



# NAUTRONIC SCOREBOARD SYSTEM

## BRUGERMANUAL

FOR

**NB1200**

Ver. 1.01

**NAUTRONIC SCOREBOARD SYSTEM A/S**

Danmarksvej 1B, DK-8660 Skanderborg. Phone +45 8651 1166 Fax +45 8652 5373 Email [Nautronic@nautronic.com](mailto:Nautronic@nautronic.com)



## INDHOLDSFORTEGNELSE

1.	Setup.....	2
2.	Badminton:.....	3
3.	Bordtennis:.....	6
4.	Volleyball:.....	8
5.	Power save og Power down: .....	11
5.1	Power save.....	11
5.2	Power down.....	11
6.	Test.....	12
7.	Installation:.....	12
8.	Tilbehør.....	15

## 1. Setup

### VALG AF

**SPORTSGREN:** Nulstil resultat fra tidligere kamp ved at trykke **A** + **C** samtidigt.

Vælg sportsgren ved at holde knappen **D** nede i ca. 2 sek. indtil det gule ciffer begynder at blinke. Med **C** kan der nu skiftes mellem følgende programmer:

**Program 1:** Badminton.



**Program 2:** Volleyball.



**Program 3:** Bordtennis.



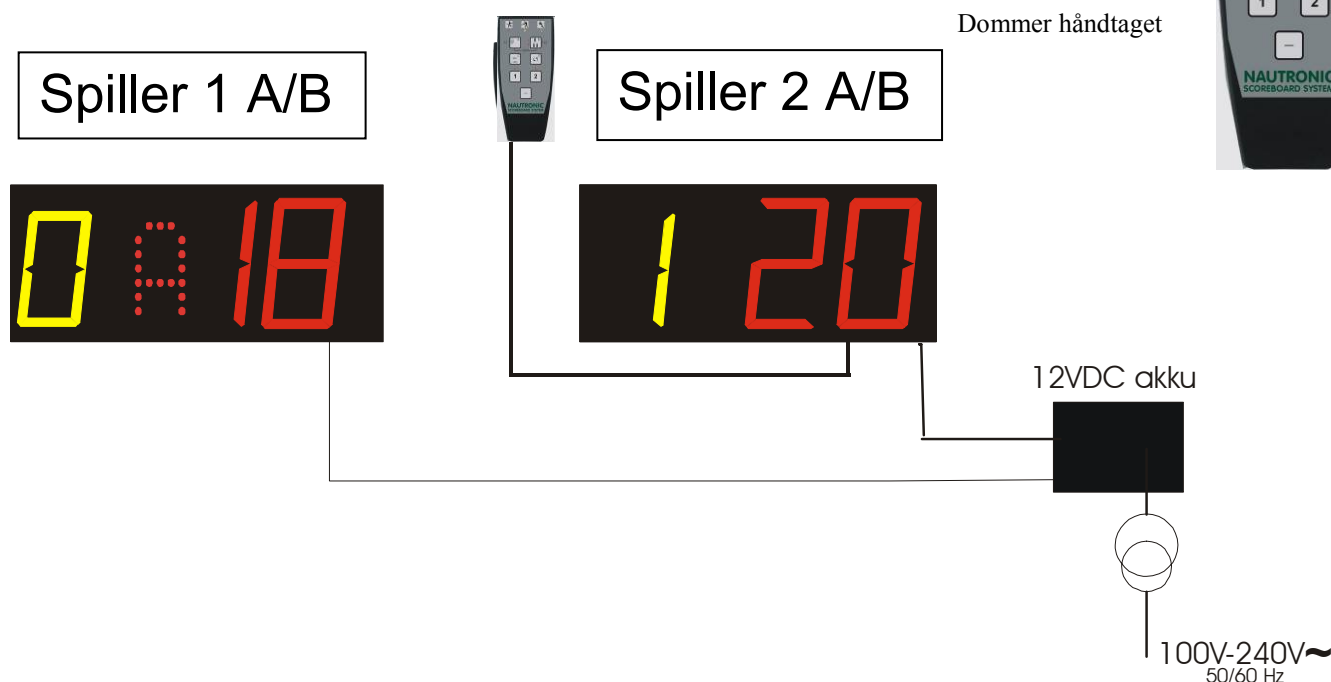
Med Enter **D** vælges det ønskede program.  
I toppen af håndtaget indikerer en grøn (Badminton), en gul (Volleyball) eller en rød (Bord tennis) markering, hvilken sportsgren der er valgt.

