

Spielergebnisanzeigetafel

Art.-Nr. 24.676.531



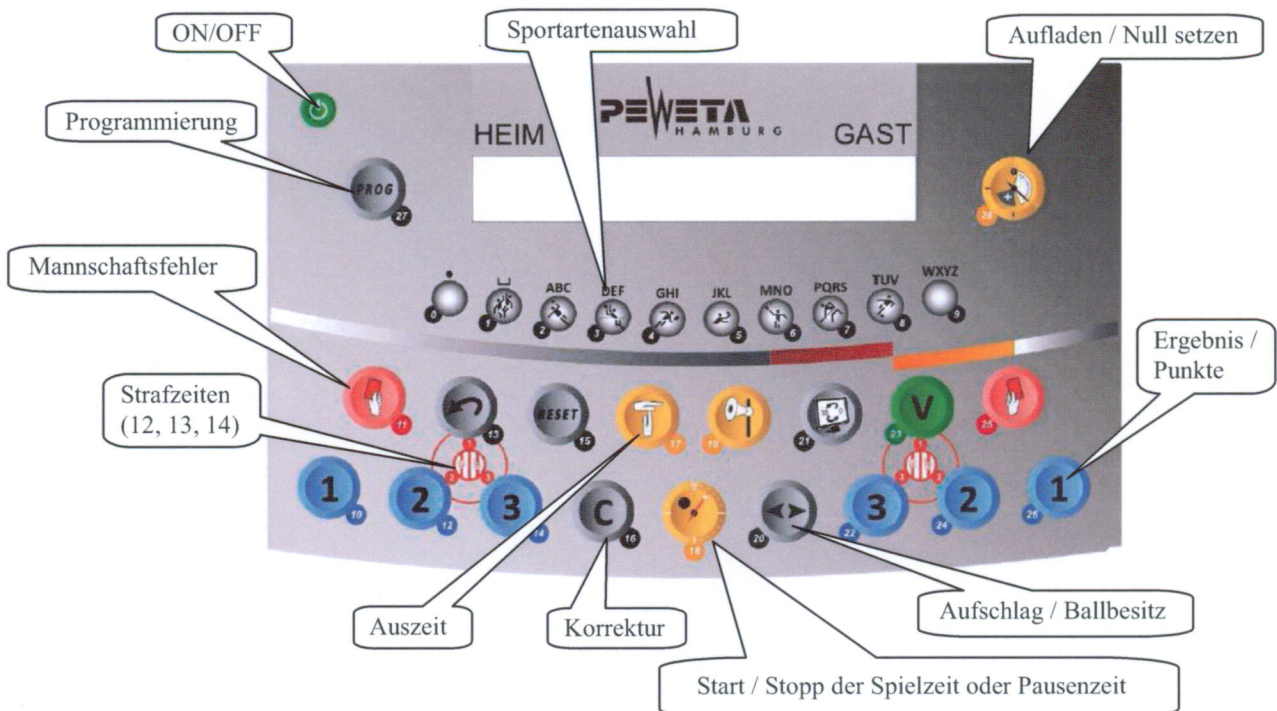
Bedienungsanleitung

Sportanzeige Ansicht

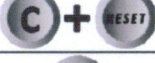
Die Anzeigetafel: (angezeigte Informationen je nach Sportart)



Das Hauptbedienpult: (bei manchen Sportarten sind verschiedene Tasten deaktiviert)



Hinweis: Die Tasten 10, 11, 12, 13, 14 und 15 dienen auch noch der Sportartenauswahl.

