

Kurzanleitung – Elektronische Anzeigetafel - Waldschule

- Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 17 kann ein **neues Spiel** mit den gleichen Daten gestartet werden; durch die Taste 27 können diese geändert werden
 - + mit der Taste 0 „vorwärtszählen“ ; mit der Taste 9 „rückwärtszählen“
 - + Aufladen jeder Periode mit 0; Zeitdurchlaufen mit 9
 - + Programmieren der Spielzeit mit 0 bis 9 und mit 23 bestätigen
- Durch gleichzeitiges Drücken von 16 und 19 wird die **manuelle oder automatische Hupe** (angezeigt durch das H auf dem Bildschirm) gewählt
- Der **Timer** wird mit der Taste 16 **unterbrochen** und die **Auszeit** mit der Taste 17 gestartet
- Start einer **Strafzeit** mit Hilfe der Tasten 12, 13, 14 (links) oder 22, 23, 24 (rechts) – durch zweimaliges Drücken eine 4-min-Strafe
- Das **Zählen der Punkte** erfolgt mit 10 bzw. 16 (je nach Seite)
- Durch die Taste 19 wird die **manuelle Hupe** ausgelöst
- Zur **Korrektur** die Taste 16 gedrückt halten
 - + und die Taste 10 oder 26 zum Abzug eines Tores
 - + 12, 13, 14 oder 22, 23, 24 zum Auflösen einer Strafzeit
 - + 28 zur Änderung der Perioden
 - + 18 um die Timer nach der Unterbrechung zu korrigieren