### Tavlerne viser:





## 2. Badminton:



**SINGLE/ DOUBLE:** Vælg badminton sportsgren. ( se afsnit 1).  
 Tryk **C** for at vælge imellem single/ double spil.  
 1 stk. gul lysdiode på håndtaget indikerer, at man er i single modus.  
 2 stk. gule lysdioder på håndtaget indikerer, at man er i double modus

**START:** Tryk på håndtaget - tast **SERV START**

**MANUAL LODTRÆKNING:**  
 2 røde lysdioder, blinker på håndtaget.  
 Dommeren trykker på 1 eller 2 afhængig af, hvem der server først.

**AUTO LODTRÆKNING:**  
 For auto lodtrækning tryk på **SERV START** - tasten min.2sek. når de 2 lysdioder (over tast 1 og 2) blinker. Derefter vælger en tilfældighedsgenerator i systemet, hvem der server først.

**SÆT:**  
Single:  
 Hvis spiller 1 starter med at serve, vil "Spiller 1"- tavlen vise **0 A, 00** og " Spiller 2" tavlen vise **0, 00**. Vinder "Spiller 1" et point, trykkes på tast **1**. "Spiller 1" point bliver sat til **01**  
 Vinder "Spiller 2" et point, trykkes på tast **2**. Serve-markering **A** skifter automatisk over på "Spiller 2" tavle og "Spiller 2" point bliver sat til **01** .

Den spiller, der først har 21 point (med 2 overskydende point) eller den der først får 30 point har vundet sættet.

Vinderen af sættet server først i næste sæt.

Double:

Hvis "Team 1" starter med at serve, vil "Team 1" tavlen vise **0 A, 00** og "Team 2" tavlen vise **0, 00** og **A** blinker (indikerer serve modtageren)

Vinder "Team 1" et point, trykkes på tast **1**. "Team 1" point bliver sat til **01** og på "Team 2" tavlen blinker **B**.

Vinder "Team 2" et point, trykkes på tast **2**. Serve-markering skifter til **B** på "Team 2" tavle. På "Team 1" tavlen blinker **A**

Det team, der først har 21 point (med 2 overskydende point) eller den der først får 30 point har vundet sættet.

Vinderen af sættet server først i næste sæt.

**KAMPEN:**

En kamp spilles bedst af 3 sæt til 21 point.

**PAUSER:**

Når første spiller/ team opnår 11 point, er der en pause på max. 1 min. Sæt-point på den tavle, som ikke har 11 point, bliver stående. Tavlen med 11 point, ændres midlertidigt til en timer, som tæller ned fra 60 sek. Det er muligt at starte kampen før de 60 sek. er gået, hvis man trykker på knappen på håndtaget.

SERV  
START

Timer:  
60 sek  
Tæller ned til 0



**EFTER HVERT SÆT:** Resultatet for hvert sæt bliver stående i 21 sek., derefter opdateres "vundne sæt", og resultaterne ændres midlertidigt til en timer som tæller ned fra 99 sek.

Det er muligt at starte kampen før de 2 min. er gået, hvis man trykker på tasten af håndtaget.

SERV  
START**SIDE SKIFT:**

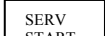
Hvis spillerne vil skifte side efter et sæt, kan man trykke på knap **D**, så skifter sæt, resultater og serv fra "spiller tavle 1" til "spiller tavle 2" og omvendt. Håndtag funktionen er tavle- og ikke spillerafhængig.