Tastenfunktionen Hauptbedienpult	
	Taste ON/OFF dient zum Ein- und Ausschalten des Hauptbedienpultes
	Tasten 0 bis 9 dienen zur Sportartenauswahl (NETBALL=0, BASKET=1, HAND=2, VOLLEY=3, TENNIS=4, TISCHTENNIS=5, BADMINTON=6, ROLLER-HOCKEY=7, HALLENFUSSBALL=8, BOXEN=9) und für numerische Dateneingaben
	Taste 10 (1) dient zur Einstellung der Sportart (INLINE-HOCKEY), Auszeit (wird im Pult durch den Buchstaben T angezeigt, für Time Out) und Punkte (Ergebnis zählt immer 1 Punkt). Taste 11 (2) dient zur Einstellung der Sportart (UNIHOKEY), Strafzeit, und Punkte (Ergebnis zählt bei Basketball immer 2 Punkte). Taste 14 (3) dient zur Einstellung der Sportart (TRAINING), Strafzeit, und Punkte (Ergebnis zählt bei Basketball immer 3 Punkte).
	Taste 22 (3) dient zur Einstellung der Strafzeit, und Punkte (Ergebnis zählt bei Basketball immer 3 Punkte). Taste 24 (2) dient zur Einstellung der Strafzeit, und Punkte (Ergebnis zählt bei Basketball immer 2 Punkte). Taste 26 (1) dient zur Einstellung der Auszeit (wird im Pult durch den Buchstaben T angezeigt, für Time Out) und Punkte (Ergebnis zählt immer 1 Punkt).
	Taste 11 dient zur Einstellung der Sportart EISHOCKEY, Mannschaftsfehler und Warnings Taste 25 dient zur Einstellung der Mannschaftsfehler und Warnings
	Tasten 12+13+14 sind für Strafzeiten HEIM Tasten 22+23+24 sind für Strafzeiten GAST
	Taste 18 dient zur Einstellung der UHRZEIT und zum Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Taste 17 dient zum Start / Stopp der Auszeit
	Taste 19 dient zum sofortigen auslösen der Hupe
	Taste 28 dient zur Beendigung der Pausenzeit, zum Aufladen der Spielperioden, der Verlängerungszeit (wird dann beim Ablauf im Pult und in der Anzeige durch den Buchstaben E angezeigt, wie Extrazeit), Testmodus und Null setzen.
	Taste 13 dient zur Einstellung der Sportart TIMER, Strafzeit und Korrektur der letzten 3 Eingaben
	Taste 15 (Reset) alleine dient zur Einstellung der Sportart (FREIMODUS) und mit Taste 16 zusammen zum Aufrufen eines neuen Spieles
	Taste 16 dient zur Korrektur von verschiedenen Einstellungen z.B.: Punkte, Auszeit, Strafzeit, Spielzeit usw.
	Taste 20 dient zum Ändern der Ballbesitzseite / Aufschlagwechsel
	Taste 21 dient zur Anzeige entweder der abgelaufenen Spielzeit oder der verbleibende Restspielzeit im Bedienpult
	Taste 23 dient zur Einstellung einer Strafzeit und zur Bestätigung der programmierten Parametern
	Taste 27 dient zur Konfiguration der Daten (Sprachen usw.) und zum Zurückkehren zur Sportartenauswahl

Ausschalten des Hauptbedienpultes

Setzen Sie das Bedienpult durch längeres Drücken der Taste EIN/AUS außer Betrieb. 

Die Batterieladung und eine Abschiedsmeldung werden kurz angezeigt. Die aktuellen Daten bleiben im Bedienpult gespeichert. Beim Einschalten des Bedienpultes wird automatisch das zuletzt gelaufene Spiel angezeigt.

Hinweis: Bevor Sie das Bedienpult ausschalten, sollen Sie die Spielzeit (Timer) stoppen.

Nach dem Spiel...

Das Hauptbedienpult enthält Akkus (6V / 1200 mA NI-MH im Fach auf der Rückseite des Bedienpultes) mit einer Akkubetriebszeit von ca. 16 Stunden bei Vollladung.

Nach der Benutzung ist es unbedingt notwendig, das Hauptbedienpult auszuschalten und es mit dem mitgelieferten Akkuladegerät 12 VDC aufzuladen (klemmen Sie dazu die anderen Bedienpulte ab).
Das Hauptbedienpult sollte ständig geladen werden, wenn es nicht in Benutzung ist
(System mit langsamer Ladung, ohne Verschleiß der Batterien).

Einstellen der Uhrzeit (Quarz)

Die Anzeigetafel ist mit einer internen Uhr ausgerüstet. Die Anzeigetafel zeigt die Uhrzeit an, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhrzeitanzeige kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden.

Hinweis: Sollte eine DCF77- Antenne angeschlossen sein, bitte die Uhrzeit nicht manuell einstellen!
Die DCF77- Antenne liest die Uhrzeit (bei gutem Empfang) automatisch ein. Die DCF77- Antenne kann die Daten nur einlesen, wenn keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt oder das Bedienpult ausgeschaltet wurde.

Zur Einstellung der Uhr:

Setzen Sie das Bedienpult durch längeres Drücken der **Taste ON/OFF** in Betrieb: 
Die anderen Bedienpulte in diesem Modus nicht einschalten.

Die Willkommensmeldung erscheint, danach gelangen Sie zur Sportartenauswahl.

Um ins Menü der Uhrzeiteinstellung zu kommen, drücken Sie (während die Sportarten durchlaufen) die **Taste 18** (=Uhrzeit).

