

INBETRIEBNAHME

Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.

FUNKGESTEUERTES MODELL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.
Die Batteriestandanzeige der eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte 12Vdc-Ladegerät an das Bedienpult an.

MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das Bedienpult mit dem beigelegten 10m langen Kabel an den Anschlußkasten an.
Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart (siehe nachfolgende Seiten).
Zur Auswahl einer neuen Sportart, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**.
Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und die Programmierung mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm angegebenen Anleitung vornehmen.

N.B. : Diese Programmierung muß für den Spielstart vollständig sein.

BEIM AUSSCHALTEN DES BEDIENPULTES ...

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.
Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt.
N.B. : Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden.

NACH DEM SPIEL ...

FUNKGESTEUERTES MODELL

Das Bedienpult besitzt Batterien mit einer Kapazität von 20 Stunden bei Vollladung.

Außerhalb der Spiele ist es unbedingt notwendig, das Hauptbedienpult auszuschalten und es mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 12Vdc aufzuladen.

(Schliessen Sie die anderen Bedienpulte ab).

Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn es nicht gebraucht wird
(System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien).

MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das biegsame Steuerkabel ab, und bewahren Sie es mit dem Bedienpult im mitgelieferten Koffer auf.

EINSTELLEN DER UHR

Diese Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet. Die zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde.

Zur Einstellung der Uhr :

Das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb setzen.

Das Einstellen der Uhr mit Taste **18** wählen.

Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Die Minuten in gleicher Weise programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Schalten Sie das Bedienpult durch Druck auf Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.

NB : Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gesichert.

FUNKSTEUERUNG / KABELSTEUERUNG

STANDARD-MODELL MIT FUNKSTEUERUNG

Diese Anzeigetafel ist mit 6 verschiedenen Funkkanäle ausgerüstet und kann auch mit der Kabelsteuerung benutzt werden. Um den Kanal oder die Steuerung zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**, um das Sportmenü zu erreichen. Dann drücken Sie noch einmal auf der Taste **27** und :

- wählen Sie die Kabelsteuerung mit Taste **0** : die Funksteuerung wird deaktiviert
- oder wählen Sie einen verschiedenen Kanal mit den Tasten **1** bis **6**

Bemerkung : falls Sie zurück zu der Funksteuerung wechseln möchten, schliessen Sie die Kabeln aus und setzen Sie die Anzeigetafel ausser Spannung während ein paar Minuten.

HANDBALL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Handball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **0** "Timer vorwärts zählend" oder mit Taste **9** "Timer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen :

Zeit jeder Periode : Taste **0**. Die programmierte Zeit wird für die zweite Halbzeit aufgeladen.

Zeit durchlaufend : Taste **9** (ohne Aufladen der Zeit)

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles:

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Spielzeit, der Auszeiten und der Verlängerungszeiten.

STARTEN DES SPIELES :

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19** wählen. (Bei automatischer Hupe wird die Buchstabe „**H**“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Drücken Sie die Taste **18**, um die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles zu starten. Am Ende der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Bemerkung : es ist irgendwann möglich, die erste Spielperiode beim Drücken auf der Taste **28** aufzuladen.

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann zeigt der Timer die Dauer der Pausenzeit an (falls notwendig). Andernfalls, laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**.

Bemerkung 1: die Pausenzeit start nicht am Ende der 2. Periode und am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Bemerkung 2 : falls der Timer nicht schnell genug am Ende der Periode gestoppt wurde, und die Pausenzeit schon im Laufe ist, ist es möglich mit einem gleichzeitigen Druck auf Tasten **16** und **18** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Um eine Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24** je nach Seite (Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt). Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um bzw. 2 oder 4 Minuten auszuwählen.

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.