I 3. sæt skifter tavlen automatisk side, når den førende side når 11 point. Hvis spillerne ikke vil skifte side, kan man fortryde skift med et tryk på knap **D**

**TVUNGEN  
AFGØRELSE  
AF KAMPEN:**

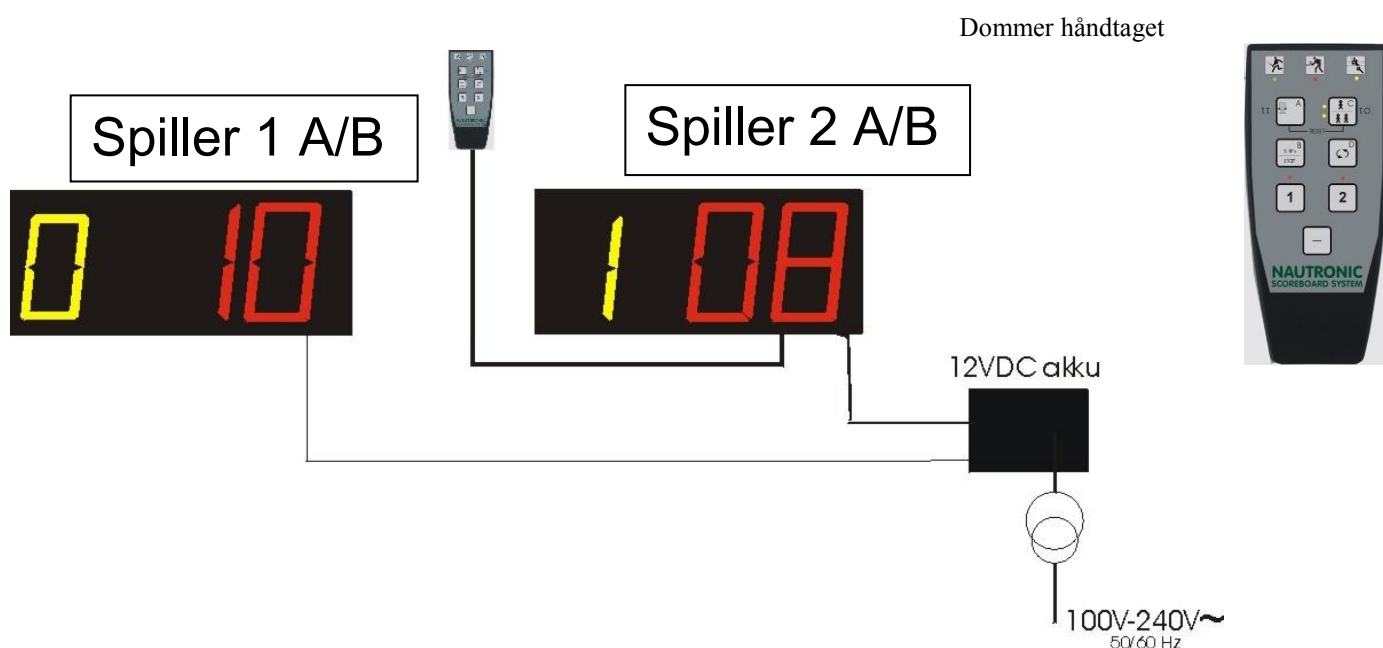
Hvis en spiller bliver skadet under kampen, kan kampen afsluttes ved at trykke på tast **A**+ **1**. eller **2**. afhængig af hvilken spiller, der har vundet kampen.

Den spiller/ team som vinder sættet får 21 point eller 2 overskydende point. De resterende sæt vindes med 21-0.

**FEJLINDTASTNING:** Ved fejlindtastning trykkes på "Fortrydelsestast" **-**. Tavlerne viser derefter det de viste før fejlindtastning. Man kan gå op til 3 step tilbage i visningen.  
Trykker man på **-** efter et sæt er afsluttet, skal man afvente at tavlerne viser det nyt sæt resultat og 0 i point. Hvis man vil trykke på "-" tast inden:  
Tryk først på  og derefter på **-**.

**RESET KAMP:** Tryk på **A** + **C** samtidigt for at nulstille resultaterne.  
Serve markering bliver ikke vist på tællekasserne.

