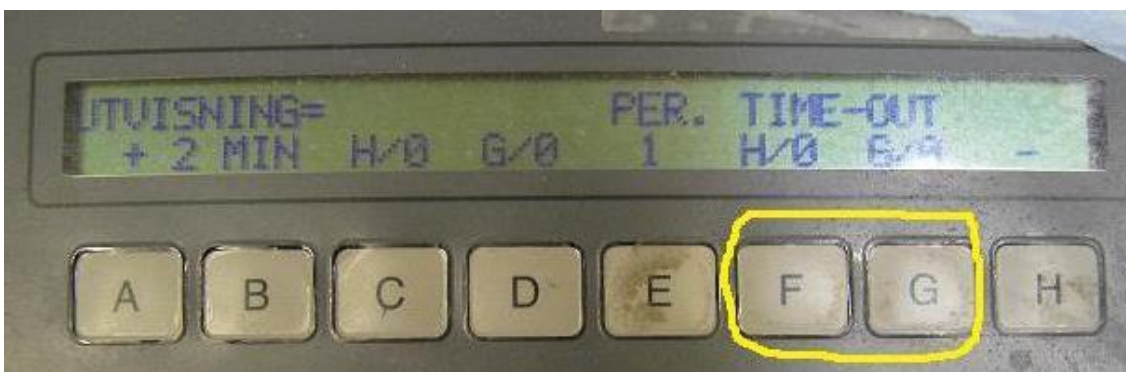
- **UTVISNINGER**



I en kamp kan det ofte(les nesten hver kamp) oppstå situasjoner hvor dommerne velger å vise ut en spiller.

Dette gjøres ved at dommeren blåser Time-Out (T m/begge hender) for å stoppe kampen og deretter viser utvisningen ved å vise 2 fingre i luften(en V). Da skal sekretariatet trykke på hhv "C" eller "D" avhengig av hvilket lag som har fått en spiller utvist. Når man da starter tiden igjen vil utvisningen telle ned i displayet over "C"/"D". På tavlen på veggen vil det være en rund grønn prikk som markerer at laget har en utvisning, denne forsvinner når utvisningstiden er over. (Det er alltid en god ide å skrive tiden spilleren skal inn på banen igjen på en lapp og gi den til laget med en spiller utvist – sånn at de kan følge dette selv.)

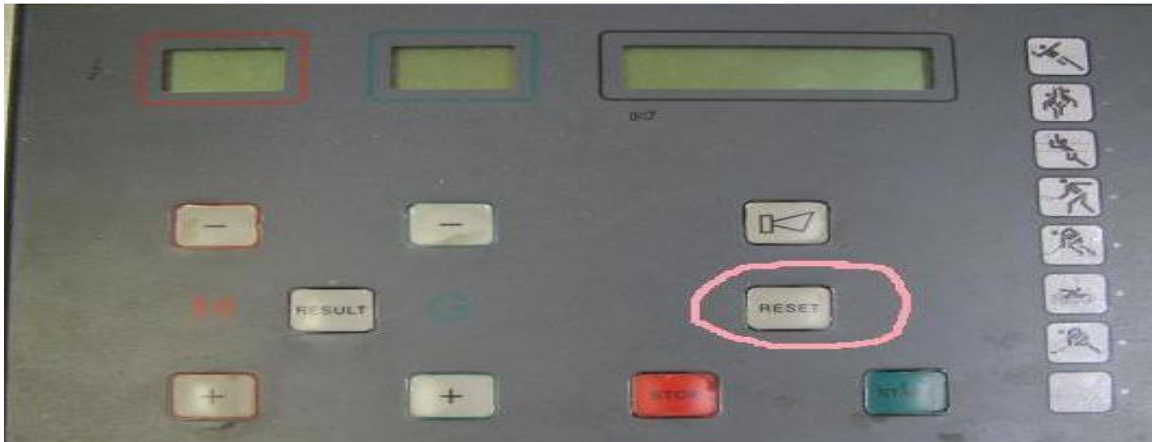
- **LAGS-TIMEOUT UNDER KAMPEN**



Begge lag har en lags-timeout hver – i hver omgang. De skal levere det grønne skiltet med en stor T på til sekretariatet – **men KUN når laget har ballkontroll**. Når de leverer skiltet skal dere trykke på signalhornet og deretter trykke på "F" eller "G" avhengig av hvilket lag som tar time-out. Klokken på veggen vil da automatisk begynne å telle ned fra 60 sekunder. 10 sekunder før slutt vil hornet automatisk tute og når tiden er ute skal dere starte kampen igjen på signal

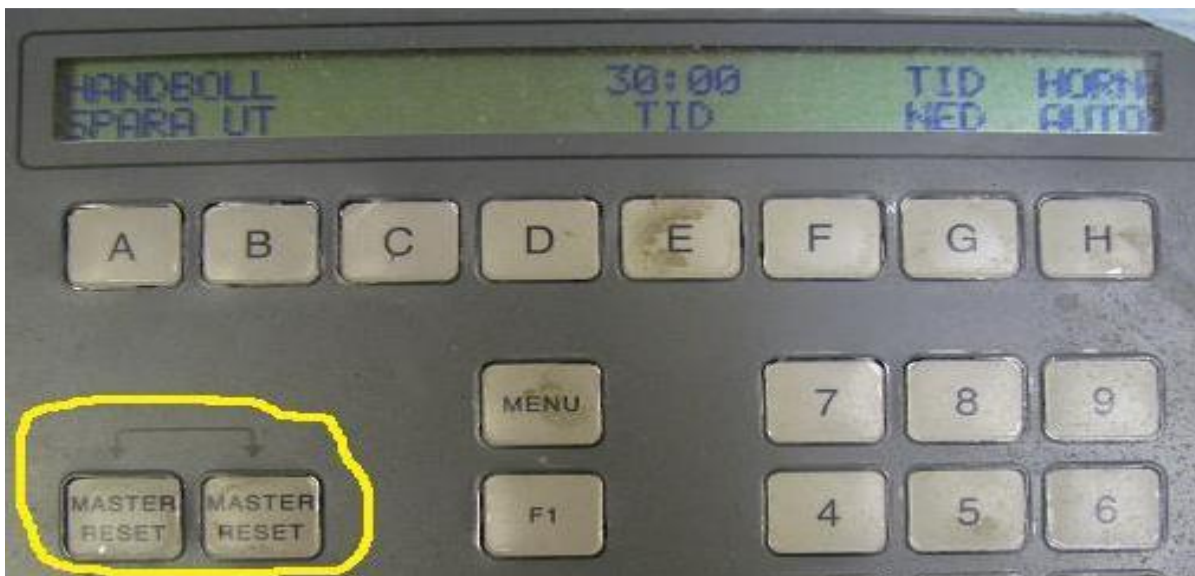
fra dommeren.

- I PAUSEN



Når omgangen er ferdig skal man trykke på "RESET" for å nullstille iden før neste omgang.

- ETTER KAMPEN, FØR NESTE KAMP



Når kampen er ferdigspilt – og dommerne har sjekket at resultatet er riktig – skal man gjøre klart til neste kamp. Da trykker man inn begge "MASTER RESET" knappene samtidig. Dette vil nulle hele måltavla, bortsett fra tiden. Hvis det da er en annen spilletid må man gjøre som man gjorde før kampen (se øverst side 2).