

## Brukermanual for Bodet BT2000 resultatavle

Beskrivelse	Tast
Vise tid / Slå av tavle	1
Starte/stoppe klokke / Slå på tavle	2
Justere lysintensitet	3
Horn (opsjon)	4
Nullstille kampur	5
Bekreftede parameter / starte ny kamp	6
Neste parameter / legge til sekunder under kamp	7
Forrige meny / trekke fra minutt under kamp	8
Neste meny / legge til minutt under kamp	9
Forrige parameter / trekke fra sekund under kamp	10
Legge til mål Hjemme / Borte	11 og 11'
Trekke fra mål Hjemme / Borte	12 og 12'



### Slå på tavle

Trykk tasten **(2)** i 3 sekunder

### Slå av tavle

Trykk tasten **(1)** (når kampur er stoppet) i 3 sekunder

### Starte en kamp

Ved oppstart, velger tavlen sist valgte program (P1 til P9). For å velge ny/annen kamp, trykk og hold OK **(6)** tasten i 3 sekunder. Velg program med piltastene **(8)** og **(9)** Bekreft med **OK** --> Klar til kamp  
Program P1 til P8 er programmerbare. P9 er et fast program

### Endre parameter for en kamp

Velg en kamp som over. Kampuret må være stoppet. Trykk så tastene **(8)** og **(9)** samtidig, og hold de inne i 3 sekunder. Man kommer da inn i oppsettet for den aktuelle kamp/program.

Følgende parameter kan endres for program P1-P8:

- **tP** = Periodelengde (0-99 minutter)
- **nP** = Antall perioder
- **Co** = Opptelling (Up) eller nedtelling (do)
- **Cp** = Kampur teller fra 0 i begge omganger ved "n" (0-45 og 0-45). Ved "y", teller uret 0-45 og 45-90 i andre periode
- **Et** = Lengde på perioder ved tilleggstid (1-99 minutter)
- **nE** = Antall perioder med tilleggstid
- **hS** = (y)Tavle viser klokke og resultat, eller (n) tavle viser kampur og resultat
- **Hn** = Horn aktivert (tilleggsutstyr)
- **nP** = Gjelder kun program P9. Ikke i bruk

Man endrer verdien med tastene **(7)** eller **(10)**, og hopper videre til neste trinn i menyen med tastene **(8)** eller **(9)**. Når innstillinger er rett, bekreft med **OK**.

## Starte og stoppe kampuret

Trykk tasten **(2)** for å starte eller stoppe kampuret

## Legge til eller trekke fra poeng (mål)

Tastene **(11)** og **(11')** legger til mål for hhv hjemme og bortelag.

Tastene **(12)** og **(12')** trekker fra mål.

## Starte en ny kamp

Når tavlen viser kampur med tiden stoppet, trykk tasten **OK**, og hold den inne i 3 sekunder.

## Resette kampur, men beholde resultat

Trykk tasten **(5)**, og hold den inne i 3 sekunder

## Legge til eller trekke fra tid under en kamp

Stopp kampuret med tasten **(2)**. Trykk så tasten **(7)** i 3 sekunder. Minutter og sekundene på tavlen blinker.

Bruk tastene **(7)** eller **(10)** til å korrigere spilletid i stepp av 1 sekund om gangen.

Trykk **OK** når korrigerer er ferdig.

## Endre visning mellom klokketid og kampur

Når kampuret er stoppet, kan man endre visning til klokketid ved å trykke tasten **(1)**. For å gå tilbake til visning av kampur, trykk tasten **(1)**.

## Justere lysintensiteten i tavlen

Trykk tasten **(3)** for å endre lysstyrken i tavlen. Ved hvert trykk endres lysstyrken (1-5)

## Stille klokken i tavlen

Først må man starte tavlen, og velge program, slik at tavlen er klar til kamp.

Trykk så tasten **(1)** slik at tavlen viser klokketid. Trykk så samtidig tastene **(8)** og **(9)**, slik at minuttene begynner å blinke. Disse kan nå endres med tastene **(7)** eller **(10)**.

Trykk så tast **(8)** eller **(9)** for å flytte markør til timer. Verdien her kan endres med tastene **(7)** eller **(10)**. Bekreft med tasten **OK**.

