

SCOREBOARD

Strandengen 2
2680 Solrød Strand
☎ (+45) 46 92 77 17
www.scoreboard.dk

Brugsanvisning for scoretavle JN27

Sponsorfelt

380

248

7

54.28

35.42

24

96

82

Spiller 1

Spiller 2

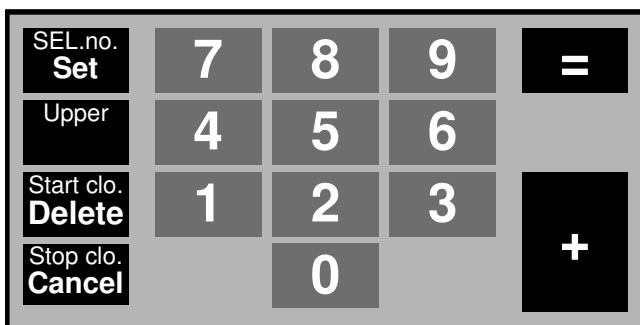
Scoretavlen leveres i 2 varianter, Standard- og Sponsormodel, med eller uden det øverste felt ("Sponsorfelt" se forsiden). Begge modeller er 59 cm brede, Standardmodellen 45 cm høj og Sponsormodellen 59 cm høj.

Navnefeltet nederst vil altid være en naturlig del af tavlen, og navnene (skrevet/printet på alm. papir) sættes i en plastlomme, der derefter skydes ind gennem en rille i siden.

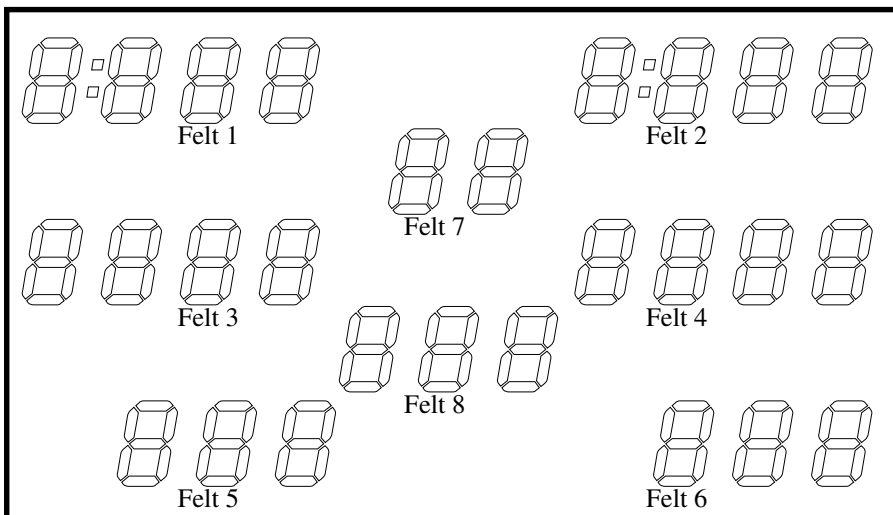
Der er ingen forskel på funktionerne i selve scoretavlen.

Tastaturet

er ca. 10 x 14 cm
inkl. mini brugs-
anvisning.



Scoretavlen består af 8 felter. Ved spil med 2 spillere har hver spiller sin side af tavlen. Felt 7 viser altid antal indgange og felt 8 viser indtastningen eller aktuell serie (se side 4).



Start et spil

Ethvert nyt spil startes ved, at spiltypen vælges med



"Upper" for valg af tasternes øverste funktioner.

"SEL. no." (for "Select number") efterfulgt af et tal fra 0 - 5 for valg af spiltypen og endelig "=" for at effektuere valget.

Spiltype 0 er tavlens grundindstilling (=setup) - se side 6.


Spiltype 1 er ALMINDELIGT SPIL med 2 spillere. Felterne 1 og 2 viser spillernes points. Felterne 3 og 4 viser gennemsnittene, og felterne 5 og 6 viser de højeste serier.

Spiltype 2 er SÆT-SPIL med 2 spillere. Felterne 1 og 2 viser antal vundne sæt, efterfulgt af " : " og spillernes points. Resten af tavlen svarer til spiltype 1.

Spiltype 3 er også SÆT-SPIL med 2 spillere. Antal vundne sæt vises i felterne 1 og 2, spillernes points i felterne 3 og 4 og højeste serier i felterne 5 og 6.

Forskellen på spiltyperne 2 og 3 er, at gennemsnittene ikke vises i spiltype 3, der derfor er fri for begrænsningen på 9 sæt.

Spiltype 4 er ALMINDELIGT SPIL med fra 2 til 6 spillere. Kun spillernes points vises. Spiller nr. følger felt nr.