### 3. Bordtennis:



**START:** Vælg bordtennis sportsgren. ( se afsnit 1).

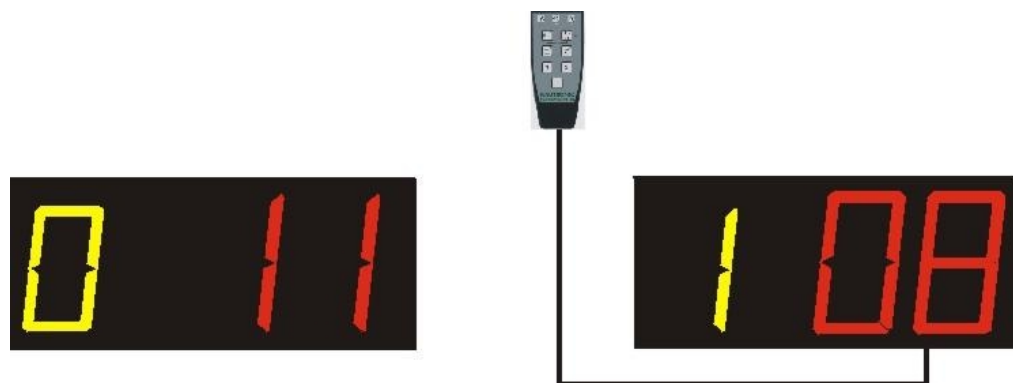
**SÆT:** Single/ Double:  
 Når kampen startes viser begge tavler **0** , **00**.  
 Vinder "Spiller/par1" et point, trykkes på tast **1**. "Spiller/par 1" point bliver sat til **01**  
 Vinder "Spiller/par 2" et point, trykkes på tast **2**. "Spiller/par 2" point bliver sat til **01**

Den spiller/ det par, der først har 11 point (med 2 overskydende point) har vundet sættet. I tilfælde af stilling 10-10 fortsætter spillet, indtil forspringet på 2 point er nået.

**SIDE SKIFT:** Efter hvert sæt, skifter spiller/ par side, dermed skifter sæt point og resultater fra "spiller tavle 1" til " spiller tavle 2" og omvendt. Håndtag funktionen er tavle- og ikke spillerafhængig.  
 Hvis spillerne ikke vil skifte side, kan man fortryde skift med et tryk på knap **D**

**KAMPEN:** En kamp kan individuel afsluttes efter et sæt.

**EFTER HVERT SÆT:** Resultatet for hvert sæt bliver stående i 10 sek., derefter opdateres "vunde sæt" og point bliver igen sat til 00.



### "- " point:

Hvis en spiller i double har fået en advarsel for en tvivlsom serv, vil en yderligere tvivlsom serv fra samme spiller eller hans partner resultere i, at parret mister 1 point. Tryk på "-" knap og samtidigt på **1** eller **2** afhængig af hvem der mister 1 point.

### TVUNGEN AFGØRELSE AF KAMPEN:

Hvis en spiller bliver skadet under kampen, kan kampen afsluttes ved at trykke på tast **A** + **1** eller **2**. afhængig af hvilken spiller, der har vundet kampen.

Den spiller/ det par som vinder sættet får 11 point eller 2 overskydende point. De resterende sæt vindes med 11-0.

