# LATHUND FÖR SPEAKER

### STARTA SPEAKER-VYN

Starta speaker-vyn från menyraden överst.



### **VÄLJ GRUPP**

Klicka på pilen till höger om "Grupp" och välj grupp.

Detta beräknar lyftordningen och alla skärmar uppdateras.



#### VIKTÄNDRINGAR

Speakern kan ändra vikterna för varje lyftare i gruppen när som helst genom att först klicka på lyftaren i övre hälften av vyn. Lyftarens viktändringskort kommer nu visas i nedre hälften av vyn. En separat marshall-vy kan också användas för samma ändamål.



Viktändringskorten i nedre hälften av speakervyn bör visa samma information som de utskrivna viktändringskorten, om sådana används. Den nuvarande begärda vikten är markerad i turkos färg; fältet där den nya vikten ska fyllas i är markerat i gult och väljs automatiskt. När den nya vikten är ifylld, tryck på "OK" eller Enter.



### PRESENTERA DEN BEGÄRDA VIKTEN

I övre högra hörnet av vyn visas vikten som stången ska klovas med. Be klovarna klova stången. "Vi klovar 90 kg". Presentera *inte* lyftaren än.



### NÄR STÅNGEN ÄR FÄRDIGKLOVAD,

#### PRESENTERA LYFTAREN

"Emil Emilsson, Mossebergs AK, första försöket, 100 kg."

### **UPPDATERA SYSTEMET**

Så fort lyftaren blivit presenterad, tryck på "Presentera"-knappen. Systemet måste veta att lyftaren blivit presenterad.

## 100kg

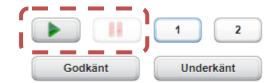
# EMILSSON Emil Mossebergs AK

### Ryck 1



### STARTA/STOPPA KLOCKAN

Vid mindre tävlingar så kan speakern välja att sköta klockan. Klicka då i rutan "klockknappar" och använd play/pausknapparna för att starta/stoppa klockan. "1" och "2" sätter klockan på 1 respektive 2 min.



### VIKTÄNDRING FÖR NUVARANDE LYFTARE

Ifall en presenterad lyftares coach ändrar vikten så ska knappen "Viktändring" användas. Klockan stoppas automatiskt och den nya vikten kan fyllas i. (Alla viktändringar sköts av Marshall på större tävlingar.)



### **REGISTRERA BESLUTET**

Om flaggor eller externa domarlampor används så behöver beslutet registreras. Tryck på "GODKÄNT" ELLER "UNDERKÄNT". Detta uppdaterar lyftordningen.



Registrering av beslut sker automatiskt om domarkontroller anslutna till systemet används. Använd INTE knapparna ovan i detta fall.

### **TIPS**

Observera att när lyftare presenteras, vikter ändras, klockan startas/stoppas och beslut registreras så flyttas muspekaren över hela

skärmen. Det enklaste sättet att hantera detta är via "play-by-play" – för varje händelse meddelas publiken samtidigt som muspekaren flyttas till nästa plats, redo för att klicka.