



Multisport Serie 452

BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULTE



Modelle mit Strafzeitmodul






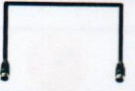

Modelle mit oder ohne individuellen Fouls

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

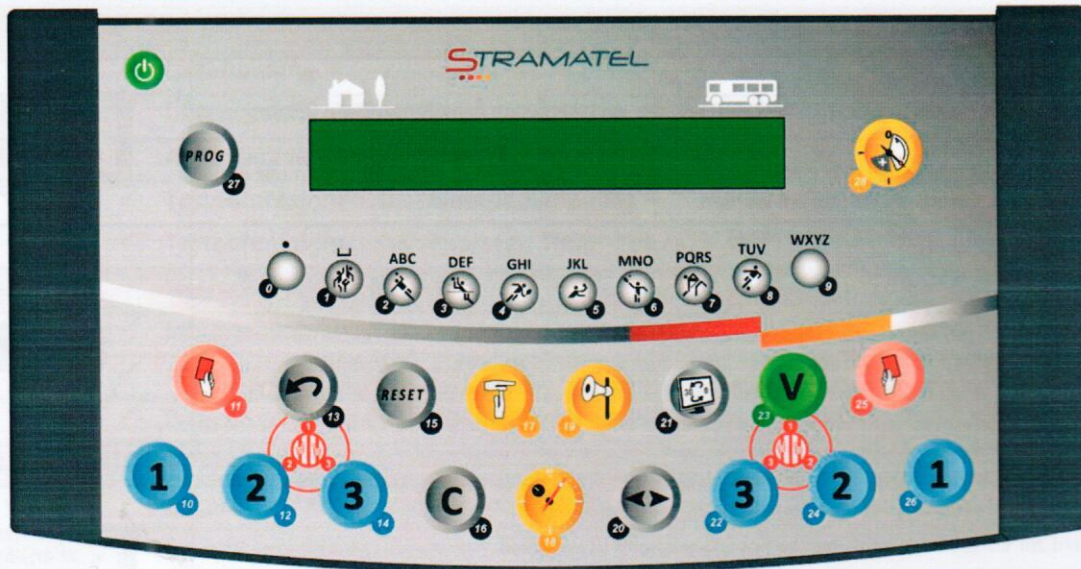
• INHALT

Seiten 3-5		Allgemeines
3	✓	Lieferumfang
3	✓	Datenspeicherung
3	✓	Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)
4	✓	Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes
5	✓	Tastenfunktionen des separaten Timer-Pultes
Seiten 6-7		Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓	Inbetriebnahme
6	✓	Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6-7	✓	Programmierung der Parametern für eine Sportart
Seiten 8-9		Diverse Konfiguration
8	✓	Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
8	✓	Sprachauswahl des Bedienpultes
8	✓	Ausschaltungs- und Anzeigezeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel
8	✓	Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)
9	✓	Basketball – Auslösen der leuchtender Umfassung auf dem Basketballkorb am Ende der Angriffszeiten (24 s)
9	✓	Basketball – fixe oder blinkende Anzeige der Light Strip (Ledstrip)
9	✓	Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
9	✓	Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 9-41		Sportarten und Funktionen
9	✓	Uhrzeit der Anzeigetafel
9	✓	Speicherung – personalisierte Konfiguration von Spielparameter
10-11	✓	Basketball
12-13	✓	Handball
14-15	✓	Volleyball
16-17	✓	Tennis
18-19	✓	Tischtennis
20-21	✓	Badminton
22-23	✓	Roller-Hockey
24-25	✓	Inline -Hockey
26-27	✓	Eishockey
28-29	✓	Unihockey / Floorball
30-31	✓	Hallenfussball
32-33	✓	Netball
34-35	✓	Boxen
36	✓	Timer
37	✓	Training
38-39	✓	Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Perioden"
40-41	✓	Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Sätze"