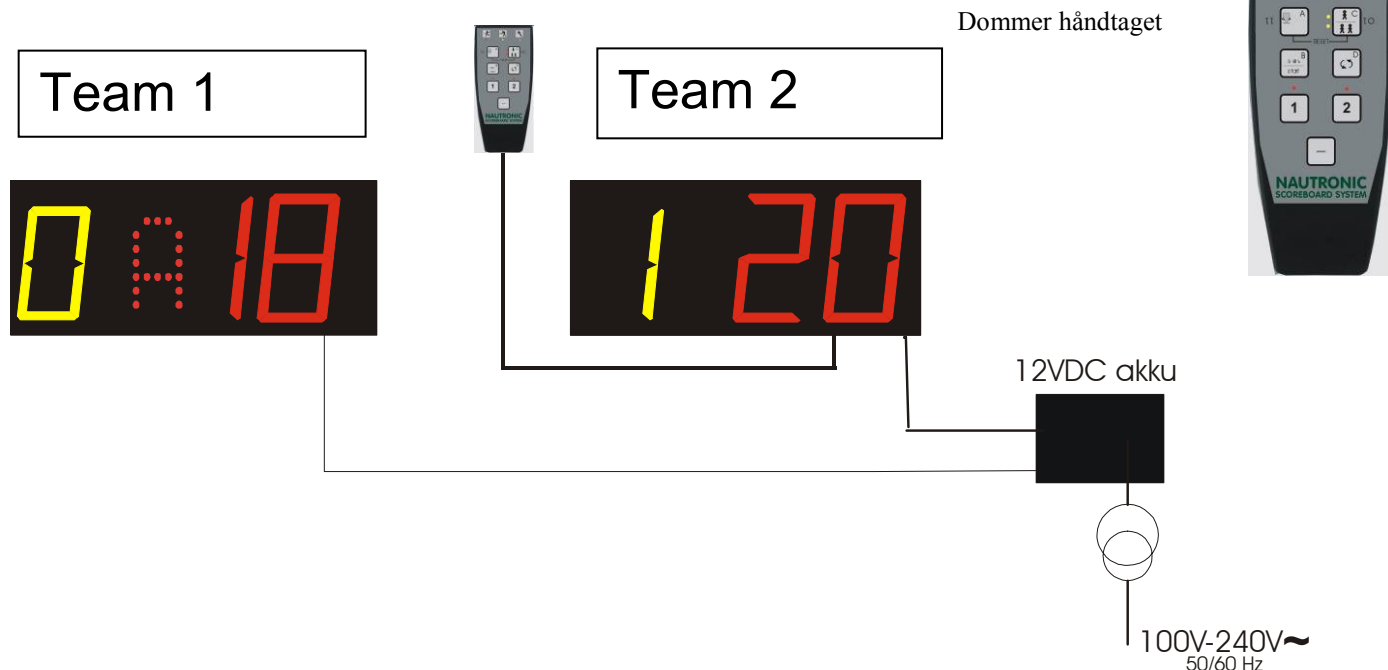
**FEJLINDTASTNING:** Ved fejlindtastning trykkes på "Fortrydelsestast" **-**. Tavlerne viser derefter det de viste før fejlindtastning. Man kan gå op til 3 step tilbage i visning. Trykker man på **-** efter et sæt er afsluttet, skal man afvente at tavlerne viser det nyt sæt resultat og 0 i point. Hvis man vil trykke på "-" tast inden: Tryk først på **SERV START** og derefter på **-**.

### RESET KAMP:

Tryk på **A** + **C** samtidigt for at nulstille resultaterne.



#### 4. Volleyball:



**START:** Vælg volleyball sportsgren. ( se afsnit 1)

#### MANUAL LODTRÆKNING:

2 røde lysdioder, blinker på håndtaget.  
Dommeren trykker på 1 eller 2 afhængig af, hvem der server først.

#### AUTO LODTRÆKNING:

For auto lodtrækning tryk på SERV  
START -tasten min.2sek.når de 2 lysdioder (over tast 1 og 2) blinker. Derefter vælger en tilfældighedsgenerator i systemet, hvem der server først

#### SÆT:

Team 1 starter med at serve.

"Team 1" tavlen viser 0, A, 00 og " Team 2" tavlen viser 0 , 00  
Scorer "Team 1" et point, taster 1. "Team 1" point bliver sat til 01

Scorer "Team 2" et point, taster 2. Team 2 vinder serveren. Serve-markering A skifter automatisk over på "Team 2" tavle. Scorer "Team 2" derefter et point mere, bliver " Team 2" point sat til 01

#### SÆT1-4:

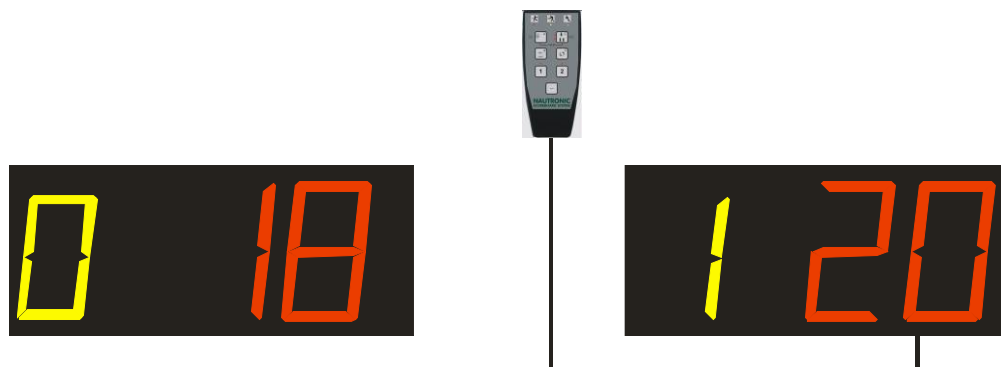
Det team, der først har scoret 25 point (med 2 overskydende point) har vundet sættet. I tilfælde af stillingen 24-24 fortsætter spillet, indtil forspringet på 2 point er nået.