Zuerst die Stunden mit den **Tasten 0 bis 9** einstellen und mit der **Taste 23** bestätigen. Danach die Minuten mit den **Tasten 0 bis 9** einstellen und mit der **Taste 23** bestätigen (durch Drücken der Taste 23 nach der Minuteneingabe wird die Uhrzeit übertragen und die Uhr sekundengenau gestartet).

Während der Eingabe blinkt der Stunden- bzw. der Minutenwert.

Einstellen
der Uhr : **12:00**

Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der **Taste ON/OFF** aus.
Die Uhrzeit wird jetzt in der Anzeigetafel angezeigt.

Hinweis: auch nach einem Stromausfall bleibt die interne Uhrzeit dauerhaft gespeichert.

HANDBALL

Beim Handball kann zusätzlich zum Hauptbedienpult auch das separate Timer-Pult genutzt werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT", Seite 6).

Bei Bedarf verbinden Sie die beiden Bedienpulte mit dem mitgelieferten Kabel.

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt worden ist:

- drücken Sie die **Taste 27**, um Einstellungen zu ändern.
- drücken Sie gleichzeitig die **Tasten 16 + 15**, um ein neues Spiel mit der gleichen Einstellung zu starten.

Falls das Bedienpult vorher nicht für diese Sportart benutzt worden ist, drücken Sie zweimal die **Taste 27**, um zur Sportarten-Auswahl zu gelangen. Drücken Sie die **Taste 2** für die Sportart Handball.

Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt für ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden durchlaufend oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden). Z. B.:

55'	1=0'→30'	5'
A.:1'00	2=30'→60'	ST

Wenn Sie die Informationen auf dem Bildschirm länger sehen wollen, drücken Sie **Taste 18**, dann bleiben die Informationen so lange stehen, bis Sie die **Taste 18** erneut drücken.

Danach kommen Sie ins **Menü Auswahl und Spielstart**.

Drücken Sie wahlweise:

Taste 0 "Auswahl" zum Ändern der Konfiguration

Taste 9 "Spielstart" zum Starten des Spieles mit der vorgegebenen Konfiguration.

Auswahl	Spielstart
0 ←	→ 9

Haben Sie die **Taste 0** "Auswahl" zum Ändern gedrückt, kommt das **"Reset-Menü"**.

Drücken Sie wahlweise:

Taste 0 "Nein", damit die Konfiguration nicht auf Standard gesetzt, sondern die letzte vorgegebene Konfiguration vorgeschlagen wird

Taste 9 "Ja", damit die Konfiguration für die Sportart auf Standard gesetzt wird. Jetzt können alle für diese Sportart möglichen Einstellungen neu gesetzt werden. Im Bildschirm wird jeweils die zuletzt gespeicherte Einstellung vorgeschlagen (die zur Bestätigung zu drückende Nummer der Taste blinkt auf dem Bildschirm).

Reset ?	
0 ← Nein	Ja → 9

Hinweis: Mit der **Taste 13** können Sie jederzeit zum vorigen Menüpunkt zurückgehen.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Die **Zeitmessungsart für die Spielzeit** (Periode) wählen:

Taste 0 für "Timer vorwärts zählend"

Taste 9 für "Timer rückwärts zählend"

Vorwärts	Rückwärts
0 ←	Timer → 9

Spielzeit „durchlaufend“ wählen:

Taste 0 für „Nein“ (nicht durchlaufend)

Bei Zeitmessung „vorwärts zählend“ startet die erste Halbzeit mit 00:00 und endet mit der eingestellten Spielzeit (z.B. 30:00). Die zweite Halbzeit startet wieder bei 00:00 und endet dann bei 30:00.

Bei Zeitmessung „rückwärts zählend“ startet bei dem Beispiel die erste Halbzeit mit 30:00 und endet bei 00:00. Die zweite Halbzeit startet wieder bei 30:00 und endet bei 00:00.

Taste 9 für „Ja“ (durchlaufend)

Bei Zeitmessung „vorwärts zählend“ startet die erste Halbzeit mit 00:00 und endet mit der eingestellten Spielzeit (z.B. 30:00). Die zweite Halbzeit startet mit der Spielzeit (z.B. 30:00) und endet dann bei 60:00. Bei Zeitmessung „rückwärts zählend“ startet bei dem Beispiel die erste Halbzeit immer mit 60:00 und endet bei 30:00. Die zweite Halbzeit startet bei 30:00 und endet bei 00:00.

Zeit durchlaufend ?	
0 ← Nein	Ja → 9

Die **Pausenzeit vor Anfang des Spieles** wählen:

Entweder Sie bestätigen die vorgegebene Zeit oder Sie ändern die Minuten mit den **Tasten 0 bis 9**. Danach mit der **Taste 23** die Eingabe bestätigen.
Hinweis: durch zweimaliges Drücken der **Taste 0** können Sie die Pausenzeit auf 10 Sekunden einstellen (nicht veränderbar). Während der Eingabe blinkt der Eingabewert.