• ALLGEMEINES

Lieferumfang	
<p>Hauptbedienpult</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). ✓ Kabelgesteuertes Modell: das Bedienpult wird über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
<p>Applikation für Android™ (mit integrierter Hilfe)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel hat für Android™ eine Gratis-Applikation entwickelt die mit dem Hauptbedienpult kompatibel ist. Die Applikation unter Google Play herunterladen (Keyword "Stramatel Multisport"). Mit dieser Applikation können Sie mit einem Smartphone oder Tablet die Hauptfunktionen steuern (Timer, Spielstand, individuellen Fouls, usw...), Texte eingeben (Mannschaftsamen, ...) und die Spielergebnisse via SMS, Email, Facebook, ... mitteilen. Die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann vom Bedienpult aus gesperrt werden. 	
<p>"Foul- u. Punkte-Bedienpult" (geliefert nur mit Anzeigetafeln die mit Modulen für individuelle Fouls versehen sind – siehe separate Bedienungsanleitung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe der individuellen Fouls der Spieler (Basketball). ✓ Dient eventuell zur Eingabe der individuellen Punkte der Spieler (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Eishockey / Unihockey / Floorball / Hallenfußball). ✓ Dieses Bedienpult wird über das Hauptbedienpult betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
<p>Separates Timer-Pult</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient eventuell zur separaten Steuerung des Timers und der Hupe (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Eishockey / Unihockey / Floorball / Hallenfußball). ✓ Dieses Bedienpult wird über das Hauptbedienpult betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
<p>Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Hauptbedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen. 	
<p>Flexibles Kabel 2 Meter</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	
<p>Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	
Datenspeicherung	
<p>Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert beim ausschalten des Bedienpultes. Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i></p>	
Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
<p>Das Hauptbedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 16 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Die anderen Pulte abschalten. ✓ Das Akkuladegerät an das Bedienpult anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein). <p><u>Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien). Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen.</u></p>	

Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes







Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Mannschaftsfehler
	Strafzeiten
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Signalhorn
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung eines neuen Spieles
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, Fehler, ...))
	Ballbesitzseite / Aufschlagwechsel
	Anzeigeumstellung des Chronometers auf dem Bedienpult / Umstellung des Spielstandes (Rückschlagspiele)
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern

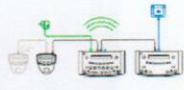








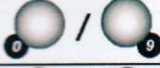
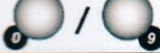
Tastenfunktionen des separaten Timer Pultes





	ON / OFF des Bedienpultes
	Start / Stopp der Auszeit
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Signalhorn

• INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.	
Die verschiedenen Bedienpulte anschliessen (die Pulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). Bei einer Anwendung der Android™ Applikation "Stramatel Multisport" wird das Smartphone oder Tablet an den USB-Anschluss des Bedienpultes angeschlossen (Applikation vorab unter Google Play herunterladen). <i>Das "Foul-u.-Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit individuellen Fouls Modulen mitgeliefert. Das Bedienpult "24 Sekunden" ist für Angriffszeiten-Anzeigen der Produktserie SC24 mitgeliefert.</i> Für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzl. Kabelset: schließen Sie die Bedienpulte mit dem beigelegten Kabel (10m) an die Anschlußdose an.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Funkgesteuertes Modell: der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das Bedienpult an.	
Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart. Zur Auswahl einer neuen Sportart oder um zur "allgemeiner Konfiguration" zu gelangen (siehe Seite 8), drücken Sie mehrmals auf die Taste 27.	

Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste 0 (siehe "Programmierung der Spielparametern für eine Sportart") oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
Ohne Android™ spielen: Taste 0 oder mit Android™ Applikation spielen: Taste 9 (funkgesteuertes Modell: das Bedienpult muss am Ladegerät angesteckt sein).	
<u>Mit Android™ Anschluss:</u> die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann auf dem Bedienpult gesperrt werden: sperren mit Taste 9 oder nicht sperren mit Taste 0.	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, Anzahl Sätze oder Perioden, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des Bedienpultes oder bei Wechsel der Sportart gespeichert (ist angepasst bei gemeinsamer Benutzung durch verschiedene Sportvereine).	
Personalisiert Konfigurationen von Spielparameter können auf dem Bedienpult programmiert und gespeichert werden (bis zu 10 Konfigurationen). Man kann z.B. persönliche Spielparameter für ein "Basketball Senior", ein "Basketball Junior", ein "Handball Senior", ein Freimodus "Pelota", ... benennen und speichern.	
Um ins Sportmenü zu gelangen: der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration des gegebenen Sportes an. Drücken Sie die Taste 18 für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen. Drücken Sie danach nochmal die Taste 18.	
Ändern Sie die Konfiguration mit der Taste 0 (siehe nachfolgende Seite) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart (Fortsetzung)

Änderung der Konfiguration: mit der Taste **9** auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste **0** die letzten eingegebenen Parameter beibehalten oder mit Taste **1** eine gespeicherte persönliche Konfiguration öffnen (wenn eine existiert).

Konfiguration: auf die auf dem Bildschirm angezeigten Fragen antworten. Auf jeder Frage wird die letzte gespeicherte Konfiguration vorgeschlagen (die Eingabe blinkt auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes):

- ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste **23**.
- ✓ wählen Sie eine andere Antwort mit einer der Taste **0** bis **9**.
- ✓ programmieren Sie die Zeiten mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie mit der Taste **23**.

Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste **13** zurückzukommen.

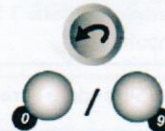
Mit Taste **0** die Konfiguration speichern (persönliche Konfiguration von Spielparameter) oder mit Taste **9** direkt zum Spielprogramm gelangen.

Speicherung der persönlichen Konfiguration: mit Tasten **0** und **9** (Auswahlliste) eine Speicherung wählen und mit Taste **23** bestätigen (Vorsicht keine schon gespeicherte Konfiguration zu überschreiben).

In SMS Modus die Speicherung benennen:

- ✓ Wählen Sie einen Namen mit den Tasten **0** bis **9** (maximum 14 Schriftzeichen).
- ✓ Korrigieren Sie den letztgetippten Buchstaben mit der Taste **13**.
- ✓ Mit Taste **21** auf Grossschreibung / Kleinschreibung / Zahlen wechseln.





Der Name der gespeicherten Konfiguration mit der Taste **23** bestätigen.




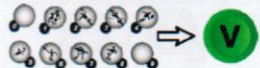
• DIVERSE KONFIGURATIONEN


Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus der Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle), Auslösen der leuchtender Umfassung auf den Basketballkörben (Light Strips).


Es ist auch möglich sämtliche Parameter des Bedienpultes auf Null zu stellen.


Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 27. Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.	
Wählen Sie andere Parameteränderungen mit den Tasten 0 und 9 (Liste).	
Mit der Taste 23 gelangen Sie zur Konfiguration des gewünschten Parameters.	


Sprachauswahl des Bedienpultes	
Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.	


Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel	
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit Taste 23 bestätigen. ✓ Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit Taste 23 bestätigen. 	

Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)	
Das funkgesteuerte Bedienpult ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit einem zusätzlichen Kabelset gesteuert werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie einen der verschiedenen Funkkanäle mit den Tasten 0 bis 5 oder wählen Sie die Kabelsteuerung mit der Taste 9 (die Funksteuerung wird deaktiviert).	