#### SÆT 5:

Det team der først scorer 15 point (med 2 overskydende point) har vundet sættet. I tilfælde af stillingen 14-14 fortsætter spillet, indtil forspringet på 2 point er nået.

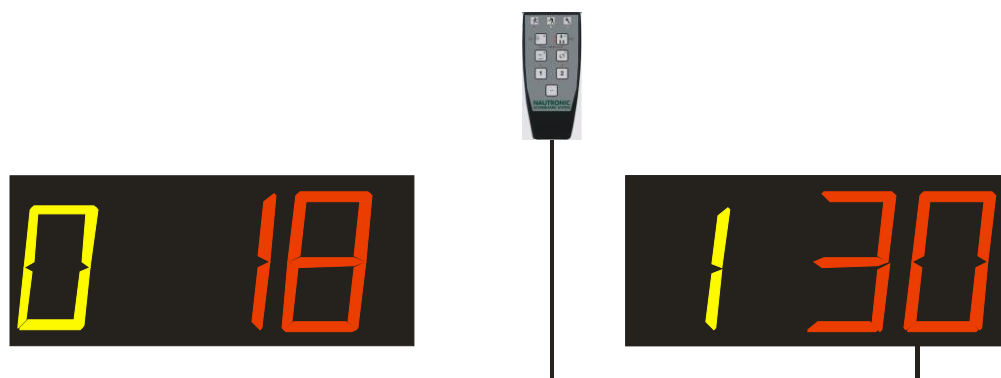
Hvis team 1 har startet med at serve i første sæt, må team 2 starte at serve i sæt 2. I sæt 3 starter team 1 igen at serve...

**Kampen:** Kampen vindes af det team, der vinder 3 sæt.



**EFTER HVERT SÆT:** Resultatet for hvert sæt bliver stående i 10 sek., derefter opdateres "vunde sæt" og point bliver igen sat til 00.

**TIME-OUT:** Tryk på knap **C** + **1** eller **2** samtidig, afhængig af hvem der har anmodet om timeout.



Sæt-point på den tavle, som ikke har anmodet timeout, bliver stående. Den anden tavle ændres midlertidigt til en timer, som tæller ned fra 30 sek. Det er muligt at resette timeouten før de 30 sek. er gået, hvis man trykker på



-tasten på håndtaget.

**Technical timeout:** Tryk på knap **A**  
Sæt-point på begge tavler ændres midlertidigt til en timer, som tæller ned fra 60 sek.(1.-4. sæt) eller 30 sek (5. sæt)  
Det er muligt at resette tech. timeout før de 60/30 sek. er gået, hvis man trykker på



-tasten på håndtaget.

**SIDE SKIFT:** Hvis teams skifter side efter et sæt, kan man trykke på knap **D**, så skifter sæt, resultater og serv fra "Team tavle 1" til "Team tavle 2" og omvendt. Håndtag funktionen er tavle- og ikke Team afhængig.

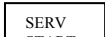


**TVUNGEN  
AFGØRELSE  
AF KAMPEN:**

Kampen kan afsluttes ved at trykke på tast **A**. + **1**. eller **2**. afhængig af hvilket team, der har vundet kampen.

Det team som vinder sættet får 25 point eller 2 overskydende point. De resterende sæt vindes med 25-0/ [15-0].

**FEJLINDTASTNING:** Ved fejlindtastning trykkes på "Fortrydelsestast" **-**. Tavlerne viser derefter det de viste før fejlindtastning. Man kan gå op til 3 step tilbage i visning.

Trykker man på **-** efter et sæt er afsluttet, skal man afvente at tavlerne viser det nye sæt resultat og 0 i point. Hvis man vil trykke på "-" tast inden: Tryk  først på og derefter på **-**.