Zeit vor Anfang
des Spieles : 55:00

Die **Dauer der Spielzeit** (Perioden) wählen:

Entweder Sie bestätigen die vorgegebene Zeit oder Sie ändern die Minuten mit den **Tasten 0 bis 9**. Danach mit der **Taste 23** die Eingabe bestätigen.
Hinweis: durch zweimaliges Drücken der **Taste 0** können Sie die Spielzeit auf 10 Sekunden einstellen (nicht veränderbar). Während der Eingabe blinkt der Eingabewert.

Auswahl der Dauer
Perioden : 30:00

Die **Dauer der Auszeit** wählen:

Entweder Sie bestätigen die vorgegebene Zeit oder Sie ändern die Minuten mit den **Tasten 0 bis 9**. Danach mit der **Taste 23** die Eingabe bestätigen.
Hinweis: durch zweimaliges Drücken der **Taste 0** können Sie die Auszeit auf 10 Sekunden einstellen (nicht veränderbar). Während der Eingabe blinkt der Eingabewert.

Auswahl der Dauer
Auszeit : 1:00

Achtung: die Auszeit (Time out = T) wird nur im Pult durch den Buchstaben T angezeigt.

Anzeige **Anzahl der Auszeiten** ja/nein wählen:

Taste 0 für "Nein"
Bei Auswahl „NEIN“ werden über die 3 grünen Punkte an der Anzeigetafel die Anzahl der laufenden Strafzeiten angezeigt, nicht die Auszeiten.
Taste 9 für "Ja"
Bei Auswahl „JA“ werden über die 3 grünen Punkte an der Anzeigetafel die Anzahl der Auszeiten angezeigt (keine Anzeige der Anzahl der laufenden Strafzeiten).

Anzahl Auszeit ?
0 ← Nein Ja → 9

Die **Dauer der Verlängerungszeit** wählen:

Entweder Sie bestätigen die vorgegebene Zeit oder Sie ändern die Minuten mit den **Tasten 0 bis 9**. Danach mit der **Taste 23** die Eingabe bestätigen.
Hinweis: durch zweimaliges Drücken der **Taste 0** können Sie die Verlängerungszeit auf 10 Sekunden einstellen (nicht veränderbar). Während der Eingabe blinkt der Eingabewert.

Auswahl der Dauer
Verlängerung : 05:00

Achtung: die Verlängerungszeit (Extrazeit = E) wird in der Anzeige und im Pult durch den Buchstaben E angezeigt.

Starten des Spieles:

Nach Einstellung aller Parameter können Sie jetzt das Spiel starten.

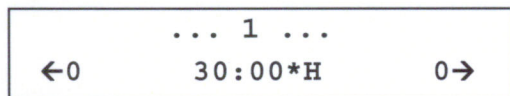
Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitiges Drücken der **Tasten 16 + 19** aktivieren (bei automatischer Hupe wird der Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Spiel in :
← 0 0:10*H 0 →

Drücken Sie die **Taste 18**, um die Pausenzeit vor Spielbeginn zu starten.

Am Ende der Pausenzeit ertönt das Hupensignal.

Hinweis: durch Drücken der **Taste 28** kann jederzeit die Spielzeit der ersten Periode aufgerufen werden.



Spielzeit:

mit der **Taste 18** kann die Spielzeit gestartet und gestoppt werden.

Zur **Korrektur** der Spielzeit zuerst den Timer stoppen und dann die **Tasten 16 und 18** gleichzeitig drücken. Die Spielzeit im Bildschirm blinkt.

Korrigieren Sie die Spielzeit mit der **Taste 12** (-1 Min.), **Taste 14** (-10 Sek.) oder **Taste 16** (-1 Sek.) bzw. der **Taste 20** (+1 Sek.), **Taste 22** (+10 Sek.) oder **Taste 24** (+1 Min.).

Nach der Korrektur die **Taste 18** drücken.

Am Ende einer Spielperiode ertönt das Hupensignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Danach startet automatisch die Pausenzeit (stoppt nicht automatisch!).

Drücken Sie die **Taste 28**, um die Pausenzeit zu stoppen und die nächste Spielperiode aufzurufen.

Zur **Korrektur** der Spielperiode die **Taste 16** gedrückt halten und zusätzlich die **Taste 28** drücken.

Bemerkung 1: falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit einem gleichzeitigen Druck auf **Tasten 16 + 18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.

