



NAUTRONIC

Scoreboard System

Nautronic %s

BRUGERMANUAL

FOR

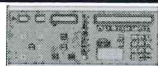
MULTISPORT SCORINGSANLÆG

Ver. 3.55



Indholdsfortegnelse

Når pulten tilsluttes	1
1. Hovedmenu (sportsvalg)	1
2. Setup	2
2.1.1 Hvordan startes setup menuen	2
Default sport	2
Sprog	2
Indstil tavle on-tid	2
Indstil ur	3
3. Håndbold setup-menu	4
3.1.1 Håndbold setup undermenu	5
3.1.2 Håndbold spille-menu	6
3.1.3 Håndbold - Tildeling af kort	7
4. Basketball setup-menu	8
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
5. Volleyball setup-menu	14
5.1.1 Volleyball spille-menu	15
6. Tennis setup-menu	16
6.1 Tennis spille-menu	17
7. Ishockey / floorball / minihockey setup-menu	18
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
8. Vandpolo setup-menu	22
8.1 Vandpolo spille-menu	23
9. Tekst-display	25
9.1 Indtastning af navn	25
9.2 Indtastning af spillere	26
9.3 Indtastning af tekst	27
10. Futsal setup-menu	28
10.1 Futsal spille-menu	29
11. Service-menu	30
12. Fejlsøgning	33
13. Installation	34
14. Kabel diagrammer	36
14.1.1 Standard system	36
14.1.2 Standard system med shot clocks	37
14.1.3 Placering af terminator	38
14.1.4 Hvordan terminatoren monteres	38



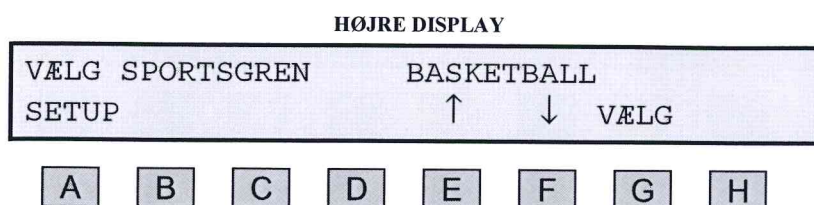
Når pulten tilsluttes

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

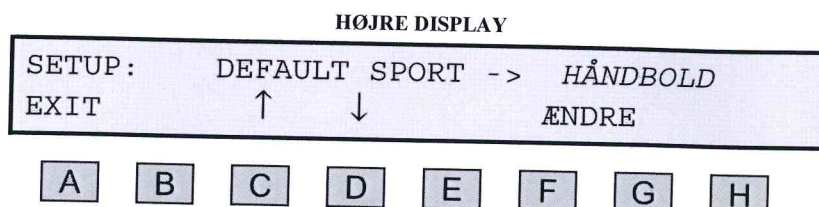
Når man står i -

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.
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 tastes 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 blive styret af UR modulet.



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

#: Tryk **D** for at vælge (ON) spiller nr. eller fravælge (OFF) spiller nr.
Spiller nr. (on/off) 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

HØJRE DISPLAY

<u>4</u>	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
HJEMME	SPILLERE	←	→	NR.=4-15				EXIT			

ABCDEFGH

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:

(Spiller fejl) Tryk **C** eller **D** for at give en Hjemme eller Gæste spiller en 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

PER:

(Periode) Tryk **E** for at skifte til næste 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.



Kamptid:	Kamptiden startes og stoppes med START og STOP . Hvis tiden er stoppet, kan denne nulstilles med RESET . Tryk dog RESET i 2-3 sekunder, hvis tiden skal nulstilles midt i en 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. Ved tavler med individuel spiller score, spørges efter målscorens nummer, som tages ind via de numeriske taster og afsluttes med ENTER eller RESULT . Hvis sidepult er tilsluttet, og tavlen er med individuelle spiller score, så skal pointene tages ind i sidepulten; se punkt 4.3
Reset kamp:	Tryk på de to MASTEN RESET samtidig for at nulstille resultaterne og tiden.
Horn:	Ved tryk på B-7 giver hornet signal. Ved valg af automatisk horn, giver hornet signal, når kamptiden løber ud.

4.1.4 Redigering af score

HØJRE DISPLAY

EXIT	EDITOR G SCORE H
------	---------------------

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

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

Editor 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. tages 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 tages 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

<i>GUEST</i>	4:xx	6:xx	8:xx	10:xx	12:xx	14:xx
<i>SCORE</i>	5:xx	7:xx	9:xx	11:xx	13:xx	15:xx

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

Tildel 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.

Tildel 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.

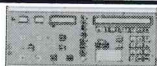
SCORE: Tryk **SCORE** for at se hjemme eller gæste holdets spiller score.

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

DISPLAY

<i>HOME</i>	TOTAL SCORES : XXX
<i>TEAM</i>	TOTAL FOULS : XX

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



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 kommunikeres 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).



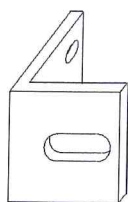
lysdiode i pult:

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.

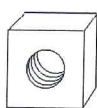
Hvis alle lysdioder i tavlen lyser og blinker som de skal, og pulten fungerer, men tavlen intet viser, når en sportsgren er valgt. Så kontroller om ledningerne fra ben 2 og 3 i NET-IN er forbundet rigtigt til pulten.



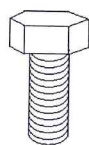
Appendiks I



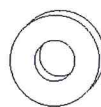
Figur 1



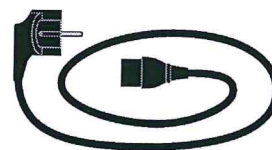
Figur 2



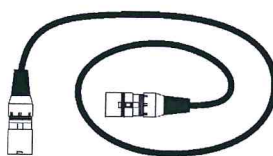
Figur 3



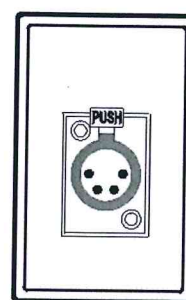
Figur 4



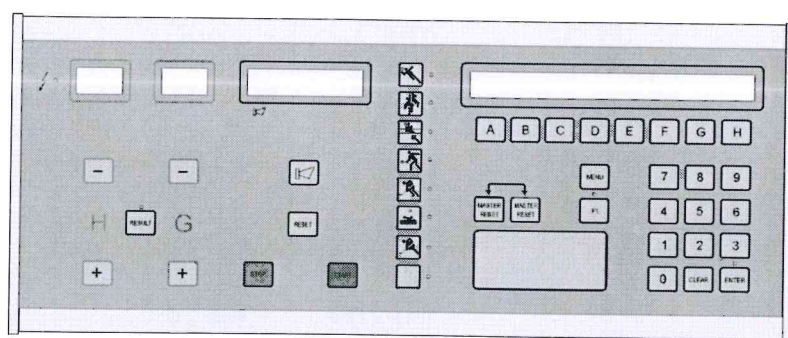
Figur 5



Figur 6
K1011



Figur 7
92031030



Figur 8

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