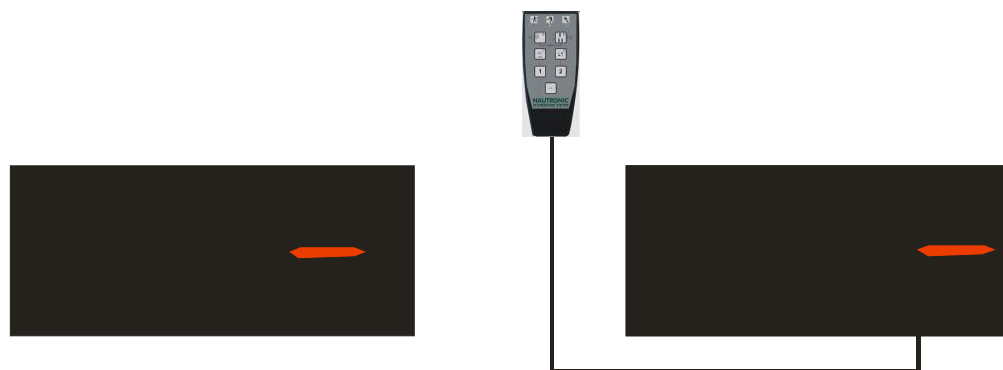
**RESET KAMP:** Tryk på **A** + **C** samtidigt for at nulstille resultaterne. Serve markeringen bliver ikke vist på tavlerne.

## 5. Power save og Power down:

### 5.1 Power save:

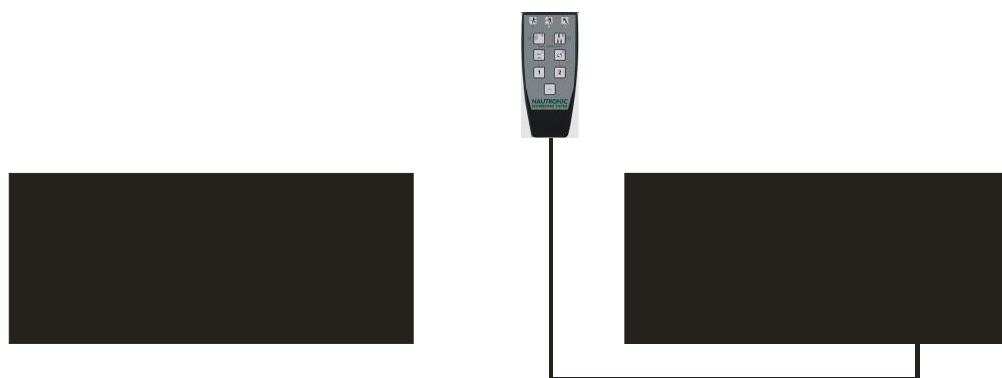
Hvis der ikke bliver trykket i 5 minutter på tastaturet, går tavlerne automatisk i power save modus. Tavlerne viser en enkelt strek på hver tavle.

For at komme tilbage til scorevisning, skal man trykke på tastaturet.



### 5.2 Power down:

Hvis der ikke bliver trykket i yderligere 5 minutter på tastaturet, går tavlerne automatisk i power down modus. Begge tavler slukkes. For at komme tilbage til scorevisning, skal man trykke på tastaturet



- 6. Test:** Reset tavlerne: Tryk på **A** + **C** samtidigt .  
Tryk i min. 2 sekunder på **D** indtil 1, 2 eller 3 blinker i tavlen og den grønne, røde eller gule lysdiode blinker i håndtaget.
- Test:  
TRYK på **B** + **D** samtidigt.  
Dermed tændes alle segmenter på begge tavler.  
Trykker man derefter på **B** , testes alle segmenter efter hinanden.  
Trykker man derefter på **B** igen viser den ene tavle "81" og den anden tavle "82".  
For at afslutte testprogrammet, trykke igen på **B**.

## 7. Installation:

### Montering af tavlerne:

For at montere tavlerne på dommerstolen placeres 2 stk. monteringsbeslag i bunden eller siden af tavlerne.