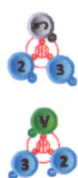
Bemerkung 2: am Ende der 2. Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie die **Taste 18**, um die Pausenzeit zu starten.



Punkte:

mit **Taste 10** (Heim) und **Taste 26** (Gast) die Punktanzeige um 1 Einheit erhöhen.

Zur **Korrektur** (rückwärts zählen) die **Taste 16** gedrückt halten und zusätzlich die **Taste 10** (Heim) bzw. die **Taste 26** (Gast) drücken.



Strafzeiten:

je Mannschaft können 3 Strafzeiten von 2 oder 4 Minuten eingegeben werden.

Stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der **Taste 18**. Um einem Spieler eine Strafzeit zu geben, geben Sie mit den **Tasten 0 bis 9** die Spielernummer ein und drücken Sie danach die **Taste 13** (1. Strafzeit HEIM), **12** (2. Strafzeit HEIM), oder **14** (3. Strafzeit HEIM) bzw. die **Taste 23** (1. Strafzeit GAST), **24** (2. Strafzeit GAST) oder **22** (3. Strafzeit GAST). Drücken Sie die gleiche Taste nochmal, um die Strafzeit von 2 auf 4 Minuten zu setzen und umgekehrt.

Zur **Korrektur der Spielernummer** die **Taste 16** gedrückt halten und zusätzlich die entsprechende Strafzeit-Taste drücken. Danach die neue Spielernummer mit den **Tasten 0 bis 9** eingeben und danach die entsprechende Strafezeitaste einmal drücken. Zur **Korrektur der Strafzeit** die **Taste 16** gedrückt halten und zusätzlich 2 Mal die entsprechende Strafzeit-Taste drücken.



Auszeit:

stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der **Taste 18** und starten Sie die Auszeit mit **Taste 17**. Danach die Anzahl der Auszeiten mit der **Taste 10** (HEIM) oder **Taste 26** (GAST) um 1 Einheit erhöhen (Anzeige im Bedienpult mit dem Buchstaben „T“, an der Anzeigetafel leuchtet ein grüner Punkt).

Das Hupensignal ertönt 10 Sekunden vor Ende und am Ende der Auszeit.

Zur **Korrektur** (löschen „T“ und grüner Punkt) die **Taste 16** gedrückt halten und zusätzlich die **Taste 10** (HEIM) oder **Taste 26** (GAST) drücken. Um die Auszeit zu beenden die **Taste 16** gedrückt halten und zusätzlich die **Taste 17** drücken.



Manuelle Hupe: mit der **Taste 19** auslösen.

Spielende oder Abbruch:

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die **Tasten 16 + 15**.

Zur Änderung der Einstellungen drücken Sie gleichzeitig die **Tasten 16 + 15**, danach die **Taste 27**.

Durch nochmaliges Drücken der **Taste 27** gelangen Sie zurück zur Sportarten-Auswahl.

TECHNISCHE HILFE

Diese Übersicht dient als Hilfe zur Behebung von eventuellen Fehlern oder Störungen (siehe auch Schema unten).

Fehler	Überprüfung	Lösung
Die Uhrzeit wird nicht auf der Anzeigetafel angezeigt (das Bedienpult ist ausgeschaltet).	1. Prüfen Sie bitte die Sicherung oder den Schaltautomat im Schaltschrank der Sporthalle (B). 2. Prüfen Sie die Sicherung (A) der Anzeigetafel.	Tauschen Sie die Sicherung 4A aus oder rüsten Sie den Schaltautomat auf. Wenn notwendig: tauschen Sie die Sicherung aus.
Das Bedienpult geht nicht an.	1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand des Ladegerätes (C) und dessen Stecker (D). 2. Prüfen Sie, ob an der Steckdose 230 V anliegen. 3. Laden Sie das Bedienpult ca. 24 Stunden auf.	Wenn notwendig: fordern Sie ein neues Ladegerät an. Stecken Sie das Ladegerät an eine andere Steckdose an.
Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt).	1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Antenne (G) unter der Anzeigetafel. Prüfen Sie, ob die Antenne in die richtige Lage gebracht wurde (ca. 90° nach unten) und ob sie nicht beschädigt wurde. 2. Schalten Sie das Bedienpult aus. Klemmen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank (B) ab (spannungslos machen). Warten Sie 5 Minuten ab, setzen Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.	Wenn notwendig: biegen Sie die Antenne unter der Anzeigetafel im 90° Winkel heraus. Wenn notwendig: fordern Sie eine neue Antenne an.

Wenn der Fehler nicht mit dieser Anleitung behoben werden kann oder ein anderer Fehler aufgetreten ist, rufen Sie bitte unserem Kundendienst an.