Basketball – Auslösen der leuchtender Umfassung auf dem Basketballkorb am Ende der Angriffszeiten (24 s)	
Wenn die Anzeigetafel mit Angriffszeiten-Anzeigen SC24 und mit leuchtenden Umfassungen auf den Basketballkörben (Light Strip) ausgestattet ist, kann der Betrieb der Light Strips auf dem Bedienpult programmiert werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (24 s) wie zuvor beschrieben. Wählen Sie mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste die gewünschte Funktionsart der Light Strips. <i>In allen Fällen leuchtet die rote LED-Leuchte am Ende der Spielperioden.</i>	

Basketball – fixes oder blinkendes Aufleuchten der Light Strip (Ledstrip)	
Wenn die Anzeigetafel mit Angriffszeiten-Anzeigen SC24 und mit leuchtenden Umfassungen auf den Basketballkörben (Light Strip) ausgestattet ist, kann die Aufleuchtungsweise auf dem Bedienpult konfiguriert werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Ledstrip) wie zuvor beschrieben Wählen Sie aus ob die leuchtende Umfassung fix (Taste 0) oder blinkend (Taste 9) aufleuchten soll.	







Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes	
Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten). Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben Die Parameter auf die ursprünglichen Werte mit der Taste 9 zurückstellen.	

Spielregeländerungen (USB Stick)	
Die Programme des Hauptbedienpultes und des "Foul-u.-Punkte-Bedienpultes" können bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.	

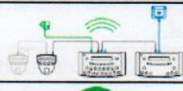




• UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).



Wenn auf der Anzeigetafel eine DCF oder GPS Antenne vorhanden ist, wird die Uhrzeit automatisch eingestellt.




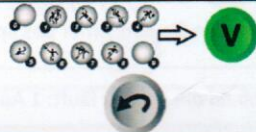
Einstellen der Uhr	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb. <i>Die anderen Bedienpulte in diesem Modus <u>nicht</u> einschalten.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie mit der Taste 18 die Uhrzeit aus.	
Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit der Taste 23 bestätigen. Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit der Taste 23 bestätigen.	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung. <i>Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.</i>	






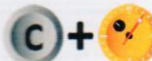


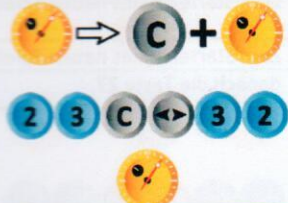
• SPEICHERUNG – PERSONALISIERTE KONFIGURATION VON SPIELPARAMETER




Das Öffnen einer gespeicherten Konfiguration (persönliche Konfiguration von Spielparametern)	
Wenn nötig, verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (ja nach Sportwahl).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Das Bedienpult ist nicht für ein Sport programmiert: wählen Sie den Modus "Gespeicherte. Daten" mit Taste 17.	
Wählen Sie mit den Tasten 0 und 9 (Auswahlliste) die gewünschte Speicherung und bestätigen Sie mit der Taste 23. Das Bedienpult geht direkt zum gewünschten Sport. Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	


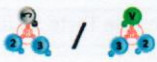
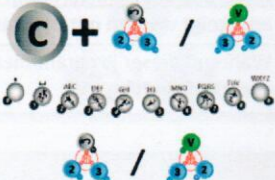

● HANDBALL




Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	



Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Handball" mit Taste 2.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während 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 kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	

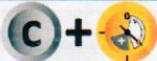
Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18.	
Anzeigetafel: zeigen Sie die Uhrzeit anstelle der verbleibender Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 21 (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

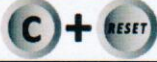

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2 oder 4 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Um eine Strafzeit zu starten: <ul style="list-style-type: none"> ✓ wählen Sie eventuell die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9 (der Strafzeit-Chronometer kann gestartet werden ohne dass dieser einem Spieler zugeschrieben wird). ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um bzw. 2 oder 4 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	 
Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: <ul style="list-style-type: none"> ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste). 	
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	


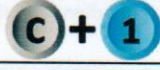

Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	



Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	


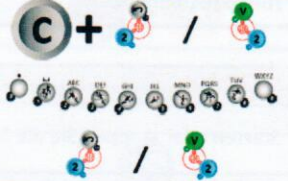

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	



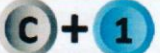
● HALLENFUSSBALL



Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Hallenfußball" mit Taste 8 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode, Anzeigeweise der Pausenzeit (vorwärts oder rückwärts zählend). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 .	
Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Periode: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" gewählt: die Pausenzeit startet automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt, aber die Pausenzeit startet nicht automatisch um ein Strafstoß zu gestatten. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der zweiten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