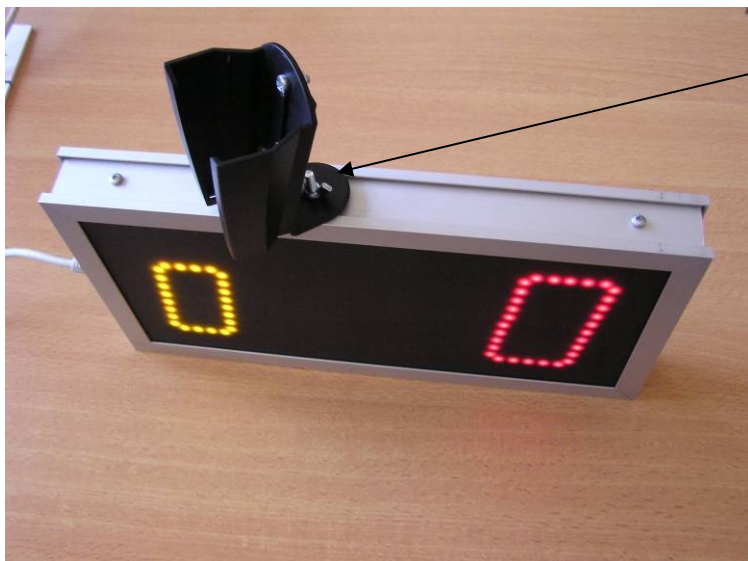
Montering på side af tavlen

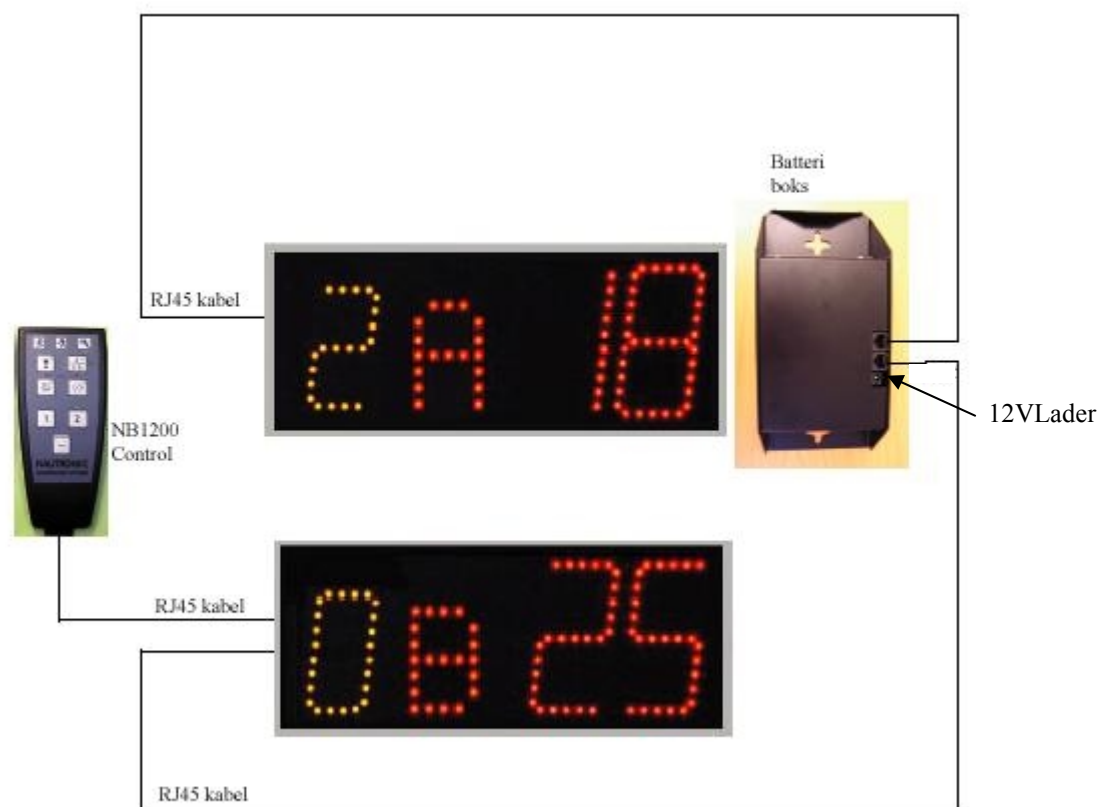
ELLER



Montering i bunden af tavlen

**Montering af håndtag holder:**



**Elektrisk montage:**

**Batteriet sikrer en drifttid på op til 14 timer ved fuld opladning. Ladetid for fuld opladning er ca. 14 timer. Systemet kan anvendes under opladning, men ladeaggregatet skal afmonteres efter endt opladning.**

## 8. Tilbehør

### Monteringsbeslag

2 stk. til montering af 1 stk. tavle.  
1 stk. til montering af håndtag holder