Spiltype 5 er SKOMAGER eller DART med fra 2 til 6 spillere. Spillet starter på en i forvejen valgt distance (se TAVLENS SETUP) og de scorede points tæller nedad. 'SKÆVE' i skomager tages med  (fortegnsskift) og markeres med " - " i felt 8 foran de indtastede points. Er der 2 deltagere vil hver spillers sidste 3 pointstal blive vist.

Serietælleren virker ikke i denne spiltype.

Hovedprincippet i scoretavlens betjening

er, at man "skriver" på tavlen, hvad man skriver på spillelisten.

Tavlen kan desuden arbejde med en "serietæller". Serietælleren, der vises i felt 8, fungerer som en regnemaskine. De points, der scores i de enkelte stød i løbet af en serie, indtastes med cifertasterne og lægges til serien med **+**.

Hvis der kun scores 1 point i et stød, kan man taste **+** alene. Dette gør især brugen af tavlen let i carambolespillene, da der i hvert stød enten laves 1 point, og der tages **+** - eller laves 0 point og der tages **=**.

Eksempel: I keglebillard laver en spiller følgende serie: 4 + 2 + 10 + 4 + 14 og kikker næste stød, hvilket giver en serie på 34 points.

Denne serie kan tavlen løbende vise ved følgende indtastning:

4	+		felt 8 viser:	"4"
+	+			"5" "6"
1	0	+		"10" "16"
4	+			"4" "20"
1	4	+		"14" "34"

Da næste stød kiks, tages **=** og serien lægges til scoren, tavlen opdateres og er klar til næste spiller.

Serien kan også indtastes med **3** **4** **=**.

Når der tages **=** bliver indtastningen effektueret. D.v.s. pointene enten i serietælleren eller direkte indtastet (eller 0 hvis der ikke er indtastet nogen points), bliver overført til den aktive spiller, og spillet går videre til næste spiller. Samtidig bliver tavlen opdateret, evt. nyt gennemsnit beregnet og den nye aktuelle stilling vist.

Indtastes mere end 999 points (i felt 8) tændes punktummet ved 1. ciffer (overflow). Hvis punktummet efter sidste ciffer er tændt, indtastes der direkte, og hvis det er slukket via serietælleren.

I alle spiltyperne lyser den aktive spillers pointstal kraftigt.

Ved sæt-spillene, spiltype 2, 3 og 5 med 2 spillere, tilskrives den spiller, der har flest points (= nået distancen) eller 0 points (i spiltype 5) sættet, ved at taste **SEL.no. Set**. Samtidig gøres tavlen klar til næste sæt. Tavlen vil foreslå, at den spiller, der ikke startede sidste sæt, starter dette sæt.

Indtastningsfeltet kan blankes med **Start clo. Delete**-tasten, og samtidig nulstilles serietælleren. Ved starten af alle 2-mandsspillene - når antal indgange er 0 - bruges tasten til skift af startende spiller.

Er der fejl i en tidligere indtastning, kan den rettes ved at taste **Stop clo. Cancel**. Hver gang, der tastes **Stop clo. Cancel**, vises forrige tavle, og på denne måde kan man gå op til 40 indtastninger tilbage og foretage rettelser.

Når man skal frem igen tastes blot **=**, og den serie, der blev lavet, vises i indtastningsfeltet. Er indtastningen rigtig, taste **=** ellers cleares serien med **Start clo. Delete** og den rigtige serie indtastes efterfulgt af **=**.

Nedtællingsur (kun spiltype 1 og 2)

Tavlen er udstyret med et nedtællingsur til begrænsning af spillernes tidsforbrug. Nedtællingsuret fungerer efter 2 principper, enten med antal sekunder pr. stød, eller antal minutter til afvikling af en kamp (eller 1 sæt).

Ved begge principper skal uret startes manuelt efter spillerskift med tasterne **Upper** (for tasternes øverste funktion) **Start clo. Delete** for at starte uret. Ligeledes kan uret stoppes manuelt (hvis f.eks. spilleren ved et nabobord forhindrer fortsat spil) med tasterne **Upper** **Stop clo. Cancel**. Hvis der tastes **=** stopper uret automatisk, og spillet går til næ-

ste spiller. Uret starter ikke igen før det startes manuelt med

Upper

Start clo.
Delete

Hvis nedtællingsuret er indstillet til **sekunder pr. stød**, vil uret re-settes hver gang der indtastes point i serieregisteret (uret sættes igen til det i TAVLENS SETUP valgte antal sekunder) og uret begynder igen nedtælling til 0. Når den resterende tid når ned på advarselstid antal sek. der er indstillet i tavlens SETUP giver tavlen et kort "pip", og hvis uret når 0 starter en hyletone.

