









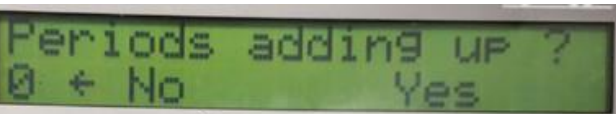












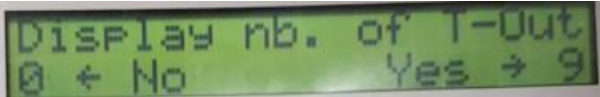





LYK klockans handbolls inställningar. Närmare om inställningar i Stramatel manualen sida 1-9 och sida 12 Programming.



	ON/OFF	
Om en tidigare korgbollsmatch inte avslutats utan den kommer upp på tavlan tryck 16+15 och 27		
Press key 27 several times (access to the sport menu).		
Then, select the sport or the function needed with the key number indicated on the console screen.		
	HAND = 2 = handboll	
	Set Up 0 <-	
	Count up 0 <- = tiden räknas nerifrån upp	
	0 <- No = tiden börjar från 0 min efter pausen	
	Ställ in hur lång pre-match tid ni vill ha. = på tavlan se man "countdown" tills när matchen börjar	
	Välj minuterna med knapparna 0-9	
	Ställ in halvtidens tid: beror på serien Validera med knapp 22	
Om du vill komma tillbaka till föregående fråga välj 13 att backa		

	Ställ in Time out längden: 1:00 min Validera med knapp 22	
---	--	---

	0 <- Match	
---	------------	---

	Yes -> 9 = på tavlan syns hur många time outs man använt	
---	---	---




	Yes -> 9 = time out tiden syns på tavlan	
---	--	---



	Vi visste inte vad detta betyder så vi har valt 0 <- No	
---	--	---


	Ställ in tid på eventuell förlängning: Validera med knapp 22	
--	---	--

	Play ->9	
---	----------	---



	Välj 0<- No (om du inte använder Android connection)	
---	--	---

	Skriv hemmalagets namn: DICKEN Validera med knapp 22	
		
Välj bokstäverna med knapparna 0-9. Om du vill ha små bokstäver, siffror välj med knapp 21. Om du skriver fel backa med knapp 13.		

	Skriv bortalaget: Validera med knapp 22	
---	--	---

	Nu ser du pre-match tiden som du tidigare ställt in. På klocktavlan ser du lagens namn & pre-math tiden.
---	---

Starta pre-match tiden välj 18 och vid behov kan man stoppa pre-match tiden och ladda upp 1sta halvleken med knapp 28.


Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	

Hemmlag

Bortalag





Under matchen. Närmare instruktioner i Stramatel manualen sid 12 & 13.

Före matchen börjar, se att pre-match tiden är stoppad och att 1sta halvleken är uppladdat med knapp 28 

Speltiden på / av:

Start or stop the game timer with key 18. 

Mål:

Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Utvisning 2 minuter:

Upp till 3 spelare / lag kan vara utvisade samtidigt.



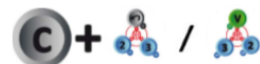
✓ launch a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests).

Press the appropriate key once or twice to choose the length of the penalty (2 or 4 minutes).






I handis 2 min


For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.

To delete 1 penalty timer: keep key 16 pressed and press keys 12, 13, 14, 22, 23 or 24 twice.




Time out 1 min:

Stop the game timer with key 18. 	
Sound the horn manually with key 19. 	
then start the time-out timer with key 17. 	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Efter Time out- När domaren visslar spelet igång, starta tiden med knapp 18 

Ladda upp halvlek 2:

Stop the rest timer and charge a new game period or an extra-time period with key 28. 

Ladda upp en ny match om ni har två matcher efter varandra:

 Loading of a new match
--