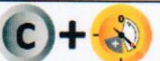
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	



Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
2 Strafzeiten von 2 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Um eine Strafzeit zu starten: <ul style="list-style-type: none"> ✓ wählen Sie eventuell die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9 (der Strafzeit-Chronometer kann gestartet werden ohne dass dieser einem Spieler zugeschrieben wird). ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste) starten. 	
Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: <ul style="list-style-type: none"> ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste). 	
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 23 oder 24 .	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	



Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	





Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	


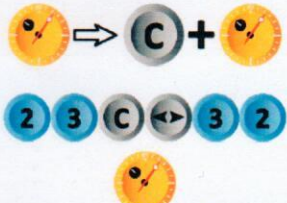
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	


HALLENFUSSBALL



TIMER

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	






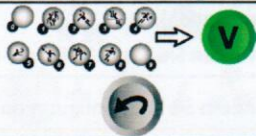





Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste 13.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	

Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18.	
Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Korrektur der Zeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	

Am Ende der Zeitmessung	
Zum Starten eines neuen Zeitmessung, drücken Sie die Taste 28.	
Zum Starten einer neuen Zeitmessung mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28, danach die Taste 27.	



● TRAINING



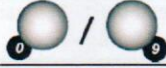


Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 14.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung (Training), Dauer jeder Pausenzeit, Zyklanzahl von Training und Pausen. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	
Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.	
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Übung, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit "HUPE" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Am Ende des Training	
Zum Starten eines neuen Training, drücken Sie die Taste 28.	
Zum Starten eines neuen Training mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28, danach die Taste 27.	






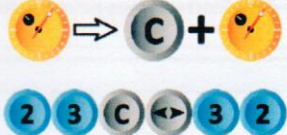
TIMER - TRAINING


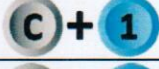

● FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in mehreren Perioden ablaufen (z.B. Mini-Basket oder Ringen).

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15. Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder Unterbrechung (medizinisch) "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23.	
Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18.	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26.	

Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Mannschaftsfehlern auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 11 bzw. 25 .	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten pro Mannschaft verfügbar. Um eine Strafzeit zu starten: <ul style="list-style-type: none"> ✓ wählen Sie eventuell die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9 (ist nicht obligatorisch). ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. 	
Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: <ul style="list-style-type: none"> ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste). 	
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	
Löschen Sie alle Strafzeiten durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

Zeitmessung medizinische Unterbrechung – vorwärts zählend (z.B. beim Ringen)	
1 Chronometer steht pro Mannschaft zur Verfügung. Die Chronometer mit Tasten 13 (Heim) bzw. 23 (Gäste) starten oder stoppen.	
Korrektur: Löschen Sie 1 Chronometer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 13 bzw. 23 .	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit).	





















Sonstiges	
Die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles).	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in Sätzen gespielt werden (z.B. Netzballspiele oder Pelota).

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15. Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Sätze": Anzahl der Sätze, Anzahl der Punkte pro Satz, Anzahl der Punkte im letzten Satz, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23.	
Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18.	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Wenn nötig, Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26.	
Wenn die Mindestzahl der Satzpunkte erreicht ist: die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (bis zu den letzten 3 Eingaben). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	  
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	 + 
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	 + 
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende der Auszeiten.	
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden.	 + 
Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	
Sieger des Spieles	
Der Sieger des Spieles mit Taste 21 anzeigen: die Anzahl der Sätze des Siegers blinkt auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Im Fall eines Gleichstandes den Sätze: den Sieger mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) ernennen.	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	 + 
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	 +   

FREIMODUS – MODUS "SATZ"

STRAMATEL

... ELECTRONIC SCOREBOARDS



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com