Nedtællingsuret "overskriver" den aktive spillers højeste serie, der kommer frem igen når nedtællingsuret har hylet.

Hvis nedtællingsuret er indstillet til **minutter pr. kamp/sæt** vil uret ikke være påvirket af indtastningen af points til serien, men uret skal startes og kan stoppes manuelt som nævnt ovenfor. Den resterende tid for de 2 spillere vises henholdsvis i felterne 3 og 5 (der hvor gennemsnit normalt står) og hvis der er mere end 100 minutter vises antal minutter og antal 10 sekunder, ellers minutter og sekunder. Forskellen på om uret er indstillet til pr. kamp eller pr. sæt viser sig kun ved sætspil (spiltype 2). Hvis indstillingen er pr. sæt og en spiller tildeles et sæt, vil nedtællingsuret igen sættes til det antal minutter (for begge spillere), der er indstillet i tavlens setup. Hvis indstillingen er pr. kamp vil nedtællingsuret ikke ændres ved tildeling af sæt.

Tavlens setup

Upper

SEL.no.
Set

0

=

Ved sætspillene 2 og 3 kan tavlen indstilles til at vise højeste serie pr. sæt eller for hele kampen.

Det markeres i øverste linie med "Hi.ru." for "High run" = højeste

serie og kan stå enten som "GA." for Game = kamp eller "SE." for Set = sæt. Indstillingen skiftes med **Start clo. Delete** .

Der hvor antal indgange normalt vises, vises nu advarselstid i sek. Tiden skiftes med **Stop clo. Cancel** hvert tryk tæller 1 op indtil 20 nås, dernæst " " og 1 . . . 20 igen.

I midterste linie står "di." for distance efterfulgt af et tal på max. "999". Dette angiver distancen i spiltype 5 (skomager og dart), samt antal minutter / sekunder for nedtællingsuret.

Ny distance /tid indtastes med cifertasterne, max. 3 cifre.

Nederst vises "CLO." for nedtællingsuret. Nedtællingsuret fungerer kun ved spiltype 1 og 2.

Urets indstilling kan være "OFF" for slukket,
"SH." for sekunder pr. stød,
"SE." for minutter pr. sæt eller
"GA." for antal minutter pr. kamp.

Indstillingen ændres med **+** .

Alle ændringer ved tavlens setup effektueres med **=** .

Scoretavlens hukommelse

Slukkes tavlen (evt. ved et uheld) bliver sidste spil 'husket' af tavlen. Hukommelsen 'husker' spillet i mere end 5 timer. Tavlen kan derfor ikke nulstilles ved at slukke for den og kort efter tænde igen.

Har tavlen været afbrudt i så lang tid at hukommelsen "svigter" starter tavlen op med spiltype 1, højeste serie pr. kamp, distancen på 60, advarselstid på 10 sek. og nedtællingsuret på sek. pr. stød.

Grundindstillingen kan ligeledes opnås ved at holde en tast nedtrykket, mens der tændes for tavlen (tvungen reset).

Andre funktioner og bemærkninger

Tavlens selvtest startes ved at taste "SET" ved spiltype 4 når antal indgange er 0.

Først vises programversion "Pro XXXX", hvorefter tallene fra 9 og ned vises over hele tavlen, sluttelig afspilles "Tuborg-fanfaren".

Ved "**Upper**" tændes punktummet ved antal indgange. Nyt tryk på "Upper" afbryder upperfunktionen og slukker punktummet igen.

Det har vist sig at visse strømpulser på lysnettet (transienter) kan få tavlen til at gå "i baglås". For at imødegå dette, kan tavlen tvinges til reset. Det gøres ved at holde en tilfældig tast nedtrykket, mens der igen sættes strøm til tavlen.

Indstillingen (tavlens setup) vil herefter være spiltype 1, højeste serie pr. kamp, advarselstid på 10 sek., distancen på 60 og nedtælling-uret "SH" (= sek. pr. stød).

Tavlen skal strømforsynes med 12-15 volt A.C. 1,6 amp.

Som strømforsyning kan eksempelvis anvendes en almindelig jernkerne-transformator til halogenlamper, 12 volt min. 20 watt.

Elektroniske strømforsyninger **MÅ IKKE** anvendes (idet de med hurtige mellemrum "pumper" strømstød på op til 50 volt).

Fremtidssikring

Tavlen er fremtidssikret med hensyn til ændringer i spilleregler, tælesystem eller lignende, idet den er mikroprocessorstyret. En funktionsændring kræver derfor blot, at et nyt styreprogram indlæses i mikroprocessoren, og ikke en generel ændring af tavlens elektronik.