**Opsætning af kontrolpanel & tid/mål tavlen til fodbold.**

1: Sæt dommerbordet op, og slut kontrolpanellet til et strømstik. Ved at slutte strøm til kontrolpanellet opnår man automatisk forbindelse til tid/mål tavlen på endevæggen.



2: Tryk på ”Start/On”. Vent cirka 10 sekunder, så er systemet klar.

3: Vælg sportsgren ved tryk på en af pil tasterne, indtil der står ”FUTSAL Fodbold”. Herefter ”OK”

4: Vælg længde af kampen. Dette gøres igen ved at anvende pil tasterne. Der kan lægges to forprogrammerede kamplængder ind i systemet. Vælg den ønskede kamplængde ved tryk på ”OK”.

*Hvis den ønskede kamplængde ikke er en af de to forprogrammerede, så gå til punkt 14, hvor ændring af kamplængden beskrives.*

5: Herefter er det muligt at skrive navn på hjemmehold og udehold, men spring dette over, da det er meget besværligt. Der er to forprogrammerede navne på hold (Tjæreborg & Gæster). Disse kan man komme frem til ved tryk på pil tasterne. Ønsker man ikke nogen navne, skal man trykke ”OK”, ved forprogrammering nummer 2 og nummer 30, hvorved at der ikke står nogen navne på tidstager tavlen på væggen.

6: Du er nu klar til at sætte kampen i gang, med den valgte kamplængde.

**Gennemførelse af kamp.**

**

**BRUGES IKKE**

**BRUGES IKKE**

7: Start tiden/kampen ved tryk på ”Start” Skal tiden stoppes, f.eks. på grund af en skade, trykkes der på ”Stop”. Kampen genoptages ved endnu et tryk på ”Start”.

8: Når et hold scorer et måltrykkes der på ”+” ud for det pågældende hold. Hjemmeholdet (Home) står til venstre på tid/mål tavlen og gæsterne (Visitors) står til højre.

9: Kommer man ved en fejl til at give det forkerte hold et mål, kan det rettes på følgende måde:

* Tryk på ”Correction”
* Tryk på ”+” på det hold der har fået et mål for meget. (Der trækkes et mål fra)
* Tryk på ”Correction”.
* Tryk på ”+” på det hold der egentlig skulle have målet. (Der lægges et mål til)

10: Når kampen er slut (tiden er løbet ud), vil hornet i tidstager tavlen automatisk lyde i 5 sekunder.

11: Noter resultatet af kampen på de udleverede papirer, og klargør til ny kamp.

**Klargøring til ny kamp.**

12: Hold ”New match” ned i minimum 6 sekunder.

13: Gå igennem punkt 3 – 5 fra side 1, og du er klar igen.

**Øvrige funktioner.**



14: Ændring af kamplængden: Ønsker man en anden kamplængde end dem der er forprogrammeret, skal man når man er i punkt 4 trykke på ”Sel” og holde den nede i minimum 6 sekunder. Herefter kan man ændre kamplængden ved tryk på enten ”+” eller ”-”. Bekræft valget af tid ved tryk på ”OK”. Fortsæt med punkt 5, o.s.v.

Den tid man har valgt, vil nu også være der næste gang systemet startes.

15: Tillæg eller fratræk af tid: Dette kan kun gøres, når tiden er stoppet. Tryk på ”Correction” efterfulgt af tryk på enten ”+” eller ”-”, alt efter hvad man ønsker. Afslut ved at trykke på ”Correction igen. Tiden kan nu startes igen.

16: Sluk for kontrolpanellet ved at holde ”OFF” knappen nede, indtil systemet slukker (Cirka 6 sekunder).

**Et par små fif til sidst.**

Kom minimum 30 minutter før kampene første gang du skal anvende systemet, og gå igennem opsætningen et par gange. Herefter er det ganske let. Skal der overdrages til en anden i løbet af turneringen, så gennemfør en sidemandsoplæring over en kamp eller to.

Har man rodet sig ud i noget, som man ikke mener at man kan finde ud af, så brug punkt 16, og start forfra.

God fornøjelse ☺